



REGOLAMENTO GARE KATA

- Verrà adottato il Sistema con Fase Eliminatoria e Finale a Punteggio.
- Qualora il numero degli Atleti iscritti sia inferiori o pari a 4 gli Atleti accederanno direttamente alla Finale ed effettueranno una sola una prova che determinerà la classifica finale (il terzo e il quarto verranno premiati come terzi a pari merito)
- Qualora il numero degli Atleti iscritti sia superiore a 4 gli Atleti effettueranno due prove :
- La prima per la fase eliminatoria, in cui passeranno al turno successivo solo i primi 8 classificati. La seconda per determinare I primi Quattro atleti che accederanno alla Finale.
- Le cinture intermedie verranno inserite nella categoria al grado inferiore.
ES. : Cintura VERDE - BLU = Cintura VERDE
- Le cinture BIANCHE, GIALLE, ARANCIONI, VERDI e BLU potranno eseguire tassativamente solo KATA BASE.
- Nel caso eseguissero KATA SUPERIORI, verrà assegnato loro il punteggio minimo 5.0.
- Le Cinture MARRONI e NERE potranno eseguire KATA BASE e/o KATA SUPERIORI
- Le cinture da BIANCHE a BLU potranno ripetere lo stesso Kata ad ogni turno.
- Le cinture MARRONI e NERE dovranno eseguire Kata diversi ad ogni turno.
- Tutti i contendenti, ad inizio di prova dovranno dichiarare **OBBLIGATORIAMENTE** al Presidente di Giuria il Kata che eseguirà.
- Qualora venga dichiarato un Kata ed eseguito un altro, verrà assegnato il punteggio minimo 5.0.
- In caso di spareggio, in tutte le categorie, l'atleta dovrà effettuare una prova ulteriore e potrà ripetere il Kata eseguito nella prova precedentemente.
- La valutazione verrà effettuata sempre con sistema a punteggio.
- La valutazione sarà effettuata da 3 o 5 Ufficiali di gara con punteggio da 5.0 a 10.0 con incrementi o decrementi di 2 decimi di punto. Il voto finale sarà determinato, escluso il voto massimo e il voto minimo, dalla somma dei tre voti rimanenti assegnati dagli Ufficiali di gara.
- Non saranno previsti ripescaggi in nessuna categoria.
- In caso di necessità sarà previsto l'accorpamento di categorie a cura della Direzione di Gara.
- Le categorie potranno subire variazioni in base al numero degli iscritti.
- L'Organizzazione gara si riserva di poter applicare il Regolamento a 3 Ufficiali di Gara.
- In tal caso il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei tre punteggi espressi dagli UDG.
- Le Società sono responsabili affinché gli atleti siano idonei allo svolgimento di **Attività Sportiva Agonistica** ed in possesso della relativa **Certificazione Medico Sportiva**.

Articolo 1: Tipologie di gara

- Kata Individuale
 - Kata dual Team
1. Il Kata individuale e il Kata Duo saranno giudicati con il seguente sistema:
 - punteggio, comprendente cartelle di punti base. Il vincitore sarà l'atleta che realizzerà il punteggio più alto.
 - Il numero degli atleti che compongono una squadra è di 2 nel kata dual team
 2. Le categorie sono riportate nell'informativa Generale.

Articolo 2: Arbitri e Giudici

La gara sarà diretta da 5 Giudici per le tutte Categorie.

Tutti gli incontri saranno condotti seguendo le istruzioni del Direttore di Gara.

Articolo 3: Inizio e fine delle gare

1. La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti sul bordo del quadrato di gara loro assegnato secondo le norme previste dal presente regolamento. Quando sarà chiamato sul quadrato di gara, il concorrente (o la squadra) si presenterà di fronte all'arbitro sulla linea che delimita il quadrato di gara, si inchinerà brevemente, poi si porterà sul punto di partenza prefissato e ripeterà il saluto, annuncerà a voce alta il nome del Kata scelto: l'Arbitro ripeterà il nome del Kata che il Giudice di Tavolo riporterà sul tabellone di gara, dopo di che il concorrente sarà libero di iniziare la propria esecuzione.
2. Ultimato il Kata, il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro ordinerà Hantei per ottenere i punteggi dai Giudici d'Angolo con un colpo di fischietto lungo seguito da uno corto. I Giudici dovranno sollevare le tabelle dei punteggi contemporaneamente. L'Annunciatore leggerà a voce alta, in senso orario partendo dall'Arbitro, tutti i punteggi che saranno riportati nel tabellone ufficiale dal Presidente di Giuria. Il Presidente di Giuria incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, darà poi la somma dei punteggi restanti all'Annunciatore che renderà noto il punteggio totale conseguito. Solo allora l'Arbitro ordinerà ai Giudici di abbassare le tabelle dei punteggi con un breve colpo di fischietto.
3. Di regola non è ammessa consultazione tra i Giudici sulla valutazione del Kata eseguito, ma l'Arbitro dovrà comunicare ai Giudici se vi sono stati errori palesi: in tal caso una breve discussione congiunta è ammessa per verificare gli eventuali errori. Qualora un Giudice ritenga di voler chiedere o comunicare qualcosa all'Arbitri richiamerà l'attenzione dello stesso con un breve colpo di fischietto; l'arbitro Convoca tutti gli altri giudici.

Articolo 4: Eliminatorie e finali

1. Eliminatorie: (punteggi da 5.0 a 10.0) gli 8 contendenti con il miglior punteggio si qualificano per il turno successivo. I partecipanti dovranno eseguire, a loro scelta, un Kata compreso nella lista ufficiale della Federazione. Nel caso i contendenti siano uguali a 4, accederanno direttamente alla Finale.
2. Secondo Turno: (punteggi da 5.0 a 10.0) i 4 contendenti con il miglior punteggio si qualificano per la finale.
3. Finale: (punteggi da 5.0 a 10.0) a 4, la classifica verrà determinata dai punteggi ottenuti nella prova, il contendente che avrà ottenuto il punteggio più alto sarà il vincitore
4. I punteggi di ogni turno non saranno mai sommati a quelli del turno precedente. In caso di spareggio, i contendenti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello effettuato nel turno in questione (solo Marroni/Nere).

Articolo 5: Criteri di decisione, Hantei

1. Esecuzione di base. I seguenti punti di giudizio dovranno essere presi in considerazione:
 - controllo della potenza;
 - controllo di contrazione e decontrazione;
 - controllo di velocità e ritmo;
 - direzione corretta dei movimenti;
 - comprensione delle tecniche espresse;
 - Embusen;
 - posizioni;
 - coordinazione dei movimenti;
 - equilibrio;
 - Kiai;
 - Respirazione
2. I suddetti punti andranno valutati con grande attenzione: i Giudici dovranno evitare di farsi coinvolgere emotivamente in semplici prestazioni ginnico atletiche se le stesse sono carenti riguardo la forma marziale e l'atteggiamento mentale espresso dal concorrente.

Articolo 6: penalità e squalifiche

Penalità → I punti di penalità sono della seguente tipologia:

- Per una piccola esitazione, subito corretta, 0.2 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale.
- Per una momentanea, ma discernibile pausa, 0.2 punti
- Per una momentanea perdita di equilibrio, subito corretta, 0.2 punti
- Per un movimento non eseguito, qualora lo stesso non sia essenziale rispetto allo schema del Kata, 0.4 punti
- Perdita di sincronismo (Kata a squadre), 0.2 punti

Squalifica → Il contendente sarà squalificato:

- Se eseguirà un Kata sbagliato, diverso da quello annunciato.
- Se il concorrente si ferma nel corso dell'esecuzione
- Se il concorrente perde completamente l'equilibrio o cade.
- Se i concorrenti nel Kata a Squadre contano od usano suoni atti a mantenere la giusta cadenza Quando la condotta del concorrente non è consona alle regole del Karate.

L'indicazione della squalifica sarà manifestata dall'Arbitro. Alla richiesta di punteggio sarà esposto il punteggio minimo.

Articolo 7: Uniformi

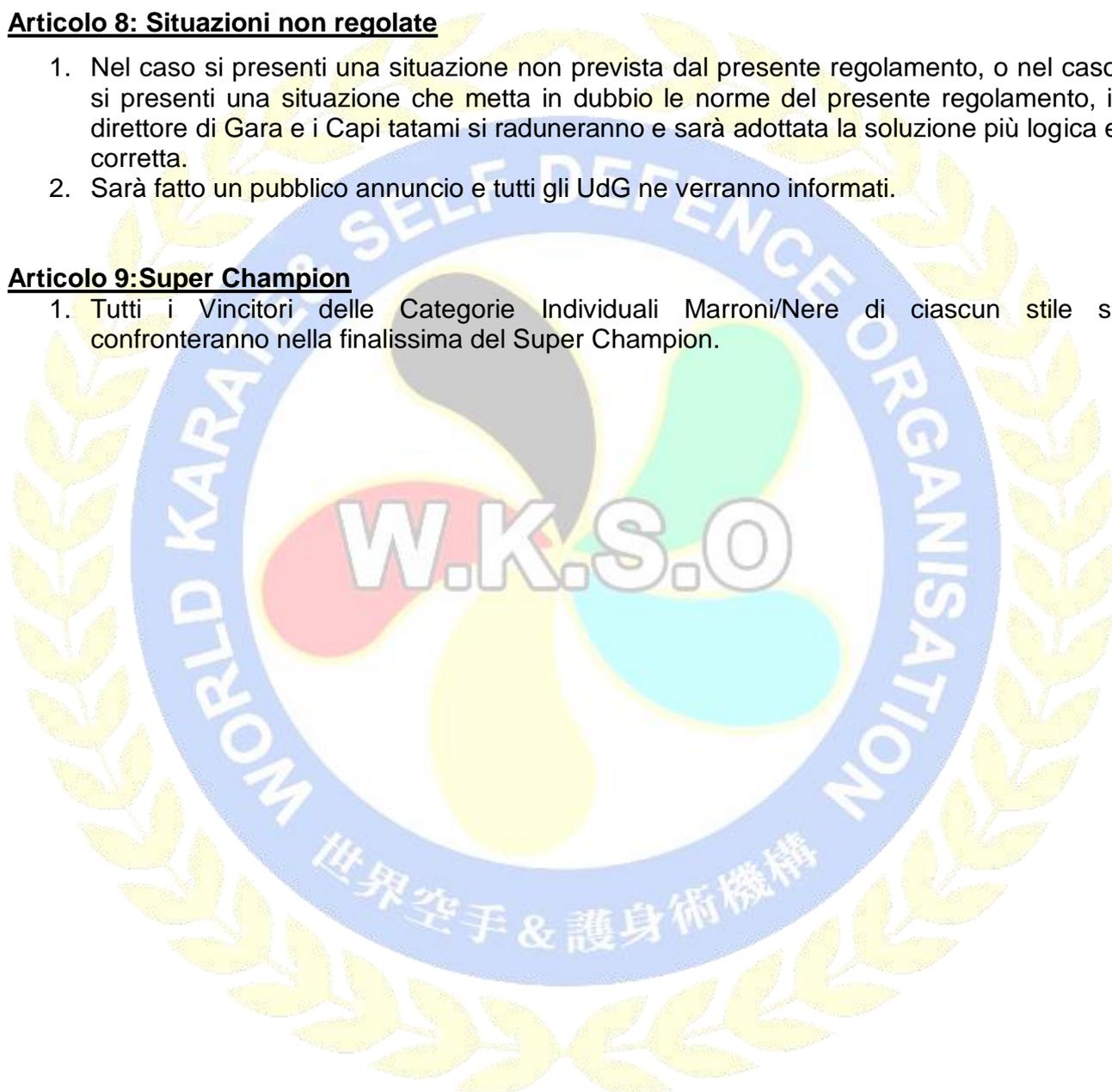
1. UFFICIALI DI GARA: Giacca blu, camicia bianca, pantaloni grigi, cravatta, scarpe nere. Un cappello può essere usato per ragioni mediche o religiose.
2. ATLETI: Karate-Gi bianco e pulito. È ammesso il logo nazionale ed un piccolo sponsor
3. ALLENATORI: Karate-Gi o tuta della propria nazionale.

Articolo 8: Situazioni non regolate

1. Nel caso si presenti una situazione non prevista dal presente regolamento, o nel caso si presenti una situazione che metta in dubbio le norme del presente regolamento, il direttore di Gara e i Capi tatami si raduneranno e sarà adottata la soluzione più logica e corretta.
2. Sarà fatto un pubblico annuncio e tutti gli UdG ne verranno informati.

Articolo 9: Super Champion

1. Tutti i Vincitori delle Categorie Individuali Marroni/Nere di ciascun stile si confronteranno nella finalissima del Super Champion.





REGOLAMENTO GARE KUMITE

Articolo 1: TIPOLOGIE DI GARA

1. Categorie Gare individuali:

- Uomini e donne
- Peso, età e cintura

Di norma verrà usata la formula dell'eliminazione diretta senza recupero. Il sistema sarà comunque deciso di volta in volta dalla Federazione e potrà essere cambiato dal Direttore di Gara per cause logistiche determinate dal numero dei presenti.

Fasi Finali: verranno disputate senza recupero.

Si procederà attraverso le varie fasi sino a raggiungere il numero di 4 atleti in gara che disputeranno le semifinali, i vincenti disputeranno la finale per il primo e secondo posto. I contendenti sconfitti in semifinale saranno premiati come terzi a pari merito.

Shobu: combattimento a punti.

E' un combattimento nel quale si impone l'atleta che ottiene più punti assegnati per: Ippon, Wazaari e Yuko entro il limite del tempo di gara effettivo.

Durante la gara, al contendente che porterà la prima tecnica valida, oltre al punto verrà assegnato il "Senshu" che, in caso di parità, determinerà la vittoria dell'atleta.

In caso di penalità nel tempo di "Ato-shibaraku", il "Senshu" verrà tolto e, in caso di parità, sarà il giudizio degli arbitri a determinare la vittoria dell'atleta.

2. Gare a squadre:

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali.
- b) Il numero degli atleti che compongono ogni squadra maschile e/o femminile sarà composta da 3 Atleti (+eventuale riserva) e non potrà essere inferiore a 2.
- c) Le categorie di età sono espresse nella tabella di gara e la categoria di peso è OPEN. Prima dell'inizio di ogni combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e consegnare il modulo contenente i nomi degli Atleti e l'ordine nel quale gareggeranno. Tale ordine non potrà più essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere mutato, di volta in volta nei combattimenti successivi
- d) In caso di parità, la vittoria di una delle due squadre sarà determinata dai seguenti criteri:
 - Numero degli incontri vinti
 - Numero di tutti gli Ippon, Waza-ari e Yuko
 - Spareggio individuale

In caso di ulteriore parità, i responsabili delle due squadre consegneranno al tavolo della Giuria il nome dell'atleta scelto quale rappresentante. I due combattenti si affronteranno secondo le norme ed il vincente determinerà la vittoria della sua squadra.

Articolo 2: INIZIO, SOSPENSIONI E FINE DEL COMBATTIMENTO

1. All'inizio del combattimento l'Arbitro si posiziona lungo la linea che delimita il perimetro di gara. Gli atleti si disporranno a destra (Aka) ed a sinistra (Ao) degli U.d.G.
2. L'Arbitro farà un passo avanti ed ordinerà Shomen ni Rei (saluto agli ospiti d'onore) quindi Otagai ni Rei (saluto arbitri-combattenti). Infine, dopo un breve saluto tra gli arbitri, al comando Motonoichi, tutti raggiungeranno le loro posizioni. Il combattimento inizierà con il comando "Shobu Hajime". Per interrompere l'incontro l'Arbitro annuncerà "Yame", tutti torneranno al loro posto e, per far riprendere la gara, l'Arbitro annuncerà "Tsuzukete Hajime".
3. Il Giudice cronometrista annuncerà "15 secondi alla fine" con 1 colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando "Atoshibaraku". La fine della gara sarà segnalata con 2 segnali sonori. L'Arbitro fermerà l'incontro pronunciando "Yame" e lo concluderà con la parola "Soremate".
4. L'Arbitro interromperà il combattimento quando vedrà una tecnica valida, segnalata dai giudici d'angolo e nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, eccesso di eccitazione dei contendenti ed in tutti i casi nei quali sia necessario.
5. Nel dare un giudizio l'Arbitro dovrà in primo luogo identificare il combattente (Aka/Ao) quindi il livello (Jodan/Chudan/Gedan) dopo di che la tecnica (Tsuki/Uchi/Geri) ed infine il valore del punto (Yuko/Wazaari/Ippon).
6. Tutte le operazioni dovranno essere effettuate nel massimo ordine e rispetto dell'etichetta tradizionale. Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influenzando positivamente sull'andamento della gara che dovrà essere competizione sportiva ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.

Articolo 3: DURATA DEGLI INCONTRI

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:
 - 2 minuti stop/start, per le categorie Cadetti, Juniores e Seniores. 3 minuti stop/start per le finali.
 - 1,30 minuti per le categorie Ragazzi. 2 minuti per le finali.

La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dando comunicazione prima dell'inizio della gara.

Articolo 4: ATTACCHI VALIDI

1. Gli attacchi sono limitati alle seguenti superfici:
 - testa (fronte, retro, lati).
 - petto (clavicole comprese),
 - addome (osso del pube incluso),
 - collo: no gola,
 - schiena.

Articolo 5: PUNTEGGIO

1. Il punto viene assegnato quando una tecnica valida viene portata ad un bersaglio valido.
2. Una tecnica valida portata contemporaneamente al segnale sonoro di fine combattimento va conteggiata. Dopo il segnale, anche se prima dello "Yame" dell'Arbitro, è nulla.
3. Nessun attacco è valido se i due contendenti sono fuori dalla superficie di gara.
4. Tecniche valide, di pari valore, espresse dai due contendenti contemporaneamente, daranno comunque luogo a punteggio per entrambi i contendenti.

Articolo 6: TECNICHE VALIDE PER DETERMINARE UN IPPON – WAZAARI - YUKO

1. L'Ippon sarà concesso quando una tecnica, precisa e potente, tale da poter essere considerata decisiva, viene portata su un'area valida con le seguenti condizioni:
 - Buona forma: ovvero un attacco che possieda i requisiti abitualmente ritenuti validi nella competizione tradizionale del Karate.
 - Buona attitudine: ovvero la predisposizione dell'atleta riguardo la disciplina praticata.
 - Velocità e potenza: ovvero il grado ottimale di velocità - potenza della tecnica stessa.
 - Zanshin: ovvero la concentrazione prima, durante e dopo l'esecuzione.
 - Tempo: ovvero l'esecuzione della tecnica nel momento di massimo effetto.
 - Corretta distanza: ovvero la realizzazione di una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il massimo effetto possibile.
 - Tecniche portate su avversari che arretrano hanno un effetto ridotto, mentre tecniche portate arretrando sono considerate nulle. In ogni caso la tecnica deve avere la possibilità teorica di "penetrare" nell'obiettivo pur mantenendo un livello ottimale di controllo.
 - I valori esposti vanno interpretati in modo rigorosamente letterale in quanto sono la base di giudizi corretti. Gli UdG dovranno prestare particolare attenzione alla gestualità espressa dagli atleti prima, durante e dopo l'esecuzione di ogni tecnica. In particolare costituisce punto di riferimento l'atteggiamento mentale dell'atleta in ogni momento della competizione: dall'entrata sul Tatami, al saluto al termine della competizione.
2. L'Ippon può essere concesso anche per tecniche valide mancanti di parte dei requisiti specificati al punto 1, ma espresse nelle seguenti condizioni:
 - tecnica d'incontro, ovvero portata con tempo perfetto nel momento in cui l'avversario attacca;
 - combinazione valida di attacco di pugno abbinata ad un attacco di gamba;
 - quando l'avversario ha perso il suo spirito combattivo e volge la schiena girandosi;
 - proiezione conclusa con una tecnica valida di pugno o di gamba. Nelle proiezioni l'Arbitro deve dare all'esecutore il tempo necessario (2-3 secondi) per concludere la tecnica.
 - Nelle tecniche di Calcio jodan
 - Il Wazaari sarà concesso per una tecnica valida mancante di parte dei requisiti elencati al punto 1
 - Vengono considerati Yuko tutte le tecniche valide tsuki.

Articolo 7: AZIONI PROIBITE

1. attacchi senza controllo;
2. tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
3. attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
4. attacchi di gomito (Enpi),
5. attacchi di ginocchio (Hiza),
6. attacchi di testa (Atama)
7. attacchi all'inguine
8. attacchi a mano aperta alla faccia
9. afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida,
10. spingere o lottare con l'avversario;
11. proiezioni pericolose che pregiudichino una caduta non controllata,
12. movimenti atti a guadagnare tempo;
13. evitare o rifiutare il combattimento;
14. attacchi alla gola

15. comportamenti poco sportivi quali abusi verbali, provocazioni, mancanza di riguardo verso la propria od altrui sicurezza (Mubobi);
16. simulazioni di qualsiasi genere;
17. atti che possano portare discredito alla disciplina del Karate, anche se effettuati dal Coach, dall'accompagnatore ufficiale o altra persona riconducibile al contendente.

Articolo 8: RICHIAMI (AMMONIZIONI) E PENALITA'

1. L'Arbitro dovrà ammonire o comminare una penalità ad un contendente quando:
 - commette un'azione proibita;
 - quando rifiuta di combattere;
 - commetta azioni che possano mettere in pericolo la sua incolumità e quella dell'avversario.
 - Uscita dall'area di gara (Jogai)
 - La scala delle penalità è progressiva.
 - Chui: Viene comminata nella misura di tre richiami per infrazione che non pregiudichi tuttavia la possibilità di proseguire la gara all'avversario.
 - Hansoku Chui: rappresenta il richiamo con penalità prima dell'Hansoku
 - Hansoku: squalifica che viene inflitta per somma di penalità o per un'infrazione grave che pregiudichi all'avversario la possibilità di proseguire la gara.

Nota: Se una tecnica provoca un danno, anche di lieve entità, in nessun caso potrà essere assegnata una tecnica valida.

- Le penalità inerenti atti proibiti non sono cumulabili con le penalità inerenti uscite dall'area di gara o con altre penalità.
- La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento delle stesse: dopo un Hansoku Chui può essere comminato solo un Hansoku.

Articolo 9: SQUALIFICA

L'Arbitro dovrà comminare direttamente la squalifica nei seguenti casi:

1. Nel caso un contendente, dopo aver ricevuto una penalità, ripeta l'azione proibita o commetta altri atti proibiti,
2. quando un contendente non obbedisce agli ordini degli UdG
3. quando un contendente appare sovraeccitato, tanto da poter essere giudicato pericoloso per la propria od altrui incolumità;
4. nel caso le azioni commesse vengano considerate in palese contrasto con lo spirito sportivo della competizione

Articolo 10: FERITE ED INCIDENTI

1. Un concorrente infortunato che vince un incontro per squalifica a causa di un infortunio non può combattere di nuovo nella competizione senza il permesso del medico del torneo. Tale autorizzazione non può essere concessa a un Concorrente che abbia subito perdita di coscienza o che abbia comunque sintomi di commozione cerebrale
2. Quando un concorrente è ferito, l'arbitro deve immediatamente fermare l'incontro e chiamare il medico alzando la mano e chiamando verbalmente "dottore".
3. Se fisicamente in grado di farlo, il concorrente ferito deve essere indirizzato fuori dal tappetino per l'esame e il trattamento da parte del medico.

4. Un concorrente che si infortuna durante un incontro in corso e richiede cure mediche avrà tre minuti per riceverlo. Il Tatami Manager è responsabile di istruire il cronometrista sull'inizio del conteggio dei 3 minuti. Se il trattamento non viene completato entro il tempo consentito, l'arbitro deciderà se il concorrente deve essere dichiarato non idoneo a combattere, o se deve essere concesso un prolungamento del tempo di trattamento.
5. Regola dei 10 secondi: qualsiasi concorrente che cade, viene lanciato o buttato giù, e non riprende completamente il controllo in piedi entro dieci secondi, è considerato inadatto a continuare a combattere e verrà automaticamente ritirato da tutti gli eventi Kumite in quel torneo. Nel caso in cui un Concorrente cada, venga lanciato o buttato giù e non riprenda immediatamente il controllo in piedi, l'Arbitro fermerà la partita, chiamerà il medico e allo stesso tempo inizierà un conteggio verbale a dieci in lingua inglese indicando il suo conteggio mostrando un dito per ogni secondo. In tutti i casi in cui è stato avviato il conteggio di 10 secondi, al medico verrà chiesto di esaminare il concorrente prima che l'incontro possa riprendere. Per gli incidenti che rientrano in questa regola dei 10 secondi, il Concorrente può essere esaminato sul tappeto. Il Tatami Manager deve notificare al tavolo centrale quando un Concorrente è stato fermato da ulteriori competizioni in base alla regola dei 10 secondi.
6. Il medico del torneo è autorizzato a dare un parere sull'idoneità del Concorrente infortunato solo per la continuazione. L'arbitro deciderà il vincitore sulla base di HANSOKU, KKEN o SHIKKAKU, a seconda dei casi.
7. L'arbitro deve essere consapevole delle lesioni preesistenti quando valuta in che misura lo stato attuale della lesione potrebbe essere sottoscritto alle azioni dell'avversario. L'avversario non deve essere penalizzato per alcuna condizione preesistente.
8. Se un Concorrente nella competizione Round-robin deve ritirarsi a causa di un infortunio, tutti gli incontri precedenti sono annullati dal risultato a meno che non sia l'ultimo incontro programmato per il Concorrente infortunato, nel qual caso il risultato dell'incontro viene registrato nel modo consueto senza conseguenze per i risultati degli incontri precedenti.
9. Se due concorrenti si feriscono a vicenda o soffrono degli effetti di un infortunio precedentemente subito e sono dichiarati dal medico del torneo incapaci di continuare, l'incontro viene assegnato al concorrente che ha segnato il maggior numero di punti o ha un vantaggio da SENSU.
10. Nei singoli incontri se il punteggio è uguale, allora un voto (HANTEI) deciderà il risultato dell'incontro, a meno che uno dei concorrenti non abbia SENSU. Nelle partite a squadre l'arbitro annuncerà un pareggio (HIKIWAKE), a meno che uno dei concorrenti non abbia SENSU. Se la situazione dovesse verificarsi in un incontro extra per decidere una partita a squadre, allora una votazione (HANTEI) determinerà il risultato, a meno che uno dei concorrenti non abbia SENSU.

Articolo 11: PROTESTE

I contendenti e i coach non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG riguardanti Ippon, Wazaari o Yuko. Il coach può protestare solo riguardo ad errori di natura amministrativa.

1. Solo quando una decisione degli UdG ha violato palesemente le regole, il Coach dell'atleta che si considera danneggiato può protestare, immediatamente dopo il fatto, rivolgendosi al Capo Tatami.
2. Quando il Capo Tatami riceve una protesta da parte di un Coach, dovrà personalmente verificare se la protesta è fondata, consultando Arbitro e Giudici, ritiene che la decisione presa dalla poule arbitrale è chiaramente errata, chiederà agli UdG che dirigono l'incontro di rivedere la loro posizione.
3. Se la poule arbitrale è in disaccordo con lo stesso, dopo aver sospeso il combattimento, si rivolgerà al Direttore di Gara per una decisione maggioritaria.
4. Se invece la decisione della poule arbitrale è in accordo con il capo tatami, ma la stessa decisione comunque non soddisfa il Coach, lo stesso potrà chiedere una breve sospensione del combattimento ed inoltrare protesta scritta versando congiuntamente la tassa di € 100.00 che sarà restituita in caso di accoglimento della protesta.
5. La stessa sarà esaminata dal Direttore di Gara e da eventuali membri del Consiglio Federale presenti.
6. La risposta sarà data nel minor tempo possibile e sarà inappellabile.
7. Mentre la protesta viene esaminata l'incontro in questione rimane sospeso ma la gara può continuare, sul tatami interessato, con altri incontri.

Articolo 12: UNIFORMI

- UFFICIALI DI GARA: Giacca blu con logo WKSO in alto a sinistra, camicia bianca, pantaloni grigi, cravatta WKSO, scarpe nere. Un cappello può essere usato per ragioni mediche o religiose.
- ATLETI: Karate-Gi bianco e pulito. È ammesso il logo nazionale ed un piccolo sponsor
- ALLENATORI: Karate-Gi o tuta della propria nazionale.

Articolo 13: SITUAZIONI NON REGOLATE

1. Nel caso si presenti una situazione non prevista dal presente regolamento, o nel caso si presenti una situazione che metta in dubbio le norme del presente regolamento, il direttore di Gara e i Capi tatami si raduneranno e sarà adottata la soluzione più logica e corretta.
2. Sarà fatto un pubblico annuncio e tutti gli UdG ne verranno informati. La nuova norma dovrà poi essere ratificata dal Consiglio Federale prima di essere inclusa nel presente regolamento.