



SINTESI REGOLE PER LE COMPETIZIONI DI KUMITE

Questa sintesi segue le linee guida delle Regole di Gara della WKF, ESHRKF e WSSHRF

19 agosto 2024

KUMITE PROMOTIONAL E KUMITE AGONISTI

IL GRUPPO ARBITRALE

Il Gruppo Arbitrale per ogni incontro può essere costituito da:

- 1 Arbitro (SUSHIN), 2 Giudici (FUKUSHIN), 1 Supervisore dell'incontro (KANSA).
- 1 Arbitro, 1 Giudice a specchio, 1 Supervisore dell'incontro (KANSA).
- 1 Arbitro 3 Giudici Supervisore dell'incontro (KANSA).

DURATA DELL'INCONTRO

Kumite Promotional:

RAGAZZI	(8/9 anni)	1 Minuto
SPERANZE	(10/11 anni)	1 Minuto e 30 Secondi
ESORDIENTI	(12/13 anni)	1 Minuto e 30 Secondi

Kumite Agonisti:

CADETTI	(14/15 anni)	2 Minuti
JUNIOR	(16/17 anni)	2 Minuti
UNDER 21	(18/20 anni)	2 Minuti
SENIOR	(18/35 anni)	2 Minuti

(La durata degli incontri potrebbe subire modifiche in base a necessità organizzative)

ATOSHI BARAKU: Il cronometrista segnalerà quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro.

- I Concorrenti hanno diritto ad un tempo di recupero tra un incontro e l'altro pari alla durata dell'incontro stesso.

PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Sono obbligatorie le seguenti protezioni:

- Guantini omologati, di colore rosso e blu;
- Paradenti;
- Paraseno per le concorrenti femminili, è consentito il Paraseno con Corpetto addominale;
- Parastinchi omologati, di colore rosso e blu (fino a 9 anni sono facoltativi);
- Protezione per i piedi omologati, di colore rosso e blu;
- Conchiglia (protezione per l'inguine) per i concorrenti maschi.
- Corpetto protettivo per il torace.
- Caschetto protettivo obbligatorio per i concorrenti fino a 13 anni, facoltativo per 14/15 anni.

Gli occhiali sono vietati.

È vietato indossare indumenti o attrezzature non autorizzate.

COACH

I Coach dovranno, in ogni momento del torneo, indossare la tuta ufficiale del proprio Club/Federazione/Gruppo.

CRITERI PER DECIDERE IL VINCITORE DI UN INCONTRO

Al Concorrente viene assegnata la vittoria nei seguenti casi: prima della fine del tempo, quando ha riportato un netto vantaggio di otto punti sull'avversario; alla fine dell'incontro ha realizzato il maggior numero di punti; ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio per aver effettuato il primo punto incontrastato (SENSHU); ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI; al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

- Gli incontri individuali non possono finire in parità, ad eccezione degli incontri di un match a Squadre in questo caso, se il punteggio è pari e nessuno dei due ha ottenuto il SENSHU, l'Arbitro annuncerà il pareggio (HIKIWAKE).
- Un incontro di un match a Squadre può finire all'HANTEI solo se si tratta dell'incontro di spareggio.
- Qualora un Concorrente cui sia stato attribuito il SENSHU dovesse ricevere un'ammonizione per aver evitato il combattimento attraverso i seguenti comportamenti, mirati ad evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'avversario: JOGAI, scappare, andare in clinch, afferrare, lottare, spingere o stare petto contro petto quando mancano meno di 15 secondi alla fine dell'incontro - questi perderà automaticamente quel vantaggio.

PARITA'

In caso di parità di punteggio alla fine di un incontro individuale, sarà dichiarato il vincitore sulla base delle seguenti considerazioni:

1. Vince l'Atleta che si è aggiudicato il primo punto incontrastato – SENSU

in assenza di Senshu:

2. Vince l'atleta che nel suo punteggio ha il valore più alto (3punti – 2 punti – 1 punti)

in caso di parità:

3. Vince l'Atleta con il minor numero di penalità

nel caso in cui persiste la parità:

4. Hantei. In questo caso la decisione sarà presa con un voto finale del Gruppo Arbitrale (HANTEI).

Una decisione a favore di uno o dell'altro concorrente è obbligatoria e viene presa sulla base di quanto segue:

- a. L'atteggiamento, lo spirito combattivo e la forza dimostrati dai concorrenti
- b. La superiorità della tattica e delle tecniche mostrate
- c. Quale dei concorrenti ha iniziato la maggior parte delle azioni potenzialmente valide

In caso di Hantei con arbitraggio con tre Giudici, l'Arbitro avrà la priorità.

CRITERI PER DETERMINARE IL VINCITORE DI UN GRUPPO DEL GIRONE ALL'ITALIANA

In caso di parità di vittorie tra Concorrenti individuali di un girone all'italiana devono essere tenuti presenti i criteri di spareggio nell'ordine sotto specificato.

- 1) Il maggior numero di punti realizzati durante tutti gli incontri;
- 2) Scontro diretto.
 - È possibile che un Concorrente venga squalificato durante un incontro (HANSOKU) e continui poi la gara. In questo caso all'avversario viene attribuita la vittoria per 8-0.

PUNTEGGIO

IPPON	(1 Punto)
NIHON	(2 Punti)
SANBON	(3 Punti)

Un **IPPON** è attribuito per Tsuki (pugno dritto) o Uchi (percossa) eseguiti su qualsiasi parte del corpo utile ai fini del punteggio.

Un **NIHON** viene attribuito per calci CHUDAN, **Sbilanciamento seguito da tecnica valida**

Un **SANBON** viene attribuito per calci JODAN o per qualunque altra tecnica eseguita su un avversario che si trovi con qualunque parte del corpo, escluso i piedi, a contatto con il tappeto, ad eccezione dell'Hiza-Gamae (Kata Hiza Dachi: un ginocchio tocca il tappeto mentre viene eseguita una tecnica).

- Il concorrente che per primo si aggiudica un punto, otterrà “il primo vantaggio di punteggio incontrastato” (**SENSHU**)

Affinché venga attribuito il punto una tecnica deve essere valutata come potenzialmente efficace se non controllata e, inoltre, deve obbedire ai seguenti criteri:

- 1) Buona forma (tecnica eseguita in maniera appropriata).
- 2) Atteggiamento sportivo (tecnica eseguita senza l'intenzione di provocare un danno).
- 3) Applicazione vigorosa (tecnica realizzata con velocità e forza).
- 4) Mantenimento della consapevolezza e dell'attenzione nei confronti del proprio avversario sia durante che dopo l'esecuzione della tecnica (non voltarsi o cadere dopo aver realizzato una tecnica – a meno che la caduta non sia determinata da un fallo dell'avversario).
- 5) Corretta scelta di tempo (tecnica realizzata al momento giusto).
- 6) Distanza corretta (tecnica realizzata alla distanza giusta affinché possa risultare efficace).

Una tecnica non è da considerarsi valida quando:

- a) Viene eseguita dopo il segnale della fine del tempo o dopo che l'Arbitro ha annunciato “YAME”.
- b) Viene eseguita nello stesso momento oppure dopo che è stato annunciato “WAKARETE” e prima che venga annunciato “TSUZUKETE”.

- c) Viene eseguita quando l'autore si trova fuori dall'area di gara (JOGAI).
- d) Viene seguita da un'infrazione – ad eccezione del JOGAI.
- e) Il Concorrente, dopo averla realizzata, si gira rivolgendo la schiena al proprio avversario (mancanza di consapevolezza e attenzione).
- f) Viene eseguita infrangendo le regole, oppure dopo che è stata realizzata un'infrazione (vedi il caso di un contatto eccessivo, una trattenuta, uno stratonamento, ecc.).

CONTATTO

Le tecniche nell'area CHUDAN possono essere realizzate con un impatto controllato tale da non provocare alcun danno all'avversario. La perdita di fiato per un Concorrente che riceve un colpo non è di per sé indicativa di un mancato controllo.

Le tecniche eseguite nell'area JODAN possono portare all'assegnazione del punto qualora arrivino a 5 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di gamba, o a 2 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di braccia. Possono tuttavia arrivare a leggero contatto con il bersaglio (contatto epidermico), senza causare un impatto eccessivo – ad eccezione della gola per la quale non è consentito alcun tipo di contatto.

Per le classi fino a 15 anni, le tecniche portate nell'area JODAN possono essere premiate quando arrivano a 10 cm dal bersaglio, se si tratta di tecniche di gamba, o a 5 cm, se si tratta di tecniche di braccia.

Il “contatto epidermico” con tecniche di braccia è ammesso solo per le classi di età dai 16 anni in su (Junior). Per le classi da 8 a 15 anni il contatto epidermico è ammesso solo per le tecniche di gamba. Per contatto epidermico si intende il contatto con il bersaglio senza trasferimento di energia alla testa o al corpo.

In caso di primo contatto troppo forte che provochi lesioni e diminuisca le possibilità di vittoria del concorrente, verrà assegnato HANSOKU CHUI e NIHON (due punti) al destinatario.

COMPORAMENTI PROIBITI

I seguenti comportamenti sono proibiti:

- 1) Tecniche che determinano un contatto eccessivo, in considerazione dell'area attaccata, e tecniche che hanno contatto con la gola.
- 2) Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
- 3) Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
- 4) Tecniche eseguite dopo il “WAKARETE” e prima che sia stato annunciato “TSUZUKETE”.
- 5) Tecniche di proiezione pericolose o vietate.
- 6) Simulare o esagerare lesioni.
- 7) Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'avversario, o che non si siano verificate dopo che è stato realizzato un punto.
- 8) Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, che espongono il Concorrente a lesioni da parte dell'avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di auto-protezione (MUBOBI).
- 9) Evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'avversario.
- 10) Passività – non ingaggiare il combattimento (non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro o al Concorrente che risulti in vantaggio per punti o per SENSHU).
- 11) Trattenere, spingere, lottare o stare petto contro petto senza tentare una proiezione o una tecnica valida.
- 12) Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha sferrato un calcio.
- 13) Afferrare un braccio o il karate-gi dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
- 14) Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituiscono un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi pericolosi e incontrollati.
- 15) Attacchi simulati o effettivi con la testa, le ginocchia o i gomiti.
- 16) Parlare o provocare l'avversario, non obbedire agli ordini dell'Arbitro, porre in essere comportamenti scortesi nei confronti del gruppo arbitrale o commettere altre violazioni dell'etichetta.
- 17) Nelle classi fino a 13 anni non è consentito eseguire tecniche di spazzata e/o proiezione.**

- In aggiunta, l'Arbitro può, in base al proprio insindacabile giudizio, allontanare dall'area di gara un Coach che si comporti in maniera inappropriata o che interferisca con il regolare svolgimento dell'incontro, e non far ripartire l'incontro fin tanto che il Coach non si sia attenuto alle indicazioni ricevute. L'Arbitro avrà potere di agire come sopra detto anche nei confronti di altri componenti dell'entourage di un Concorrente presenti sull'area di gara.
- Solo il Coach designato per quello specifico incontro è autorizzato ad assistere e seguire il Concorrente dalla propria postazione collocata a ridosso dell'area di gara. Tutti gli altri Coach registrati ed accreditati, o gli altri membri registrati della delegazione che partecipano ai campionati, non sono autorizzati ad interferire, assistere e/o seguire un Concorrente durante lo stesso incontro; se in difetto, il loro accredito potrà essere revocato.
- I suggerimenti e le osservazioni del Coach non devono interferire con le attività in corso. Il Coach può parlare liberamente al Concorrente quando l'incontro è sospeso, ma deve sempre astenersi dal commentare i giudizi del gruppo arbitrale.

AMMONIZIONI E PENALITÀ

AMMONIZIONI NON UFFICIALI

Ci sono due tipi di ammonizioni non ufficiali:

TSUZUKETE invitare a combattere

Sollecitare i Concorrenti ad ingaggiare il combattimento con la medesima gestualità utilizzata normalmente quando si invitano i Concorrenti a salire sul Tappeto, unitamente all'ordine "TSUZUKETE".

WAKARETE interrompere un clinch

Interrompere un clinch, applicando la stessa gestualità che si usa quando si invitano i Concorrenti ad uscire dal Tappeto, unitamente all'ordine "WAKARETE" con il quale si interromperà momentaneamente l'azione senza fermare il tempo. I Concorrenti si dovranno separare, dopodiché verrà ordinato "TSUZUKETE" affinché riprenda l'incontro.

- Qualunque tecnica valida che venga eseguita contemporaneamente all'ordine di WAKARETE non potrà essere premiata con un punto, ma l'azione non verrà penalizzata. Una tecnica ritenuta carente di controllo sarà, come da prassi, soggetta ad ammonizione o penalità.

AMMONIZIONI UFFICIALI

Ci sono due livelli di ammonizioni ufficiali: **CHUI** e **HANSOKU CHUI**.

CHUI Ammonizione

viene comminata, fino a tre volte, per le infrazioni meno gravi che non determinano una diminuzione delle possibilità di vittoria di un Concorrente.

HANSOKU CHUI Avvertimento di squalifica in caso di ulteriore infrazione del regolamento

viene comminata per infrazioni più gravi che determinano una riduzione delle possibilità di vittoria di un Concorrente, oppure viene comminata per un'infrazione realizzata da un Concorrente che abbia già ricevuto in precedenza tre CHUI.

PENALITÀ

Ci sono due tipi di penalità che determinano due differenti livelli di squalifica:

HANSOKU Squalifica dall'incontro.

È la penalità per squalifica a seguito di grave infrazione al regolamento o dopo che era già stato comminato HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU Squalifica dalla gara.

Si tratta della squalifica da tutta la gara, comprese anche le altre categorie cui il Concorrente possa essere registrato. SHIKKAKU può essere commiato qualora un Concorrente non obbedisca agli ordini dell'Arbitro, agisca con premeditazione in maniera malevola, o commetta un'azione che leda il prestigio e l'onore dello spirito del karate.

APPLICAZIONE DELLE AMMONIZIONI E DELLE PENALITÀ

Contatto eccessivo: quando il contatto viene ritenuto troppo forte dall'Arbitro, ma non diminuisce la possibilità di vittoria del Concorrente, potrà essere comminata un'ammonizione (CHUI).

Contatto che determini un infortunio: qualunque tecnica che determini un infortunio, a meno che non sia stato causato da chi l'ha ricevuta, determinerà un'ammonizione o una penalità. I Concorrenti devono eseguire le tecniche con controllo e buona forma. Se non lo fanno deve essere comminata un'ammonizione o una penalità a prescindere dalla tecnica mal eseguita.

Reazione eccessiva ad un contatto: una lieve esagerazione di un contatto non troppo grave (che in ogni caso consiste in un'eccessiva reazione) verrà ammonita con un CHUI. Un'evidente manifestazione di esagerazione verrà invece ammonita con un HANSOKU CHUI. Un'ancora più grave esagerazione, tipo barcollare qua e là, cadere a Tappeto, rialzarsi e ricadere di nuovo e così via, può comportare un HANSOKU diretto.

Fingere un infortunio: qualunque tipo di simulazione di un infortunio, per quanto lieve, dovrà essere ammonita con CHUI, mentre un'evidente simulazione dovrà essere ammonita con HANSOKU CHUI. Una simulazione ancor più grave, come barcollare qua e là, cadere a Tappeto, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, verrà penalizzata con SHIKKAKU diretto. Qualunque simulazione d'infortunio per una tecnica che invece è stata ritenuta valida e premiata dai Giudici con un punto determinerà, come minimo, HANSOKU CHUI.

Contatto alla gola: Qualunque contatto alla gola, a meno che non sia stato causato da chi l'ha ricevuto, sarà ammonito o penalizzato.

Le tecniche di proiezione sono divise in due tipi: le cosiddette tecniche di spazzata convenzionali quali de ashi barai, ko uchi gari, etc., per le quali l'avversario viene squilibrato o proiettato senza essere afferrato, e quelle proiezioni che necessitano che l'avversario venga afferrato con una mano o trattenuto mentre la proiezione viene eseguita. Sono entrambe consentite.

- Il fulcro della proiezione non deve essere al di sopra del livello dei fianchi di chi proietta e l'avversario deve essere trattenuto durante la sua esecuzione affinché possa essere assicurata una caduta in sicurezza. Le proiezioni al di sopra delle spalle sono espressamente proibite, si tratta delle cosiddette proiezioni "sacrificio".

Afferrare un calcio: l'unico caso in cui è consentito trattenere l'avversario con due mani è quando si intercetta la gamba dell'avversario che esegue un calcio. Trattenere con due mani è consentito solo quando si afferra la gamba dell'avversario che esegue un calcio con lo scopo di effettuare una proiezione: con una mano si tiene la gamba e con l'altra si afferra il karate-gi o il corpo dell'avversario per attutirne la caduta.

Afferrare le gambe: è proibito afferrare l'avversario sotto la cintola per sollevarlo e proiettarlo, oppure abbassarsi per afferrarlo dalle gambe. Se un Concorrente si infortuna a seguito di una proiezione, l'Arbitro potrà decidere se comminare un'ammonizione o una penalità.

Afferrare con una mano: un Concorrente può afferrare il braccio o il karate-gi dell'avversario con lo scopo di eseguire una proiezione o direttamente una tecnica da punto, ma non può mantenere la trattenuta eseguendo tecniche a ripetizione.

Trattenere per attutire una caduta: è consentito tenersi al karate-gi dell'avversario con una mano per attutire la caduta.

Uscita dall'area di gara: JOGAI si riferisce ad una situazione in cui il piede, o qualsiasi altra parte del corpo di un Concorrente tocca il suolo al di fuori dell'area di gara. Cosa diversa è quando il Concorrente viene spinto o proiettato dall'avversario fuori dall'area di gara, oppure l'uscita avviene dopo aver realizzato un punto.

Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi: quando un Concorrente viene colpito o si infortuna per propria colpa o negligenza gli viene comminata un'ammonizione o una penalità per MUBOBI. Tale situazione si può verificare se si volta la schiena all'avversario, se si attacca senza curarsi del possibile contrattacco dell'avversario, se ci si ferma prima che l'Arbitro ordini "YAME", se si abbassa la guardia o se ripetutamente e volontariamente non si parano gli attacchi dell'avversario.

- Se prima dell'inizio dell'incontro ad un Concorrente è stato chiesto se indossa la conchiglia, e lui ha risposto affermativamente, e successivamente viene appurato che in realtà non la indossa, a quel Concorrente verrà comminato lo SHIKKAKU. Se, invece, nulla è stato chiesto, e poi si scopre che il Concorrente non indossa la conchiglia, gli verranno concessi 2 minuti per rimediare e gli verrà automaticamente comminata una sanzione per MUBOBI.

La passività è una situazione in cui entrambi i Concorrenti non tentano di realizzare il punto, oppure un solo Concorrente non tenta di fare punto nonostante si trovi in svantaggio per punti o per SENSHU. La passività non può essere comminata né nei primi 15 né negli ultimi 15 secondi dell'incontro.

Evitare il combattimento fa riferimento ad una situazione in cui un Concorrente cerca di impedire all'avversario di costruire un'azione per realizzare un punto mediante comportamenti che possono essere contraddistinti come perdite di tempo. Esempi di tale comportamento sono: arretrare senza contrattaccare efficacemente, trattenere, cercare di andare in clinch, oppure uscire dall'area di gara piuttosto che lasciare l'opportunità all'avversario di realizzare un punto. Evitare di combattere durante gli ultimi 15 secondi dell'incontro (ATOSHI BARAKU) comporterà, come minimo, un'ammonizione di HANSOKU CHUI e la perdita del SENSHU.

Non seguire le istruzioni: Un Concorrente che si rifiuti di seguire le istruzioni dell'Arbitro o mostri un atteggiamento di stizza riceverà SHIKKAKU. Questo tipo di penalità può essere comminato prima, durante o dopo l'incontro.

Festeggiamenti eccessivi, esternazioni politiche o religiose: ci si aspetta che i Concorrenti rispettino la cerimonia del saluto all'inizio ed alla fine dell'incontro o del match. Qualunque tipo di festeggiamento eccessivo, tipo mettersi in ginocchio, ecc., così come le espressioni politiche o religiose eseguite durante o subito dopo la fine dell'incontro, sono proibite e sono soggette a penalità.

Squalifica dei singoli Concorrenti negli incontri a squadre

HANSOKU o SHIKKAKU: negli incontri a squadre il punteggio del Concorrente squalificato sarà azzerato e quello dell'avversario sarà portato ad otto punti.

INFORTUNI ED INCIDENTI DURANTE UNA GARA

Un Concorrente infortunato che vinca un incontro per squalifica dell'avversario a causa di un infortunio non può continuare a combattere senza il parere favorevole del medico di gara. Tale autorizzazione non può essere concessa ad un Concorrente che abbia perso conoscenza o abbia altri sintomi da commozione cerebrale.

Un Concorrente infortunato, a cui è stato permesso di continuare, può anche vincere un secondo incontro per squalifica dell'avversario dovuta a infortunio, ma è immediatamente ritirato dalla competizione di Kumite.

• REGOLA DEI 10 SECONDI

Un Concorrente che cade, viene proiettato, messo al Tappeto e non si rimette perfettamente in piedi entro dieci secondi sarà considerato come impossibilitato a continuare a combattere e verrà ritirato da ogni categoria di kumite per quella gara. Nel caso in cui un Concorrente cade, viene proiettato, messo al Tappeto e non si rimetta subito in piedi, l'Arbitro interromperà l'incontro, chiamerà il dottore e contemporaneamente inizierà a contare a voce alta fino a dieci mostrando un dito per ogni secondo. In tutti i casi in cui viene avviato il conteggio dei 10 secondi si dovrà chiedere al medico di esaminare il Concorrente prima di poter far ripartire l'incontro. Per gli episodi in cui si applica la regola dei 10 secondi il Concorrente può essere esaminato sul Tappeto. Il Commissario di Tappeto deve notificare al tavolo centrale i casi in cui un Concorrente non può continuare a combattere a seguito dell'applicazione della regola dei 10 secondi.

• INFORTUNIO DI ENTRAMBI I CONCORRENTI

Se entrambi i Concorrenti si infortunano o patiscono gli effetti di un infortunio occorso in precedenza e vengono ritenuti dal medico di gara impossibilitati a proseguire, l'incontro viene deciso come si farebbe se il tempo fosse scaduto.

Appendice 1

Kumite Promotional – fino a 13 anni compiuti

1 Arbitro (SUSHIN), 2 Giudici (FUKUSHIN), 1 Supervisore dell'incontro (KANSA)

- Se un Giudice segnala per AKA e l'altro Giudice per AO, l'Arbitro deve fermare l'incontro, e assegnare un punto ad AKA ed un punto ad AO. Questo è l'unico caso in cui l'Arbitro ferma l'incontro senza segnalare la sua opinione.
- In tutte le altre situazioni prevarrà la maggioranza.

1 Arbitro, 1 Giudice a specchio, 1 Supervisore dell'incontro (KANSA)

- Quando l'Arbitro ferma l'incontro e segnala per Aka il Giudice a Specchio segnala per Ao, sarà assegnato un punto ad AKA ed un punto ad AO.

1 Arbitro 3 Giudici 1 Supervisore dell'incontro (KANSA)

- Se due Giudici segnalano punto per Aka, l'Arbitro e l'altro Giudice per Ao, sarà assegnato un punto ad AKA ed un punto ad AO.
- In tutte le altre situazioni prevarrà la maggioranza.

Kumite Agonisti – da 14 anni in poi: In tutti i casi prevarrà la maggioranza

1 Arbitro, 1 Giudice a specchio, 1 Supervisore dell'incontro (KANSA): Quando l'Arbitro ferma l'incontro e segnala per Aka ed il Giudice a specchio segnala per Ao o Mienai, l'Arbitro deve girarsi verso il Kansa che esprimerà il suo parere. A questo punto prevarrà la maggioranza.

Spiegazioni generali:

L'Arbitro non può andare contro l'opinione di due/tre Giudici che mostrano punti per lo stesso concorrente. È solo in caso di Skin Touch o qualsiasi altro avvertimento o penalità che l'Arbitro può chiedere ai Giudici di riconsiderare e cambiare la loro opinione.

All' HANTEI, l'Arbitro e i Giudici hanno un voto ciascuno.

Il Gruppo Arbitrale può dare spiegazioni, riguardo ad un giudizio dato, solo al Responsabile dell'Area di Gara, alla Commissione Arbitrale o alla Giuria D' Appello. Non daranno spiegazioni a nessun altro.