



REGOLAMENTO GARA

SETTORE GIOVANILE

Revisione Settembre 2011

REGOLE GENERALI

Art. 1 – OBIETTIVI GENERALI DEL METODO TECNICO ASI KARATE

I principali obiettivi sono i seguenti:

- Promuove la disciplina del Karate Sportivo in generale;
- Sperimentare nuovi programmi tecnici ed elaborare regolamenti arbitrali con particolare riferimento ai giovani praticanti la disciplina sportiva del Karate con età compresa tra i 5 e i 14 anni;
- Introdurre con gradualità la pratica sportiva del karate e favorire la pratica pre-agonistica del Karate tra i giovani, secondo i regolamenti tecnici della federazione italiana FIJKAM, convenzionata con l'ASI, e della federazione internazionale WKF;
- Organizzare eventi sportivi promozionali, finalizzati al raggiungimento degli obiettivi sopra esposti.

Art. 2 - FASCE D'ETA'

L'attività si svolgerà seguendo l'anno solare (gennaio-dicembre) e gli atleti saranno suddivisi secondo le seguenti 5 fasce d'età:

N.	CATEG.	ANNI	2011	2012	2013	2014
0	Kid (KI)	5°	2006	2007	2008	2009
1	Children (CH)	6°-7°	2004-2005	2005-2006	2006-2007	2007-2008
2	Boy&Girl (BG)	8°-9°	2002-2003	2003-2004	2004-2005	2005-2006
3	Novice (NO)	10°-11°	2000-2001	2001-2002	2002-2003	2003-2004
4	Minicadet (MC)	12°-13°	1998-1999	1999-2000	2000-2001	2001-2002

Per gli anni successivi si provvederà a scalare di un anno ogni singola fascia d'età.

Art. 3 – METODO DI COMPETIZIONE

Tutte le gare, con esclusione dei Percorsi, si svolgeranno con il metodo WKF (eliminazione diretta con recupero e valutazione arbitrale tramite bandierine di colore rosso e blu).

Art. 4 – AREA DI GARA

In tutte le prove dove è prevista la specialità del combattimento l'area di gara (materassine) è limitata a 6 metri per lato.

Nella specialità del Gioco tecnico del palloncino l'area di gara dovrà, preferibilmente, utilizzare le materassine e la stessa dovrà avere una misura adeguata per consentire agli atleti l'esecuzione dell'esercizio in modo agevole.

Nella gare di kata la presenza di materassine è consigliata per i kata codificati (stile) ed obbligatoria per le prove di libera composizione e dovrà avere una dimensione di almeno 6 m per lato

Art. 5 – ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI INDIVIDUALI

Tutti gli atleti che partecipano alle gare di kumite o kata dovranno indossare il karategi e non potranno accedere al tappeto di gara con qualsiasi tipo di calzatura.

Per i giochi e i percorsi è consentito l'uso di abbigliamento sportivo, diverso dal karategi, e calzature ginniche.

Gli Atleti/e che si cimenteranno nel Gioco Tecnico del Palloncini coassiali non sono tenuti ad indossare alcuna protezione.

Gli atleti che si presentano per tutte le prove di kumite devono presentarsi sul tappeto forniti di cintura rossa o blu, a seconda che siano chiamati per primi (AKA) o per secondi (AO).

Per il gioco tecnico dei palloncini coassiali gli atleti non dovranno indossare alcun tipo di protezione ma potranno portare eventualmente i guantini di colore adeguato.

Per tutte le gare di combattimento individuale gli atleti/e devono presentarsi sul tappeto forniti delle seguenti protezioni personali: guantini blu o rossi, protezione al torace (corpetto), conchiglia (categoria maschile), paradenti, protezione al collo piede blu o rossa, a seconda della chiamata.

Gli inadempienti, se non provvederanno entro 1 minuto, saranno dichiarati sconfitti.

E' consentito l'uso degli occhiali per le specialità Gioco Tecnico del Palloncino, per tutte le prove di kata mentre per le prove di combattimento dove è previsto il confronto con il compagno (a coppie dimostrativo) o con un avversario (individuale no stop e wkf limited) è proibito. In queste prove è consentito l'uso di lenti a contatto del tipo morbido e di apparecchi ortodontici fissi (previa autorizzazione dei Dirigenti Sociali).

Eventuali deroghe a questo articolo potranno essere applicate esclusivamente tramite il Coordinatore degli Ufficiali di Gara.

Art. 6 – COMPOSIZIONE DEL GRUPPO ARBITRALE

In tutte le prove di combattimento il Gruppo Arbitrale sarà così composto:

- N. 1 Arbitro Centrale il quale avrà compito di valutare le prove tecniche dei concorrenti e decretare la vittoria secondo i parametri di valutazione fissati dal regolamento. Il suo giudizio, in merito a valutazioni di tipo tecnico, è insindacabile;
- N. 1 Giudice di sedia frontale il quale avrà il compito di segnalare all'Arbitro, con discrezione, utilizzando le bandierine rossa (mano sx) e blu (mano dx), penalità e punti rilevati dal proprio angolo di visuale. Il Giudice non ha diritto di voto;
- N. 1 Segretario che avrà il compito di riportare sul tabellone di gara i nominativi degli atleti che hanno passato il turno, aggiornare sul tabellone elettronico (qualora disponibile) i punteggi, le penalità e il tempo di gara, sovrintendere le suddette operazioni qualora fossero presenti dei collaboratori (ufficiali di gara-segretari di giornata) messi a disposizione dall'organizzazione.

Gli Ufficiali di Gara possono arbitrare gli Atleti della stessa Provincia e/o Regione ma non della società presso la quale lo stesso dichiara di allenarsi con continuità.

Eventuali deroghe a questo articolo potranno essere applicate esclusivamente tramite il Coordinatore degli Ufficiali di Gara.

Art. 7 – GIOCHI TECNICI E PERCORSI

Il Percorso ludico sarà composto da un insieme di stazioni (preferibilmente 10), di limitato impegno motorio (salti, tuffi, capovolte, balzi...).

Ogni esercizio dovrà essere eseguito nel modo corretto, secondo quanto previsto dal Coordinatore Attività Giovanile.

Nel caso di errore la stazione dovrà essere ripetuta per intero e comunque non più di una volta per un massimo di 3 errori nell'intero percorso. Il salto di una stazione comporterà una penalità di 10 secondi.

Il percorso non seguirà uno schema fisso e, nella dislocazione delle stazioni, potrà variare di gara in gara.

Il percorso, omologato dal Responsabile degli Ufficiali di Gara, verrà illustrato agli Atleti direttamente in sede di gara e agli stessi sarà data la possibilità di provare l'esercizio prima dell'inizio della manifestazione.

La classifica sarà stilata sulla base del tempo di esecuzione.

Alle gare di percorso possono partecipare gli atleti appartenenti alle categorie KID (5 anni), CHILDREN (6 e 7 anni) in gruppi separati.

REGOLAMENTO DI KUMITE

Art. 7 – SPECIALITA' TECNICHE DEL KUMITE

Le specialità si distinguono per una progressiva complessità tecnica e sono le seguenti:

1. Gioco tecnico dei palloncini coassiali
2. Combattimento a coppie dimostrativo
3. Combattimento individuale senza interruzione (no stop)
4. Combattimento individuale WKF limitato

Art. 8 – TECNICHE CONSENTITE

Per tutte le prove di combattimento gli atleti potranno portare liberamente, ma esclusivamente, le seguenti 5 tecniche consentite :

- chudan mawashigeri ;
- chudan yakuzuchi;
- jodan urakenuchi;
- jodan mawashigeri;
- jodan uramawashigeri;

Tutte gli altri tipi di tecniche, diversi da quelli sopra indicati, sono proibite.

Non sono ammesse tecniche di proiezione, spazzate e tecniche diritte al volto.

Art. 9 –AREE CONSENTITE

Per tutte le prove di combattimento gli atleti potranno portare liberamente le tecniche consentite nelle seguenti aree:

- alla testa, volto, nuca e collo (palloncino alto nel gioco tecnico del palloncino coassiale) le tecniche "jodan", senza toccare.
- All' addome, petto e ai fianchi le tecniche "chudan" (palloncino basso nel gioco tecnico del palloncino coassiale)
 - senza alcun contatto per il gioco tecnico del palloncino coassiale
 - con contatto controllato per tutte le altre specialità di combattimento previsto dal presente programma.

Tutte le altre aree, diverse da quelli sopra indicate, non possono essere considerate aree idonee per portare tecniche valide. La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica

Art. 10 – LIMITAZIONE DI PARTECIPAZIONE ALLE SPECIALITA'

Gli atleti della categoria NOVICE, qualora partecipino alla prova di Palloncino (livello 1) ed alla prova di combattimento a coppie (livello 2) NON possono partecipare alla prova di KUMITE NO STOP (livello 3) .

Gli atleti della categoria MINICADET qualora partecipino alla prova di KUMITE NO STOP (livello 3) gareggeranno nelle categorie di peso NOVICE e NON potranno partecipare nel KUMITE WKF LIMITATO (livello 4).

Le coppie di kumite possono essere miste.

Nelle coppie di kumite uno dei due atleti può appartenere alla fascia d'età inferiore del compagno di squadra.

Nella gara a squadre con regolamento Kumite no stop potranno partecipare solo gli atleti appartenenti alla categorie NOVICE.

Nella gara a squadre con regolamento Kumite WKF limited potranno partecipare solo gli atleti appartenenti alla categorie MINICADET.

Le squadre saranno composte da un minimo di 2 atleti ad un massimo di 4 e saranno suddivise tra maschi e femmine.

Nelle gare a squadre è consentito il prestito di un'atleta appartenete alla stessa categoria da parte di una altra società e solo se l'atleta prestato non è componente di altra squadra.

•

PALLONCINO Livello 1	KUMITE COPPIE Livello 2	KUMITE NO STOP Livello 4	KUMITE WKF LIMITATO Livello 5
KID			
CHILDREN			
BOY-GIRL	BOY-GIRL		
NOVICE	NOVICE	NOVICE	
		MINICADET	MINICADET

•

Art. 11 – RUOLO DELL'ARBITRO E DEL GIUDICE

In tutte le gare di combattimento l'ufficiale di gara designato come Arbitro si porrà in piedi con il tavolo centrale alle proprie spalle. La collaborazione alla gestione della gara sarà data da un solo Giudice che si posizionerà seduto di fronte all'Arbitro, all'esterno dell'area di gara.

Compito del Giudice di sedia sarà il controllo delle azioni proibite e dei contatti nonché di tutte le tecniche che si svolgeranno dalla propria parte e che segnalerà all'Arbitro, con un discrezione, utilizzando le bandierine, secondo le modalità note.

L'Arbitro valuterà l'indicazione ricevuta e qualora la ritenesse valida la segnalazione del Giudice in quanto si trovava in una posizione migliore rispetto alla propria, agirà secondo le normali procedure di gara. In ogni decisione il Giudice di sedia non ha diritto di voto e svolge esclusivamente un ruolo di supporto all'Arbitro.

Art. 12 – CONTROLLI DEL PESO E DEI DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

All'inizio della competizione potranno essere previsti controlli del peso a campione. L'Arbitro designato come responsabile del quadrato di gara, avvisando anticipatamente il coordinatore degli ufficiali di gara, può, in ogni fase della competizione, chiedere il controllo del peso dell'atleta.

Qualora l'atleta risultasse fuori peso verrà automaticamente escluso dalla competizione e la società sarà segnalata al Coordinatore Regionale per i provvedimenti del caso. Nel caso di inserimento di un atleta in una categoria di peso errata, qualora sia comprovato che si tratta di un errore di tipo amministrativo e non di un illecito sportivo, sarà possibile, a discrezione del Coordinatore degli Ufficiali di Gara, inserirlo nella categoria di peso corretta.

Tutti i dispositivi di protezione, se non omologati, devono essere approvati dal responsabile arbitrale.

Art. 13 – GIOCO TECNICO DEI PALLONCINI COASSIALI

La durata della prova è di 45 secondi.

Gli atleti si confronteranno contemporaneamente (uno Aka e uno Ao) tirando su 2 coppie di palloncini coassiali (uno ad altezza chudan l'altro ad altezza jodan) che simulano la sagoma di un ipotetico avversario.

La prova è senza interruzione e gli atleti potranno portare liberamente, senza contatto, le 5 tecniche consentite.

In caso di contatto l'Arbitro fermerà l'incontro ed attribuirà all'atleta una penalità di categoria C1, secondo il metodo WKF, senza attribuire alcun punteggio all'avversario. In caso di tecnica non consentita l'Arbitro fermerà l'incontro ed attribuirà all'atleta una penalità di categoria C2, secondo il metodo WKF, senza attribuire alcun punteggio all'avversario.

Alla conclusione dell'incontro l'Arbitro decreterà la vittoria utilizzando lo schema previsto.



Art. 14 – COMBATTIMENTO A COPPIE DIMOSTRATIVO

La durata dei combattimenti è di 60 secondi

In questa specialità si confronteranno 2 coppie di atleti contemporaneamente (una coppia con cintura rossa l'altra con la cintura blu).

Gli atleti si confrontano individualmente utilizzando solo le 5 tecniche consentite.

Non sono ammesse tecniche di proiezione, spazzate e tecniche diritte al volto.

La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica.

Non è ammesso alcun tipo di contatto all'area jodan e chudan.

Non è prevista alcuna suddivisione in gruppi di graduazione.

L'arbitro fermerà l'incontro solo in caso di penalità.

Eventuali penalità di contatto o azioni proibite saranno attribuite alla coppia ed ufficializzate utilizzando lo stesso metodo del regolamento WKF, senza attribuire alcun punteggio alla coppia avversaria.

Gli atleti dovranno essere provvisti almeno dei guantini protettivi.

Art. 14 – COMBATTIMENTO INDIVIDUALE LIBERO SENZA INTERRUZIONE (NO STOP)

La durata del combattimento è di 75 secondi.

Gli atleti si confrontano individualmente utilizzando solo le 5 tecniche consentite.

Non sono ammesse tecniche di proiezione, spazzate e tecniche diritte al volto.

La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica.

Non è ammesso alcun tipo di contatto all'area jodan. In tutte le gare la valutazione verrà espressa con il metodo delle bandierine.

Le aree di gara dovranno avere una misura di 6x6 metri.

Non è prevista alcuna suddivisione in gruppi di graduazione.

L'arbitro fermerà l'incontro solo in caso di penalità C1 o C2. Eventuali penalità di contatto o azioni proibite saranno ufficializzate utilizzando lo stesso metodo del regolamento WKF senza attribuire alcun punteggio all'avversario.

La valutazione finale è di tipo globale e non è previsto il prolungamento dell'incontro (SAI-SHAI). Gli atleti dovranno indossare le seguenti protezioni: guanti Blu o Rossi a seconda della chiamata, paradenti parastinchi e copri piede blu o rosso a seconda della chiamata, corpetto protettivo addominale, conchiglia (categoria maschile).

Art. 15 – COMBATTIMENTO INDIVIDUALE LIBERO CON INTERRUZIONE (WKF LIMITATO)

La durata del combattimento è di 120 sec.

Gli atleti si confrontano individualmente utilizzando solo le 5 tecniche consentite.

Non sono ammesse tecniche di proiezione, spazzate e tecniche diritte al volto.

La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica.

Non è ammesso alcun tipo di contatto all'area jodan.

L'arbitro fermerà l'incontro secondo quanto previsto dal regolamento WKF ma gli atleti potranno usare solo le 5 tecniche stabilite che verranno premiate nel seguente modo:

- **uraken jodan o yakuzuchi chudan** **IPPON** **1 punto**
- **mawashigeri chudan** **NIHON** **2 punti**
- **mawashi geri o uramawashigeri jodan** **SANBON** **3 punti**

Gli atleti dovranno indossare le seguenti protezioni: guanti blu o rossi a seconda della chiamata, paradenti, parastinchi e copri piede blu o rosso a seconda della chiamata, corpetto protettivo addominale, conchiglia (categoria maschile).

In caso di parità viene concesso un nuovo incontro (Sai Shiai) per una durata di 1 minuto.

Viene dichiarato vincitore il Concorrente che alla fine del nuovo combattimento avrà il punteggio migliore, se non viene messo a segno alcun punto, la decisione sarà per HANTEI

Art. 15 – COMBATTIMENTO A SQUADRE

Le regole del combattimento sono le stesse del combattimento individuale relativo alla categoria di appartenenza.

Nelle gare di Squadra non è prevista alcuna estensione dell'incontro. Vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di incontri. Se le due Squadre hanno riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti, considerando sia gli incontri persi che quelli vinti. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di incontri riportando lo stesso numero di punti, allora si tiene un incontro decisivo. Se la situazione di parità persiste, viene concesso un nuovo incontro (Sai Shiai) per una durata di un minuto. Viene dichiarato vincitore il Concorrente che alla fine del nuovo combattimento avrà il punteggio migliore. Se non viene messo a segno alcun punto, la decisione verrà presa dall'Arbitro (HANTEI).

Nelle gare a squadre, solo in sede di gara, è consentito il prestito di un'atleta appartenente alla stessa categoria da parte di una altra società solo se l'atleta prestato non è componente di

altra squadra. I componenti della squadra (minimo 2 – massimo 4) devono essere identificabili, ed è fatto obbligo al coach di consegnare all'inizio della gara a squadre l'ordine, utilizzando il modulo predisposto, in cui gli atleti combatteranno. Questo ordine potrà essere confermato o cambiato dall'Arbitro il quale, verificate le altezze e i pesi degli atleti delle due squadre, potrà accettare o meno l'ordine proposto. I componenti della squadra, una volta iniziata la gara, potranno nei turni successivi confermare o cambiare l'ordine dei combattenti presentando al tavolo centrale ogni volta il modulo predisposto. Una Squadra viene squalificata se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore modifica la composizione della squadra successivamente alla presentazione del modulo al tavolo centrale.

Art. 16 - PARAMETRI DI VALUTAZIONE DELLE PROVE DI KUMITE

La valutazione verrà effettuata secondo i parametri riportati nello schema sotto indicato

DESCRIZIONE			PARAMETRI DI VALUTAZIONE	
LIVELLO	TIPO	DURATA	TECNICA = 50%	TATTICA = 50%
1	Gioco Tecnico Palloncino	45"	<i>uso corretto delle tecniche consentite rapporto uso braccia/gamba (1a 3) naturalità posizioni e guardia simmetria</i>	<i>distanza corretta dinamismo fluidità movimenti creatività combinazione</i>
2	Combattimento Dimostrativo a Coppie	60"	<i>uso corretto delle tecniche consentite rapporto uso braccia/gamba (rap. 1/3) naturalità posizioni e guardia simmetria</i>	<i>distanza corretta scelta del tempo dinamismo fluidità movimenti creatività combinazione organizzazione e razionalità nelle azioni di attacco (finte) organizzazione e razionalità nelle azioni di difesa (parate e schivate)</i>
3	Combattimento Esordienti (no stop)	85"	<i>uso tecniche braccia (1) uso tecniche gamba medio (2) uso tecniche gamba jodan (3) simmetria</i>	<i>distanza corretta scelta del tempo organizzazione e razionalità nelle azioni di attacco (finte) organizzazione e razionalità nelle azioni di difesa (parate e schivate)</i>
4	Combattimento WKF limitato	120"	<i>Le tecniche vengono assegnate con la metodologia del regolamento internazionale WKF</i>	

DESCRIZIONE			PENALITA'		PROTEZIONI
LIVELLO	TIPO	DURATA	CONTATTO C1	AZ.PROIBITE C2	
1	Gioco Tecnico Palloncino	45"	1° Chukoku = -10% 2° Keikoku = -20% 3° Hansoku Chui = -30% 4° Squalifica	1° Chukoku = -10% 2° Keikoku = -20% 3° Hansoku Chui = -30% 4° Squalifica	NESSUNA
2	Combattimento Dimostrativo a Coppie	60"	come sopra	come sopra	ALMENO GUANTINI
3	Combattimento Esordienti (no stop)	85"	come sopra	come sopra	QUELLE PREVISTE DAL REG. FEDERALE
4	Combattimento WKF limitato	120"	Le penalità vengono assegnate con la metodologia del regolamento internazionale WKF	Le penalità vengono assegnate con la metodologia del regolamento internazionale WKF	QUELLE PREVISTE DAL REG. FEDERALE

ATTENZIONE: Tutte le prove saranno valutate utilizzando la modulistica sotto indicata

GARA PROMOZ.GIOVANILE ASI - GRIGLIA VALUTAZ. PROVA "KUMITE"							
SEDE E DATA		GARA					
LIV. 1 LIV. 2 LIV. 3	Gioco Tecnico Palloncini Coassiali	CATEG.	KID	CHILDREN	BOY&GIRLS	NOVICE	
	Comb.Coppie Dimostrativo		GENERE	MASCHILE	FEMMINILE	MISTA M+F	CODICE
	Comb. Individuale No Stop	PESO		KG. 40 – 45 - 50 – 60 - 75			

N.INCONTRO	LIVELLO	COLORE CINTURA ATLETA	TECNICA (da min 0 a max. 50 punti)	TATTICA (da min 0 a max. 50 punti)	PENALITA' CONTATTO		TOTALE (TEC+TAT-C1-C2)	VINCE <input type="checkbox"/> (INDICAZIONE UN QUADRATO /INCIOTORE)	FIRMA ARBITRO (LEGGIBILE)		
					C1					C2	
					Chukoku -10 punti	Chukoku -10 punti				Chukoku -10 punti	Chukoku -10 punti
					Keikoku -20 punti	Keikoku -20 punti				Keikoku -20 punti	Keikoku -20 punti
						H.Chui -30 punti	H.Chui -30 punti				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				
-		AKA			-	-	=				
-		AO			-	-	=				

Art. 17 – PRECISAZIONI AL REGOLAMENTO DI KUMITE

In tutte le gare di kumite non è ammessa alcun contatto di pugno o di calcio al volto, testa nuca o collo.

E' ammessa, invece, una lieve forma di contatto controllato nell'area protetta dal corpetto (addome, petto e fianchi)

In caso di contatto l'atleta che ha colpito sarà adeguatamente penalizzato tenendo conto:

- della definitiva o momentanea riduzione della capacità di combattere da parte dell'atleta che ha subito il contatto
- delle eventuali precedenti azioni di contatto

Per Calcio Jodan, meritevole di valutazione positiva, deve intendersi il calcio portato al volto, alla testa, alla nuca e al collo. Tutte queste aree sono validi bersagli. In caso di contatto l'atleta che lo ha provocato sarà adeguatamente penalizzato ma l'Arbitro, nella valutazione globale, dovrà tenere in considerazione (valutazione delle tecniche di calcio) il grado di abilità o meno nell'uso delle tecniche di gamba.

Per Calcio Chudan, che porta una valutazione positiva, deve intendersi il calcio portato all'addome, al petto, ai fianchi (area del corpetto protettivo) con eventuale contatto controllato. Il calcio chudan portato alla schiena è azione proibita quindi da penalizzare con C2. Nel caso il contatto di calcio chudan sia eccessivo e porti ad una riduzione delle capacità dell'avversario, l'Arbitro dovrà valutare il grado di penalità C1 (e non C2) da attribuire.

Se una tecnica di braccio o di gamba viene portata con tutti i criteri previsti dal regolamento e con una distanza dal bersaglio compresa tra il non contatto e i 10 cm, deve essere considerata una tecnica eseguita alla distanza corretta.

Nel momento in cui l'Atleta effettua la tecnica, l'Arbitro verifica la presenza contemporanea dei requisiti richiesti per la valutazione e, in caso affermativo, ferma il combattimento e procede all'assegnazione del punteggio. Qualora anche uno solo dei parametri sia insufficiente, non ci può essere valutazione positiva.

Molto spesso gli Atleti pongono poca attenzione alla buona forma, ovvero alla tecnica ben coordinata, se l'azione non rispetta i canoni previsti, viene considerata difettosa e, nella fattispecie, non dà luogo a punteggio.

Limitatamente alle specialità Combattimento a Coppie Dimostrativo e al Combattimento Libero Individuale gli incontri non possono finire in parità pertanto sarà adottato l'Hantei

Negli incontri individuali di combattimento libero WKF limitato (liv.4), in caso di parità, viene concesso un prolungamento di un minuto (SAI-SHAI) con le stesse modalità del regolamento internazionale. Nel caso di ulteriore parità alla conclusione del minuto di prolungamento, l'Arbitro prenderà in considerazione:

- a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati dai concorrenti;
- b) La superiorità delle tattiche e tecniche evidenziate;
- c) Il concorrente che ha iniziato il maggior numero di azioni.

Nelle gare di Squadra non è prevista alcuna estensione dell'incontro in caso di parità (SAI-SHAI),

Se nel corso di un combattimento entrambi gli Atleti vengono squalificati e, pertanto, vengono dichiarati sconfitti, il posto in classifica che toccherebbe loro NON viene assegnato.

La sospensione di un combattimento per intervento medico può durare al massimo 3 minuti. Allo scadere dei 3 minuti complessivi il Medico decide se l'Atleta è o non è in grado di continuare quel combattimento e se potrà proseguire il torneo.

Tutti i reclami amministrativi devono essere annunciati al Responsabile di quadrato, prima dell'inizio del turno successivo. Il reclamo presentato al Responsabile di quadrato sospende la gara limitatamente alla categoria di peso (Kumite) o al turno (Kata) interessato. Non saranno presi in considerazione reclami relativi a valutazioni di tipo tecnico arbitrale. Il Coordinatore di Gara, sentite le parti interessate deciderà in merito e la sua decisione sarà inappellabile.

REGOLAMENTO DI KATA

Art. 18 – SPECIALITA' NEL KATA

Le specialità tecniche sono le seguenti:

- individuali
 - di stile
 - di libera composizione

- a squadre
 - di stile (anche miste, composte da 3, 4 o 5 atleti)
 - di libera composizione con base musicale – Sound Karate (anche miste composte da un min. di 3 a un massimo di 12 atleti)

Le suddivisioni per classi di età sono quelle previste dal regolamento di kumite.

Art. 19 – GRUPPI DI CINTURA

Nelle gare di kata di stile tradizionale individuali gli atleti saranno suddivisi in gruppi differenziati a seconda del grado. I gruppi saranno così suddivisi:

- **cinture bianche e gialle**
- **cinture arancio verdi**
- **cinture blu marrone e nera**

Art. 20 – METODO DI GARA DI KATA

In tutte le prove gli atleti sono tenuti ad iniziare il loro esercizio rivolti verso il tavolo di giuria.

Nelle gare di kata di libera composizione e Sound lo stesso kata potrà essere ripetuto in tutte le fasi eliminatorie e nella finale.

Nelle gare individuali i due atleti (aka e ao) gareggeranno in contemporanea mentre nelle gare a squadre le prove si svolgeranno separatamente.

Nei kata di libera composizione e Sound Karate la durata dovrà essere compresa tra i 45 e i 60 secondi.

Prima dell'inizio del turno, dove previsto, dovrà essere comunicato al tavolo punti il Kata prescelto.

Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, se indossata la cintura di chiamata non dovrà essere indossata anche quella che indica il grado.

L'atleta dichiarato vincitore dovrà recarsi al tavolo della giuria e controllare l'esatta trascrizione del proprio nome e dichiarare il nome del kata per il turno successivo.

Art. 21 – RUOLO DEL GIUDICE DI KATA

In tutte le gare di kata la valutazione verrà espressa direttamente dal Giudice unico che si porrà seduto con il tavolo centrale alle proprie spalle. Il Giudice unico sarà coadiuvato da un Giudice Collaboratore che rimarrà seduto alla sinistra del tavolo centrale e che avrà il compito di verificare la corretta esecuzione del kata dal punto di vista dello stile presentato (per il kata di stile), della corretta esecuzione delle tecniche previste dai contenuti tecnici minimi (forma di libera composizione), della corrispondenza del kata eseguito con il kata dichiarato al tavolo centrale e della regolarità dello stesso in ordine al turno (possibilità o meno di ripetere il kata già presentato nei turni precedenti). Nel caso di esecuzione errata il Giudice collaboratore richiamerà

l'attenzione del Giudice centrale con il proprio fischietto. Il Giudice Centrale, sentito il Giudice Collaboratore, deciderà in merito e il suo giudizio sarà insindacabile.

Art. 22 - PARAMETRI DI VALUTAZIONE DELLE PROVE DI KATA

Le prove di kata saranno valutate secondo i parametri sotto indicati:

LIVELLO	CATEGORIE FASCE ETA'	AREA CAPACITA' TECNICHE	AREA CAPACITA' COORDINATIVE ESPRESSIVE	AREA CAPACITA' CONDIZIONALI	TOTALE =
		<i>buona forma postura corretta esecuzione tecniche fondamentali conoscenza dello stile praticato corretto uso della respirazione</i>	<i>ritmo equilibrio coordinazione generale virtuosismo (sincronismo per le squadre) creatività (solo forme libere) concentrazione</i>	<i>uso corretto della forza potenza capacità di fissare le tecniche (kime)</i>	
1	KID CHILDREN BOYS & GIRLS	30%	60%	10%	100%
2	NOVICE	40%	40%	20%	100%
3	MINICADET	50%	20%	30%	100%

Art. 23 – PENALITA'

Eventuali penalità specifiche quali

- **perdita di equilibrio (EQ),**
- **esitazione (ES),**
- **manata sincronizzazione** (solo nella prova a squadre) (SIN)

dovranno essere adeguatamente valutate e produrranno un decurtazione del punteggio finale nel seguente modo:

- **meno 5% se di tipo lieve**
- **meno 10% se evidente.**

La squalifica è prevista nei seguenti casi:

- interrompere la prova o non eseguire una parte,
- eseguire un kata diverso da quello dichiarato,
- esercizio privo dei contenuti tecnici minimi (forma libera)

ATTENZIONE: Tutte le prove saranno valutate utilizzando la modulistica sotto indicata								
GARA PROMOZ.GIOVANILE ASI - GRIGLIA VALUTAZ. PROVA "KATA"								
SEDE E DATA		GARA						
CODICE	FASCIA ETA'	KI	CH	BG	TIPO	STILE	LIBERO	
		NO	MC	GENERE	MASCH	FEMM	MISTO	
		CINTURE	BIA/GIA	ARA/VER	B/M/N	INDIVIDUALE		SQUADRE

N. INCONTRO	FASCIA ETA'	FASCIA ETA'	CAP. TECNICA	CAP. COORD. ESPR.	CAP. CONDIZ.	PENA LITA'	TOTALE (CAP.TEC.+CAP.COOL.ESPR.+C AP.COND.-PEN)	VINCE (INDICARE CON UN QUADRATO IL VINCITORE)	FIRMA ARBITRO (LEGGIBILE)
		KI CH BG	30%	60%	10%	EQ -5%,-10% ES -5%,-10% SIN-5%,-10%			
		NO	40%	40%	20%				
		MC	50%	20%	30%				
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		
-		AKA				-	=		
		AO				-	=		

Art. 24 – KATA DI STILE

Nei Kata di stile tradizionali gli Atleti potranno scegliere liberamente i kata dalla lista ufficiale in allegato e osserveranno le regole seguenti.

Gli atleti in possesso del grado di cintura bianca, gialla, potranno ripetere sempre lo stesso kata in tutte le prove.

Gli atleti in possesso del grado di cintura Arancio, Verde, non potranno eseguire il kata eseguito nel turno precedente.

Gli atleti in possesso del grado di cintura, blu, marrone o nera non potranno eseguire il kata eseguito nei due turni precedenti. I nomi dei kata devono essere dichiarati al tavolo centrale prima della esecuzione. Se un concorrente o squadra esegue un kata diverso da quello dichiarato, lo modifica o lo interrompe verrà (alla fine della prova) dichiarato perdente e squalificato.

Esempio	1 prova	2 prova	3 prova	4 prova	5 prova	6 prova
Bianco-Gialle	Kata A	Kata A	Kata A	Kata A	Kata A	Kata A
Arancio-Verdi	Kata A	Kata B	Kata A	Kata B	Kata A	Kata B
Blu-Marrone-Nera	Kata A	Kata B	Kata C	Kata A	Kata B	Kata C

Art. 25 – KATA DI LIBERA COMPOSIZIONE

Nelle forme di libera composizione gli esercizi dovranno essere presenti i seguenti contenuti tecnici minimi:

- 2 tecniche di gamba simmetriche (dx-sin) anche non consecutive sul piano sagittale (Maegeri o Kakatogeri);
- 2 tecniche di gamba simmetriche (dx-sin) anche non consecutive sul piano trasverso (Mawashigeri);
- 2 tecniche di braccio simmetriche (dx-sin) anche non consecutive sul piano sagittale (Gyakutsuki);
- 2 tecniche di braccio simmetriche (dx-sin) anche non consecutive sul piano trasverso (Uraken);
- 2 fasi acrobatiche (di impegno modesto) simmetriche (dx-sin) anche non consecutive (con esclusione della categoria CH)

Le tecniche tra parentesi sono solo alcuni esempi.

Per simmetria si intende il movimento uguale eseguito in bilateralità.

Nella forma di libera composizione la gestualità è libera e deve essere caratterizzata da una gestualità tecnica, riconducibile all'arte marziale riconosciuta come Karate Do, che si fonde a fasi acrobatiche funzionali, dando luogo ad un esercizio marziale che richiama l'essenza originale del Kata (sequenza di tecniche che simulano la difesa da più avversari). Non sono ammesse quindi parti di Kata già codificati, dovendosi "comporre liberamente" i gesti tecnici del Karate.

La prova ha la durata minima di 60" e massima di 80"; trascorsi i quali la prova verrà interrotta con tre colpi di fischietto dal tavolo della giuria

Art. 26 – KATA A SQUADRE DI STILE

Prima eseguirà la prova la squadra che assumerà la denominazione di squadra Aka (rossa) e poi la squadra Ao (blu). Gli atleti dovranno indossare le cinture corrispondenti ai colori di chiamata (rossa e blu), secondo il metodo WKF.

Le squadre potranno essere composte da 3,4 o 5 atleti e potranno essere di tipo misto (maschi e femmine assieme) e saranno divise in due categorie:

- categoria composta da atleti appartenenti alle fasce d'età KID, CHILDREN e BOY-GIRL che potranno ripetere sempre lo stesso kata
- categoria composta da atleti appartenenti alle fasce d'età NOVICE e MINICADET che non potranno mai ripetere il kata eseguito nella prova precedente (alternanza minima Kata A e kata B)

Art. 27 – KATA A SQUADRE DI LIBERA COMPOSIZIONE

Il SOUND KARATE è un esercizio di libera composizione eseguito a tempo di musica senza alcuna limitazione di direzione o di tecnica, secondo i principi enunciati nella prova di libera composizione individuale

Nelle gare di sound karate lo stesso kata potrà essere ripetuto in tutte le fasi eliminatorie e nella finale.

Nei kata sound la durata dovrà essere compresa tra i 45 e i 60 secondi trascorsi i quali la prova verrà interrotta con tre colpi di fischietto dal tavolo della giuria.

Le squadre senza limitazione di categoria potranno essere composte da 3 a 12 atleti e potranno essere di tipo misto (maschi e femmine assieme).

ELENCO KATA CATEGORIE PROMOZIONALI									
Nome kata	Shotokan	Wado Ryu	Shito Ryu	Goju Riu	Nome kata	Shotokan	Wado Ryu	Shito Ryu	Goju Riu
AHNAN			x		NAIFANCHIN NIDAN			x	
ANNANKO			x		NAIFANCHIN SANDAN			x	
AOYANAGI			x		NAIFANCHIN SHODAN			x	
BASSAI		x			NAIHANCHI		x	x	
BASSAI DAI	x		x		NIJU SHIHO	x			
BASSAI SHO	x		x		NIPAPO			x	
CHI NO KATA			x		NISEISHI		x	x	
CHINTEI	x		x		PACHU			x	
CHINTO		x	x		PAIKU			x	
DAICHI DOSA -DAIYON DOSA			x		PINAN GODAN		x		
ENPI	x				PINAN NIDAN		x		
GANKAKU	x				PINAN SANDAN		x		
GEKISAI ICHI				x	PINAN SHODAN		x		
GEKISAI NI				x	PINAN YONDAN		x		
GOJUSHIHO			x		ROHAI		x	x	
GOJUSHIHO DAI	x				SAIFA			x	x
GOJUSHIHO SHO	x				SANCHIN			x	x
HAKKAKU			x		SANSEIRU			x	x
HANGETSU	x				SEIENCHIN			x	x
HEIAN GODAN	x		x		SEIPAI			x	x
HEIAN NIDAN	x		x		SEISAN			x	x
HEIAN SANDAN	x		x		SEISHAN		x		
HEIAN SHODAN	x		x		SHIHO			x	
HEIAN YONDAN	x		x		KOSOKUN			x	x
HEIKU			x		SHISOCHIN	x		x	
JIIN	x		x		SOCHIN		x	x	x
JION	x	x	x		SUPERIMPEI	x			
JITTE	x	x	x		TEKKI NIDAN	x			
JYUROKU			x		TEKKISANDAN	x			
KANKU DAI	x				TEKKISHODAN	x		x	
KANKU SHO	x				TEN NO KATA			x	x
KOSOKUN DAI			x		TENSHO			x	
KOSOKUN SHO			x		TOMARIBASSAI			x	
KURURUNFA			x	x	UNSHU	x	x		
KUSHANKU		x			UNSU	x			
MATSUKAZE			x		WANKAN		x	x	
MATSUMURA BASSAI			x		WANSHU				
MEIKYO	x								