

Italia Ente di Promozione Sportiva
riconosciuto dal Coni



REGOLAMENTO GARA SETTORE GIOVANILE

revisione giugno 2014
Ver 3.4

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;

L'ASI, attraverso il proprio Responsabile di Settore e gli organi periferici, promuove ed organizza 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	2013	2014	2015	2016
0	Kid (KI)	5°	2008	2009	2010	2011
1	Children (CH)	6°-7°	2006-2007	2007-2008	2008-2009	2009-2010
2	Boy&Girl (BG)	8°-9°	2004-2005	2005-2006	2006-2007	2007-2008
3	Novice (NO)	10°-11°	2002-2003	2003-2004	2004-2005	2005-2006
4	Minicadet (MC)	12°-13°	2000-2001	2001-2002	2002-2003	2003-2004

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 dei Palloncini Coassiali (**GTP**) 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 del GTP, 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 della società di appartenenza).

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 Unico 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 Collaboratore di sedia il quale avrà il compito di supportare l'Arbitro. 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 DEI GIOCHI PROPEDEUTICI ALLA SPECIALITA' SPORTIVA DEL "KUMITE" (COMBATTIMENTO)

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 (**GTP**)
2. Combattimento a coppie dimostrativo (**GCC**)
3. Combattimento individuale senza interruzione - no stop (**GCI**)
4. Combattimento individuale WKF limitato (**GCL**)

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 GTP
 - con contatto controllato per tutti gli altri giochi propedeutici alla specialità del 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 del GTP (livello 1) ed alla prova del CCC (livello 2) NON possono partecipare alla prova del GCI (livello 3) .

Gli atleti della categoria MINICADET qualora partecipino alla prova del GCI (livello 3) gareggeranno nelle categorie di peso NOVICE e NON potranno partecipare nel GCL (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 GCI potranno partecipare solo gli atleti appartenenti alla categorie NOVICE.

Nella gara a squadre con regolamento GCL 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.

GTP PALLONCINO Livello 1	GCC COPPIE Livello 2	GCI NO STOP Livello 3	GCL LIMITATO Livello 4
KID			
CHILDREN			
BOY-GIRL	BOY-GIRL		
NOVICE	NOVICE	NOVICE	
		MINICADET	MINICADET

Art. 11 – RUOLO DELL'ARBITRO E DEL GIUDICE DI KUMITE

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 discrezione, utilizzando le bandierine (nella mano dx la bandiera Blu e in quella sx la Rossa), secondo le modalità note.

L'Arbitro valuterà l'indicazione ricevuta e, qualora ritenesse valida la segnalazione del Giudice in quanto posto in una posizione migliore rispetto alla propria, agirà secondo le normali procedure di valutazione. 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 (GTP)

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 – GIOCO DEL COMBATTIMENTO A COPPIE DIMOSTRATIVO (GCC)

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 – GIOCO DEL COMBATTIMENTO INDIVIDUALE LIBERO SENZA INTERRUZIONE -NO**STOP (GCI)**

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 – GIOCO DEL COMBATTIMENTO INDIVIDUALE LIBERO CON INTERRUZIONE - WKF**LIMITATO (GCL)**

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** **YUKO** **1 punto**
- **mawashigeri chudan** **WAZA-ARI** **2 punti**
- **mawashi geri o uramawashigeri jodan** **IPPON** **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).

Viene dichiarato vincitore il concorrente che alla fine del nuovo combattimento avrà il punteggio migliore.

Se non viene messo a segno alcun punto o si verifica una parità di punteggio, NON viene concesso un nuovo incontro (Sai Shiai) e la decisione sarà presa per HANTEI.

Art. 15 – GIOCO DEL COMBATTIMENTO A SQUADRE

Le regole del combattimento sono le stesse del gioco propedeutico al 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 svolgerà un incontro decisivo. Se la situazione di parità persiste la decisione verrà presa dall'Arbitro (HANTEI).

Nelle gare a squadre, solo in sede di gara, è consentito il prestito di un'atleta appartenete 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 DEI GIOCHI PROPEDEUTICI ALLA SPECIALITA' SPORTIVA DEL "KUMITE" (COMBATTIMENTO)

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

DESCRIZIONE			PARAMETRI DI VALUTAZIONE	
LIVELLO	TIPO	DURATA	TECNICA = 50%	TATTICA = 50%
1	GTP Gioco Tecnico Palloncini	45"	<i>uso corretto delle tecniche consentite</i> <i>rapporto uso braccia/gamba (1a 3)</i> <i>naturalità posizioni e guardia</i> <i>simmetria</i>	<i>distanza corretta</i> <i>dinamismo fluidità movimenti</i> <i>creatività combinazione</i>
2	GCC Combattimento Dimostrativo a Coppie	60"	<i>uso corretto delle tecniche consentite</i> <i>rapporto uso braccia/gamba (rap. 1/3)</i> <i>naturalità posizioni e guardia</i> <i>simmetria</i>	<i>distanza corretta scelta del tempo</i> <i>dinamismo fluidità movimenti</i> <i>creatività combinazione</i> <i>organizzazione e razionalità nelle azioni di attacco (finte)</i> <i>organizzazione e razionalità nelle azioni di difesa (parate e schivate)</i>
3	GCI Combattimento individuale (no stop)	75"	<i>uso tecniche braccia (1)</i> <i>uso tecniche gamba medio (2)</i> <i>uso tecniche gamba jodan (3)</i> <i>simmetria</i>	<i>distanza corretta</i> <i>scelta del tempo</i> <i>organizzazione e razionalità nelle azioni di attacco (finte)</i> <i>organizzazione e razionalità nelle azioni di difesa (parate e schivate)</i>
4	GCL 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	GTP Gioco Tecnico Palloncini	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	GCC Combattimento Dimostrativo a Coppie	60"	come sopra	come sopra	ALMENO GUANTINI
3	GCI Combattimento individuale (no stop)	75"	come sopra	come sopra	QUELLE PREVISTE DAL REG. FEDERALE
4	GCL 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 (pag.11)

GARA PROMOZ.GIOVANILE ASI - GRIGLIA VALUTAZ. PROVA "KUMITE"

SEDE E DATA		Gioco Tecnico Palloncini Coassiali Comb.Coppie Dimostrativo	GAR				
LIV. 1 LIV. 2 LIV. 3			CATEG.	KID	CHILDREN	BOY&GIRLS	NOVICE
			GENERE	MASCHILE	FEMMINILE	MISTA M+F	CODICE
			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 C1	PENALITA' AZ.PROIBITE C2	TOTALE (TEC+TAT-C1-C2)	VINCE (INDICARE CON UN QUADRATO IL VINCITORE)	FIRMA ARBITRO (LEGGIBILE)
					Chukoku -10 punti Keikoku -20 punti H.Chui -30 punti	Chukoku -10 punti Keikoku -20 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			-	-	==		

Vardiero Vladi ver.sett 2011

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.

In tutte i giochi del combattimento gli incontri non possono finire in parità e pertanto sarà adottato l'Hantei

In particolare, negli incontri individuali del GCL (combattimento libero WKF limitato liv.4), in caso di parità, NON viene concesso un prolungamento di un minuto (SAI-SHIAI) e pertanto, alla conclusione dell'incontro, 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.

In linea con il regolamento WKF, nelle categorie NOVICE e MINICADET, se un atleta cerca di "evitare di combattere", cioè impedire all'avversario di segnare un punto o di combattere, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo, indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, effettuare trattenute immotivate, uscire deliberatamente dall'area di gara o spingere l'avversario questo deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità di C2. Se una di questi atteggiamenti si dovesse verificare a meno di 10 secondi dal termine del combattimento l'atleta sarà sanzionato direttamente con HANSOKU CHUI di C2 (sia che ci sia stata una precedente ammonizione di KEIKOKU di C2 o meno). Se l'atleta in precedenza aveva già un HANSOKU CHUI di C2 l'arbitro provvederà con la sanzione di HANSOKU e assegnerà la vittoria all'avversario.

Lo stesso principio sarà attribuito per la Passività.

ATTENZIONE: la PASSIVITA' si riferisce a situazioni in cui entrambi gli atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato.

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 DEI GIOCHI PROPEDEUTICI ALLA SPECIALITA' SPORTIVA DEL "KATA" (FORMA)

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 DELL'ARBITRO E GIUDICE DI KATA

In tutte le gare di kata la valutazione verrà espressa direttamente dall'Arbitro Unico che si porrà seduto con il tavolo centrale alle proprie spalle.

L'Arbitro 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),
- la corretta esecuzione delle tecniche previste dai contenuti tecnici minimi (forma di libera composizione),

- la corrispondenza del kata eseguito con il kata dichiarato al tavolo centrale,
- la 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 fischiotto. 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%

ATTENZIONE

Tutte le prove saranno valutate utilizzando la modulistica sotto indicata (pag.16)

Art. 23- SQUALIFICA ED ERRORI

SQUALIFICA

Come da regolamento WKF sono motivo di squalifica i seguenti comportamenti:

- Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria.
- Non rispettare l'alternanza dei kata come richiesto da questo regolamento.
- Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione del Kata, per diversi secondi.
- Non seguire le istruzioni del capo dei giudici, o porre in essere altri comportamenti illeciti.
- interrompere la prova o non eseguire una parte
- Esercizio privo dei contenuti tecnici minimi (forma libera)

ERRORI

I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione in accordo con i criteri di cui sopra:

- Piccola perdita di equilibrio se di tipo lieve (meno 5%) se di tipo evidente (meno 10%)
- Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto (l'inchino a questo proposito è considerato parte dei movimenti del kata), così come non eseguire un blocco di tecniche (parata/azione finalizzata) in maniera completa, ovvero eseguire un pugno fuori bersaglio.
- Effettuare un movimento asincrono, come eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione del corpo sia completato o, in caso di kata a squadre, non avere un movimento sincronizzato.
- Uso di segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri membri della squadra) o teatrali, come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi, o respirazione inappropriata.
- Perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio della prova.

ATTENZIONE: Tutte le prove saranno valutate utilizzando la modulistica sotto indicata
GARA PROMOZ.GIOVANILE ASI - GRIGLIA VALUTAZ. PROVA "KATA"

SEDE E DATA		GARA					
CODICE	CINTURE	KI NO	CH MC	BG	TIPO	STILE	LIBERO
		BIA/GIA	ARA/VER	GENERE	MASCH	FEMM	MISTO
				B/M/N	INDIVIDUALE		SQUADRE

N. INCONTRO	FASCIA ETA'	FASCIA ETA'	CAP. TECNICA	CAP. COORD. ESPR.	CAP. CONDIZ.	PENA LITA'	TOTALE (CAP. TEC+CAP. COORD. 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				-	=		

Vardiero Vadi ver.sett 2011

Art. 24 – GIOCO DEL KATA DI STILE (GKS)

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 e/o Gialla, potranno ripetere sempre lo stesso kata In tutte le prove.

Gli atleti in possesso del grado di cintura Arancio e/oVerde, 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					
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 – GIOCO DEL KATA DI LIBERA COMPOSIZIONE (GKL)

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 alla quale questo parametro non è richiesto)

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 di combattimento 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 – GIOCO DEL KATA A SQUADRE DI STILE (GKT)

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 (GKS)

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 fischiotto 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).

APPENDICE 1**KATA WKF****GOJU-RYU KATAS**

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATAS

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATAS

1. Bassai-Dai
2. Bassai-Sho
3. Kanku-Dai
4. Kanku-Sho
5. Tekki - Shodan
6. Tekki - Nidan
7. Tekki - Sandan
8. Hangetsu
9. Jitte
10. Enpi
11. Gankaku

12. Jion
13. Sochin
14. Nijushiho Sho
15. Goju Shiho-Dai
16. Goju Shiho-Sho
17. Chinte
18. Unsu
19. Meikyo
20. Wankan
21. Jiin

SHITO-RYU KATAS

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseiru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| 43. Chatanyara Kushanku | |

Per le categorie giovanili sono ammessi anche i kata inferiori, appartenenti ai 4 stili riconosciuti dalla WKF, quali Pinan, Heian, Tekki, Gekisai ecc.