

# Regolamento di gara e arbitrale - SPECIALITA' KATA -



**FIAM**

## Sommario

PREMESSA.....	4
MODIFICHE .....	4
PARTE PRIMA_ NORME DI CARATTERE GENERALE .....	5
1. STAFF DIRIGENZIALE DI GARA .....	5
2. STAFF DI GARA.....	5
✓ Direttore di gara .....	5
✓ Medico ufficiale .....	5
✓ Servizio medico di gara.....	5
✓ Servizio d’Ordine .....	5
3. POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA.....	5
✓ Ufficiali di gara .....	5
✓ Collegio arbitrale .....	6
✓ Responsabile di gara degli arbitri .....	6
✓ Responsabile di area degli arbitri .....	6
✓ Arbitro.....	6
✓ Giudice di sedia.....	6
✓ Responsabile di gara dei presidenti di giuria.....	6
✓ Presidente di giuria.....	7
4. DIVISA UFFICIALE .....	7
✓ Divisa ufficiali di gara .....	7
✓ Divisa coach .....	7
✓ Divisa atleti .....	7
5. SEDE DI GARA .....	8
6. ATTREZZATURE DI GARA.....	8
7. AREA DI GARA.....	8
8. DISPOSIZIONE SULL’AREA DI GARA .....	8
✓ Avvicinamento degli atleti sull’area di gara .....	8
✓ Cerimonia di inizio categoria .....	8
✓ Disposizione sull’area di gara .....	9
✓ Cerimonia di fine categoria .....	9
PARTE SECONDA_ REGOLAMENTO SPECIALITA' KATA .....	10
9. TIPOLOGIE DI GARA.....	10
✓ Kata di stile o interstile .....	10
✓ Kata individuale .....	10
✓ Kata squadre.....	10

10.	SISTEMI DI GARA.....	10
✓	A punteggio .....	10
✓	A bandierine .....	11
11.	GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO .....	11
✓	Inizio gara .....	11
✓	Fine gara .....	11
12.	GARA CON SISTEMA A BANDIERINE .....	12
✓	Inizio gara .....	12
✓	Fine gara .....	12
✓	Parità.....	12
13.	MODALITA' DI SVOLGIMENTO.....	12
✓	Turni previsti.....	12
✓	Categorie previste .....	12
✓	Categorie previste squadre pre-agonisti .....	13
✓	Criteri di accorpamento.....	13
✓	Kata previsti.....	13
14.	CRITERI DECISIONALI .....	14
✓	Esecuzione avanzata.....	14
15.	PENALITA' .....	14
16.	SQUALIFICA.....	15
17.	PROTESTE UFFICIALI .....	15
	ALLEGATO 1 – ELENCO KATA.....	16

## PREMESSA

La Federazione Italiana Arti Marziali (di seguito FIAM o Federazione) si attiene con consapevolezza all'etica sportiva, i cui valori sono la matrice delle Arti Marziali e sono iscritti nella definizione di sport.

Tutti i karate-ka, siano essi atleti (inclusi allenatori, dirigenti o chiunque collegato con l'atleta), giudici, arbitri o qualsiasi altro ufficiale di gara, devono seguire gli ideali della disciplina del Karate-do di buone qualità, sincerità, fatica, impegno e autocontrollo.

Qualsiasi comportamento che potrebbe portare discredito alla disciplina del karate da parte di arbitri, giudici, allenatori, concorrenti o chiunque collegato con l'atleta, può comportare una sanzione o la squalifica del concorrente e/o di una squadra.

La Federazione aderisce alle politiche anti-doping del Comitato Olimpico Internazionale.

## MODIFICHE

Il presente regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

Eventuali deroghe al presente regolamento saranno ufficializzate e diramate attraverso i singoli comunicati di gara e potranno riguardare solo aspetti di tipo amministrativo e organizzativo.

Qualora si presenti un caso non contemplato dal presente regolamento e non rientrante tra le deroghe sopra richiamate, il direttore di gara si consulterà con i dirigenti federali presenti ed assieme sarà presa una decisione atta a risolvere il caso.

La decisione e le deroghe sono da intendersi valide solo per la specifica gara in questione.

## PARTE PRIMA\_NORME DI CARATTERE GENERALE

### 1. STAFF DIRIGENZIALE DI GARA

Ogni gara della Federazione viene diretta da un gruppo di lavoro composto da più persone nominate dal Consiglio Federale denominato staff dirigenziale di gara.

Lo staff dirigenziale di gara rappresenta, con tutti i poteri che ne conseguono, la Federazione ed ad essa risponde per ogni sua azione.

Lo staff dirigenziale di gara risulta essere così composto:

- comitato organizzatore - dirigerà la manifestazione e sarà responsabile di tutta la parte organizzativa e burocratica della gara.
- un membro della Commissione Nazionale Arbitri - sarà responsabile dell'operato di tutti gli arbitri convocati per la manifestazione,
- un membro della Commissione Nazionale Presidenti di Giuria - sarà responsabile dell'operato di tutti i presidenti di giuria convocati per la manifestazione.

Questi ultimi coordineranno tecnicamente e burocraticamente gli ufficiali di gara scelti dallo staff dirigenziale di gara per quella specifica manifestazione.

La Federazione può, se necessario, adottare altri sistemi su indicazione del Consiglio Federale.

### 2. STAFF DI GARA

#### ✓ Direttore di gara

Viene nominato dalla Federazione. La sua autorità comprende tutta l'area di gara.

Il direttore di gara è assistito dal personale federale.

#### ✓ Medico ufficiale

E' responsabile della sicurezza dei contendenti.

Presta i primi soccorsi in caso di incidente.

Viene interpellato dagli ufficiali di gara sull'entità di eventuali incidenti ma non deve interferire nelle regole di giudizio. Viene assistito dal personale del servizio medico di gara.

#### ✓ Servizio medico di gara

Comprende infermieri ed autoambulanza con servizio di primo intervento a disposizione del medico di gara.

#### ✓ Servizio d'Ordine

Comprende un numero sufficiente di addetti incaricati di far rispettare le norme di accesso al luogo di gara.

### 3. POTERI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

#### ✓ Ufficiali di gara

Lo staff dirigenziale, gli arbitri, i giudici di sedia ed i presidenti di giuria sono tenuti ad osservare le seguenti regole:

- devono essere obiettivi, corretti ed imparziali;
- devono osservare un comportamento dignitoso, nell'ambito del proprio ruolo e nei confronti degli atleti;
- devono sempre mantenere una condotta allineata all'importanza del ruolo di ufficiale di gara.
- il loro atteggiamento ed i loro movimenti, nel corso della gara, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci e precisi;
- gli ufficiali di gara sono responsabili dell'ordine sull'area di gara e di tutto lo spazio non riservato agli spettatori della manifestazione;
- non possono allontanarsi dall'area di gara se non preventivamente concordato con il capo tatami.

2. Arbitri, giudici e presidenti di giuria devono concentrare la loro attenzione esclusivamente sulla gara. Ogni azione dei partecipanti alla gara deve essere osservata e valutata attentamente. Nel

corso della manifestazione gli ufficiali di gara non potranno rilasciare dichiarazioni inerenti il loro operato e potranno intrattenersi solo con gli altri ufficiali di gara.

**3.** E' preferibile, quando possibile, che gli arbitri e i giudici designati per un incontro non appartengano alle società sportive dei concorrenti.

✓ Collegio arbitrale

Il collegio arbitrale è formato di norma da 3 o 5 giudici per ogni incontro e viene designato dal responsabile di gara degli arbitri.

✓ Responsabile di gara degli arbitri

I poteri e i doveri del responsabile di gara degli arbitri sono i seguenti:

- designare un responsabile per ogni area di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi;
- controllare e coordinare l'operato generale degli arbitri e dei giudici;
- nominare le riserve degli arbitri e dei giudici, nel caso fossero necessarie;
- procedere al giudizio finale, su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un incontro e che per le quali non ci siano indicazioni nel presente regolamento;
- designare, in collaborazione con i responsabili di area di gara, gli ufficiali di gara per le finali sui vari tappeti di gara.

✓ Responsabile di area degli arbitri

I poteri e i doveri del responsabile di area (capo tatami) degli arbitri sono i seguenti:

- delegare, designare e controllare arbitri e giudici, per tutti gli incontri che si svolgono nell'area a lui assegnata;
- sorvegliare l'operato di arbitri e giudici nella sua area, e accertare che siano in grado di eseguire tutti i compiti loro assegnati;
- deve essere consultato nel caso un ufficiale di gara abbia difficoltà a prendere una decisione. Nel caso fosse necessario sostituire un ufficiale di gara, anche nel corso del combattimento, il responsabile arbitri dell'area di gara dovrà intervenire immediatamente e nominare un sostituto nel più breve tempo possibile;
- ordinare all'arbitro di fermare l'incontro in caso di violazione del presente regolamento di gara.
- redigere un rapporto scritto sull'operato di ciascun arbitro e giudice, comprensivo di raccomandazioni e consigli, da presentare al responsabile degli arbitri.

✓ Arbitro

I poteri e i doveri dell'Arbitro (SHUSHIN) sono i seguenti:

- condurre l'incontro, annunciandone l'inizio e la fine;
- assegnare i punti;
- spiegare, se necessario, al responsabile di area o al responsabile degli arbitri le motivazioni che lo hanno indotto a dare un determinato giudizio;
- imporre penalità e richiami, prima, durante o dopo un incontro;
- ottenere e considerare le opinioni dei giudici;
- richiedere la votazione del collegio arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato;
- annunciare il vincitore;
- esercitare la propria autorità non solo nell'area di gara ma anche nella sua prossimità.

✓ Giudice di sedia

I poteri e i doveri del giudice di sedia (FUKUSHIN) sono i seguenti:

- coadiuvare l'arbitro segnalando con le bandierine.
- esercitare il diritto di voto sulle decisioni da prendere;
- osservare attentamente le azioni degli atleti e segnalare all'arbitro la sua opinione.

✓ Responsabile di gara dei presidenti di giuria

I poteri e i doveri del responsabile di gara dei presidenti di giuria sono i seguenti:

- garantire la corretta preparazione di ogni competizione consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento delle aree di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al sorteggio, al controllo del peso, alle misure di sicurezza, ecc;

- designare i presidenti di giuria per ogni area di gara, e prendere le misure necessarie in seguito a quanto segnalato dagli stessi;
- controllare e coordinare l'operato generale dei presidenti di giuria;
- nominare le riserve dei presidenti di giuria, nel caso fossero necessarie;
- gestire i tempi di gara.

#### ✓ Presidente di giuria

I poteri e i doveri del presidente di giuria sono i seguenti:

- svolgere le funzioni di verbalizzatore / segnapunti e di cronometrista;
- trascrivere i nominativi degli atleti che hanno passato il turno;
- svolgere tutto il lavoro amministrativo necessario al corretto svolgimento degli incontri;
- coordinare le operazioni di premiazione;
- collaborare con arbitri e giudici operanti nell'area di gara di sua competenza.

## 4. DIVISA UFFICIALE

### ✓ Divisa ufficiali di gara

Arbitri, giudici e presidenti di giuria devono indossare, in tutte le competizioni, la divisa ufficiale costituita da:

- giacca blu ad un petto, con distintivo federale in panno sul taschino alto a sinistra;
- camicia bianca;
- cravatta ufficiale;
- pantaloni color grigio scuro;
- calzini blu scuro o nero;
- scarpe nere per l'arbitraggio, scarpette nere morbide senza tacco;
- nessun altro oggetto potrà essere indossato dagli ufficiali di gara durante l'arbitraggio.

Su invito del direttore di gara, gli ufficiali di gara possono togliersi la giacca.

### ✓ Divisa coach

I coach devono indossare, per tutta la durata della gara, la tuta sociale e un elemento identificativo ufficiale.

### ✓ Divisa atleti

Gli atleti devono indossare un karategi color bianco.

Possono applicare, sulla parte alta della manica sinistra il distintivo federale.

Oltre alle etichette originali del fabbricante potranno esporre sulla parte anteriore della giacca, in alto a sinistra, il distintivo sociale o, in occasione di competizioni internazionali, gli emblemi o bandiere nazionali del rispettivo paese, delle dimensioni massime di cm 12 x 8.

Sono previsti, applicati sull'angolo inferiore a sinistra, i distintivi di Campione Provinciale o Regionale o Italiano (solo per i campioni in carica).

Sulla parte posteriore della giacca può essere apposto un numero d'identificazione emesso dall'organizzatore della gara o marchi di sponsor delle dimensioni massime di cm 30 x 30.

La giacca del karategi va indossata con una cintura e deve, in linea di massima, coprire i fianchi, ma non deve essere più lunga di tre quarti della coscia.

Per le gare con sistema a bandierine i concorrenti devono dotarsi obbligatoriamente di una cintura di colore rosso (AKA), da indossare quando sono chiamati per primi e una di colore bianco (SHIRO), da indossare quando sono chiamati per secondi.

Le maniche della giacca non devono essere più lunghe del punto dove si congiunge il polso e la mano e non più corte della metà dell'avambraccio. Le maniche non devono essere arrotolate.

I pantaloni non devono essere più lunghi della cavaglia e devono coprire almeno i due terzi della tibia. I pantaloni non devono essere arrotolati.

Le atlete femminili possono indossare una t-shirt bianca senza maniche, sotto la giacca.

Gli atleti che, nel rispetto della propria religione, intendano indossare indumenti altrimenti non autorizzati devono ottenere, preventivamente, il consenso del responsabile di gara degli arbitri.

## 5. SEDE DI GARA

La posizione ideale dovrebbe possedere dei buoni collegamenti per permettere a tutti di raggiungere il luogo con facilità.

La sede per la competizione deve essere idonea per l'evento.

La sede deve avere un percorso diretto a un ospedale con pronto soccorso in caso di emergenze.

Essa deve essere in grado di accogliere il numero previsto di concorrenti e spettatori in tutta sicurezza e nel comfort.

Devono essere chiaramente definite le aree per gli spettatori, gli atleti e gli allenatori, gli ufficiali di gara.

Gli spettatori non devono essere in grado di accedere alle aree del torneo senza autorizzazione e il direttore di gara dovrebbe disporre del personale per la sicurezza e mettere un sistema di barriera.

## 6. ATTREZZATURE DI GARA

Le attrezzature necessarie devono essere predisposte dal comitato organizzatore e sono le seguenti:

- Computer portatile con software di gara certificato, per ogni area di gara.
- Computer portatile con software di gara certificato, per tavolo centrale (server).
- Monitor tv 32", per ogni area di gara, per la visione dei punteggi/penalità.
- Router per collegamento wireless tavolo centrale – aree di gara.
- Bandierine rosse e bianche: 5 per ogni area di gara.

## 7. AREA DI GARA

L'area di gara è costituita da materassine di gomma, con incastri a coda di rondine specifiche per il karate, la cui superficie non deve essere sdruciolevole.

La dimensione dell'area di gara è di norma 8 metri per lato. Per la categoria pre-agonisti è consentito ridurre l'area di gara a 6 metri per lato.

Per motivi di sicurezza deve essere lasciato 1 metro supplementare per ogni lato dello stesso materiale e della stessa altezza dell'area di gara ma di colore diverso.

## 8. DISPOSIZIONE SULL'AREA DI GARA

### ✓ Avvicinamento degli atleti sull'area di gara

Gli atleti devono presentarsi sull'area di gara:

- in condizioni decorose dal punto di vista dell'igiene personale e dell'abbigliamento;
- con le unghie tagliate corte;
- senza indossare nastri e altri ornamenti; oggetti, mollette o fermacapelli metallici.
- con i capelli convenientemente raccolti.

L'utilizzo dell'hachimaki (bandana) non è consentito.

E' consentito, sotto la diretta responsabilità degli atleti interessati o dei loro dirigenti sociali se minorenni, l'uso di apparecchiature odontoiatriche fisse per i denti.

Gli occhiali sono ammessi durante lo svolgimento della gara solo per le categorie pre-agonisti.

Lenti a contatto morbide possono essere indossate a rischio e pericolo dell'atleta.

L'uso, in seguito a lesioni, di bende, cerotti o supporti, deve essere autorizzato dall'arbitro, con la consulenza del medico di gara.

Agli atleti che si presentano non propriamente abbigliati, è concesso un lasso di tempo ragionevole per provvedere pari al massimo a 1 minuto.

Trascorso inutilmente il tempo concesso, l'atleta viene dichiarato perdenti.

### ✓ Cerimonia di inizio categoria

All'inizio di una categoria di kata, il giudice centrale si trova sul bordo esterno dell'area di gara, avendo schierati a fianco simmetricamente i giudici di sedia, di fronte o alle spalle del tavolo ufficiale.

Il giudice centrale chiamerà gli atleti che si dispongono allineati in ordine dalla parte opposta al collegio arbitrale, il giudice centrale compie un passo avanti dà il comando agli atleti di voltarsi verso



gli ospiti e ordina SHOMEN NI REI (saluto agli ospiti), successivamente dà il comando agli atleti di voltarsi verso gli arbitri e ordina OTAGAI NI REI (saluto arbitri).

Il giudice centrale poi farà un passo indietro, i giudici di sedia si gireranno verso di lui e tutti insieme effettueranno il saluto.

Al comando MOTO NO ICHI, tutti raggiungono le loro posizioni.

Il collegio arbitrale di ogni area di gara effettua la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti ed il pubblico, ad ogni cambio di categoria.

✓ [Disposizione sull'area di gara](#)

### **Posizione dell'arbitro**

All'inizio di ogni incontro, il giudice centrale si posiziona seduto all'esterno dell'area di gara, di spalle al tavolo ufficiale.

Gli altri giudici prendono posizione a sedere negli angoli dell'area di gara (nel caso di arbitraggio a 3 nei due angoli opposti al giudice centrale; nel caso di arbitraggio a 5 nei quattro angoli).

### **Posizione degli atleti**

Gli atleti entreranno sul tatami dal lato opposto rispetto al lato in cui è seduto il giudice centrale.

La posizione degli atleti per l'inizio del kata è indicata sul tatami da due linee parallele o materassine di colore diverso, ubicate al centro dell'area di gara.

### **Tavolo ufficiale**

I presidenti di giuria: il verbalizzatore e il segnapunti.

Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare un numero sufficiente di presidenti di giuria (almeno 2), i quali hanno il compito di gestire la parte amministrativa della gara.

### **Coach**

La presenza dei coach è consentita solo per le categorie bambini e ragazzi.

I coach potranno rimanere durante lo svolgimento della gara dalla parte del lato del tatami opposta al lato in cui è seduto il giudice centrale.

✓ [Cerimonia di fine categoria](#)

La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine degli incontri disputati per ogni categoria, ove sia prevista la premiazione immediata degli atleti.

Il giudice centrale chiamerà i giudici (FUKUSHIN SHUGO), gli atleti si dispongono allineati in ordine dalla parte opposta al collegio arbitrale, il giudice centrale compie un passo avanti e ordina OTAGAI NI REI (saluto arbitri) comanda agli atleti di voltarsi verso gli ospiti e dà il comando SHOMEN NI REI (saluto agli ospiti).

Il giudice centrale poi farà un passo indietro, i giudici si girano verso di lui e tutti insieme effettueranno il saluto.

La gara è considerata finita.

## PARTE SECONDA\_REGOLAMENTO SPECIALITA' KATA

### 9. TIPOLOGIE DI GARA

Le gare di kata possono essere:

- di stile;
- di interstile;
- individuali di stile;
- individuali interstile;
- a squadre di stile;
- a squadre interstile.

#### ✓ Kata di stile o interstile

Lo stile di appartenenza dell'atleta è determinato all'atto del tesseramento.

Gli stili ammessi nella categoria interstile sono:

- shotokan
- wado ryu
- shito ryu
- gojuryu

#### ✓ Kata individuale

Le gare individuali (stile o interstile) prevedono la partecipazione di singoli atleti, solo maschi o solo femmine o misti, e si dividono in funzione dell'età degli atleti in kata individuale pre-agonisti e kata individuale agonisti.

#### ✓ Kata squadre

Le gare a squadre si dividono in funzione dell'età degli atleti in:

- kata squadre pre-agonisti. Si disputano tra diverse formazioni, composte di 3 atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine o miste;
- kata squadre agonisti. Si disputano tra diverse formazioni, composte di 3 atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine.

Una squadra di kata può essere costituita anche da atleti appartenenti alle diverse classi d'età agonistiche. La classe d'appartenenza (colorate o marroni/nere) viene decisa, in caso di cinture di diverso colore appartenenti alla stessa squadra, dalla cintura superiore (es. due blu e una nera, la classe d'appartenenza è marroni/nere).

Nei campionati italiani a squadre sociali, ciascuna società sportiva può utilizzare un atleta anche di classe e di età differente, di nazionalità italiana o straniera, appartenente alla stessa società o ceduto temporaneamente da altre società.

All'inizio la squadra deve essere davanti al giudice centrale e alla fine nella stessa posizione come in un kata individuale.

Essi devono iniziare e finire in una formazione triangolare, con un concorrente davanti.

Tutti gli atleti componenti la squadra devono eseguire lo stesso kata. L'esecuzione deve essere sincronizzata.

La gara adotta il sistema a punteggio a 5 giudici.

### 10. SISTEMI DI GARA

Sono previsti due sistemi di gara a cinque giudici: a punteggio e a bandierine.

#### ✓ A punteggio

Nel campionato italiano il sistema a punteggio utilizzato è obbligatoriamente con 5 giudici;

- in tutte le sue fasi (1°, 2° e 3° turno), per atleti agonisti e pre-agonisti cinture marroni/nere;
- in semifinale e finale, per cinture colorate e pre-agonisti cinture colorate.

Vince il concorrente/squadra che totalizza il punteggio più alto.

### ✓ A bandierine

Per esigenze organizzative, il direttore di gara in accordo con la commissione arbitrale, può optare per utilizzare il sistema a bandierine a 3 o a 5 giudici, per le competizioni inerenti le cinture colorate, individuale.

Sia con sistema a punteggio che a bandierine i concorrenti devono comunicare al tavolo di giuria il nome del kata, prima di ogni turno, e dovranno essere presenti almeno due ufficiali di gara (preferibilmente un presidente di giuria e un giudice). L'obbligo di dichiarare il kata al tavolo è per le cinture marroni/nere mentre è facoltativo, in base ai tempi di gara, per le cinture colorate.

Spetta esclusivamente al coach o al concorrente assicurarsi che il kata notificato al tavolo ufficiale sia adeguato alla fase di gara cui si riferisce.

## 11. GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO

### ✓ Inizio gara

Appena chiamato, il concorrente entra nell'area di gara, si inchina salutandolo il giudice centrale ed annuncia il nome del kata che deve eseguire.

Il giudice centrale ripeterà il nome del kata che il giudice di tavolo controllerà sul tabellone di gara, dopo di che il concorrente sarà libero di iniziare la propria esecuzione.

Il giudice centrale ripete a voce alta il nome del kata da eseguire.

L'atleta esegue la sua prova e, una volta terminata, ritorna alla sua posizione originale in attesa della decisione.

### ✓ Fine gara

Terminato il kata, il giudice centrale chiede l'HANTEI (con un suono a due toni emesso col fischiello). Tutti i giudici alzano simultaneamente i tabelloni, rivolgendoli verso il tavolo di giuria.

Il giudice di tavolo (annunciatore) legge a voce alta i punteggi assegnati, iniziando da quello del giudice centrale e continuando con gli altri, procedendo in senso orario.

Al tavolo di giuria vengono registrati i risultati annunciati, calcolando il risultato finale come segue.

#### *Verdetto con cinque giudici*

Si eliminano il punteggio più alto e quello più basso e si sommano tra loro i tre restanti.

L'annunciatore comunica il punteggio totale.

Una volta registrato il risultato, il giudice centrale, con un breve suono emesso col fischiello, invita i giudici di sedia ad abbassare i tabelloni.

L'atleta si inchina salutandolo in direzione del giudice centrale e lascia l'area di gara.

#### *Parità*

In caso di parità in qualsiasi turno, il minimo dei restanti 3 punteggi sarà aggiunto al totale del turno.

Nel caso la parità persista, viene poi aggiunto il massimo dei restanti 3 punteggi al totale del turno.

Nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore kata, scelto dall'elenco dei kata previsti per quel turno (vedi paragrafo "kata previsti").

Il sistema di giudizio utilizzato sarà a bandierine quando la parità è tra solo due contendenti\* mentre se la parità è per più di due contendenti, si ricorrerà al sistema a punteggio.

Se non vi è ancora nessun vincitore, una decisione deve essere presa dal collegio arbitrale per HANTEI, basandosi solo sull'ultimo kata eseguito.

\*Per poter effettuare lo spareggio con il sistema a bandierine i presidenti di giuria dovranno inserire nel software di gara il punteggio 6.0 per il perdente e 8.0 per il vincitore per ogni giudice (il software non prevede gare a sistema misto).

## 12. GARA CON SISTEMA A BANDIERINE

### ✓ Inizio gara

All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due atleti, il primo chiamato con la cintura rossa (AKA) il secondo chiamato con la cintura bianca (SHIRO), si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto in direzione del giudice centrale.

Dopo aver eseguito il saluto alla volta del collegio arbitrale, prendono posto nell'area di gara, AKA a destra e SHIRO alla sinistra del giudice centrale.

Per la categoria fino a 9 anni, i due concorrenti annunciano a voce alta il nome del kata scelto e, al comando del giudice centrale (HAJIME), lo eseguono contemporaneamente.

Per le categorie superiori, si presenterà sul tatami prima AKA, dichiarerà ed eseguirà il kata, poi SHIRO.

Terminate le esecuzioni gli atleti si disporranno a bordo tatami, di fronte al giudice centrale, per ricevere il verdetto.

### ✓ Fine gara

Terminata l'esecuzione, il giudice centrale chiede HANTEI e usa il fischietto per emettere un suono a due toni (suono lungo-normale + suono breve-forte).

I giudici sollevano le bandierine simultaneamente. Il giudice centrale, dopo aver verificato il giudizio, ordina di abbassare le bandierine, emettendo un breve segnale con il fischietto, e assegna la vittoria alzando la bandierina del colore corrispondente alla cintura dell'atleta.

Se il kata non è stato eseguito conformemente alle regole, o è stata riconosciuta qualche irregolarità, il giudice centrale segnala solleva la bandierina del colore corrispondente alla cintura dell'atleta in questione e la ruota sopra la testa.

Gli atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il collegio arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.

### ✓ Parità

Il risultato di parità non è ammesso. La decisione presa è a favore di AKA o di SHIRO.

## 13. MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Nelle fasi di gara l'ordine di chiamata sia per il sistema a punteggio che a bandierine è sempre deciso dal sorteggio.

L'elenco dei kata consentiti agli atleti è riportato in Allegato 1.

### ✓ Turni previsti

1° turno (eliminatorie) - Gli atleti eseguono un kata SHITEI. I 16 atleti col punteggio più alto si qualificano al 2° turno.

2° turno (semifinali) - Gli atleti eseguono un kata SENTEI. Gli 8 atleti col punteggio più alto si qualificano al 3° turno.

3° turno (finale) - Gli atleti eseguono un kata TOKUI (kata libero, può essere anche un SHITEI o SENTEI).

TURNO	NUMERO ATLETI	PUNTEGGIO	KATA
1°	> 16	da 5.0 a 7.0	SHITEI
2°	da 9 a 16	da 6.0 a 8.0	SENTEI
3°	8 (finale)	da 7.0 a 9.0	SHITEI- SENTEI-TOKUI

Se il numero di atleti è compreso tra 9 e 16 si inizia la gara direttamente dal 2° turno.

Se il numero di atleti è inferiore a 9 si inizia la gara direttamente dal 3° turno.

Vince l'atleta o la squadra che totalizza il punteggio più alto come somma dei punteggi della fase finale e semifinale dove presente.

### ✓ Categorie previste

Gli atleti gareggiano suddivisi per cinture e fascia di età.

CATEGORIA	FASCIA DI ETA'	CINTURA
Bambini	da 5 a 7 anni	

Ragazzi 1	da 8 a 9 anni	Bianca Gialla/Arancio Verde/Blu Marrone/Nera
Ragazzi 2	da 10 a 11 anni	
Ragazzi 3	da 12 a 13 anni	
Cadetti A	da 14 a 15 anni	
Cadetti B	da 16 a 17 anni	
Junior	da 18 a 20 anni	
Senior	da 21 a 40 anni	
Master	da 41 a 50 anni	
Over 50	>50 anni	

#### ✓ Categorie previste squadre pre-agonisti

Le squadre sono formate da atleti delle seguenti fasce d'età:

CATEGORIA	FASCIA DI ETA'	CINTURA
Ragazzi 1	da 5 a 9 anni	Bianca/Gialla
Ragazzi 2	da 10 a 11 anni	Arancio/Verde/Blu
Ragazzi 3	da 12 a 13 anni	Marrone/Nera

#### ✓ Criteri di accorpamento

Gli accorpamenti per le gare di kata individuale verranno effettuati solo se in una singola categoria sono presenti al max 2 atleti, rispettando i criteri successivamente descritti.

Per il campionato italiano cinture colorate nella prova di kata possono essere accorpati:

- Bambini/Ragazzi mantenendo lo stesso grado di cintura;
- Cadetti A e B mantenendo lo stesso grado;
- Junior/Senior.

Gli accorpamenti per le gare di kata a squadre della categoria Ragazzi possono essere effettuati senza limite di grado e/o di età. In entrambi i casi la squadra parteciperà nella relativa categoria superiore di grado o di età.

Gli accorpamenti verranno pubblicati sul sito federale e visibili alle società che avranno 2 giorni di tempo per comunicare eventuali errori, o ritiri. Nei tabulati di gara, verranno indicati i codici d'iscrizione che, nel caso di accorpamento, saranno diversi dal codice di gara.

Si adotterà il criterio del silenzio/assenso e a tale proposito non verranno accettate modifiche in sede di gara pena l'esclusione degli atleti dalla stessa.

#### ✓ Kata previsti

##### Campionato Italiano cinture colorate

Ad ogni turno gli atleti possono ripetere sempre lo stesso kata nel rispetto del grado di appartenenza fino alla cintura di grado arancio.

Le cinture di grado verde e blu devono cambiare il kata rispetto al turno precedente ma possono ripeterlo in caso di spareggio.

Di seguito le tipologie di kata consentite agli atleti in funzione dei gradi delle relative cinture:

- cinture bianche: SHITEI (taikokyu shodan o 1 kata Heian o Pinan o corrispondente)
- cinture gialle/arancio: SHITEI (scelta tra i primi 3 kata Heian o Pinan o corrispondente)
- cinture verdi/blu: SHITEI (scelta tra i primi 5 kata Heian o Pinan o corrispondente)

##### Campionato Italiano cinture marroni e nere

Ad ogni turno gli atleti devono cambiare kata:

1° turno - kata SHITEI

2° turno - kata SENTEI

3° turno - kata TOKUI

In caso di spareggio gli atleti devono cambiare kata:

1° turno - kata SHITEI

2° turno - kata SHITEI e SENTEI

3° turno - kata TOKUI

In caso di accorpamenti per le gare di kata a squadre della categoria Ragazzi, il kata da eseguire è liberamente scelto e potrà essere ripetuto.

#### 14. CRITERI DECISIONALI

Il kata deve rispondere ai valori e ai principi tradizionali del karate. L'esecuzione deve essere realistica in quanto disciplina da combattimento e l'esecutore deve dimostrare concentrazione, potenza, capacità, forza, velocità, ritmo ed equilibrio.

Nel valutare l'esecuzione di un atleta o di una squadra i giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:

**1. TECNICA** - Ogni tecnica eseguita deve coordinare in modo corretto i diversi segmenti corporei; ad esempio una tecnica di braccio non può essere conclusa prima che gli arti inferiori siano stabilizzati. Una perdita di equilibrio o l'esecuzione di una tecnica in modo incompleto sono da considerarsi errori tecnici.

**2. POTENZA** - La potenza della tecnica è data dalla formula  $P = F \times V$  (Forza x Velocità).

Ogni singola azione tecnica è determinata da un insieme di contrazioni muscolari che mettono in movimento segmenti, o l'intera massa corporea, determinando la produzione di energia cinetica indirizzata contro l'avversario.

**3. KIME** - Ogni singola azione tecnica si deve concludere con una contrazione muscolare isometrica breve (kime). Un'espressione imprecisa di questa componente, o la sua assenza, provoca fusioni tra una tecnica e l'altra.

**4. RITMO** - La combinazione in successione di un insieme di tecniche motorie di differente significato, ampiezza e velocità determina il ritmo. Il ritmo scaturisce da razionali legami di significato tra le varie tecniche e da realismo e forza di espressione dati alla comunicazione gestuale.

**5. ESPRESSIVITÀ** - L'atleta in azione, tramite il movimento, entra in comunicazione con chi guarda, gli trasmette significati, qualità di movimenti, quantità di energie espresse, ecc., permettendo così di comprendere i contenuti e il significato del kata. Questa capacità non va confusa con l'assunzione di atteggiamenti di tipo "cinematografico".

**6. SINCRONISMO (solo per il kata a squadre)** - Consiste nella capacità da parte di ognuno dei componenti della squadra di aderire a comuni parametri esecutivi della tecnica e del ritmo. Il kata deve quindi essere eseguito senza perdite di sincronia da parte di uno o più componenti della squadra.

Tabella attribuzione punteggi di valutazione ai criteri decisionali

	0,1 - insufficiente	0,2 - sufficiente	0,3 - discreto	0,4 - buono	0,5 - ottimo
TECNICA	X	X	X	X	X
POTENZA	X	X	X	X	
KIME	X	X	X		
RITMO	X	X	X	X	
ESPRESSIVITA'	X	X	X	X	
SINCRONISMO	X	X			

#### ✓ Esecuzione avanzata

I giudici dovranno prendere in considerazione i punti specifici inerenti grado di difficoltà del kata e spirito marziale dell'esecutore. Il giudizio dovrà essere basato su:

- maestria delle tecniche eseguite dal concorrente.
- grado di difficoltà dell'esecuzione.
- attitudine marziale del concorrente.

I suddetti punti andranno valutati con grande attenzione, i giudici dovranno evitare di farsi coinvolgere emotivamente da semplici prestazioni ginnico atletiche se le stesse sono carenti riguardo la forma marziale e l'atteggiamento mentale espresso dal concorrente.

#### 15. PENALITA'

Eventuali decimi di punto sono detratti, dal punteggio da assegnare ad un kata privo di errori, come segue:

- 0.1 punti per un'esitazione momentanea e rapidamente rimediata, per una lieve perdita di equilibrio o di sincronia;
- 0.2 punti per una momentanea ma visibile pausa, per un'evidente perdita di equilibrio o sincronia;
- 0.3 punti per una grave interruzione o perdita di equilibrio o sincronia, per un movimento non eseguito, se lo stesso non è essenziale rispetto allo schema del kata.

## 16. SQUALIFICA

Il concorrente viene squalificato se:

- esegue un kata diverso da quello dichiarato;
- si ferma;
- perde completamente l'equilibrio o cade;
- non esegue un kata del proprio stile (nel caso di gara di stile);
- sbaglia la sequenza del kata;
- annuncia ed esegue un kata, diverso da quello dichiarato al tavolo.

La squalifica sarà manifestata dal giudice centrale portando sopra al capo il braccio destro e ruotando lo stesso emettendo nel contempo brevi colpi di fischietto. Per la categoria agonisti verrà esposto, solo dal giudice centrale, il punteggio 0.0 mentre nelle gare della categoria ragazzi sarà chiesto il giudizio e tutti i giudici esporranno il punteggio minimo di quel turno.

## 17. PROTESTE UFFICIALI

Non è consentito protestare contro il giudizio espresso dal collegio arbitrale.

Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il presente regolamento, il dirigente sociale responsabile o il coach sono gli unici a poter esprimere una protesta.

La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine dell'incontro durante il quale la protesta è maturata.

L'unica eccezione si ha quando la protesta è relativa ad una questione amministrativa.

Il reclamo firmato va presentato al presidente di giuria, unitamente alla prescritta tassa di € 50 che sarà restituita solo in caso di accoglimento della protesta.

I reclami possono riguardare unicamente errori materiali o di applicazione del presente regolamento o posizioni irregolari di società sportive o atleti. Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione tecnica. Su di essi delibera, seduta stante, il presidente di giuria, sentito il proprio responsabile, il responsabile arbitri, in collaborazione con il rappresentante federale.

## ALLEGATO 1 – ELENCO KATA

SHITORYU	SHITEI	SENTEI	TOKUI
1° TURNO	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan Saifa Aoyagi Myojo Shinsei 1 Shinsei 2	-	-
2° TURNO	-	Bassai-Dai Jion Kosokun-Dai Tomari-No Wanshu Seienchin Wanshu	-
3° TURNO	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan Saifa Aoyagi Myojo Shinsei 1 Shinsei 2	Bassai-Dai Jion Kosokun-Dai Tomari-No Wanshu Seienchin Wanshu	Matsumora no rohai Jiuroku Jiin Annanko Matsukaze Naifanchin 2 Naifanchin 3 Shiho Kosokun
GOJURYU	SHITEI	SENTEI	TOKUI
1° TURNO	Taikyoku Jodan Taikyoku Chudan Taikyoku Gedan Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi	-	-



	Ansei Dai ni Ansei Dai San Saifa		
2° TURNO	-	Seisan Seipai Seienchin Shisochin Sanseru Seipai	-
3° TURNO	Taikyoku Jodan Taikyoku Chudan Taikyoku Gedan Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi Ansei Dai ni Ansei Dai San Saifa	Seisan Seipai Seienchin Shisochin Sanseru Seipai	Kururunfa Superimpei Sanzeru Seisan Shisochin

<b>WADORYU</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
1° TURNO	Pinan 1,2,3,4,5	-	-
2° TURNO	-	Kushanku Niseishi Jion Bassai Jitte	-
3° TURNO	Pinan 1,2,3,4,5	Kushanku Niseishi Jion Bassai Jitte	Chinto Naihanchi Rohai Wanchu Seishan Unsu Suparimepi

  

<b>SHOTOKAN</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>TOKUI</b>
1° TURNO	Taikokyu shodan Heian 1,2,3,4,5 Tekki-Shodan	-	-
2° TURNO	-	Bassai-Dai Enpi Kanku-Dai Jion Hangetsu	-
3° TURNO	Taikokyu shodan Heian 1,2,3,4,5 Tekki-Shodan	Bassai-Dai Enpi Kanku-Dai Jion Hangetsu	Jitte Tekki Nidan Tekki Sandan Gankaku Bassai-Sho Kanku-Sho Sochin Nijushiho Jiin Gojushiho-Dai Gojushiho-Sho Wankan Chinte Unsu Meikyo