



**IL
PRESIDENTE DI GIURIA
CON APPENDICI E ALLEGATI**

FERRARA, APRILE 2020

INDICE

PREMESSA	4
TITOLO I IL PRESIDENTE DI GIURIA	5
Capitolo 1 - NORME GENERALI	5
Chi è il Presidente di Giuria	5
Quali sono i suoi compiti	5
Come si diventa Presidenti di Giuria	5
Cosa deve conoscere un Presidente di Giuria	5
Divisa dei Presidenti di Giuria	5
TITOLO II ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI	6
Capitolo 2 – ATTIVITÀ PRE-GARA	6
Verbali di iscrizione	6
Controllo atleti	7
Capitolo 3 – PREPARAZIONE TABELLONI DI GARA	7
Tabelloni di Kumite	7
Sorteggio	8
Le Teste di Serie	8
Tabelloni di Kata	9
Esempi di Sorteggio 37 Atleti a Punteggio	10
Esempi di Sorteggio 50 Atleti	10
Esempi di Sorteggio 25 Atleti	11
Girone all’Italiana	12
Capitolo 4 – LA GARA	13
Quadrati di Gara	13
Gara di kumite	13
Protezioni Obbligatorie	14
Interruzione Medica per Contatto	14
Termine incontro	15
Kettei Sen	15
Penalità	15
Registrazione Penalità Gravi	15
Kumite a Squadre	16
Ripescaggi di Kumite	17
<i>Ripescaggio all’Italiana con terzi parimerito</i>	17
<i>Ripescaggio alla Brasiliana</i>	18

Gare di Kata

rore. Il segnalibro non è definito.

Er

Gara di Kata a Punteggio

21

Gara di Kata a Bandierine

21

Ripescaggio all'Italiana per pool finale

21

Ripescaggio totale

22

Kata a Squadre

22

Squalifica nel Kata HANSOKU

22

Kata Engi Bunkai

23

Fuguko

23

Enbu

23

Proteste dell'Allenatore

24

ALLEGATI

Allegato 1: Verbale di Kata con Ripescaggio Totale (8-11)

Allegato 2: Verbale Kata con Ripescaggio Totale (fino a 16)

Allegato 4: Modulo per Atleti portatori di apparecchio ortodontico fisso

PREMESSA

Mi è stato chiesto di preparare una relazione sui Presidenti di Giuria ed ho accettato con molto piacere perché questo mi dà l'opportunità di spiegare il loro operato e le loro responsabilità a tutti coloro (e sono molti) che non ne conoscono bene il ruolo, ed anche come guida ai Presidenti di Giuria attualmente in carica, sfatando un pensiero, assai diffuso, che vede questi Ufficiali di Gara solo come degli scribacchini.

In realtà i Presidenti di Giuria sono Ufficiali di Gara preparatissimi che svolgono un ruolo insostituibile.

Spero inoltre di riuscire a trasmettere una parte di questa mia passione per un ruolo così importante in modo da coinvolgere altre persone che, pur essendo interessate, sono ancora titubanti.

Premetto inoltre che non si vuole intaccare il giudizio arbitrale e in nessun caso dare un giudizio tecnico, queste pagine vogliono essere solo una guida per i Presidenti di Giuria e per tutto il resto si deve fare riferimento ai nuovi regolamenti di KATA e di KUMITE e alle nuove Norme Arbitrali.

TITOLO I IL PRESIDENTE DI GIURIA

Capitolo 1 - NORME GENERALI

Chi è il Presidente di Giuria

Il Presidente di Giuria è come “Il Notaio della Federazione durante le gare”.

Quali sono i suoi compiti

Il ruolo del Presidente di Giuria è fondamentale per il buon esito delle competizioni, infatti, egli deve occuparsi di tutta l'organizzazione della gara, dalle fasi iniziali con la stesura della circolare, la raccolta delle iscrizioni, e poi in sede di gara la registrazione e verifica degli atleti, coordinare i quadrati di gara verbalizzare l'accaduto e gli esiti delle gare.

Come si diventa Presidenti di Giuria

Il Presidente di Giuria è inquadrato, al pari degli Arbitri, come Ufficiale di Gara. Deve frequentare un corso della durata di circa 20 ore al termine del quale deve sostenere un esame per essere promosso a Presidente di Giuria Regionale e quindi maturare un'esperienza in regione di circa 2/3 anni per essere ammesso al corso nazionale al termine del quale sosterrà un esame per ottenere la qualifica di Nazionale.

Non è necessario essere praticanti, ma un Presidente di Giuria deve essere iscritto alla Federazione tramite una A.S.D. regolarmente affiliata.

Quando ha ottenuto la qualifica è tenuto a frequentare un corso di aggiornamento annuale.

Cosa deve conoscere un Presidente di Giuria

Ogni Presidente di Giuria è tenuto a conoscere i regolamenti federali relativi alle gare, il proprio regolamento ed il regolamento arbitrale.

Ricordo anche che il Presidente di Giuria è multistile, necessità derivata dall'esigenza di utilizzare i tabelloni ed i sistemi di gara uguali in tutti gli sport, anche quelli che non coinvolgono le arti marziali.

Divisa dei Presidenti di Giuria

Giacca blu, gonna o pantalone grigio, scarpe e calze nere, camicia bianca cravatta e stemma della Federazione.

Le scarpe debbono avere la suola di gomma e le signore non debbono indossare tacchi a spillo in modo da preservare i pavimenti dei palazzetti.

Ma come nasce una gara e quali sono i compiti del Presidente di Giuria?

TITOLO II ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Capitolo 2 – ATTIVITÀ PRE-GARA

Verballi di iscrizione

Le gare possono essere organizzate dai comitati Regionali o, se di livello nazionale, dal Nazionale FIKTA. Normalmente tutte le gare Federali sono programmate ed inserite nel Calendario Gare, dove sono indicate annualmente le qualificazioni regionali e le successive finali nazionali oltre a tutte le gare previste in quell'anno sportivo.

Le società sono informate, oltre a conoscere il calendario Gare, con una specifica **Circolare** che riporta dettagliatamente **data, luogo, tipologie di gare** e le **eventuali integrazioni ai regolamenti**.

Quando la circolare arriva alle società, i coach provvedono ad iscrivere i propri atleti con l'apposita modulistica indicando la **Classe** e le **Categorie di Peso**, inviandoli alle segreterie regionali o al Nazionale.

Per "Classe" si intende una divisione degli atleti per età secondo lo schema seguente:

ETÀ	CLASSE
15/16	CADETTI
17/18	SPERANZE
19/21	JUNIORES
22/35	SENIORES

Normalmente ogni classe è divisa in due categorie di peso:

CLASSE	MASCHILE	FEMMINILE
CADETTI	-65 KG / +65 KG	-55 KG / +55 KG
SPERANZE	-65 KG / +65 KG	-55 KG / +55 KG
JUNIORES	-70 KG / +70 KG	-55 KG / +55 KG
SENIORES	-75 KG / +75 KG	-60 KG / +60 KG

L'eccezione a questa suddivisione è rappresentata dalle gare OPEN, dove nel Kumite non c'è suddivisione di categoria di peso e gli atleti di quella Classe combattono tutti insieme nella stessa gara.

A questo punto il Presidente di Giuria, ricevute tutte le iscrizioni, deve suddividere gli atleti per classe, per sesso e, nel caso del Kumite, anche per categoria di Peso, compilando i **Verballi d'Iscrizione**. Ovviamente ogni verbale d'iscrizione riporterà tutti gli atleti iscritti di una sola classe e/o categoria di peso.

Controllo atleti

In sede di gara con i verbali di iscrizione il Presidente di Giuria inizia il **Controllo Atleti**. Per ogni atleta bisogna verificare:

- la presenza;
- la tessera, che deve essere completa di:
 - Foto;
 - Età (per determinare la classe) società di appartenenza (è importante per le gare a squadre e per la provenienza) è necessario controllare il trasferimento nel caso in cui un atleta risulti iscritto in una società diversa da quella indicata nel verbale di iscrizione. I trasferimenti fra società sono riportati sulle pagine finali della tessera e debbono essere compilati e vidimati dalla segreteria nazionale;
 - Grado (normalmente le gare sono per cinture marroni o nere);
- Bollino di colore verde riportante l'anno in corso (il colore verde del bollino indica l'abilitazione alle gare classificando un atleta come "agonista" per cui è garanzia che l'associazione sportiva ha identificato il suo atleta come agonista ed ha provveduto a tutte le idoneità medico-sportive previste di legge);
- Il peso (laddove il tipo di gara lo preveda), tenendo conto che è ammessa una tolleranza di +/- 2 Kg. Nel caso in cui ci sia un problema a rientrare nel peso gli uomini possono pesarsi in slip e le donne con i pantaloni del karate-gi e una maglietta.

Terminato il controllo atleti si controlla la lista dei presenti, si depennano gli assenti dai verbali d'iscrizione e si passa al sorteggio.

Capitolo 3 – PREPARAZIONE TABELLONI DI GARA

Raccolti i dati dei partecipanti e suddivisi per Categorie e Classi è necessario un altro passaggio fondamentale gestito dai Presidenti di Giuria, la compilazione dei **Tabelloni di Gara**. La corretta compilazione dei Tabelloni di Gara permette un giusto svolgimento delle prime fasi della gara garantendo che, fin quando è possibile, non si scontrino nella prima fase atleti della stessa società o le **Teste di Serie**, atleti che hanno vinto le gare dell'anno precedente e/o facenti parte della Nazionale FIKTA. Per garantire imparzialità la compilazione viene fatta sorteggiando gli abbinamenti.

Prima di spiegare il sorteggio, è necessario conoscere i tabelloni di gara.

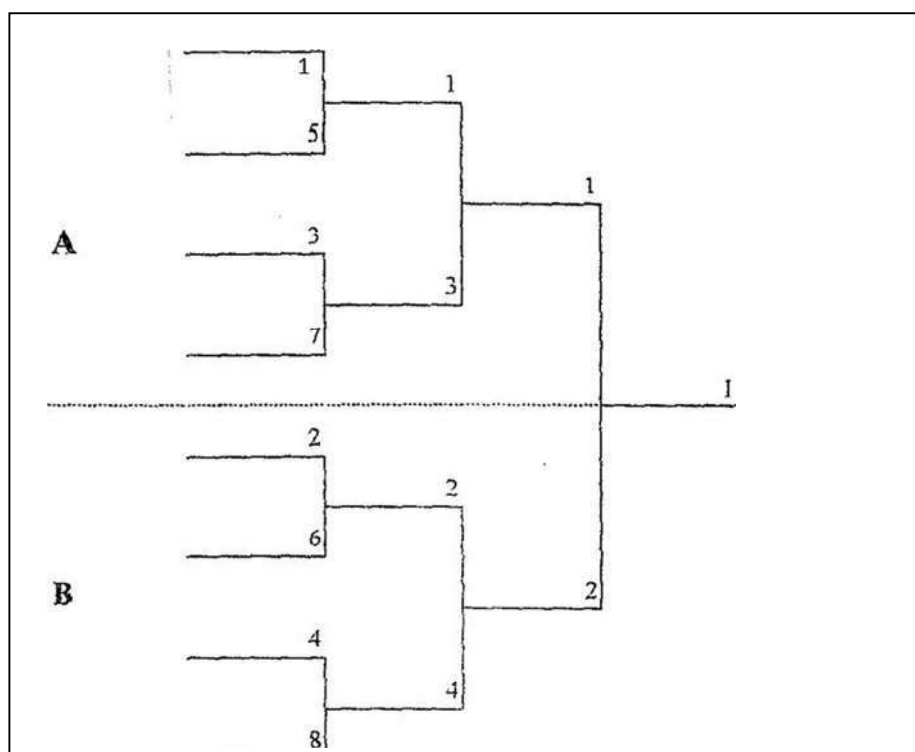
Tabelloni di Kumite

Nella figura seguente possiamo vedere un esempio di Tabellone di kumite. Possiamo vedere che è suddiviso in due parti e ogni riga, dove inseriremo i nomi degli atleti, è numerata:

parte A) gli atleti sono identificati da numeri dispari;

parte B) gli atleti sono identificati da numeri pari.

Lo schema seguente fornisce un esempio esplicativo di un tabellone di Kumite:



Facendo l'esempio di una gara con 8 atleti, con una società che presenta due atleti, questi due atleti dovranno essere identificati con il numero 1 e 2 (o comunque con un numero pari ed uno dispari), per cui uno sarà inserito nel settore "A" e l'altro nel settore "B", di conseguenza, non potranno incontrarsi se non in finale.

Al termine del sorteggio potremo inserire nel Tabellone i nomi degli atleti ed a questo punto potrà iniziare la gara.

Sorteggio

Il sorteggio è per definizione casuale, deve comunque evitare che al primo turno si incontrino atleti della stessa società (per le gare regionali) o della stessa regione (per le gare nazionali).

Il Presidente di Giuria assegnerà, tramite sorteggio, un numero a ciascun atleta. Qualora una società presenti in gara più di un atleta, questi dovranno essere distribuiti in modo che la metà di essi (o la metà più uno se dispari) vengano attribuiti numeri dispari ed ai rimanenti numeri pari; questo per garantire che due atleti della stessa società o regione si incontreranno solo nelle fasi finali della gara.

Il Presidente di Giuria, tenendo ben presente il sistema di divisione degli atleti nelle varie gare (tabelloni per kumite, divisione in poules per il kata) dovrà assegnare un numero di sorteggio, prima alla società più numerosa poi alla società meno numerosa, fino ad arrivare ai singoli atleti, mantenendo sempre le priorità di iscrizione cioè partendo dalla parte alta del verbale; se vi sono società con ugual numero di atleti, bisogna partire ad assegnare i numeri dai primi iscritti sul verbale di iscrizione stesso.

Le Teste di Serie

Le teste di serie sono gli atleti vincitori delle gare dell'anno precedente, ad eccezione di quelli

che hanno cambiato classe o categoria di peso.

Sono considerati tali solo nelle gare che hanno vinto e, se il Regolamento lo prevede, hanno una posizione di privilegio e vengono inseriti nei tabelloni di gara in modo che si incontrino tra loro solo nella finale.

Considerando un tabellone di kumite con 16 atleti, per esempio, supponendo che il Regolamento consideri come teste di serie i primi 4 classificati dell'anno precedente, il primo ed il quarto verranno inseriti nel gruppo "A" (la parte alta e dispari del tabellone), mentre il secondo ed il terzo nel gruppo "B" (la parte bassa e pari del tabellone).

Nelle gare di kata invece saranno inseriti in modo da essere gli ultimi a scendere in gara e, seguendo sempre l'esempio precedente di 16 atleti, quindi due poules, il 1° ed il 4° verranno inseriti nella poule "A" ed il 2° ed il 3° nella poule "B".

Gli atleti **Teste** di **Serie** verranno inseriti sui tabelloni di gara senza sorteggio.

Tabelloni di Kata

Nelle gare di Kumite l'arbitro centrale coadiuvato dai giudici di sedia assegna il punto o la penalità e la vittoria in modo chiaro nel momento immediato, successivo all'azione, mentre nelle gare di Kata deve giudicare la prova secondo parametri specifici, ricordare ogni fase del Kata, valutare ed alla fine assegnare un punteggio.

Per poter agevolare questo principio e per una migliore organizzazione delle gare, divideremo gli atleti in poules, per un numero massimo di **12 atleti per poule**; da ogni poule usciranno i **4 migliori atleti** fino ad **arrivare alla finale a 4 atleti**.

Premesso questo, è evidente che il sistema di sorteggio degli atleti è più semplice con 2 poules (24 atleti), ma cambia completamente quando si hanno 3 o più poules.

Con 2 poules è sufficiente dividere gli atleti in pari e dispari, ovvero si effettua il sorteggio normale, spiegato in precedenza: si dividono gli atleti a cui è stato assegnato un numero pari da quelli a cui è stato assegnato un numero dispari ed il numero assegnato serve come ingresso in gara.

Quindi nella poule dispari saranno chiamati gli atleti prima il n° 1, seguito dal n°3, poi dal n° 5 e così via, e nella poule pari gareggeranno in ordine sequenziale gli atleti n°2, n°4, n°6, etc. e da ogni poule verranno presi gli atleti che hanno ottenuto i 4 migliori punteggi.

In base al numero degli iscritti si determinerà il numero delle poules per formare i tabelloni di gara, considerando che in ogni poule non saranno scritti più di 12 atleti.

Da ogni poule, gli atleti che avranno ottenuto i 4 migliori punteggi andranno a formare altri tabelloni, max di 12 atleti, fino ad arrivare alle semifinali (o finale) con 8 atleti, finale 4 atleti.

Se la finale è a 8 oppure 4 atleti, viene stabilito dal regolamento di quella gara. Le poules debbono contenere un numero equilibrato di atleti.

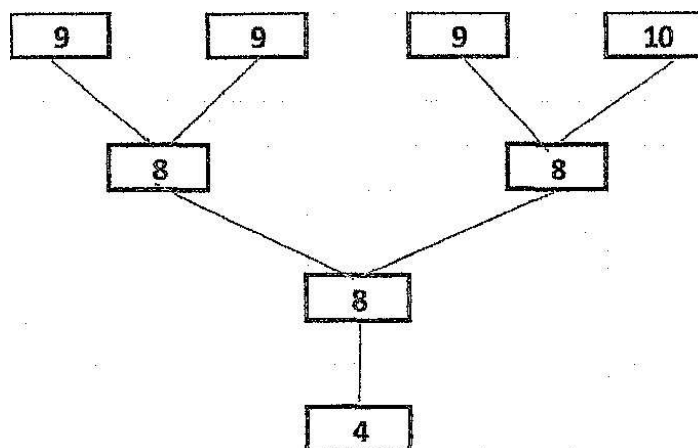
La classifica sarà stilata considerando solo il punteggio della prova finale.

I Kata da eseguire, sono indicati nelle tabelle allegate alle circolari delle gare, poiché potrebbero variare da un anno all'altro.

Esempi di Sorteggio 37 Atleti a Punteggio

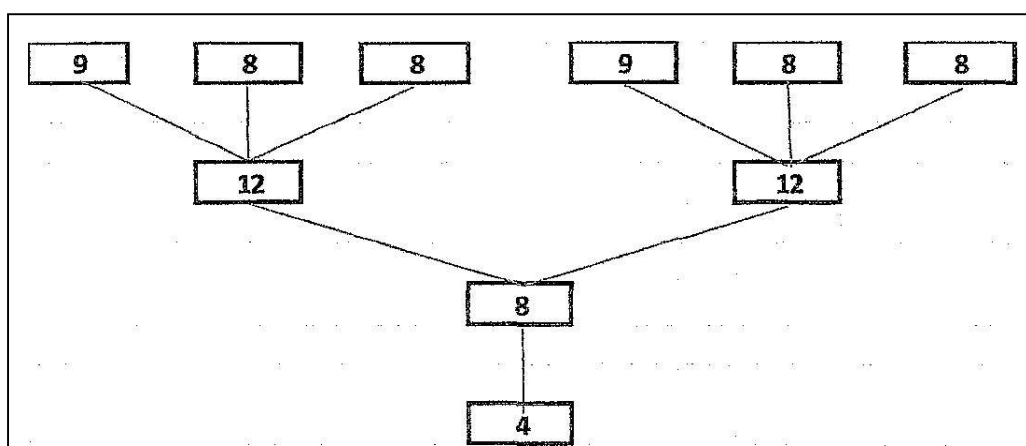
Tramite sorteggio, in questo caso si formeranno 4 poules, tre da 9 atleti ed una da 10; da ogni poule usciranno 4 atleti che andranno a costituire altre 2 poules da 8, dalle quali usciranno 4 atleti per ognuna, andando a costituire gli otto semifinalisti, da cui usciranno i 4 finalisti.

Come vedrete schematizzato:



Esempi di Sorteggio 50 Atleti

In questo caso si formeranno 6 poules: 2 da 9 atleti e 4 da 8. Da ogni poule ne usciranno 4 che andranno a costituirne altre 2 da 12; ne usciranno 4 da ognuna andando a costituire gli 8 semifinalisti da cui usciranno i 4 finalisti.



Come si può vedere ogni poule non ha più di 12 atleti e si arriva sempre a 8 semifinalisti e a 4 finalisti con poules molto equilibrate in modo da dare a tutti gli atleti le stesse possibilità di procedere nella gara.

Il Presidente di giuria deve seguire il sorteggio dividendo gli atleti nelle varie poules, facendo in modo che in Regione, atleti della stessa società, oppure in Nazionale, atleti della stessa Regione, non gareggino nella stessa poule, se non obbligatoriamente.

Le Teste di Serie verranno divise nelle poules entrando per ultimi sul tabellone di gara.

Esempi di Sorteggio 25 Atleti

Supponiamo di gestire una gara a 25 atleti i cui nominativi e le relative società potrebbero essere le seguenti:

<u>NUMERO</u>	<u>NOMINATIVO</u>	<u>SOCIETA'</u>
1	Rossi	H.Shirai
2	Bianchi	H.Shirai
3	Verdi	H.Shirai
4	Neri	H.Shirai
5	Luigi	T.Kase
6	Ivo	T.Kase
7	Rino	T.Kase
8	Marco	T.Kase
9	Mirco	Nakayama
10	Luca	Nakayama
11	Lele	Nakayama
12	Bepi	Fujiyama
13	Primo	Fujiyama
14	Giuliano	Fujiyama
15	Piero	C.S.K.S.
16	Andrea	C.S.K.S.
17	Lino	Shotokan
18	Pino	Shotokan
19	Gino	Karate
20	Lucio	Shotokai
21	Franco	Shotokai
22	Enzo	Shotokai
23	Mario	Shotokai
24	Bruno	Funakoshi
25	Leo	Funakoshi

I numeri sorteggiati in successione sono i seguenti:

4, 10, 20, 8, 22, 1, 3, 17, 25, 18, 13, 15, 6, 12, 2, 24, 23, 5, 16, 7, 9, 11, 21, 14, 19.

I numeri verranno assegnati prima alle società più numerose partendo dall'alto dello schema sopra riportato, per proseguire con le società meno numerose fino ad arrivare ai singoli. In questo esempio, sul foglio di iscrizione alle gare vi sono 25 atleti, per cui in base al ragionamento precedente dobbiamo dividerli, in modo casuale, in 3 poules equilibrate.

Per prima cosa sorteggiamo le poules; risultato: poule B, A, C.

Si inizierà ora ad associare il primo numero estratto della lista al primo atleta: Rossi della Società Hiroshi Shirai con la prima poule estratta, quindi 4B; il secondo numero estratto verrà associato al secondo atleta (Bianchi della società H. Shirai, quindi 10 A); il terzo numero estratto verrà associato al terzo atleta (Verdi della società H. Shirai, quindi 20 C); il quarto numero estratto verrà associato al quarto atleta (Neri della società H. Shirai, quindi 8 B).

In questo modo abbiamo esaurito la società più numerosa partendo dalla parte alta del verbale di iscrizione.

A questo punto, con lo stesso criterio, si passa ad assegnare numeri e poules alla seconda società più numerosa, la T. Kase (anche lo Shotokai ha 4 atleti iscritti, ma partendo dalla parte alta del Verbale di iscrizione, incontriamo prima la T. Kase) e così via fino ad assegnare tutti i numeri.

Quindi avremo un tabellone così composto:

POULE B	POULE A	POULE C
4 B	10 A	20 C
8 B	22 B	1C
3 B	17 A	25 C
18 B	13 A	15 C
6 B	12 A	2 C
24 B	23 A	5 C
16 B	7 A	9 C
11B	21 A	11C
19 B		

In questo modo, ad ogni numero estratto è stata assegnato un atleta e la relativa poule di appartenenza, con conseguente formazione di 3 poules equilibrate numericamente e contemporaneamente l'ordine di discesa in campo (scenderà per primo l'atleta con il numero più basso di sorteggio).

Come si può vedere la poule più numerosa non è la A, ma è la B, perché determinata dal sorteggio iniziale.

Girone all'Italiana

Per Girone all'Italiana si intende quel tipo di gara, per cui gli atleti, dopo essere stati divisi in poules tramite sorteggio, (da 3, 4, 5 componenti al massimo) incontrano tutti tra di loro, i componenti della propria poule (uno contro tutti).

Questo tipo di gara non è molto frequente, in quanto richiede una disponibilità notevole di tempo, basti pensare che con una semplice poule di 3 atleti ognuno di essi deve affrontare due avversari, con poules da 4 atleti, ognuno di essi deve incontrare 3 avversari, etc.. etc..

Normalmente si usa questo tipo di gara quando si vuol far fare esperienza agli atleti oppure quando gli atleti presenti in gara sono solo 3 o 5. Normalmente nelle gare nazionali solo con 3 atleti si fa il Girone all'Italiana (da 4 atleti in poi, eliminazione diretta), nelle gare Regionali, a discrezione della Commissione Tecnica Regionale invece, si arriva fino a 5 atleti (per poter abituare gli atleti al combattimento).

Capitolo 4 – LA GARA

Completate tutte le attività preparatorie la gara inizia ed ogni gruppo di Ufficiali di Gara, Arbitri e Presidenti di Giuria, si insedia nel proprio quadrato di gara. In ogni quadrato collaborano Arbitri (**Giuria di Quadrato**) e i Presidenti di Giuria (**Giuria di Tavolo**) con compiti Tecnici e “Amministrativi”, completa l’organizzazione il **Medico di Gara** che è responsabile degli aspetti medico-infortunistici della manifestazione con il supporto di un’ambulanza.

Le giurie hanno dei responsabili, per gli arbitri c’è un referente responsabile del Quadrato ed il responsabile Arbitri della Manifestazione, i Presidenti di Giuria sono coordinati dai loro responsabili del Tavolo Centrale.

Ruolo del Tavolo Centrale è quello di coordinare l’avanzamento delle gare garantendo così il rispetto dei tempi previsti, verificare la correttezza di quanto avvenuto nei Quadrati di Gara e di derimere eventuali controversie che possono emergere durante la manifestazione.

Quadrati di Gara

Nelle gare, la Giuria di Tavolo è posizionata di fronte al Quadrato di gara (shiai-jo) ed è formata da un Presidente di Giuria e da un Cronometrista per il Kumite, mentre la Giuria di Quadrato è costituita da un Arbitro Centrale “Shushin”, unico a muoversi all’interno del shiai-jo assieme agli atleti, da quattro Giudici di Sedia “Fukushin”, agli angoli del quadrato e da un supervisore Arbitrator, “Kansa”, di fronte alla giuria di tavolo.

Iniziata la manifestazione, dopo il saluto iniziale, ogni quadrato può iniziare le gare, i Presidenti di giuria completano i Tabelloni di Gara con i nomi dei Presidenti di Giuria e degli Arbitri del quadrato di loro competenza. Devono inoltre registrare e verificare la presenza di almeno un medico disponibile, nel kumite almeno un medico ogni 2 tatami, in casi particolari 1 medico ogni 3 tatami e la presenza di un’autoambulanza in caso di emergenza.

Gara di kumite

Fatto il saluto tra gli Ufficiali di Gara e gli atleti, la gara può iniziare. Il Presidente di Giuria di tavolo, d’accordo con l’arbitro Centrale, dopo aver verificato che il cronometrista al suo fianco sia pronto (in mancanza del cronometrista, il tempo verrà tenuto dal P.D.G. di tavolo), inizia a chiamare gli atleti a coppie sul campo di gara in ordine discendente partendo dalla parte alta del Tabellone di gara.

Ruolo del cronometrista, è di tenere il tempo di gara, gli incontri durano il tempo effettivo per cui dovrà avere attenzione nel far partire il cronometro all’Hagime e fermarlo allo Yame dell’arbitro Centrale. Segnerà con **1 colpo di gong** i 30” secondi al termine (**ATOSHI BARAKU**) e la fine dell’incontro con **2 colpi di gong**.

Tempi di gara:

Individuali Eliminatorie, semifinali, finali e ripescaggi	2 minuti effettivi
Individuali Finali senior	3 minuti effettivi
Squadre Eliminatorie, semifinali, finali	2 minuti effettivi

Tutte le segnalazioni dell’Arbitro centrale durante il combattimento devono essere registrate sul Tabellone di Gara. La registrazione è a cura del Presidente di Giuria ed è di supporto agli arbitri. Anche il Kansa registra quanto avviene tra i due contendenti, ma ci potrebbero essere delle contestazioni per cui la conferma del P.d.G. è importante. Inoltre, la registrazione sul Tabellone

di Gara, insieme al Verbale del Kansa, è la verbalizzazione ufficiale di quello che è avvenuto.

Il Presidente di Giuria deve conoscere il Regolamento Arbitrale per seguire l'incontro, si riportano di seguito alcuni stralci del regolamento:

Protezioni Obbligatorie

Nel Kumite sono previste le seguenti protezioni obbligatorie:

- Guantini regolamentari
- Conchiglia di protezione per l'inguine per maschi
- Paraseno imbottito non metallico
- Salvadenti

L'A.C. sanzionerà il contendente sprovvisto delle sopracitate protezioni infliggendogli **SHIKKAKU**, assegnando la vittoria all'avversario, dopo aver preventivamente consultato la Commissione Superiore Federale per la ratifica.

- Non è ammesso alcun tipo di protezione o bendaggio se non autorizzato preventivamente dal medico di gara (bisogna segnalarlo anche al tavolo della giuria)
- Occhiali o lenti a contatto non sono permessi. È consentito l'uso di lenti corneali morbide previa approvazione medica. Bisogna segnalarlo anche al tavolo del Presidente di Giuria al momento della registrazione.
- Non è ammesso indossare accessori metallici, o di plastica quali: orecchini, piercing, anelli, braccialetti, collanine, mollette per capelli, ecc.
- Gli atleti portatori di apparecchi ortodontici fissi dovranno produrre documentazione apposita compilando il modulo "*portatori di apparecchio ortodontico fisso*" da presentare al medico di gara che ne verificherà l'idoneità, compreso il parodonti e se non risulterà conforme alle norme di sicurezza, potrà NON autorizzare l'atleta a partecipare alla gara, a suo insindacabile giudizio.

Interruzione Medica per Contatto

L'atleta che ha subito un contatto e vince l'incontro per squalifica dell'avversario per Hansoku Diretto per decisione arbitrale e non per decisione medica non avrà bisogno del certificato medico per continuare.

L'atleta che vince per squalifica dell'avversario in conseguenza ad un Doctor stop, avrà bisogno di un certificato medico di idoneità per proseguire. Il P.D.G. di tavolo redigerà sul verbale l'accaduto e si farà consegnare un certificato medico che attesta che l'atleta può continuare la gara. Qualora fosse l'incontro di finale, se ne terrà conto per altra competizione.

L'atleta che, nella stessa manifestazione, subisce 2 contatti che decretino 2 Hansoku diretti per contatto eccessivo dell'avversario **NON potrà più partecipare** ad alcun tipo di gara che preveda il jiyu Kumite nella manifestazione in corso (anche se uno o entrambi sono per decisione arbitrale).

L'atleta che subisca 2 interruzioni mediche, NON potrà più partecipare ad alcun tipo di gara di Kumite nella manifestazione in corso **e avrà bisogno di un nuovo certificato di idoneità per partecipare alla gara di kata.**

Il giudizio del medico è **INAPPELLABILE**.

Termine incontro

L'incontro può terminare prima dei tempi previsti solo per:

- 1 Ippon diretti o per 2 Wazaari;
- Squalifica dell'avversario per Hansoku diretto o 2 Chui;
- Shikkaku;
- Kiken;
- Interruzione medica.

Kettei Sen

Se al termine del tempo regolamentare ci sarà parità (Hikiwake) decisa dagli arbitri, per stabilire il vincitore verrà effettuato il Kettei Sen come incontro decisivo.

Durata del combattimento 2 minuti effettivi (le sanzioni e i jogai subiti durante l'incontro dovranno essere considerati). La vittoria verrà assegnata alla prima tecnica valida (Wazaari o Ippon).

Se ci sarà ancora parità al termine dei 2 minuti si procederà per decisione arbitrale.

Penalità

Contatto, Mushi, Chui Mushi, Fukei, Tsukamu, Kinshi, Moda, Muno, Mubobi.

Tutte queste iPenalità si sommano fra di loro e sono in progressione come segue:

- 1° **Ammonizione verbale**, per gare promozionali o bassi livelli tecnici;
- 2° **Keikoku**;
- 3° **Chui**;
- 4° **Hansoku**.

Jogai:

uscita dal campo di gara: un concorrente può essere penalizzato per Jogai per un massimo di tre volte, in progressione saranno attribuite le seguenti sanzioni:

- | | | |
|----|--------------|-----------------------|
| 1° | Jogai | Ikkai |
| 2° | Jogai | Nikkai |
| 3° | Jogai | Sankai/Hansoku |

Registrazione Penalità Gravi

Essendo prioritaria la salvaguardia dell'incolumità degli atleti in gara, alcune sanzioni, per specifiche penalità, sono registrate nella manifestazione e/o nell'anno sportivo in modo tale da assegnare ulteriori sanzioni, se vengono superati dei limiti stabiliti,.

Il P.D.G. deve tener conto dei **CHUI DIRETTI** comminati dagli arbitri durante i combattimenti (verranno consegnati ad ogni tavolo dei documenti di raccolta chui dei vari atleti). Ogni volta che

gli arbitri sanzioneranno un atleta con Chui Diretto, il P.D.G. di tavolo redige un verbalino, da consegnare al tavolo centrale, che seguirà l'atleta per tutte le gare di Kumite. Al terzo Chui ricevuto, l'arbitro avviserà l'atleta che al 4 Chui verrà sanzionato con HANSOKU, e non potrà più proseguire in nessuna gara che preveda il Kumite.

Hansoku per somma di ammonizioni:

L'atleta sanzionato con la penalità di hansoku per somma di ammonizioni da Contatto, KINSHI o MODA nel jiyu Kumite, **NON** potrà essere ripescato e non potrà proseguire la gara in corso. Potrà partecipare ad altre gare che prevedono il Kumite. (Es: Kumite a squadre o fukugo) nell'ambito della stessa manifestazione.

Hansoku diretto per contatto:

L'atleta che verrà sanzionato con **Hansoku diretto**, per KINSHI o MODA, **NON** potrà più gareggiare nel Kumite nella manifestazione in corso, ma potrà partecipare alle gare di Kata.

SHIKKAKU

Gli arbitri, dopo aver consultato la Commissione Superiore, possono infliggere Shikkaku ad un atleta per comportamento non sportivo il quale verrà espulso dalla competizione.

L'espulsione di un concorrente annullerà tutte le registrazioni precedenti ottenute nella gara in corso.

Il P.D.G. di tavolo deve verbalizzare l'accaduto sul tabellone di gara, ritirare la tessera all'atleta, e consegnare il tutto al tavolo centrale. Successivamente, tutti i documenti di gara e i verbali redatti per Hansoku e Shikkaku verranno consegnati alla segreteria della Federazione, la quale provvederà a squalificare per 2 anni l'atleta da tutte le competizioni federali ad ogni livello.

Kumite a Squadre

Normalmente le squadre vengono inserite nel tabellone di kumite con lo stesso sistema dell'individuale, quello che cambia è che al momento del controllo della squadra, **viene consegnato al coach un modulo che segue la squadra per tutta la gara; in questo modulo, il presidente di giuria segna il nome della squadra e lo firma.**

Il coach lo completa con il nome di tutti gli atleti, riserve comprese, aggiungendo la formazione scelta per il primo combattimento.

Il modulo così compilato viene riconsegnato al Presidente di Giuria che, seguendo il tabellone di gara sorteggiato, preparerà un ulteriore modulo scrivendo i nomi degli atleti delle due squadre contendenti, rispettando la discesa in campo indicata dai coach e controllando che siano tutti in regola, pena la squalifica della squadra.

Al termine dell'incontro, il presidente di giuria chiederà al coach della **squadra che ha vinto la nuova formazione per il combattimento successivo**, fermo restando che gli atleti devono far parte della lista presentata dal coach. Se la gara prevede il Ripescaggio, il modulo per la discesa in campo andrà consegnato anche alle squadre ripescate.

Normalmente le gare a squadre sono **OPEN** (senza divisione in categorie di peso).

Le squadre sono composte da 3 a 5 atleti per il Kumite maschile e da 3 atlete per il Kumite

femminile (più le eventuali riserve). Tuttavia, possono esistere diverse varianti (esempio 3 maschi e due femmine oppure un atleta per ogni categoria di peso, etc..) che verranno stabilite dall'organizzatore e indicate nel regolamento.

La sanzione di un Hansoku diretto o di un Sikkaku di un componente la squadra, non determina la squalifica dell'intera squadra.

Al termine di ogni combattimento si dovrà assegnare la Vittoria o la Parità secondo i criteri adottati per un incontro individuale. L'A.C. chiederà l'Hantei.

La vittoria di una squadra si otterrà analizzando e seguendo rigorosamente la seguente progressione:

1. Numero delle vittorie
2. Numero degli Ippon
3. Numero degli Awase Waza
4. Numero dei wazaari
5. Numero degli Hansoku diretti
6. Numero degli Hansoku per somma di penalità
7. Numero dei Chui

Nel caso in cui le squadre fossero ancora in parità, allora verrà eseguito un incontro tra un rappresentante delle due squadre, da considerarsi come un incontro individuale normale risolutivo (kettei sen). Si fa presente che ovviamente le registrazioni degli incontri precedenti non saranno considerate. Alla fine, se c'è ancora parità, seguiranno le procedure previste per il Kumite individuale.

Tutte le registrazioni di ogni singolo combattimento rimarranno valide se l'atleta è soggetto ad Interruzione Medica.

In caso di abbandono o ritiro (Kiken), verranno annullate unicamente tutte le registrazioni dell'atleta che abbandona o si ritira.

RIPESCAGGI DI KUMITE

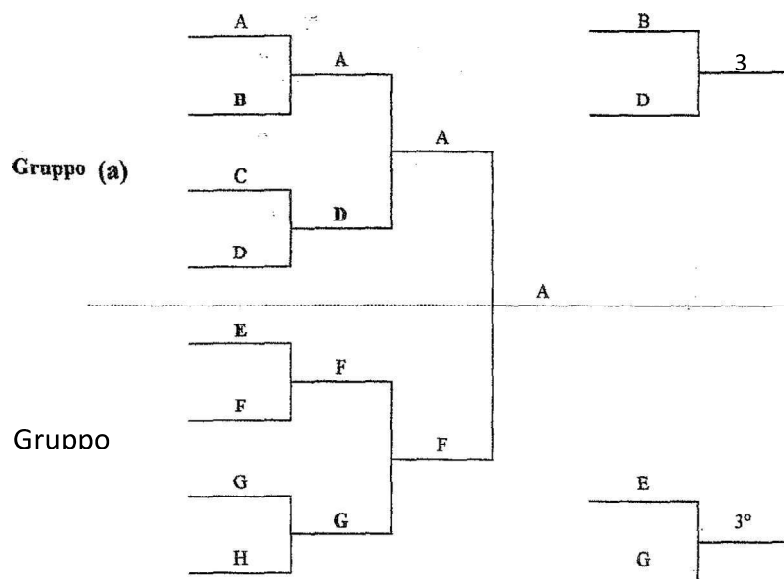
Nel caso in cui si tratti di gare che prevedono il ripescaggio (normalmente le gare federali lo prevedono ad eccezione di quelle di ENBU e di FUKUGO), questo viene effettuato prima delle finali.

Esistono due tipi di ripescaggio: all'Italiana ed alla Brasiliana.

Ripescaggio all'Italiana per terzi a pari merito

In gare che prevedono questo tipo di ripescaggio (in genere kumite) vengono richiamati in gara tutti gli atleti che sono stati eliminati dai vincitori di "poule" (A e B), quindi tutti quelli che hanno combattuto con i due finalisti e si incontrano fra di loro dando vita ad una nuova gara, da cui usciranno i 2 terzi ed i 2 quinti classificati "**pari merito**" (a meno che non si voglia una classifica puntuale; in questo caso ci sarà un altro incontro tra i terzi parimerito, idem per i quinti parimerito).

Vediamo di schematizzare quanto descritto ipotizzando una gara ad 8 atleti:



In questo caso l'atleta "A" permette il ripescaggio degli atleti "B" e "D", mentre l'atleta "F" ripesca gli atleti "E" e "G"; la gara tra i ripescati vedrà quindi gli incontri B - D ed E - G, da cui i due vincitori saranno classificati terzi "pari merito" ed i due perdenti quinti "pari merito"; al termine di questi incontri si disputerà la finale tra "A" ed "F", da cui risulteranno i primi due classificati.

Questo sistema permette quindi di ottenere globalmente una classifica composta da un vincitore, un secondo classificato, due terzi pari merito e due quinti pari merito, per cui il ripescaggio all'italiana permette ai ripescati di ottenere al massimo un terzo posto finale.

Ripescaggio alla Brasiliana

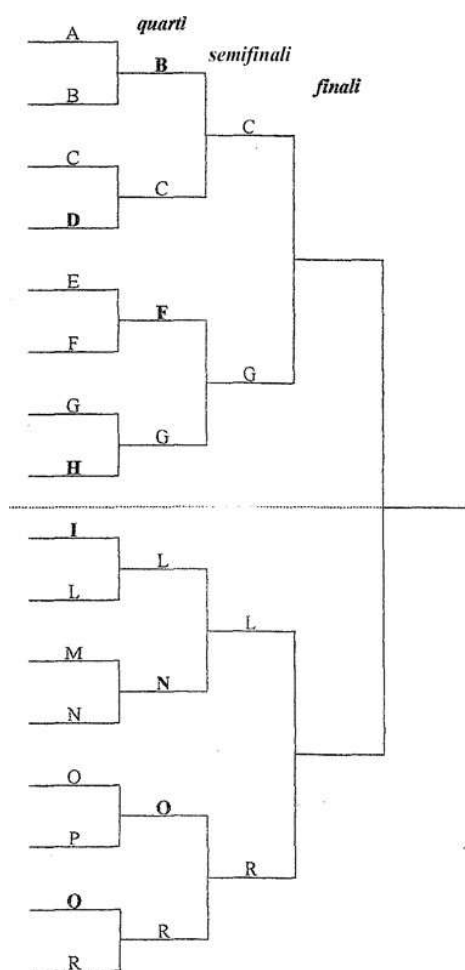
Il procedimento per la gara è quello già descritto e rimane lo stesso fino al momento delle **semifinali** (eccezionalmente si arriva alla finale come nel caso precedente); a questo punto ogni semifinalista ripesca gli atleti che ha eliminato, come riportato nello schema seguente.

I quattro atleti arrivati in semifinale ripescano quelli che avevano eliminato quindi:

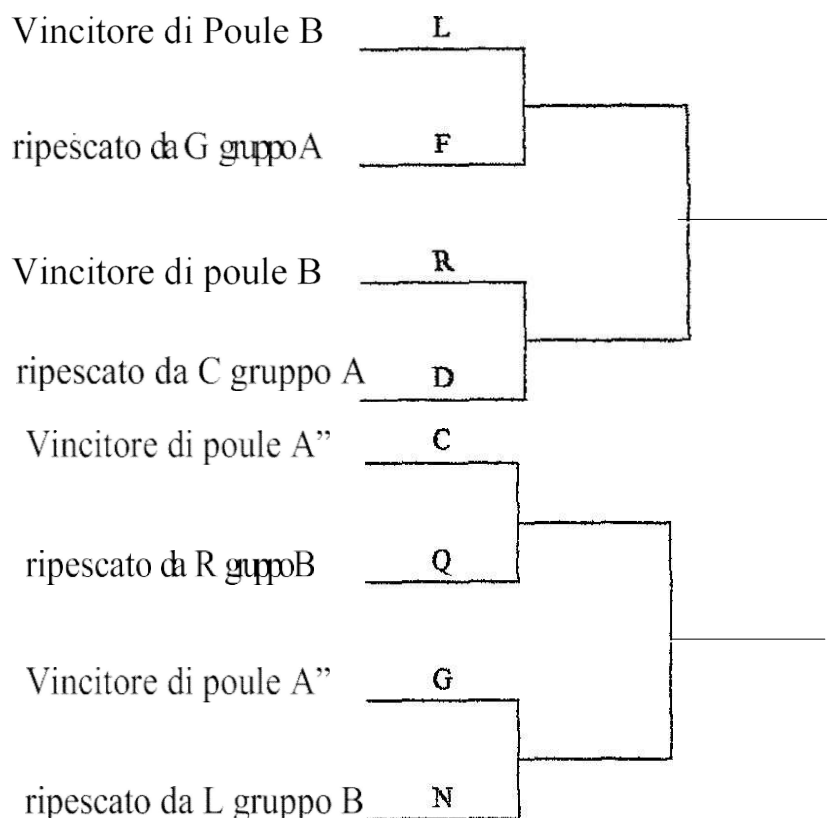
- | | |
|-------------|-----------|
| "C" ripesca | "B" e "D" |
| "G" ripesca | "F" e "H" |
| "L" ripesca | "N" e "I" |
| "R" ripesca | "O" e "Q" |

A questo punto si faranno incontrare i perdenti tra di loro, ovvero B-D, F-H, N-I ed O-Q.

Ammettiamo che dagli incontri di recupero risultino vincitori gli atleti identificati da "D", "F", "N" e "Q"; a questo punto avremo ancora in gara 8 atleti, 4 recuperati dal girone perdenti e 4 vincitori (in questo caso identificati come "C", "G", "L" e "R").



Qui abbiamo la differenza dal Ripescaggio all'italiana, in quanto ogni atleta sia ripescato che vincitore di poule può ancora vincere la gara (anche se ha già perso un incontro); la gara diventa a questo punto ad eliminazione diretta e gli incontri vengono organizzati in modo che i vincenti del gruppo "A" incontrino i ripescati del gruppo "B", mentre i vincenti del gruppo "B" incontreranno i ripescati del gruppo "A" (dove "A" e "B" identificano gli atleti con numero dispari e gli atleti con numero pari); il nuovo tabellone, secondo l'esempio seguito finora, sarà così costituito:



Con questo tabellone si svolgerà una gara ad eliminazione diretta senza ripescaggio (recupero).

In pratica la gara si svolge in due fasi: la prima di qualificazione e la seconda (8 atleti) di finale, non tenendo più conto dei risultati della prima fase.

Il vincitore del tabellone sarà quindi classificato al primo posto, il perdente della finale verrà classificato al secondo posto e i perdenti dai finalisti saranno terzi pari merito, tutti gli altri verranno classificati quinti pari merito.

Si ricorda che ogni combattimento, fino alla finale, durerà due minuti effettivi, mentre la finale Seniores sarà di 3 minuti.

GARE DI KATA

Le gare di Kata si dividono in:

- **Gara di Kata a punteggio**, Individuale o a Squadre, con finale a 8 o 4 atleti, o 4 per le Squadre.
- **Gara di kata a bandierine**, con finale a 4 atleti a punteggio. (I moduli di gara sono in allegato)

Gara di Kata a Punteggio

I punteggi dei Kata, in una gara a punteggio, vengono dati dagli arbitri al termine dell'esecuzione della prova di ogni atleta. Normalmente ci sono 5 arbitri per ogni tatami, ma nelle gare internazionali possono essere 7 o 9; raramente il numero degli arbitri scende a 3 (nel caso ci siano 3 soli arbitri si sommano tutti i punteggi).

Esempio di come totalizzare il punteggio di 5 arbitri:

7.1 7.2 ~~6.9~~ ~~7.3~~ 7.0 eliminando il **minimo** (6.9) e il **massimo** (7.3), il totale è **21.3**

Nel caso di parità fra 2 o più atleti, al punteggio della prima prova si aggiunge il punteggio minimo tolto, poi in caso di ulteriore parità, si aggiunge il punteggio massimo tolto; nel caso ci fosse ancora parità, si fa eseguire un nuovo Kata.

Ricordo che varrà solo il punteggio della prova finale.

In caso di parità vincerà il concorrente, che avrà ottenuto il punteggio minimo più alto. Persistendo la parità, vincerà il concorrente che avrà ottenuto il punteggio massimo più alto.

Se risulterà ancora parità dovrà essere eseguito un altro kata, (diverso dal precedente) ed i giudici dovranno assegnare la vittoria col sistema a bandierine; qualora lo spareggio coinvolgesse più di 2 atleti o squadre verrà effettuato a punteggio.

Tale sistema di spareggio è valido per tutte le fasi. Pertanto, ogni fase costituisce un caso a sé, vale a dire che, ad esclusione della fase finale, potrà essere eseguito lo stesso kata fatto nelle fasi precedenti.

Nella finale a squadre in caso di parità lo spareggio si svolgerà come nell'individuale.

Gara di Kata a Bandierine

Questo tipo di gara prevede l'utilizzo dei tabelloni di Kumite, pertanto anche qui, come nel Kumite, sono previsti i ripescaggi che possono essere di 2 tipi:

Ripescaggio all'italiana e Ripescaggio totale di tutti i perdenti.

La prerogativa di queste gare è che, chi ha perso nelle qualificazioni ed è stato ripescato, può vincere la gara. In tutti i casi la finale è a punteggio.

Viene usato il tabellone di Kumite e gli atleti sono sorteggiati come in una gara di Kumite. I concorrenti vengono chiamati a coppie: il Primo chiamato indosserà una cintura rossa e si posizionerà alla Sx dell'arbitro centrale e il secondo chiamato cintura bianca si posizionerà alla Dx dell'arbitro centrale. L'arbitro centrale sorteggia il Kata da eseguire (secondo una tabella di Kata emessa dalla circolare di gara) e alla fine della prova l'arbitro centrale e i 4 giudici di sedia alzeranno le bandierine contemporaneamente, rossa o bianca. L'arbitro centrale conferma il colore determinando il vincitore di quella prova.

Ripescaggio all'Italiana per pool finale

In questo tipo di ripescaggio usato generalmente nelle gare di Kata con eliminazione a bandiere si segue il tabellone fino alla finale, qui i due finalisti ripescano tutti gli atleti che hanno gareggiato e perso con loro, determinando 2 ripescati.

Così facendo avremo 2 vincitori e 2 ripescati, che faranno la finale a punteggio, determinando un 1°, un 2°, un 3° e un 4° classificato. Da ciò si evince che anche un atleta ripescato può

vincere la gara.

Ripescaggio totale

La gara si svolge come sopra specificato, a differenza che, gli atleti perdenti verranno **tutti ripescati**, fino a determinare 2 vincitori e 2 ripescati che eseguiranno **la finale a punteggio**. Determinando un 1°, un 2°, un 3° e un 4° classificato.

Cosa principale è che due atleti si possono incontrare una sola volta. Qualora succedesse, i Presidenti di Giuria provvederanno in merito (cosa che dovrebbe capitare raramente).

Molte volte, quando si tratta di una gara per bambini, si formano gruppi di 8 atleti, massimo 10/11, a cui va assegnato un 1° posto, un 2° posto, un 3° posto e un 4° posto.

Quindi più poules all'interno della stessa divisione che verranno considerate come verbali unici con una loro classifica.

Kata a Squadre

Ogni squadra è formata da 3 atleti più una eventuale riserva, sia maschile che femminile. Nel caso in cui sia richiesta una prova di kata delle squadre di kumite serie "A" maschile è formata da 5 atleti più due eventuali riserve.

In questo tipo di gara verrà usato il tabellone di Kata a punteggio (massimo 12).

Eseguiranno i Kata di eliminatoria fino a classificare le 4 squadre finaliste.

Se la gara prevede solo KATA varranno solo i punti della finale.

Se invece la gara prevede finale Kata + Bunkai:

Le 4 squadre finaliste eseguiranno la prova di KATA più l'applicazione (BUNKAI) dello stesso Kata eseguito. La somma dei due punteggi determinerà la classifica.

Qualora ci fosse parità verranno aggiunti prima i minimi tolti e se vi sarà ancora parità, verranno aggiunti i massimi tolti, se la parità persisterà, sarà vincente quella squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto nell'applicazione.

Qualora ci fosse ancora parità, le squadre dovranno eseguire nuovamente l'applicazione del Kata.

Si ricorda che la discesa in campo delle squadre finaliste avverrà tramite sorteggio.

Squalifica nel Kata HANSOKU

1. Caduta dell'atleta (quando l'atleta, laddove non è previsto, tocca con una parte del corpo il pavimento);
2. Esitazione di 5 o più secondi;
3. Direzione di arrivo diversa dalla partenza;
4. Esecuzione di un kata diverso di quello dichiarato;
5. Condotta non consona alle regole del karate tradizionale da parte dell'atleta.

Kata Engi Bunkai

La gara di kata engi bunkai, sia nelle fasi Regionali che in quelle Nazionali, maschili e femminili si svolgerà con squadre formate da tre atleti (è ammessa una riserva). Il P.D.G. farà sorteggio e userà il tabellone dei kata a punteggio.

Le squadre potranno essere composte sia da atleti che partecipano alla gara di kata a squadre, sia da atleti diversi, in quanto non esiste collegamento fra le due competizioni.

Le squadre eseguiranno sempre lo stesso Tokui Kata Engi Bunkai in tutte le fasi della competizione (sia eliminatorie che finali) e l'esecutore deve essere sempre lo stesso.

Il P.D.G. dovrà controllare i nomi degli atleti o da verbale allegato proveniente dalla gara Regionale, oppure dovrà farsi dare la formazione della squadra tramite il documento usato per le gare di Kumite a Squadre.

Come nelle gare di kata a punteggio, verrà tolto prima il punteggio minimo, poi il punteggio massimo e, se non sono segnalate penalità dagli arbitri, verrà enunciato il punteggio definitivo.

La gara seguirà le regole di quella del KATA A SQUADRE.

Se i giudici ritengono di non aver riconosciuto nelle parti di esecuzione del kata quello dichiarato, la squadra **verrà SQUALIFICATA**.

Fuguko

Il Fukugo è una gara mista in cui l'atleta deve cimentarsi in prove di Kata e di Kumite secondo alcune regole:

- La gara può essere maschile o femminile, mai mista;
- È OPEN (fatta eccezione per le SPERANZE MASCHILI che sono suddivise in +/- 65 Kg);
- Ad eliminazione diretta senza ripescaggio;
- La gara deve terminare con finale di Kumite;
- La semifinale della gara è di Kata.
- Il Kata obbligatorio in tutte le fasi viene programmato di anno in anno dalla Federazione

Quindi, in base a queste regole, è evidente che i Quarti di gara saranno di Kumite e gli Ottavi di Kata, etc..

Nel Kumite vale il regolamento dell'individuale.

Il kata sarà a bandierine con le regole del kata.

Il Presidente di Giuria effettuerà il solito Controllo Atleti e il sorteggio come per le gare di Kumite, usando lo stesso tabellone.

Una volta completato il tabellone si saprà se cominciare la gara con il Kata o con il Kumite al fine di rispettare le regole descritte.

Enbu

L'ENBU è una dimostrazione di combattimento concordato ed attuato da due competitori in cui vengono eseguite delle tecniche di attacco e di difesa.

Enbu è jiyu Kumite. Occorre quindi essere in grado di dimostrare un Kumite vero e proprio, "Reale". L'atteggiamento mentale deve essere quello di combattere per la vita o la morte.

Le tecniche e la coreografia CODIFICATE per le prove di ENBU saranno specificate dal regolamento della manifestazione, normalmente la gara è M/M o F/F.

Per questa gara si userà il tabellone del Kata e lo stesso metodo di totalizzazione del punteggio, togliendo il minimo ed il massimo e l'eventuale penalità.

Queste gare sono OPEN, senza categorie di peso e, in caso di parità, si applicano le regole del Kata.

Proteste dell'Allenatore

Nel caso in cui l'allenatore intenda reclamare per la conduzione dell'incontro, deve rivolgersi unicamente al **Presidente di Giuria**, il quale sospenderà **immediatamente l'incontro** e valuterà se le scorrettezze indicate dal coach sono di **natura amministrativa o di natura tecnica**.

Nel primo caso il Presidente di Giuria dovrà provvedere immediatamente perché è di sua competenza, nel secondo caso dovrà avvisare tempestivamente l'Arbitrator.

I reclami debbono essere presentati prima che l'atleta finisca la prova in corso e prima dell'inizio della prova successiva.

La protesta di natura tecnica verrà presa in prima istanza dall'Arbitrator e poi sottoposta all'attenzione dell'arbitro centrale e dei giudici interessati.

Una volta presa la decisione sulla contestazione, **questa diventa definitiva**.

Nel caso in cui l'allenatore insistesse nella sua rimostranza, il Presidente di Giuria presenterà la relazione dell'allenatore alla Commissione Superiore Federale che esprimerà un **giudizio inappellabile**.

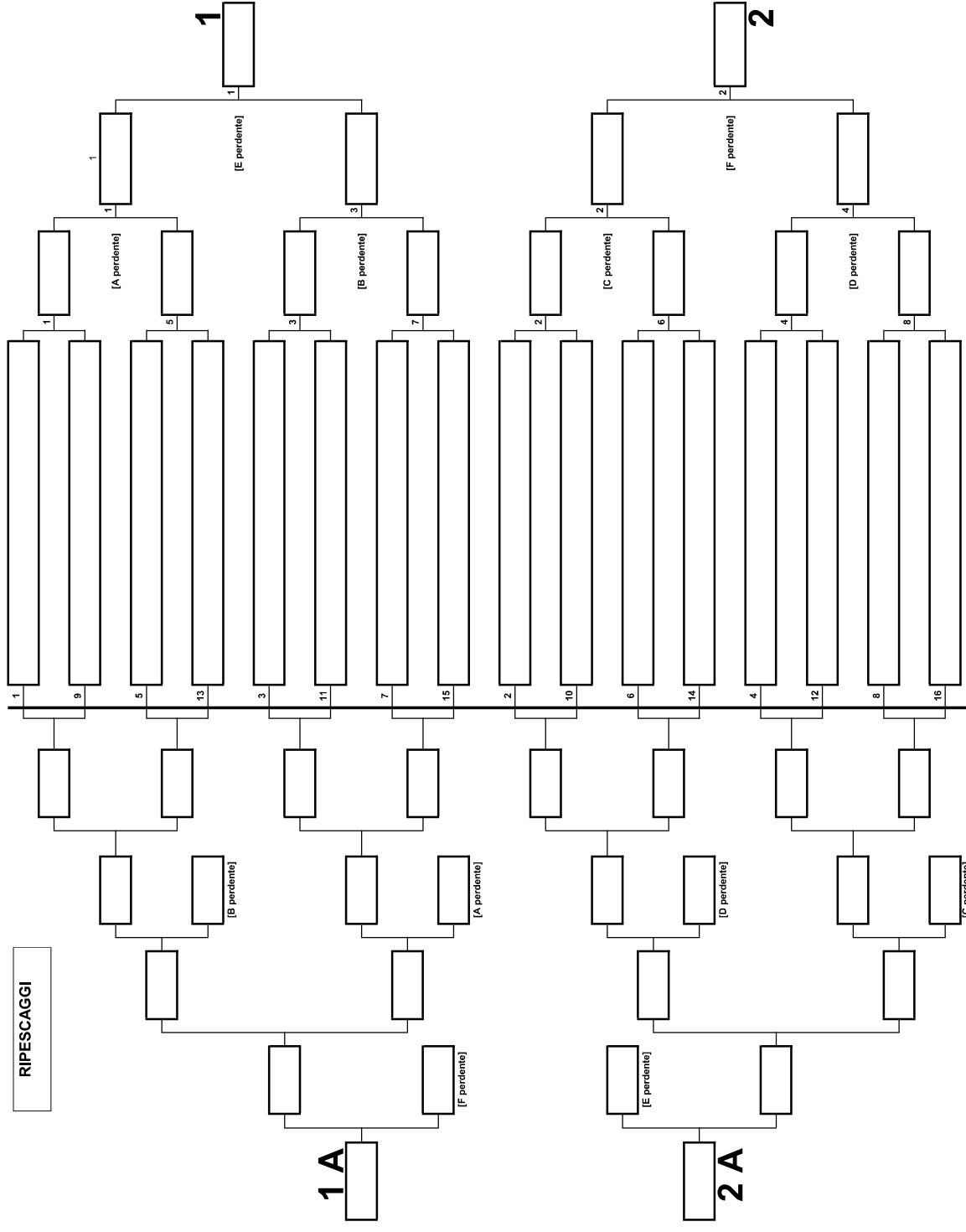
La gara potrà riprendere solo a **conclusione della controversia** o dietro indicazione della Commissione Superiore Federale.

Ferrara Aprile 2020

CAMPIONATI **Luogo** **data**

KATA INDIVIDUALE **M** ☐ **F** ☐ **CA** ☐ **SP** ☐ **JU** ☐ **SE** ☐ **FASCIA**

[illegible]



	COGNOME E NOME			PUNTEGGIO	TOT.	CLASS.	COGNOME E NOME			SOCIETA'	REGIONE
2A								1 CLASSIFICATO			
2								2 CLASSIFICATO			
1A								3 CLASSIFICATO			
1								4 CLASSIFICATO			



COGNOME E NOME	PUNTEGGIO				TOT.	CLASS.	COGNOME E NOME	SOCIETA'	REGIONE
							1 CLASSIFICATO		
							2 CLASSIFICATO		
							3 CLASSIFICATO		
							4 CLASSIFICATO		