



FIKTA

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

**Aggiornamento a cura della
Commissione Nazionale Presidenti di Giuria**

Agg. 01-01-2026

INDICE

TITOLO I - IL PRESIDENTE DI GIURIA	4
Capitolo 1 - NORME GENERALI	4
<i>Chi è il Presidente di Giuria</i>	<i>4</i>
<i>Quali sono i suoi compiti</i>	<i>4</i>
<i>Come si diventa Presidenti di Giuria</i>	<i>4</i>
<i>Cosa deve conoscere un Presidente di Giuria</i>	<i>4</i>
<i>Divisa dei Presidenti di Giuria</i>	<i>4</i>
ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI	5
Capitolo 2 – ATTIVITÀ PRE-GARA.....	5
<i>Verbali di iscrizione</i>	<i>5</i>
<i>Controllo atleti.....</i>	<i>6</i>
Capitolo 3 – PREPARAZIONE DEI TABELLONI DI GARA	6
<i>Tabelloni di Kumite.....</i>	<i>6</i>
<i>Sorteggio</i>	<i>7</i>
<i>Le Teste di Serie</i>	<i>7</i>
<i>Tabelloni di Kata</i>	<i>7</i>
<i>Esempi di Sorteggio 37 Atleti a Punteggio</i>	<i>8</i>
<i>Esempi di Sorteggio 50 Atleti.....</i>	<i>8</i>
<i>Esempi di Sorteggio 25 Atleti.....</i>	<i>9</i>
<i>Girone all'Italiana.....</i>	<i>11</i>
Capitolo 4 – LA GARA	11
<i>Quadrati di Gara.....</i>	<i>11</i>
<i>Gara di kumite.....</i>	<i>12</i>
<i>Interruzione Medica per Contatto</i>	<i>13</i>
<i>Termine incontro.....</i>	<i>13</i>
<i>Kettei Sen</i>	<i>14</i>
<i>Penalità</i>	<i>14</i>
<i>Jogai.....</i>	<i>14</i>
<i>Registrazione Penalità Gravi</i>	<i>14</i>
<i>Hansoku per somma di ammonizioni</i>	<i>14</i>
<i>Hansoku diretto per contatto.....</i>	<i>14</i>
SHIKKAKU.....	15
<i>Kumite a Squadre</i>	<i>15</i>
RIPESCAGGI NEL KUMITE	16
<i>Ripescaggio all'Italiana: terzi a pari merito</i>	<i>16</i>
<i>Ripescaggio alla Brasiliana</i>	<i>17</i>
GARE DI KATA.....	19

<i>Gara di Kata a Punteggio</i>	<i>19</i>
<i>Gara di Kata a Bandierine</i>	<i>20</i>
<i>Ripescaggio all' Italiana per pool finale</i>	<i>20</i>
<i>Ripescaggio totale</i>	<i>20</i>
<i>Kata a Squadre</i>	<i>20</i>
<i>Kata Engi Bunkai</i>	<i>21</i>
<i>Fukugo</i>	<i>22</i>
<i>Enbu</i>	<i>22</i>
<i>Proteste dell'Allenatore</i>	<i>22</i>
ALLEGATO 1	26
ALLEGATO 2	27
ALLEGATO 3	28

TITOLO I - IL PRESIDENTE DI GIURIA

Capitolo 1 - NORME GENERALI

Chi è il Presidente di Giuria

Il Presidente di Giuria è l'Ufficiale di Gara che ha la funzione di redigere i documenti che attestino il corretto svolgimento della Manifestazione

Quali sono i suoi compiti

Il ruolo del Presidente di Giuria è essenziale per il buon esito delle competizioni. Dovrà occuparsi di tutta l'organizzazione dalle fasi iniziali, con la raccolta dei verbali di iscrizioni, la registrazione e verifica degli atleti, la stesura dei tabelloni, verbalizzando l'accaduto e gli esiti della gara.

Come si diventa Presidenti di Giuria

Il Candidato dovrà frequentare un corso della durata di circa 40 ore che potrà essere ,a discrezione del Responsabile Regionale, on-line o in presenza al termine del quale sosterrà un esame per la qualifica di Presidente di Giuria Regionale e quindi maturare un'esperienza in regione di circa 1 anno, presentandosi dove convocato alle gare e partecipando ai corsi Regionali organizzati dal Responsabile per essere ammesso al corso successivo al termine del quale sosterrà un esame per ottenere la qualifica di Nazionale.

Ottenuta la qualifica di Presidente di Giuria Nazionale, verrà richiesta la presenza di almeno un corso di aggiornamento annuale. Alla mancata frequentazione di 2 o più corsi , la Commissione Nazionale si riserva di poterla revocare.

Non è necessario essere praticanti, viene però richiesta obbligatoriamente, l'iscrizione alla Fikta

Cosa deve conoscere un Presidente di Giuria

Ogni Presidente di Giuria è tenuto a conoscere i regolamenti relativi alle circolari di gara, il proprio regolamento e quello arbitrale.

Divisa dei Presidenti di Giuria

Per rappresentare al meglio la nostra Associazione ed essere visibili e riconoscibili in caso di necessità durante la manifestazione, si è pensato di creare una divisa che potesse essere uguale per tutti.

Giacca blu, gonna o pantalone grigio, scarpe e calze nere, camicia bianca. La cravatta e lo stemma verranno forniti dalla nostra associazione e consegnati dopo l'esito positivo dell'esame per la qualifica Regionale

Le scarpe dovranno avere la suola di gomma in modo da preservare i pavimenti dei palazzetti.

ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Capitolo 2 – ATTIVITÀ PRE-GARA

Verbali di iscrizione

Le gare possono essere organizzate dai Referenti Territoriali o se di livello nazionale, dal Nazionale FIKTA ASD. Normalmente tutte le gare sono programmate ed inserite nel Calendario Gare pubblicato sul sito www.fikta.it.

I Referenti Tecnici sono ulteriormente informati, con una specifica **Circolare** che riporta dettagliatamente **data, luogo, tipologie di gare** e le **eventuali integrazioni ai regolamenti**.

Al ricevimento della circolare, i Referenti Tecnici, provvedo ad iscrivere i propri atleti attraverso il portale www.fikta.cloud indicando la **Classe di età** la **Categorie di Peso**, **il grado di appartenenza dell'atleta**, **la divisione tra maschile e femminile** e la specialità.

Per "Classe" s'intende la divisione degli atleti per età secondo il seguente schema:

ETÀ	CLASSE
12/13/14	ESORDIENTI
15/16	CADETTI
17/18	SPERANZE
19/21	JUNIORES
22/35	SENIORES

Ogni classe viene ulteriormente divisa in categorie di peso

CLASSE	MASCHILE	FEMMINILE
ESORDIENTI	-45 +45 / -55+55	-42+42/-50+50
CADETTI	-65KG/+65 KG	-55KG/ +55KG
SPERANZE	-65KG/+65 KG	-55KG/ +55KG
JUNIORES	-70KG/+70 KG	-55KG/ +55KG
SENIORES	-75KG/+75 KG	-60KG/ +60KG

L'eccezione a questa suddivisione è rappresentata dalle gare **OPEN**, dove nella specialità di Kumite non c'è suddivisione di categoria di peso e gli atleti, divisi tra maschile e femminile, combatteranno tutti insieme nella rispettiva classe di appartenenza.

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 **Verbali d'Iscrizione**. Si avrà così il primo documento che 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 procederà al **Controllo Atleti**. Per ogni atleta dovrà essere verificata:

- La presenza
- La stampa della tessera digitale Fikta da scaricare dalla propria anagrafica, www.fikta.cloud aggiornata con gradi e fotografia.
- 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 atleti potranno presentarsi con i pantaloni del karate-gi e una maglietta.

Terminato il controllo atleti con la lista dei presenti, si raggiunge il tavolo centrale e si procede depennando gli assenti dai verbali d'iscrizione e aggiornando i tabelloni di gara dove previsto.

Capitolo 3 – PREPARAZIONE DEI 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 permette un giusto svolgimento della gara garantendo che, almeno nella prima fase, non si scontrino atleti della stessa ASD 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 degli atleti.

Prima di spiegare il sorteggio, è però necessario conoscere il tabellone di gara.

Tabelloni di Kumite

Nella figura a pag.16 possiamo vedere un esempio del Tabellone di kumite. Si nota che è suddiviso in due parti e ogni riga, dove verranno inseriti 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 un Referente Tecnico che iscrive due atleti, gli stessi dovranno essere identificati 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. Se gli atleti saranno 3 si avranno due atleti dalla parte pari e uno dalla parte dispari o viceversa, facendo attenzione che i due numeri assegnati dello stesso settore non si incontrino alla prima discesa in campo. Per questo faremo riferimento ai numeri inseriti sul tabellone di gara. Quindi se il numero degli atleti iscritti dallo stesso Referente sarà pari, avremo tanti numeri dispari quanti pari, se saranno dispari avremo un atleta in più nei numeri dispari o pari a seconda del sorteggio effettuato.

Nel caso ci si accorga solo alla compilazione del tabellone che due atleti si trovano al primo incontro, sostituiranno il numero di questo atleta con il numero di un atleta che ha effettuato una sola iscrizione.

Nel caso non ci fosse o il numero creerebbe un ulteriore incontro tra due atleti della stessa Società di appartenenza si utilizzerà il numero pari o dispari che è stato estratto

per l'atleta della società successiva.

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

Sorteggio

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

Il Presidente di Giuria assegnerà, tramite sorteggio, un numero a ciascun atleta, come specificato in precedenza, tenendo ben presente il sistema di divisione degli atleti nelle varie gare (tabelloni per kumite, divisione in poules per il kata) e assegnando un numero di sorteggio, prima all'ASD più numerosa, poi a quella meno numerosa, fino ad arrivare ai singoli atleti, mantenendo sempre le priorità di iscrizione, cioè, partendo dalla parte alta del verbale di iscrizione.

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. Verranno quindi inseriti nei tabelloni di gara in modo che si incontrino tra loro solo nella finale.

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

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). mentre il secondo ed il terzo nel gruppo "B" (la parte bassa e pari del tabellone), ove possibile le Teste di Serie verranno inserite in modo tale da evitare la prima eliminatória passando direttamente alla successiva per mancanza di avversario.

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".

Tabelloni di Kata

Mentre nelle gare di Kumite l'arbitro centrale coadiuvato dai giudici di sedia assegna il punto, la penalità e la vittoria in modo chiaro ed immediato, successivamente all'azione, nelle gare di Kata deve giudicare la prova secondo parametri specifici, ricordare ogni fase del Kata, valutare ed alla fine assegnare un punteggio o valutare il kata alzando le bandierine corrispondenti al colore della cintura indossata dall'atleta.

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** (punteggi) che formeranno una poule da **8 atleti** considerata come semifinale 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, 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 e questo servirà

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.

Da ogni poule verranno presi gli atleti che hanno ottenuto i 4 migliori punteggi, che verranno riportati partendo dal punteggio più basso a quello più alto nel tabellone di semifinale. Una volta che si avranno i 4 finalisti, verranno chiamati al tavolo centrale i Referenti Tecnici che con un sorteggio stabiliranno la discesa in campo della fase finale dei loro atleti

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

Ogni poules dovrà essere la più omogenea possibile come numero di atleti con la differenza al massimo di +/- 1 atleta

Da ogni poule, gli atleti che avranno ottenuto i 4 migliori punteggi andranno a formare altri tabelloni sempre con un numero massimo di 12 atleti, fino ad arrivare al tabellone della semifinale e finale come specificato sopra.

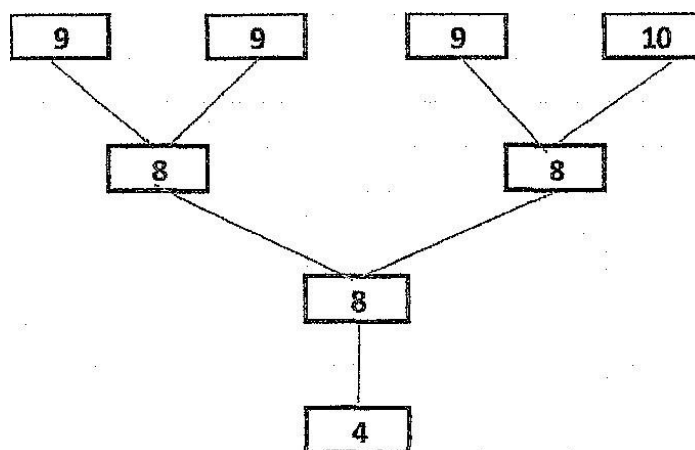
Se la finale è a 8 oppure 4 atleti, verrà stabilito dal regolamento di gara.

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

I Kata da eseguire saranno indicati nelle tabelle allegate alle circolari di gara.

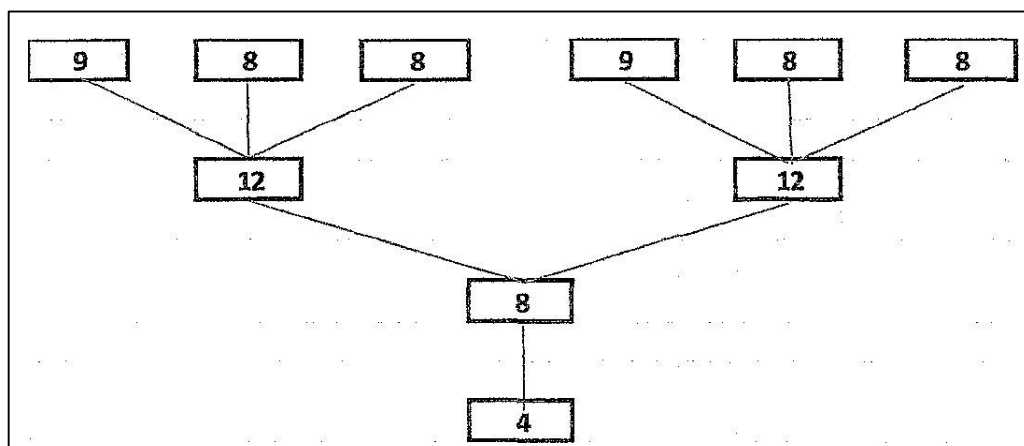
Esempi di Sorteggio 37 Atleti a Punteggio

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. Da queste solo 4 atleti per ogni poule, andando a costituire gli otto semifinalisti e successivamente i 4 finalisti.



Esempi di Sorteggio 50 Atleti

In questo caso si formeranno 6 poules: 2 da 9 atleti e 4 da 8. Da ogni poule avremo 4 atleti che andranno a costituire altre 2 da 12; ne usciranno 4 da ognuna andando a creare il tabellone degli 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 mettendole all'ultimo posto come discesa in campo

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>ASD</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	Funakoshi
10	Luca	Funakoshi
11	Lele	Funakoshi
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	Sotokenshukai
20	Lucio	Shotokai
21	Franco	Shotokai
22	Enzo	Shotokai
23	Mario	Shotokai
24	Bruno	Yama
25	Leo	Yama

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 ASD 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 sorteggeremo la discesa in campo delle poules. In questo caso sarà la poule B la prima poi a seguire la A e la C

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

In questo modo abbiamo esaurito l'ASD 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 ASD più numerosa, la T. Kase (anche Io 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.

Avremo un tabellone così composto:

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

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. Per la discesa in campo si scriveranno sul tabellone di gara i nomi degli atleti e le rispettive società di appartenenza, partendo con il numero di sorteggio più basso di ogni poule. 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, dove sono presenti 3 o 5 atleti. Dopo essere stati sorteggiati, vengono inseriti su un tabellone specifico dove si incontreranno tra di loro (uno contro tutti).

Questo tipo di gara richiede una disponibilità notevole di tempo.

Normalmente nelle gare nazionali si crea il Girone all'Italiana solo con 3 atleti mentre nelle gare Regionali, a discrezione della Commissione Tecnica Regionale, viene utilizzato con la presenza di 5 atleti. Gli incontri verranno alternati, in modo che gli atleti abbiano il tempo di riposare tra un combattimento e l'altro.

Nel girone all'italiana al termine del tempo regolamentare se all'Hantei arbitrale verrà decretata la parità **NON** verrà effettuato il Kettei Sen.

La classifica verrà stilata in base al numero delle vittorie, in caso di parità si procederà assegnando ad ogni atleta il seguente punteggio:

- Vittoria 5 punti
- Pareggio 2 punti
- Sconfitta 0 punti

In caso di ulteriore parità al termine dei combattimenti, si procederà conteggiando il numero di punti validi (Ippon, Awase Ippon, Wazaari).

Capitolo 4 – LA GARA

Completate tutte le attività preparatorie la gara inizia ed ogni gruppo di Ufficiali di Gara, quindi Arbitri e Presidenti di Giuria, si insedia nel proprio quadrato di gara. In ogni quadrato collaborano Arbitri (**Giuria di Quadrato**) e 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. Si ricorda che, se l'ambulanza dovesse lasciare la sede di gara, la manifestazione deve essere sospesa sino all'arrivo di un'altra unità mobile.

Le giurie hanno dei responsabili, per gli arbitri c'è il referente del Quadrato ed il responsabile Arbitri della Manifestazione, i Presidenti di Giuria sono coordinati sui quadrati da un responsabile Nazionale che farà riferimento ai responsabili Nazionali presenti al Tavolo Centrale.

Ruolo del Tavolo Centrale è quello di coordinare l'avanzamento delle gare garantendo così il rispetto dei tempi previsti, verificando 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 uno o più Presidente di Giuria, uno dei quali sarà il Cronometrista per il Kumite, mentre la Giuria di Quadrato è costituita da un Arbitro Centrale "Shushin", da quattro Giudici di Sedia "Fukushin", agli angoli del quadrato e da un supervisore Arbitrator, o Kansa, di fronte alla giuria di tavolo. In alcune Gare è previsto l'arbitraggio a specchio, avremo quindi due arbitri all'interno del tatami, uno di fronte all'altro più il Kansa.

Iniziata la manifestazione, con il rituale saluto iniziale, ogni quadrato inizia la gara; i

Presidenti di giuria completano i Tabelloni di Gara con i loro nomi quello degli Arbitri del quadrato di loro competenza scrivendo prima il responsabile del tatami poi in ordine partendo dal Kansa e procedendo in senso orario. Devono inoltre registrare gli orari di inizio e fine della specialità che si sta svolgendo sul tatami e tutti i punti o penalità che l'arbitro segnalerà. Il tavolo Centrale dovrà invece, verificare la presenza di almeno un medico disponibile segnando il numero della tessera dell'ordine dei medici, nel kumite almeno un medico ogni 2 tatami, in casi particolari più specificatamente per la gara di kata, 1 medico ogni 3 tatami e la presenza di una o più ambulanze.

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, inizia a chiamare gli atleti a coppie sul campo di gara in ordine discendente partendo dalla parte alta del Tabellone di gara.

Il primo atleta chiamato indosserà la cintura "Bianca" (shiro) e sul tatami si posizionerà alla destra del Kansa (Arbitrator), il secondo cintura Rossa (Aka) alla sua sinistra.

Ruolo del cronometrista, è di tenere il tempo di gara, per cui dovrà avere attenzione nel far partire il cronometro all' Hagime e fermarlo allo Yame dell'arbitro Centrale, tenendo conto che i tempi di gara saranno di 2 minuti effettivi per tutte le categorie individuali e squadre, solo le finali individuali della categoria Senior, saranno di 3 minuti effettivi

SHO BU SANBON ovvero al meglio di due Ippon. Segnalerà con **1 colpo di gong** i 30" secondi al termine (**ATOSHI BARAKU**) e la fine dell'incontro con **2 colpi di gong**.

Tutte le segnalazioni dell'Arbitro centrale durante il combattimento dovranno essere registrate sul Tabellone di Gara. La registrazione è a cura del Presidente di Giuria ed è di supporto agli arbitri. Anche il Kansa, su apposita modulistica, registra quanto avviene tra i due contendenti. Solitamente i due Ufficiali di gara, Arbitri e P.d.G, controllano e si confrontano nella verbalizzazione dei punteggi, proprio perché il lavoro deve essere una cooperazione per la buona riuscita della manifestazione.

È bene ricordare che in caso di controversie la registrazione effettuata dal Kansa è incontestabile.

La registrazione sul Tabellone di Gara, con il Verbale del Kansa, sarà il documento ufficiale di quello che è avvenuto sul tatami di gara. Per questo motivo si richiede al Presidente di Giuria di essere il più ordinato possibile, nella compilazione dei tabelloni.

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 maschi
- Paraseno imbottito non metallico per le femmine
- Paradenti
- Per la categoria Esordienti, Corpetto bianco (da indossare sotto il karategi), paratibie e parapiedi (possibilmente bianchi o eventualmente rossi)

L'A.C. sanzionerà il contendente sprovvisto delle sopracitate protezioni infliggendogli

SHIKKAKU, assegnando la vittoria all'avversario.

- Non è ammesso alcun tipo di protezione o bendaggio se non autorizzato preventivamente dal medico di gara (dovrà essere segnalato anche al tavolo della giuria).
- Gli atleti che necessitano di occhiali da vista, possono utilizzarli, ma devono essere occhiali idonei per sport da combattimento certificati e autorizzati dal Medico di Gara, sia per le prove di kata che di kumite.
- Tutti gli atleti devono avere la propria cintura rossa
- Non è ammesso indossare accessori metallici, o di plastica quali: orecchini, piercing, anelli, braccialetti, collanine, mollette per capelli, ecc... anche nelle prove di kata.
- Le unghie di mani e piedi devono essere corte.
- **Per tutte le disposizioni mediche a tutela degli atleti, si rimanda al Regolamento Medico allegato.**

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, che verrà stilato dal medico di gara e attesterà la possibilità dell'atleta a procedere nella gara. Il P.D.G. a sua volta redigerà sul retro del tabellone di gara l'accaduto, scrivendo il nome dell'atleta che ha ricevuto la penalità e la specifica della stessa e si farà consegnare il certificato medico che attesti 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 diretto o per 2 Wazaari;
- Squalifica dell'avversario per Hansoku diretto
- Squalifica dell'avversario per Hansoku diretto al raggiungimento di 4 Chui diretti per Ate o Kinshi nel corso della manifestazione;
- Squalifica dell'avversario per Hansoku causato da somma di ammonizioni
- Shikkaku;

- Kiken (abbandono dell'avversario)
- 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 e le sanzioni o i jogai subito 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,(Ate) Mushi, ChuiMushi, Fukei, Tsukamu, Kinshi, Muno,Mubobi.

Tutte queste Penalità 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 per ate o kinshi** comminati dagli arbitri durante i combattimenti. 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 la specialità del Kumite.

Hansoku per somma di ammonizioni

L'atleta sanzionato con la penalità di hansoku per somma di ammonizioni da Contatto, (Ate), tecnica pericolosa (Kinshi) 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 ATE o KINSHI **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 Nazionale Arbitri potranno infliggere Shikkaku ad un atleta per comportamento non corretto. L'atleta verrà espulso dalla manifestazione.

Il P.D.G. di tavolo dovrà verbalizzare l'accaduto sul tabellone di gara 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 nostra organizzazione, la quale provvederà a squalificare per 2 anni l'atleta da tutte le competizioni ad ogni livello. In alcuni casi potrebbe essere richiesta anche una più dettagliata verbalizzazione ai PdG ed agli Arbitri di quadrato, per questo è consigliabile una consultazione tra gli Ufficiali di Gara.

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, verrà consegnato al coach un modulo precedentemente compilato e firmato dal PdG con il nome della squadra specificando se femminile o maschile.

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

Il modulo così compilato deve essere riconsegnato al Presidente di Giuria prima dell'inizio della gara e inserito nel tabellone di gara precedentemente sorteggiato, si preparerà un ulteriore modulo riportando 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 dovranno far parte della lista presentata dal coach. Se la gara prevede il ripescaggio, il modulo per la discesa in campo andrà consegnato anche alla squadra perdente e servirà nel caso fosse ripescata.

Normalmente le gare a squadre sono **OPEN** quindi 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 di gara. Un esempio può essere quello dei Campionati Italiani Assoluti, dove troveremo questa divisione:

KUMITE A SQUADRE a 5 atleti

Maschile

5 atleti più 2 riserve delle categorie JU / SE da 1° Dan

KUMITE A SQUADRE a 3 atleti

Maschile e Femminile

3 atleti più 2 riserva delle categorie JU / SE da 1° Dan

La sanzione di un Hansoku diretto o di un Sikkaku di un componente la squadra, **NON** determina la squalifica dell'intera squadra. Al posto dell'atleta sanzionato se disponibile, potrà essere utilizzata la riserva. In caso contrario la squadra potrà continuare senza l'atleta. In questo caso l'avversario vincerà per Kiken il relativo incontro.

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, verrà eseguito un incontro tra un rappresentante delle due squadre scelto dal coach, che sarà considerato come un incontro individuale normale risolutivo (kettei sen). In questo caso non verranno considerate le registrazioni degli incontri precedenti. Alla fine, se sussiste 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 NEL KUMITE

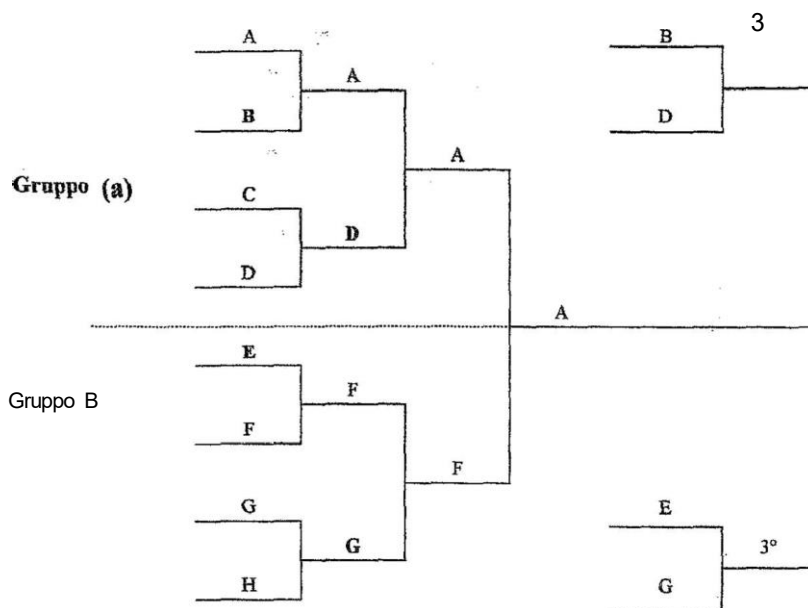
Nel caso in cui si tratti di gare che lo prevedono, ricordiamo che il ripescaggio deve essere sempre effettuato prima delle Finali. Nella specialità del FUKUGO non è previsto il ripescaggio se non specificatamente riportato sulla circolare di gara.

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

Ripescaggio all'Italiana: terzi a pari merito

In gare che prevedono questo tipo di ripescaggio 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 si incontreranno fra di loro dando vita ad una nuova gara, da cui usciranno i 2 terzi classificati "**pari merito**" (nel caso in cui venga richiesta dal regolamento una classifica dettagliata, si procederà ad un incontro tra i terzi per classificare il 3° e 4°).

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 ; 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, 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 alle **semifinali** (eccezionalmente si arriva alla finale come nel caso precedente); 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"

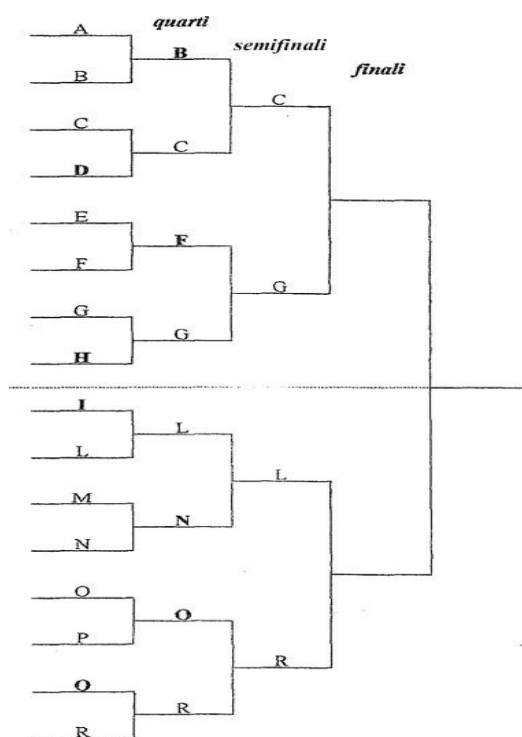
"G" ripesca "F" e "H"

"L" ripesca "N" e "I"

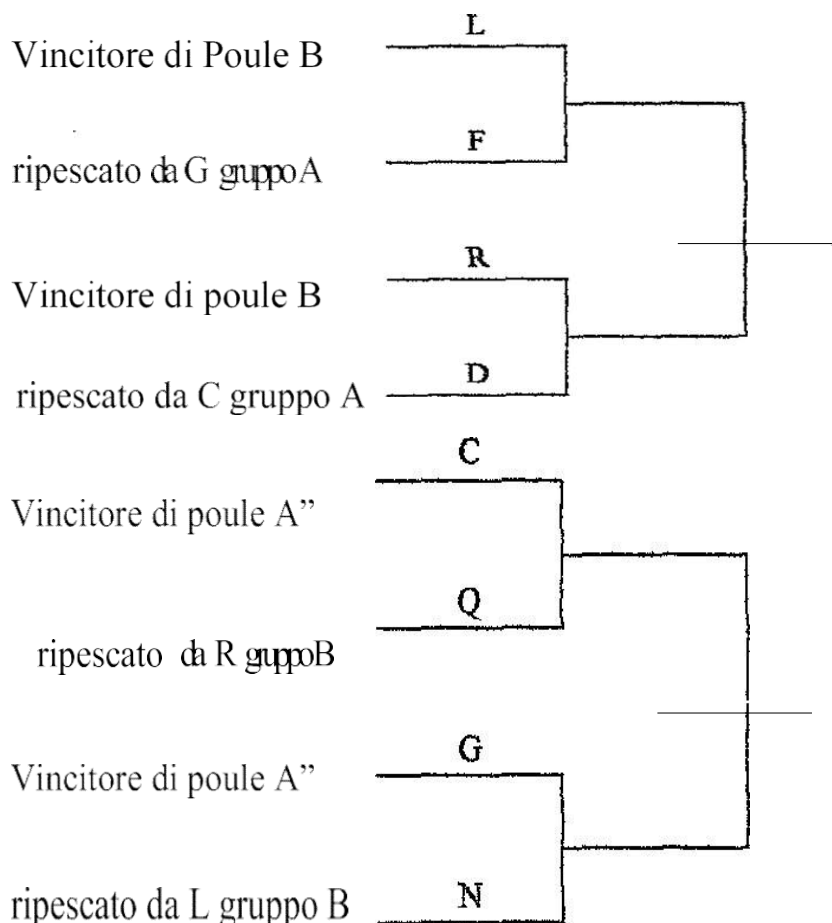
"R" ripesca "O" e "Q"

A questo punto si faranno in contrare 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").



La differenza dal Ripescaggio all'italiana, consiste nel fatto che ogni atleta sia ripescato che vincitore di poule, può ancora vincere la gara (anche se ha già perso un incontro); la gara a questo punto, verrà svolta in modo tale 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 nuova gara ad eliminazione diretta senza ripescaggio .

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 3° 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 per l'individuale, e 4 per le Squadre.
- **Gara di kata a bandierine**, con finale a punteggio per i 4 atleti qualificati. (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, 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).

Per totalizzare il punteggio del kata ,viene eliminato il punteggio minimo e quello massimo sommando i tre numeri decimali rimanenti. Nel caso di parità fra 2 o più atleti, si controllerà il punteggio minimo tolto e passerà il turno 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 solo nella fase finale il kata di spareggio dovrà essere eseguito a punteggio.

Nella finale a squadre in caso di parità lo spareggio si svolgerà a punteggio.

Gara di Kata a Bandierine

Questo tipo di gara prevede l'utilizzo dei tabelloni di Kumite e anche in questo caso, sono previsti i ripescaggi che possono essere di 2 tipi:

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

La prerogativa del ripescaggio totale è quella di dare l'opportunità a tutti gli atleti di potersi qualificare tra i primi 4. In tutti e due i casi comunque la finale sarà a punteggio.

Verrà usato il tabellone e il sorteggio come in una gara di Kumite. I concorrenti verranno chiamati a coppie l'arbitro centrale sorteggerà 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. Sarà l'Arbitro Centrale a confermare il colore corrispondente all'atleta 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. Avremo 2 vincitori di poule e 2 ripescati, che faranno la finale a punteggio, determinando il 1°,2°,3°4° classificato (nella prova di kata non ci sono 3° a pari merito). **Così procedendo anche un atleta ripescato potrà vincere la gara**

Ripescaggio totale

La gara si svolge come sopra specificato, a differenza che, gli atleti perdenti verranno **tutti ripescati** e inseriti a sinistra del tabellone. Si dovrà fare attenzione al fatto che due atleti non si possano incontrare una seconda volta, in questo caso il PdG ha la possibilità di cambiare il posto a un atleta in modo che tutti si incontrino una sola volta. Si procederà sino a determinare 2 vincitori di poule e 2 ripescati che eseguiranno **la finale a punteggio**. Determinando il 1°, 2°, 3° e 4° classificato.

Molte volte, quando si tratta di una gara per bambini, si formeranno gruppi di 8 atleti, massimo 10/11, a cui si assegnerà un 1° posto, un 2° posto, un 3° posto e un 4° posto per ogni poule. 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 e saranno così composte :

KATA SQUADRE serie A

maschile e femminile

3 atleti più 1 riserva delle categorie CA/ SPE /JU /SE da 2° Dan, con la possibilità di inserire 1 o 2 atleti 1 dan

KATA SQUADRE serie B

maschile e femminile

3 atleti più 1 riserva delle categorie CA/ SPE /JU /SE da 1° Dan, con la possibilità di inserire 1 o 2 atleti 1 kyu

In questo tipo di gara verrà usato il tabellone di Kata a punteggio (massimo 12 squadre per ogni poules). 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 una finale Kata + Bunkai come ai Campionati Assoluti le 4 squadre finaliste eseguiranno la prova di KATA più l'applicazione (BUNKAI) dello stesso Kata eseguito

Per i Campionati Assoluti è prevista una prova specifica di Bunkai solo per le 4 squadre finaliste, pertanto per la classifica del kata a Squadre si terrà conto solo dei punteggi ottenuti nella prova della finale

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 sussistesse la parità, le squadre dovranno eseguire nuovamente l'applicazione del Kata.

Si ricorda che la discesa in campo delle squadre finaliste avverrà tramite sorteggio come previsto per l'individuale

Squalifica nel Kata HANSOKU

In caso di squalifica per Hansoku , l'atleta **non** potrà essere ripescato , se non diverse comunicazioni del Responsabile Arbitri riportate sulla circolare di gara

Kata Engi Bunkai

La gara di kata Engi Bunkai, maschili e femminili si svolgerà con squadre formate da tre atleti (è ammessa una riserva). Il P.D.G. farà il 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.

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**.

Fukugo

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

- La gara può essere maschile o femminile, mai mista se non nel caso di gare di bambini;
- GARA OPEN ,fatta eccezione per le SPERANZE MASCHILI che sono suddivise in peso;
- Ad eliminazione diretta senza ripescaggio;
- La gara **deve** terminare con finale di Kumite. In base a ciò andando a ritroso nel tabellone si determinerà se le eliminatorie inizieranno con la prova di kata o kumite;
- La semifinale della gara è di Kata;
- Se previsto anche la finale per il 3°e 4° posto dovrà essere di kumite;
- Tutte le prove di kumite sono SHOBU IPPON (2 minuti), in caso di parità è previsto il Kettei Sen come da regolamento federale;
- Il Kata obbligatorio in tutte le fasi potrà essere modificato ogni anno dalla C.T.Nazionale

Per la gara sarà tenuto in considerazione il regolamento della gara individuale di kata e kumite.

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

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

Per questa gara verrà usato 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 essendo 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, verrà inoltrata la relazione dell'allenatore al **Consiglio Direttivo** che esprimerà un **giudizio inappellabile**.

La gara potrà riprendere solo a **conclusione della controversia** o dietro indicazione del Consiglio Direttivo.

CAMPIONATI.....Luogo.....data.....

KATAINDIVIDUALE

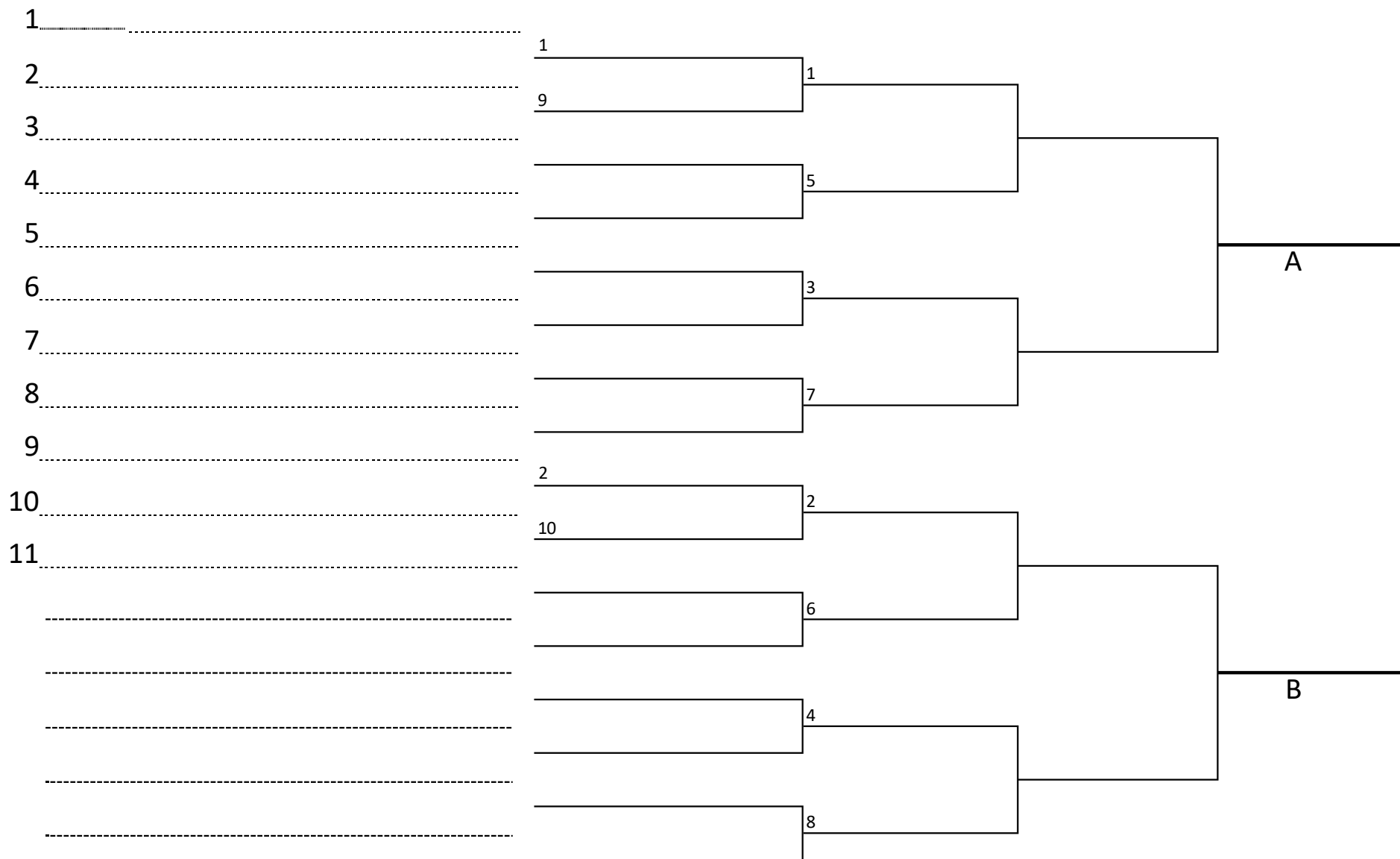
 M ☐

 F ☐

 CA ☐

 SP ☐

 JU ☐

 SE ☐
FASCIA.....


CAMPIONATI.....Luogo.....data.....

KATAINDIVIDUALE

M ☐

F ☐

CA ☐

SP ☐

JU ☐

SE ☐

FASCIA.....

C

(perdentediB)

(perdentediA)

D

KATA

PUNTI

TOTALE

CLASSIFICA

SOCIETA'

REGIONE

FINALISTI

A

C

D

B

1°

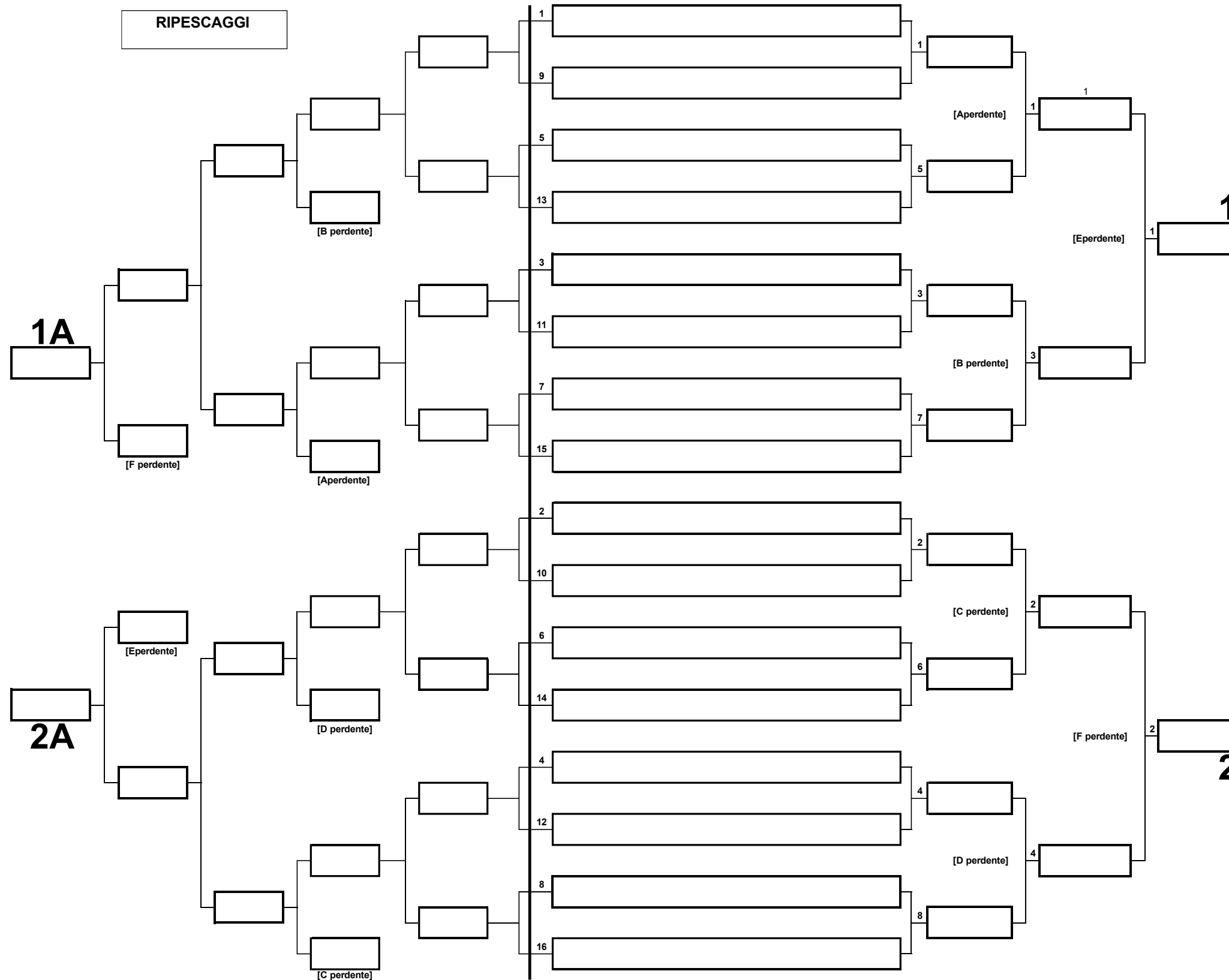
2°

3°

4°

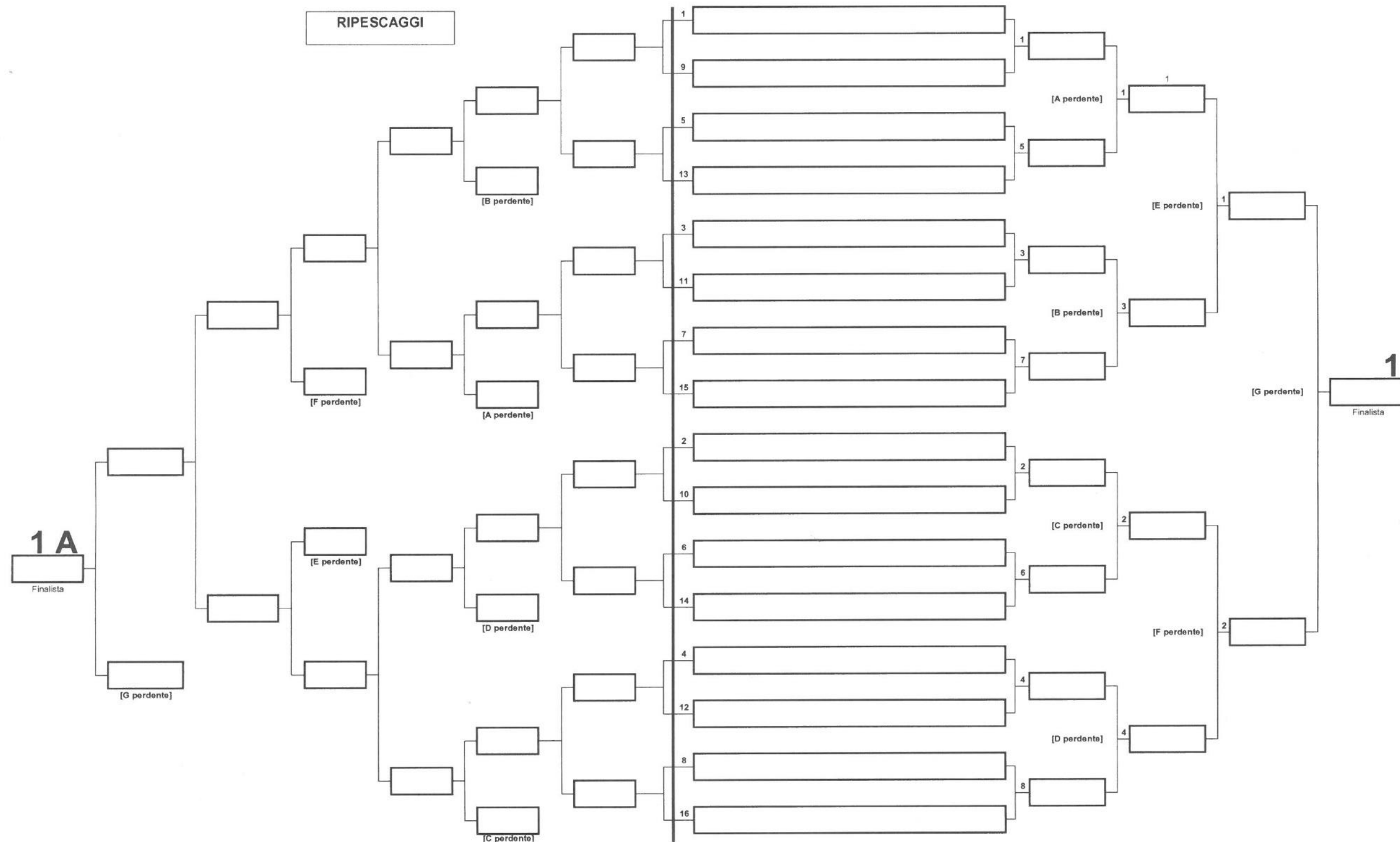


ALLEGATO 1



	COGNOME	ENOME	PUNTEGGIO				TOT.	CLASS.
2A								
2								
1A								
1								

	COGNOMEENOME	SOCIETA'	REGIONE
1CLASSIFICATO			
2CLASSIFICATO			
3CLASSIFICATO			
4CLASSIFICATO			



COGNOME E NOME	PUNTEGGIO	TOT.	CLASS.

COGNOME E NOME	SOCIETA'	REGIONE
1 CLASSIFICATO		
2 CLASSIFICATO		
3 CLASSIFICATO		
4 CLASSIFICATO		

ALLEGATO 3

REGOLAMENTO MEDICO

Sia per le Competizioni di Kata che per quelle di Kumite si rende necessaria l'acquisizione da parte dell'Atleta di un Certificato Medico Sportivo, spetta alla Società Sportiva di appartenenza - valutando anche la categoria di età dell'Atleta stesso - il controllo circa la correttezza dello stesso.

Paragrafo 1 **REGOLAMENTO MEDICO PER LE GARE DI KATA**

Oltre agli obblighi di Legge sopracitati in merito alle Certificazioni Mediche Sportive, per la partecipazione alle competizioni agonistiche di Kata varrà quanto segue:

1. Gli Atleti dovranno presentarsi sul Tatami nelle corrette condizioni igieniche, non saranno ammessi alla competizione Atleti che si presentino con indumenti sporchi o in cattive condizioni di igiene personale.
2. Le unghie delle mani e dei piedi dovranno necessariamente essere corte, in caso l'Arbitro od il Medico di Gara presente dovessero ritenere non adeguatamente corte le unghie l'Atleta sarà invitato a tagliarle immediatamente, pena la non ammissione alla competizione.
3. I capelli lunghi dovranno essere raccolti e fermati con un elastico semplice. È tassativamente vietato l'utilizzo di fermagli rigidi e/o forcine per capelli, che potrebbero nel corso del combattimento recare danno all'Atleta od al suo avversario.
4. Per motivi etici e/o religiosi è ammesso l'utilizzo del velo a copertura dei capelli in monopezzo di colore scuro purché non venga ancorato al capo mediante l'utilizzo di fermagli e/o forcine. Il velo non potrà coprire il volto ed il collo e non potrà creare impedimenti ai movimenti.
5. È tassativamente vietato (con nessuna possibilità di deroga) indossare orecchini, collanine, bracciali, cavigliere o piercing (siano essi visibili o nascosti dagli indumenti). In caso di presenza di tali oggetti l'Atleta sarà invitato a rimuoverli immediatamente pena la non ammissione alla competizione.
6. L'uso di bende, ovatta o supporti ortopedici, resi necessari a causa di lesioni pregresse alla competizione, deve essere autorizzato dal Medico di gara per verificarne congruità e necessità.
Sono comunque vietati i presidi medici che presentino ancoraggi o giunture di materiale duro o metallico.
7. Gli occhiali non sono ammessi. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio degli Atleti interessati (se maggiorenni), o dei loro Tutori (se minorenni).
In caso di condizioni cliniche, documentate da certificato di un Medico Specialista Oculista, che comportano l'impossibilità di indossare lenti a contatto, sarà compito del Medico di Gara valutare il caso specifico e valutare se l'Atleta potrà competere.
Non sono ammessi alla competizioni portatori di protesi oculari, l'uso di tale presidio non permette di competere con la dovuta sicurezza.

8. È consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati (se maggiorenni), o dei loro Tutori (se minorenni), l'uso di apparecchi ortodontici fissi. In questo caso sarà cura dell'Atleta maggiorenne (o del suo tutore se minorenne) la verifica con proprio dentista dell'idoneità della protezione utilizzata.
9. Non è possibile ammettere alla competizione i portatori di impianti cocleari: la presenza di impianti cocleari non permette di competere con la dovuta sicurezza. (A tal proposito è stata consultata la ditta produttrice che sconsiglia vivamente gli sport da contatto ed in particolar modo gli sport da combattimento ivi compreso il Karate), citando testualmente: "si sconsiglia vivamente agli utilizzatori di impianti cocleari di praticare sport (quali la boxe, rugby, judo e karate, ecc) in cui le lesioni fisiche, pressioni o colpi alla testa sono probabili o inevitabili".
10. È vietata la pratica del kata agonistico in caso di gravidanza accertata. In caso di gravidanza sospetta e/o possibile l'atleta dovrà informare il Medico di Gara il quale deciderà, valutato il caso, se l'Atleta potrà partecipare o meno alla competizione.

Paragrafo 2

REGOLAMENTO MEDICO PER LE GARE DI KUMITE

Oltre agli obblighi di Legge sopracitati in merito alle Certificazione Medico Sportive, per la partecipazione alle competizioni agonistiche di Kumite varrà quanto segue:

1. Gli Atleti dovranno presentarsi sul Tatami nelle corrette condizioni igieniche, non saranno ammessi alla competizione Atleti che si presentino con indumenti sporchi o in cattive condizioni di igiene personale.
2. Le unghie delle mani e dei piedi dovranno necessariamente essere corte, in caso l'Arbitro od il Medico di Gara presente dovessero ritenere non adeguatamente corte le unghie, l'Atleta sarà invitato a tagliarle immediatamente, pena la non ammissione alla competizione.
3. I capelli se lunghi dovranno essere raccolti e fermati con un elastico semplice. È tassativamente vietato l'utilizzo di fermagli rigidi e/o forcine per capelli, che potrebbero nel corso del combattimento recare danno all'Atleta od al suo avversario.
4. Per motivi etici e/o religiosi è ammesso l'utilizzo del velo a copertura dei capelli in monopezzo di colore scuro purché non venga ancorato al capo mediante l'utilizzo di fermagli e/o forcine. Il velo non potrà coprire il volto ed il collo e non potrà creare impedimenti ai movimenti.
5. È tassativamente vietato (con nessuna possibilità di deroga) indossare orecchini, collanine, bracciali, cavigliere o piercing (siano essi visibili o nascosti dagli indumenti). In caso di presenza di tali oggetti l'Atleta sarà invitato a rimuoverli immediatamente pena la non ammissione alla competizione.
6. L'uso di bende, ovatta o supporti ortopedici, resi necessari a causa di lesioni pregresse alla competizione, deve essere autorizzato dal Medico di gara per verificarne congruità e necessità.
Sono comunque vietati i presidi medici che presentino ancoraggi o giunture di materiale duro o metallico.
7. Gli occhiali non sono ammessi. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio degli Atleti interessati (se maggiorenni), o dei loro Tutori (se minorenni).
In caso di condizioni cliniche, documentate da certificato di un Medico Specialista Oculista, che comportano l'impossibilità di indossare lenti a contatto, sarà compito del Medico di Gara valutare il caso specifico e valutare se l'Atleta potrà competere.

Non sono ammessi alla competizioni portatori di protesi oculari, l'uso di tale presidio non permette di competere con la dovuta sicurezza.

Sono obbligatorie le seguenti protezioni:

CATEGORIA	KHION IPPON KUMITE	JIYU IPPON KUMITE	JIYU KUMITE
Bambini	Nessuna protezione	Guantini	Non previsto
Esordienti	Nessuna protezione	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti Paratibie e Parapiede	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti Paratibie e Parapiede Corpetto
Agonisti Cadetti/Speranze Juniores/Seniores	Nessuna protezione	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti
Over 35	Nessuna protezione	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti	Guantini Conchiglia o Paraseno Paradenti

8. È compito dell'Arbitro assicurarsi prima di ogni incontro che i Concorrenti indossino l'equipaggiamento corretto.
In mancanza di tali presidi protettivi l'Atleta non potrà essere ammesso alla competizione.
Eventuali ulteriori modifiche circa le protezioni necessarie saranno definite nel Regolamento Arbitrale e nelle successive modifiche a questo Regolamento Medico.
9. È consentito, sotto la diretta responsabilità degli Atleti interessati (se maggiorenni), o dei loro Tutori (se minorenni), l'uso di apparecchi ortodontici fissi.
In questo caso sarà cura dell'Atleta maggiorenne (o del suo tutore se minorenne) la verifica con il proprio Dentista dell'idoneità della protezione utilizzata.
10. Non è ammesso l'utilizzo durante il kumite di protesi acustiche esterne la quali potrebbero recare danno in caso di colpo fortuito all'Atleta od al suo avversario.
Pertanto, l'Atleta affetto da ipoacusia dovrà personalmente (o mediante il proprio Coach) avvertire il Giudice Arbitro delle proprie difficoltà acustiche.
11. Non è possibile ammettere alla competizione i portatori di impianti cocleari: la presenza di impianti cocleari non permette di competere con la dovuta sicurezza.
(A tal proposito è stata consultata la ditta produttrice che sconsiglia vivamente gli sport da contatto ed in particolar modo gli sport da combattimento ivi compreso il Karate), citando testualmente: "si sconsiglia vivamente agli utilizzatori di impianti cocleari di praticare sport (quali la boxe, rugby, judo e karate, ecc) in cui le lesioni fisiche, pressioni o colpi alla testa sono probabili o inevitabili".

12. È vietata la pratica del kumite agonistico in caso di gravidanza accertata. In caso di gravidanza sospetta e/o possibile l'atleta dovrà informare il Medico di gara il quale deciderà, valutato il caso, se l'Atleta potrà partecipare o meno alla competizione.

Sia per le competizioni di kata che per quelle di kumite, si rende NECESSARIO da parte degli Atleti (se maggiorenni) o dei loro Tutori (se minorenni) segnalare al Medico di Gara l'uso di bende, ovatte, presidi ortopedici, apparecchi ortodontici o lenti a contatto morbide.

La non segnalazione può comportare l'esclusione dell'Atleta dalla competizione. Rimane inteso che ogni Atleta (se maggiorenni) od il suo Tutore (se minorenni), utilizzando tali presidi, sollevano da ogni responsabilità la Società organizzatrice per eventuali danni a fisici o materiali.

Ogni condizione clinica che può portare alla deroga del Regolamento deve essere opportunamente documentata tramite Certificazione Medica Specialistica, da presentare prima dell'inizio della Competizione al Medico di Gara, il quale valuterà il caso singolo.

Rimane inteso che il tale Regolamento è applicato sia nel corso del riscaldamento pre-competizione che durante la competizione stessa.

Con la partecipazione alla competizione è da sottintendere la completa conoscenza del presente regolamento e la completa adesione. Ogni effrazione potrà portare alla squalifica dell'Atleta.

Tale regolamento è da ritenersi provvisorio e passibile di ulteriori modifiche ma attuativo e trova la sua applicazione a partire dalla data di approvazione

Sarà premura e responsabilità degli allenatori, dei responsabili sportivi e dei Dojo porre a conoscenza di queste nuove disposizioni tutti gli atleti e istruirli adeguatamente al fine di ottenere una stretta aderenza al regolamento.

La Commissione Medica Nazionale