

3ª KIDS CUP EMILIA

SALSOMAGGIORE (PR)

8 NOVEMBRE 2026

Abbiamo il piacere d'informare che la prossima **domenica 8 novembre 2026** presso il Palazzetto dello Sport di Salsomaggiore Terme, in Via Ugo La Malfa si terrà la terza Kids Cup Emilia-Romagna. Possono partecipare alla competizione tutti gli associati FIKTA, non solo della Regione Emilia-Romagna ma di tutte le regioni d'Italia.

PROGRAMMA

09:30 Ritrovo Categorie Piccoli (6-7-8 anni) e Bambini (9-10-11 anni)
10:00 Inizio Categorie Piccoli e Bambini con premiazioni
13:00 Finalissima Super Coppa Piccoli e Bambini
14:00 Ritrovo Categoria Esordienti (12-13-14 anni)
14:30 Inizio Categoria Esordienti con premiazioni
16:30 Finalissima Super Coppa Esordienti
17:00 Premiazioni Super Coppe e Società

CATEGORIE DI GARA

Possono partecipare alla competizione tutti i **dai 6 ai 14 anni di qualunque grado (fa fede l'età nel giorno della gara)**, purché siano in grado di svolgere le prove previste dal regolamento di gara.

I bambini gareggeranno in due gare distinte di **kumite e di kata a bandierine** con ripescaggio all'italiana. Gli atleti verranno divisi in poule omogenee di 8-12 partecipanti suddivisi per grado ed età. Eventuali accorpamenti verranno stabiliti in modo insindacabile dall'organizzazione. Per ogni poule verranno premiati con medaglia i primi 4 classificati. I primi e i secondi classificati di ogni poule sia di kata che di kumite accederanno alla **terza gara di Fukugo**: una finalissima per aggiudicarsi la Supercoppa.

REGOLAMENTO GENERALE

Gli iscritti saranno suddivisi in 3 categorie d'età:

- **Piccoli (6-7-8 anni)**
- **Bambini (9-10-11 anni)**
- **Esordienti (12-13-14 anni)**

ognuna delle quali sarà suddivisa in 6 categorie di cintura. Non sono ammesse le cinture bicolore. Fa fede il grado registrato sul portale www.fikta.cloud.

Le competizioni di kata e kumite individuale si svolgeranno ad eliminazione diretta con bandierine e ripescaggio. Finali sempre a bandierine.

Le due gare individuali di kata e kumite prevedono le seguenti prove:

Grado	Categorie	Gara Kata
Principiante Bianca	P – B - E	Taikyoku shodan
Gialla	P – B – E	Heian shodan
Arancione	P – B – E	Heian nidan
Verde	B – E	Heian sandan
Blu+Marrone	B	Heian yodan
Blu	E	Heian yodan
Marrone+Nera	E	Heian godan

Grado	Categorie	Gara Kumite
Principiante Bianca	P – B - E	Kihon Ippon: jodan e chudan
Gialla	P – B – E	Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri
Arancione	P – B – E	Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri
Verde	B – E	Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri, mawashigeri
Blu+Marrone	B	Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri, mawashigeri
Blu	E	Jiyu Ippon: jodan, chudan, maegeri o mawashigeri,
Marroni	E (A)	yokogeri o ushirogeri
Marrone+Nera	E (B)	Jiyu Kumite (con protezioni complete)

**Esordienti A sono quelli di anni 12, Esordienti B sono quelli di anni 13 e 14.*

I primi e i secondi classificati di ogni poule sia di kata che di kumite accederanno alla terza gara di fukugo: una finalissima per aggiudicarsi la supercoppa. La gara sarà ad eliminazione diretta con turni alternati di kata e kumite, con finale di kumite. È prevista la premiazione con coppa solo del primo classificato. Le supercoppe saranno suddivise nelle seguenti categorie:

1	Piccoli (6-7-8 anni)	Principiante-Bianca-Gialla-Arancio	[Heian shodan / Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri]
2	Bambini (9-10-11 anni)	Principiante-Bianca-Gialla	[Heian shodan / Kihon Ippon: jodan e chudan]
3	Bambini (9-10-11 anni)	Arancio-Verde	[Heian nidan / Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri]
4	Bambini (9-10-11 anni)	Blu-Marroni	[Heian yodan / Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri]
5	Esordienti (12-13-14 anni)	Principiante-Bianca-Gialla	[Heian shodan / Kihon Ippon: jodan e chudan]
6	Esordienti (12-13-14 anni)	Arancio-Verde	[Heian nidan / Kihon Ippon: jodan, chudan, maegeri]
7	Esordienti (12-13-14 anni)	Blu-Marroni-Nera	[Heian yodan / Jiyu Ippon: jodan, chudan, maegeri o mawashigeri, yokogeri o ushirogeri]

Al termine della manifestazione verranno premiate le prime 3 società che avranno totalizzato il maggior punteggio come somma di tutte e 3 le competizioni.
(1 pt per i terzi, 3 pt per i secondi, 9 pt per i primi, 20 pt per supercoppa)

NORME GENERALI

Per tutte le disposizioni mediche a tutela degli atleti si rimanda al [Regolamento medico](#) del 17/09/2026. Per il Kihon Ippon Kumite e Jiyu Ippon Kumite non è necessario l'uso di protezioni.

QUOTE E ISCRIZIONI

L'evento è aperto ai giovani atleti Fikta, in regola con le procedure d'iscrizione per l'anno 2026, con il certificato medico sportivo aggiornato per tutti e agonistico in corso di validità a partire dalla categoria esordienti (a partire dall'anno di compimento dei 12 anni) e gradi correttamente caricati sul portale www.fikta.cloud a partire dalla cintura bianca.

Le iscrizioni alla competizione devono essere effettuate dai Referenti Tecnici nella sezione eventi del portale Fikta www.fikta.cloud/eventi entro il **prossimo 24 ottobre 2026**.

Importo iscrizioni: **euro 15,00 per una specialità; euro 20,00 per due specialità**.
Il Pagamento deve essere effettuato tramite bonifico bancario intestato a FIKTA ASD sul seguente **IBAN – IT18H0760101600000016906208**

Nella causale del bonifico si prega di inserire la seguente dicitura: Nome Cognome Referente Tecnico – KIDSER081126

Segnaliamo che non sarà possibile effettuare pagamenti in contanti o avere il rimborso della quota versata.

ARBITRAGGIO

Gli arbitri della Regione Emilia-Romagna sono pregati di iscriversi nella sezione dedicata su fikta.cloud tramite il loro referente tecnico. L'invito è esteso anche agli arbitri disponibili da altre regioni. Chiediamo inoltre la collaborazione arbitrale delle cinture nere da 2° Dan in poi, le quali dovranno confermare la loro disponibilità iscrivendosi su fikta.cloud sempre nella sezione Iscrizioni dell'evento "3ª KIDS CUP EMILIA 2026". Ringraziamo anticipatamente chi si renderà disponibile.

Tutti gli arbitri dovranno indossare il karate-gi (NO Hakama) e dovranno avere il fischietto.

REGOLAMENTO KUMITE

Kihon Ippon Kumite

- l'attaccante deve partire da gedan barai sinistro
- da posizione di guardia si dichiara la tecnica che verrà eseguita
- dopo aver dichiarato la tecnica, l'attaccante NON può partire prima di almeno 2 secondi
- non è obbligatorio che il difensore risponda confermando la tecnica dichiarata dall'attaccante
- il contrattacco deve essere solo gyaku zuki chudan
- dopo ogni azione gli atleti devono tornare in yoi

Jiyu Ippon Kumite

Comportamento Attaccante:

- Dichiarare in modo chiaro la tecnica da eseguire dalla posizione di kamae, fuori dalla distanza di ISSOKU ITTO, e attendere per almeno 2 secondi prima di portare l'attacco
- Dopo avere dichiarato la tecnica, eseguire l'attacco entro e non oltre il tempo di 10 secondi
- Eseguire la tecnica con il massimo controllo evitando le finte
- Eseguire le tecniche di calcio con la gamba posteriore
- Dopo avere portato l'attacco, rimanere fermo ed attendere che sia il difensore ad allontanarsi per primo, dopo di che dovrà allontanarsi posizionandosi a distanza di sicurezza
- Portare l'attacco indifferentemente con la destra o con la sinistra. Se intende attaccare con la destra, dovrà dichiarare la tecnica da posizione di guardia sinistra e viceversa; potrà cambiare guardia tutte le volte che vuole ma dovrà poi attaccare con la guardia dalla quale ha dichiarato la tecnica. Se invece vorrà portare la tecnica con una guardia diversa rispetto a quella dichiarata, dovrà pre dichiararlo e attendere nuovamente 2 secondi prima di partire con la tecnica di attacco.

Comportamento Difensore:

- Eseguire solo GO NO SEN con obbligo di parata
- Contrattaccare, con il massimo controllo, con gyaku zuki
- Dopo avere portato il contrattacco, effettuare un piccolo spostamento all'indietro in direzione opposta al bersaglio, attendere che l'attaccante si sia posizionato a distanza di sicurezza

Referente Territoriale Emilia-Romagna

Maestro Luca Torreggiani

Per comunicazioni e/o informazioni aggiuntive scrivere a **emiliaromagna@fikta.cloud**