



SINTESI REGOLAMENTO DI GARA

CAMPIONATO ITALIANO 2014

Regole per gli atleti

Questo regolamento è valido per entrambi i sessi.

Per poter competere gli atleti devono essere in regola con il certificato medico di idoneità all'attività sportiva agonistica.

La manifestazione si svolgerà con tre specialità: la specialità kata, kumite serie B e kumite serie A.

Alla specialità **kata** possono partecipare tutti indistintamente dalla cintura bianca fino alla cintura nera sia minorenni che maggiorenni; i partecipanti a questa disciplina saranno divisi in categorie per ogni colore di cintura fino a 15 anni e più 15 anni (vedere tabella kata all'invito).

Alla specialità **kumite serie B** possono partecipare tutti i minorenni e i maggiorenni alle prime esperienze. Per le categorie minorenni il combattimento è a punteggio: è sufficiente che la tecnica valida sia portata in modo leggero per assegnare il punto. Per le categorie maggiorenni i punti vengono assegnati quando la tecnica eseguita validamente viene accusata dall'avversario o abbia colpito il caschetto.

Alla specialità **kumite serie A** possono partecipare tutti coloro che hanno raggiunto la maggiore età e sono in possesso della cintura gialla 6° kyu o abbia disputato altre competizioni di medesimo livello. Assegnazione del Punteggio kumite **serie A**: gli arbitri possono aggiudicare il **waza ari** (mezzo punto) quando l'avversario è colpito con una tecnica regolare e accusa il colpo ma è nuovamente in grado di riprendere il combattimento prima di tre secondi. Punteggio **ippon** (punto pieno) gli arbitri aggiudicano il punto pieno quando l'avversario è colpito con una tecnica valida e accusa il colpo in modo tale da non essere più capace di riprendere il combattimento entro tre secondi.

Ogni atleta deve indossare un karategi bianco e pulito. Durante il combattimento il karateka deve indossare la propria cintura più una fascia rossa (per "l'atleta Aka"), mentre l'atleta Shiro indossa solo la propria cintura. Le unghie delle mani e dei piedi devono essere tagliate corte. Fasciature e bende sono permesse solo se prescritte dal medico di gara. E' vietato combattere con gli occhiali, l'uso delle lenti a contatto è permesso.

In caso di infortunio durante la gara la A.I.K. (nonché lo stesso organizzatore della gara) è sollevata da ogni responsabilità prima, durante e dopo la gara stessa. Assicurarsi è compito dell'atleta, o provvederà per lui la sua associazione sportiva dilettantistica d'appartenenza. L'organizzazione assicura solo il primo soccorso e declina ogni responsabilità per eventuali incidenti che possano verificarsi agli Atleti gareggianti prima durante e dopo la manifestazione.



Regolamento kata

Le gare si svolgeranno in due gironi “shitei kata “ (kata obbligatorio) e Tokui kata (kata libero)

Categorie (come indicato nell’invito)

Sono stabilite 12 categorie, due per ogni cintura (fino a 15 anni e + 15 anni)

Punteggio

Il punteggio oscillerà da un minimo di 5,00 ad un massimo che varia come di seguito specificato:

- Nelle categorie sino alla cintura verde: 8 per il primo round e 9 nel round finale;
- Nelle categorie marrone e nera: 9 per il primo round e 10 per il round finale.

Nell’assegnazione del punteggio l’arbitro dovrà tenere conto dei seguenti parametri, di seguito elencati in ordine di importanza:

1. Tecnica
2. Posizione
3. Equilibrio
4. Precisione
5. Potenza
6. Sguardo
7. Ritmo
8. Kiai/Ibuki

Pertanto, nella valutazione complessiva del kata, al punteggio massimo l’arbitro sottrarrà il punteggio differenziale (-0,2; -0,3; -0,4; -0,5 punti), secondo il suo giudizio in relazione alla gravità di errore commesso.

Per ogni categoria passeranno il primo turno la metà degli atleti (se dispari la metà +1) in gara che avranno conseguito il maggior punteggio.

Per le categorie formate da 5 o 4 atleti passeranno il primo turno i tre atleti che avranno conseguito il maggior punteggio. Nel caso di categoria formata da 3 atleti tutti avranno accesso al secondo turno. Il numero minimo dei partecipanti per ciascuna categoria è di tre atleti

L’ordine di esibizione dei concorrenti nel secondo round sarà in ordine ascendente in base ai punti raggiunti. In caso di parità i concorrenti devono eseguire un nuovo KATA. Questo KATA non deve essere già stato eseguito precedentemente dal concorrente. I punti ottenuti con quest’ultimo KATA servono solo per decidere chi dovrà ottenere il piazzamento migliore o chi dovrà passare il turno.

Squalifica

L’atleta squalificato in uno dei due gironi Shitei kata o Tokui kata è escluso definitivamente dalla competizione dei kata.



REGOLAMENTO KUMITE SERIE B

Categorie: Come indicato nell'invito

Durata incontri: Come indicato nell'invito

La vittoria andrà all'atleta:

1. che ha totalizzato un punto pieno (ippon);
2. che ha totalizzato due mezzi punti (2 Waza ari = Ippon);
3. che ha vinto per decisione arbitrale;
4. il cui avversario sia stato squalificato, o non si sia presentato all'incontro senza un valido motivo.

Tecniche ammesse e Tecniche proibite (vedere invito)

Altri gesti proibiti:

Trattenere l'uniforme, trattenere le braccia o le gambe, aggrapparsi al collo dell'avversario, attaccare con la testa spingere a mani aperte, colpire alla schiena, colpire l'avversario quando è a terra

PUNTEGGIO

Ippon: Punto pieno

Escludendo le azioni considerate proibite, ogni tecnica di pugno (Tsuki), calcio (Keri), o gomitata (Hiji) che, eseguita vigorosamente, porti l'avversario al tappeto per più di tre secondi o che gli crei difficoltà, farà conseguire all'atleta un punto pieno (Ippon), e, quindi, la vittoria dell'incontro.

Waza ari: Mezzo punto

Escludendo tutte le azioni considerate proibite, ogni tecnica di pugno (Tsuki), calcio (Keri), o gomitata (Hiji), che eseguita vigorosamente, porti l'avversario al tappeto per meno di tre secondi, o che gli faccia perdere l'equilibrio anche se non va al tappeto, o che comunque gli crei difficoltà, farà conseguire all'atleta mezzo punto (Waza ari).



Nel caso in cui un atleta riesca a mandare al tappeto l'avversario con qualche tecnica di spazzata o eseguendo il DOMAWASHI-KAITEN-GERI (rolling kick), e faccia seguire l'azione da un pugno basso (Gedan Tsuki) sferrato senza contatto ma con potenza, totalizzerà mezzo punto (Waza ari), in considerazione anche del tempismo.

Due mezzi punti (Waza ari) costituiscono un punto pieno (Ippon) e quindi la vittoria.

Hantei: vittoria per decisione arbitrale

Se nessuno dei due atleti dovesse totalizzare un punto pieno nell'arco del tempo massimo fissato per l'incontro, la vittoria verrà assegnata per decisione arbitrale (Hantei). La decisione sarà valida quando almeno tre dei cinque arbitri esprimeranno la stessa opinione.

La vittoria potrà anche essere assegnata per decisione arbitrale quando l'atleta avrà ottenuto un punteggio maggiore dell'altro, o, quando nonostante la parità abbia dimostrato una chiara superiorità rispetto all'avversario.

Tempo Supplementare: Come indicato nell'invito

SCORRETTEZZE (HANSOKU).

Prima di assegnare l'ammonizione o la penalità, si può dichiarare verbalmente l'atleta se si ritiene che la tecnica sia stata involontaria, rivelando la buona fede dello stesso atleta.

Chi controlla una tecnica scorretta, evitandone quindi il contatto, potrà anche essere richiamato solo verbalmente.

Uscite dal tappeto (Jogai)

È considerata uscita dal tappeto, quando un atleta, a seguito di una tecnica subita, esca dalla linea di delimitazione del tappeto di gara con entrambi i piedi.

L'ammonizione verrà assegnata al quinto Jogai. L'arbitro avrà cura di avvertire l'atleta nel momento in cui gli assegna il quarto Jogai, affinché questi sappia che un'ulteriore uscita dal tappeto di gara gli costerà una penalità. Successivamente la penalità verrà assegnata ogni tre Jogai.

Se invece, l'uscita dal tappeto è semplicemente dovuta alla tattica di combattimento dell'atleta, che esce per rientrare immediatamente dopo, in tal caso l'incontro prosegue normalmente.



Ammonizione (Chui)

Le seguenti tecniche sono considerate irregolari:

- Colpire o toccare il viso e il collo dell'avversario con le mani o con i gomiti;
- Colpire l'inguine con le mani e con i piedi (Gedan tsuki - kin keri)
- Pugno alla testa (Atama tsuki)
- Colpire l'avversario già al tappeto;
- Attaccare alle spalle;
- Aggrapparsi al collo dell'avversario;
- Trattenerne l'uniforme; (karate gi) le braccia o le gambe dell'avversario;
- Spingere con le mani aperte l'avversario;
- Ogni altra tecnica, azione, considerata scorretta dagli arbitri.

L'atleta per ogni scorrettezza commessa, subirà un'ammonizione (Chui) o penalità (Genten) anche in considerazione se si tratti, o meno della prima scorrettezza commessa:

Penalità (Genten)

Le seguenti situazioni comporteranno una penalità (Genten):

- Dopo la prima ammonizione (Chui);
- Ulteriori ammonizioni dopo il primo Genten;
- Scorrettezze volontarie;
- Frequenti uscite dal tappeto di gara (Jogai)
- Altre azioni che l'arbitro centrale considererà come cattiva attitudine al combattimento.

Tre penalità comporteranno inevitabilmente la squalifica.

Squalifica (Shikkaku)

Le seguenti condizioni causano la squalifica:

- L'atleta riceve due penalità (Genten);
- L'atleta disobbedisce alle istruzioni dell'arbitro centrale durante l'incontro;
- L'atleta mette in atto tecniche o comportamenti considerati di pura violenza, commette gravi scorrettezze volontarie, manifesta cattiva attitudine al combattimento;
- Gli atleti si fronteggiano per più di un minuto senza intraprendere il combattimento manifestando mancanza di volontà di combattere (entrambi gli atleti saranno squalificati);
- La mancata presentazione sul tappeto di gara, entro tre minuti dalla convocazione dello speaker;
- Eccessiva stanchezza o indebolimento di uno dei due atleti che, quindi, si trova nell'impossibilità di proseguire il combattimento.



PUNTI VALIDI

IODAN

Shugi: (tecniche di braccia)

Sono vietate tutte le tecniche di braccia dirette al viso.

Nel caso in cui l'atleta esegua una tecnica di braccia, lo stesso verrà immediatamente richiamato, anche se l'avversario ne abbia effettuato la parata. Se dovesse ulteriormente persistere nel effettuare tecniche di braccia, l'atleta verrà ammonito con Chui, e in seguito potrà anche essere squalificato (Shikkaku) se si ritiene che la tecnica di braccia portata al viso sia involontaria si potrà evitare l'ammonizione o la penalità, a meno che l'altro atleta non si sia infortunato gravemente e in questo caso, occorrerà squalificare chi ha effettuato la tecnica scorretta.

Sokugi (tecniche di gambe)

Le tecniche di gambe dovranno essere portate anche con leggero contatto per conseguire un punteggio (waza ari). E' comunque prevedibile il caso di atleti che, ricevendo un colpo, lo accusino in maniera tale da rimanere al tappeto. E' importante che la tecnica sia portata su la zona protetta dal caschetto, oppure con la parte del piede coperta dalla protezione, escludendo comunque l'area della nuca.

CHUDAN

Shugi (tecniche di braccia):

sono ammesse tutte le tecniche di braccia con affondo, basta che non siano portate alla schiena, ne dalla clavicola (compresa) in su. Ottengono un punteggio se effettuate con forma, velocità potenza, precisione (plessi solare, fegato, milza), determinazione, kimè e kiai.

Sokugi:

Sono ammesse tutte le tecniche di gambe con affondo, e ottengono un punteggio se eseguite con forma, velocità, potenza, precisione (plessi solare, fegato, milza), kimè e kiai. Sono proibite le tecniche dirette alla schiena



REGOLAMENTO KUMITE SERIE A

Durata incontri: Come indicato nell'invito

La vittoria andrà all'atleta:

1. che ha totalizzato un punto pieno (ippon);
2. che ha totalizzato due mezzi punti (2 Waza ari = Ippon);
3. che ha vinto per decisione arbitrale;
4. il cui avversario sia stato squalificato, o non si sia presentato all'incontro senza un valido motivo.

Tecniche ammesse e Tecniche proibite (come da regolamento internazionale)

Altri gesti proibiti

Trattenere l'uniforme, trattenere le braccia o le gambe, aggrapparsi al collo dell'avversario, attaccare con la testa spingere a mani aperte, colpire alla schiena, colpire l'avversario quando è a terra.

Ammonizioni

1. Per ogni tecnica vietata elencata nelle tecniche proibite
2. A partire dalla terza uscita (se è più o meno volontaria) dall'area da combattimento
3. Ripetute spinte con la mano aperta
4. Persistente violenza o rabbia nel combattimento
5. Rifiutare il combattimento per più di 30 secondi
6. Mancanza di rispetto verso l'arbitro, il pubblico o l'avversario.

A.I.K. - Associazione Italiana Kyokushinkai