



Centro Sportivo Italiano
Campionati Nazionali
2020
Fase Provinciale



3° Trofeo RIGOLETTO

17° Gran Premio Provinciale di Karate CSI 2019/2020

1 Dicembre 2019 Palasport di Roncoferraro Via Nenni

1° Prova Provinciale CSI di karate

Tutte le specialità kata e kumite solo karate

Open Cup Carpenedolo

26 Gennaio 2020 Palasport di Carpenedolo Via Laffranchi

2° Prova Provinciale CSI Karate

Solo specialità Karate Kata e kobudo

International Dragon Day Cup (seguirà circolare a parte)

16 Febbraio 2020 Palasport SAN GIOVANNI LUPATOTO

interprovinciale Mantova-Verona

3° prova Provinciale Karate

Tutte le specialità

E' OBBLIGATORIO PARTECIPARE ALLE SELEZIONI PROVINCIALI PER PASSARE AI REGIONALI , E A QUELLE REGIONALI PER POTER PARTECIPARE AI CAMPIONATI ITALIANI CSI!

L'inizio della gara è fissato per le ore 08,45, salvo diversa comunicazione prima della gara stessa. Si andrà ad oltranza fino alla fine di tutte le competizioni. Ritrovo ore 8.15 presso il palasport per controllo categorie gara e iscrizioni.

Punteggio assegnato per ogni categoria e per ogni Campionato valido per classifiche Società e premi finali individuali:

	4 o più atleti	3 atleti	2 atleti	1 atleta
1° Classificato	10	8	6	4
2° Classificato	8	6	4	
3° Classificato	6	4		
4° Classificato	4			

A tutti gli atleti partecipanti 1 punto

Premiazioni:

Premio per categoria: Nel kata individuale: fino a Eso B+ Disabili dopo la prima prova verranno scelti i primi 4 punteggi (o più se pari merito) che disputeranno poi la finale in somma di punteggi (premiazione con medaglie); gli altri disputeranno la finalina con altre 4 medaglie più piccole con assegnazione del punto di partecipazione. Per le altre specialità in ogni gara saranno premiati i primi quattro atleti classificati in ciascuna delle categorie elencate con medaglie). Fino alla categoria Eso A compresa verrà data una medaglia di partecipazione per coloro che non saliranno sul podio in nessuna specialità.

Premio per Società: I punteggi assegnati ad ogni atleta verranno sommati per ogni Società e verrà stilata la classifica delle Società

CAMPIONATO CSI (Karate) Tutti gli atleti partecipanti al Campionato CSI dovranno essere in regola con il tesseramento CSI per l'anno in corso e in regola con le norme sanitarie in vigore. Pertanto sono ammessi alla manifestazione anche atleti provenienti da altri comitati, purchè tesserati Csi.

La responsabilità e veridicità dei dati trasmessi verrà garantita dal presidente di ogni singola società.

._°_°_°_°_°_.

Per qualsiasi informazione, contattare il Sig. **Daide Reggiani 338 5775667**

Tutte le categorie Bambini e Ragazzi non sono considerate agonistiche
Tutte le società dovranno certificare l'idoneità medica a norma di legge

NOVITA' IMPORTANTE

LE SOCIETA' NON AFFILIATE AL CSI PER I PROPRI ATLETI DOVRANNO PRESENTARE FOTOCOPIA IN CARTACEO CARTA IDENTITA' E CERTIFICAZIONE MEDICA IL MATTINO AL CONTROLLO ISCRIZIONI OLTRE AL MODULO FREE SPORT COMPILATO IN STAMPATELLO. DOVRANNO INOLTRE INVIARE TUTTO VIA WATHSAPP 3385775667 oppure via mail a vicepresidenza@karatemantova.it IN FOTO o PDF ALL'ATTO DELL'ISCRIZIONE

ISCRIZIONI

Le iscrizioni per gli Iscritti al CSI dovranno essere **effettuate esclusivamente ONLINE** entro le ore **12.00 del 26 novembre 2019 per la gara di Roncoferraro, entro il 21 gennaio 2020 per la gara di Carpenedolo, entro il 11 febbraio 2020 per la Dragon Day Cup.**

Per i non iscritti si dovrà usare il file allegato. Il file deve essere compilato a cura della società minuziosamente in quanto non avviene più nessuna trascrizione manuale. Eventuali errori saranno solo da imputarsi alla compilazione in quanto poi il modulo viene importato dal programma automaticamente.

Non saranno prese in considerazione iscrizioni dopo tale data o al mattino prima della gara.

tramite posta elettronica con stessi termini ed inviate all'indirizzo vicepresidenza@karatemantova.it

Per motivi assicurativi è indispensabile indicare all'atto dell'iscrizione il numero di tessera CSI. **Per i non iscritti al CSI sarà effettuata formula Freesport con assicurazione temporanea giornaliera**

COSTI GARA Roncoferraro e Carpenedolo:

Non iscritti CSI : 1 specialità 20 € - 2 specialità 25 € - 3 o più specialità 28 € **(comprensiva di tessera Freesport)**

Iscritti CSI: 1 specialità 15 € - 2 specialità 18 € - 3 o più specialità 20 €

Disabili 5 € non iscritti CSI – Gratuito iscritti CSI

Per le società non iscritte CSI si dovrà compilare l'apposito modulo Freesport con i dati di ciascun atleta iscritto

Per la Dragon Day Cup seguirà circolare

DISPOSIZIONI

Gli arbitri dovranno indossare la regolamentare divisa arbitrale se in loro possesso, oppure camicia (possibilmente bianca) con pantaloni, giacca e cravatta di colori sobri.

Sarà gradita la presenza di arbitri delle società partecipanti, che vorranno cortesemente comunicare la propria disponibilità al Sig. Davide Reggiani il più presto possibile entro comunque la data di fine iscrizioni.

Si ricorda che al proprio turno ogni atleta viene chiamato, se non si presenta viene fatta una seconda chiamata, poi una terza, dopo di che l'atleta viene eliminato e non può più gareggiare in quella categoria.

Per gli atleti sono vietate maniche o pantaloni avvolti, magliette colorate; è ammessa una maglietta bianca per le femmine o la categoria Bambini.

Non sono consentiti orecchini, collane, anelli, braccialetti, ecc.

- **Varie:**

- in considerazione dei molti oneri richiesti per l'organizzazione di una gara e nell'intento di evitare superficiali decisioni di partecipazione, gli atleti iscritti che per qualsiasi ragione di non comprovata necessità non si presentino debbono, a mezzo del club di appartenenza, versare ugualmente la tassa di iscrizione;
- nel parterre sono ammessi soltanto gli organizzatori, gli atleti, gli arbitri, gli ufficiali di gara ed un accompagnatore per ciascuna società, tutti gli altri devono accomodarsi sulle gradinate;
- per qualsiasi informazione, chiarimento e verifica, sia generali che in relazione alla competizione, ci si deve rivolgere esclusivamente alla persona dell'organizzazione appositamente incaricata e presente al tavolo centrale;
- per tutta la durata di tutte le competizioni è assolutamente vietato agli accompagnatori degli atleti - a qualsiasi titolo - circolare nell'area utilizzata dall'Organizzazione, entrare nelle pedane di gara, sostare alle spalle dei Presidenti di Giuria, esprimersi con gesti e motti verbali offensivi nei confronti dei Giudici di Gara.

In caso di mancato rispetto di quanto stabilito, potrà essere disposta la squalifica dell'atleta.

- **l'organizzazione declina ogni responsabilità per danni a persone e/o cose che dovessero verificarsi durante la manifestazione; alle società partecipanti compete controllare e rispondere della regolare posizione degli atleti che iscrivono (certificazione medico-agonistica, carta identità, assicurazioni e tesseramento individuale CSI).**
- **Il presente regolamento è tratto dal regolamento nazionale CSI redatto dalla Commissione nazionale CSI di karate.**

ASSISTENZA SANITARIA

A cura del Comitato territoriale CSI sarà assicurata l'assistenza del medico e dell'autoambulanza per tutta la durata della competizione.

Per tutto quanto non specificato si fa riferimento al regolamento nazionale CSI 2014 pubblicato sul sito www.csinet.it. Per il Ju kumite valido il regolamento WKF 2019

REGOLAMENTO GARA DI KARATE

Fare attenzione alla compilazione corretta del modulo elettronico ONLINE.

NON APPORTARE MODIFICHE STRUTTURALI AL MODULO EXCEL E USARE ESCLUSIVAMENTE I MENU' A TENDINA.

KARATE Specialità previste:

Gara Roncoferraro:

Kata individuale, kata a squadre , kata a coppie, kihon ippon kumite, ju ippon kumite. Ju kumite WKF

KARATE – KOBUDO Specialità previste:

Gara Carpenedolo:

Kata individuale, kata a squadre , kata a coppie, kata con armi, kumite con armi, kata free style con armi.

- CHI FA KATA A COPPIE NON PUÒ FARE KATA A SQUADRE E VICEVERSA.
- SI PUO' FARE 1 SOLO TIPO DI KUMITE
- CIASCUN ATLETA PUO' GAREGGIARE AL MASSIMO IN 2 SPECIALITA' INDIVIDUALI PIU' UNA A SQUADRE.

Tutto il regolamento è parte integrante del regolamento arbitrale nazionale allegato

ATTENZIONE: in caso di categorie molto numerose, queste potranno subire delle ulteriori divisioni.

LE MEZZE CINTURE VANNO INSERITE NELLA CATEGORIA inferiore (es. bianca/gialla inserire come bianca)

REGOLAMENTO GARA

KATA

(categorie: M = maschile F = femminile unica = maschile e femminile)

bambini NON AGONISTICA	anni 2011 in su	cat.	M / F " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu-marrone
ragazzi NON AGONISTICA	anni 2009-2010	cat.	M / F " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone-nera
Esordienti A	anni 2007-2008	cat.	M / F " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone-nera
Esordienti B	anni 2005-2006	cat.	M / F " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone-nera
cadetti	anni 2002-2003-2004	cat.	M / F " " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone cintura nera
Juniores/senior	dal 1984 – 2001	cat.	M / F " " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone cintura nera
master	dal 1983 e prec.		M / F " " " "	cintura bianca cintura gialla-arancio cintura verde-blu cintura marrone cintura nera

KIHON IPPON KUMITE

bambini Non agonistica	anni 2011 e superiori	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio cintura verde-blu-marrone
ragazzi Non agonistica	anni 2009-2010	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio
Esordienti A	anni 2007-2008	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio
Esordienti B	anni 2005-2006	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio
cadetti	anni 2002-2003-2004	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio
juniores/ senior	dal 1984 al 2001	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio
master/silver	dal 1983 e prec.	cat. unica		cintura bianca-gialla-arancio

JU IPPON KUMITE Standard

ragazzi NON AGONISTICA	anni 2009-2010	cat. M / F		cintura arancio-verde
Esordienti A	anni 2007-2008	cat. M / F		cintura blu -marrone
esordienti B	anni 2005-2006	cat. M / F		cintura arancio- verde
cadetti	anni 2002-2003-2004	cat. M / F		cintura blu-marrone-nera
juniores /senior	anni dal 1984 al 2001	cat. M / F		cintura arancio- verde
master/silver	anni 1983 e prec.	cat. M / F		cintura blu-marrone-nera
		cat. M / F		cintura arancio- verde
		cat. M / F		cintura blu-marrone-nera
		cat. M / F		cintura gialla-arancio-verde
		cat. M / F		cintura blu-marrone-nera
		cat. M / F		cintura gialla-arancio-verde
		cat. M / F		cintura blu-marrone-nera

KATA
A COPPIE

anni 2009 e superiori	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio-verde cintura blu-marrone-nera
anni 2005 al 2008	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio verde cintura blu-marrone-nera
anni 1997 al 2004	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio verde cintura blu-marrone-nera
anni 1998 e precedenti	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio-verde cintura blu-marrone-nera

Per le categorie del kata a coppia verrà considerato predominante il maggiore anno di nascita ed il maggior grado tra i componenti.

KATA
A coppie INTEGRATO (1 disabile insieme ad 1 normodotato)

cat. unica

KATA DISABILI secondo suddivisione internazionale I-Karate GLOBAL e in base al numero di partecipanti

Disabili in carrozzina (elettrica-manuale)
Disabili fisici
Disabili non vedenti - ipovedenti
Disabili sordomuti
Disabili cognitivi

KATA
A SQUADRA

anni 2009 e superiori	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio-verde cintura blu-marrone-nera
anni 2005 al 2008	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio verde cintura blu-marrone-nera
anni 1999 al 2004	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio verde cintura blu-marrone-nera
anni 1998 e precedenti	cat. Unica	cintura bianca-gialla-arancio-verde cintura blu-marrone-nera

Per le categorie del kata a squadre verrà considerata la predominanza dell'anno di nascita e del grado dei componenti della squadra.

JIYU KUMITE regolamento WKF

ATTENZIONE: sul Modulo elettronico segnare la sigla della categoria corrispondente

Ragazzi anni -2009/2010
Non agonistica

M da arancio -40kg **A1** +40kg **A2**
F da arancio -40kg **A3** +40kg **A4**

Esordienti A anni 2007- 2008

M da arancio -55kg **B1** +55kg **B2**
F da arancio -45kg **B3** +45kg **B4**

Esordienti B anni 2005-2006

M da arancio -55kg **C1** +55kg **C2**
F da arancio -45kg **C3** +45kg **C4**

Cadetti anni 2002-2003-2004

M da arancio -60kg **D1** +60kg **D2**
F da arancio -50kg **D3** +50kg **D4**

Juniores anni 1999-2001

M da arancio -65kg **E1** -75kg **E2** +75kg **E3**
F da arancio -50kg **E4** -60kg **E5** +60kg **E6**

Seniores anni 1984-1998

M da arancio -65kg **F1** -75kg **F2** +75kg **F3**
F da arancio -50kg **F4** -60kg **F5** +60kg **F6**

Master dal 1983 e inferiori

M **OPEN G1** F **OPEN G2**

Le categorie del Kumite potranno cambiare in funzione del numero di iscritti Ogni categoria sarà formata da almeno 3 atleti e l'accorpamento verrà concordato eventualmente con le società nei giorni prima della gara.

Controllo Peso a campione verrà indicato il giorno della gara con orari da programma.

Regolamento Generale

KATA INDIVIDUALE

Dovranno essere eseguite due prove a punteggio.

KATA

- Per tutti si eseguono 2 prove libere anche di due stili diversi
- Fino alla cintura **arancio** il kata si potrà ripetere.
- Dalla **verde** in su per ogni prova si dovrà cambiare kata
- In caso di spareggio si potrà ripetere un kata fatto in precedenza fino alla cintura **blu**
- In caso di spareggio **marroni** e **nere** eseguiranno un kata diverso da quelli fatti in precedenza
- Dopo la prima prova gli arbitri si riuniranno per un Fukushin Shugo
- Si potrà arbitrare a tre giudici, 5 giudici, 7 giudici

KATA A SQUADRE

Dovrà essere eseguito un solo kata, liberamente scelto.

Ognuno degli atleti non può gareggiare in più di una squadra; è consentito che in ciascuna categoria di gara un solo atleta per società possa gareggiare anche in un'altra squadra soltanto nel caso debba sostituire un altro atleta che per un imprevisto e giustificato motivo non sia potuto essere presente il giorno di gara.

Ciascuna squadra è composta da tre atleti, indifferentemente maschi, femmine o misti.

La suddivisione nelle categorie sarà fatta considerando la predominanza dell'anno di nascita e del grado degli atleti ed è

quindi possibile inserire nella squadra un solo atleta che non fa parte di quella categoria per età o per grado.

Spareggio: Riesecuzione della prova e punteggio arbitrale

KATA A COPPIE

Dovrà essere eseguito un solo kata, liberamente scelto.

Ognuno degli atleti non può gareggiare in più di una coppia; è consentito che in ciascuna categoria di gara un solo atleta per società possa gareggiare anche in un'altra coppia soltanto nel caso debba sostituire un altro atleta che per un imprevisto e giustificato motivo non sia potuto essere presente il giorno di gara.

Ciascuna coppia è composta da due atleti, indifferentemente maschi, femmine o misti.

La suddivisione nelle categorie sarà fatta considerando predominante il maggiore anno di nascita ed il grado maggiore dei componenti.

Spareggio: Riesecuzione della prova e punteggio arbitrale

KATA A COPPIE INTEGRATO

"A punti". Solo kata codificati.

Una sola prova la coppia sarà composta da un atleta disabile e 1 atleta normodotato.

Il kata potrà essere eseguito in libera coreografia. E' possibile variare tempo di esecuzione, ritmo e direzione, anche di ognuno dei componenti della squadra. Sono valutate la spettacolarità e l'armonia dell'insieme e, in caso di esecuzione contemporanea di tutti e due gli atleti (come nel kata a squadra standard), anche la sincronizzazione.

Spareggio: Riesecuzione della prova e punteggio arbitrale

KIHON IPPON KUMITE Dichiarato "Ad eliminazione diretta".

Nessuna protezione ammessa tranne i guantini facoltativi e consigliati.

Attaccante: 1) Zuki Jodan (eseguito con il passo in avanti)
2) Zuki Chudan (eseguito con il passo in avanti)
3) Maegeri Chudan (eseguito con la gamba posteriore)
da eseguire nell'ordine su indicato.

Difensore:

- contrattacco obbligatorio Gyaku Zuki Chudan

Valutazione al termine di tutte le tecniche (aka o shiro votano tutti e tre gli arbitri senza pareggi)

JU IPPON KUMITE Standard Dichiarato "Ad eliminazione diretta".

- gli atleti **devono** indossare i guantini, (parastinchi facoltativi) (paraseno, corpetto e conchiglia facoltativi)

- è assolutamente **vietato** il contatto

- alla chiamata, si collocano uno alla destra (Aka) e uno alla sinistra (Shiro) dell'arbitro centrale, all'esterno del perimetro di gara; all'invito dell'arbitro centrale, entrano nel quadrato e rivolgono il saluto agli arbitri

- il combattimento inizia con l'Hajime dell'arbitro centrale

- l'atleta che inizia il combattimento, se non esplicitamente indicato dall'arbitro centrale, è il primo dei due che dichiara la tecnica di attacco

- in caso di uscita dal perimetro di gara e in tutti i casi in cui l'arbitro centrale lo ritiene, il combattimento viene interrotto e si riprende dalle posizioni iniziali.

Premesso che per corretta distanza si intende una distanza tale che la tecnica, se non fosse controllata, otterrebbe il massimo effetto possibile (e quindi la cui massima estensione non sia né in eccesso né in difetto rispetto all'area di attacco), sia per le tecniche di attacco che di contrattacco è stabilito che:

- è vietato il contatto conseguente alla non corretta gestione della distanza e/o del controllo di chi effettua la tecnica;
- al completamento della tecnica, tra questa e l'area di attacco è consentita una tolleranza di non più di 10 centimetri per gli attacchi Jodan e circa 5 centimetri per gli attacchi Chudan.

Attaccante:

- le tecniche di pugno devono essere eseguite con il passo in avanti
- le tecniche di calcio devono essere eseguite con la gamba posteriore
- tutte le tecniche devono essere eseguite direttamente
- dalla dichiarazione dell'attacco devono trascorrere almeno 3 secondi prima che l'attacco abbia inizio e non oltre i 10 secondi
- l'attacco deve essere portato dalla guardia in cui viene dichiarato; se dopo la dichiarazione l'attaccante cambia guardia, deve ridichiarare la tecnica e ridecorrono i 3 secondi prima che l'attacco abbia inizio. E' consentito un solo cambio di guardia
- è consentita una sola finta (per finta si intende qualunque movimento simuli l'inizio dell'attacco senza la sua effettiva esecuzione; non sono considerate finte i movimenti di avvicinamento per l'acquisizione della corretta distanza per la tecnica di attacco)
- l'attaccante, dopo l'esecuzione della tecnica, deve rimanere fermo fino a che il difensore non ha completato sia la parata che il contrattacco.

Difensore:

- dopo la dichiarazione dell'attacco, il difensore deve gestire correttamente la distanza dall'avversario, evitando di renderla eccessiva e disporsi ad accettare il combattimento
- la tecnica di parata è libera e può essere effettuata con qualsiasi altro spostamento che non sia in avanzamento
- prima deve essere effettuata la parata e solo successivamente il contrattacco
- il braccio che effettua il contrattacco deve rimanere in estensione e non essere ritirato in velocità
- la parata va eseguita con braccio corrispondente alla gamba davanti.

Attaccante:

- 1) Zuki Jodan (eseguito con il passo in avanti)
- 2) Zuki Chudan (eseguito con il passo in avanti)
- 3) Maegeri Chudan (eseguito con la gamba posteriore)
- 4) Mawashigeri (Jodan o Chudan da dichiarare, eseguito con la gamba posteriore)

da eseguire nell'ordine su indicato.

Difensore: contrattacco obbligatorio Gyaku Zuki Chudan

- La gara di Ju Ippon Kumite sarà diretta con il sistema "arbitraggio a specchio" con l'ausilio delle bandierine e la valutazione sarà espressa dopo ogni tecnica.

Categorie atleti diversamente abili

1. Gli atleti diversamente abili possono partecipare, oltre alla categoria definita in base all'età e alla cintura di appartenenza come atleti normodotati, anche a categorie speciali distinte in base al tipo particolare di disabilità.
 2. Le categorie sono le seguenti: kata per atleti portatori di disabilità fisica (per atleti portatori di ortesi per la deambulazione o amputati agli arti superiori), kata per atleti portatori di disabilità psichica (atleti affetti da Sindrome di Down, autismo, ecc.) e kata per atleti portatori di disabilità sensoriale (ipovedenti, non vedenti, sordomuti). In queste categorie l'atleta può presentare un kata di libera composizione.
 3. Le categorie con meno di 5 partecipanti possono essere accorpate alle categorie simili (la scelta della categoria è a discrezione della Commissione Arbitrale). La categoria accorpata verrà comunque premiata.
 4. All'atto di iscrizione alla gara l'atleta disabile dovrà autocertificare la propria disabilità. In caso di dubbi da parte della Commissione Arbitrale l'atleta dovrà esibire l'apposito certificato effettuato da una Commissione Medico Legale, attestante il proprio handicap e la relativa percentuale riconosciuta. Nel caso di disabilità combinate all'atto dell'iscrizione l'atleta dovrà scegliere a quale categoria partecipare tenendo conto della sua disabilità predominante.
 5. L'atleta può essere accompagnato e seguito al centro del tatami da un tutor.
 6. Lo scopo della Commissione Arbitrale sarà premiare i pregi della dimostrazione anziché penalizzare i difetti del kata. Per atleti con disabilità fisica non verranno considerati errori di posizione o le tecniche di calcio: queste ultime possono essere sostituite da altre effettuate secondo possibilità.
- Nel ritmo la Commissione Arbitrale deve tener conto dell'utilizzo obbligato di eventuali ortesi (stampelle, tutori, carrozzella ecc.) con gli impedimenti dovuti al mezzo stesso. Per atleti non vedenti l'uso dello sguardo può esser sostituito dal cenno del capo; non verrà valutata la conclusione del kata fuori l'embusen o in direzione opposta a quella di partenza.
7. La respirazione, il kime, lo zanshin rimangono immutate per tutti.

Regolamento Ju kumite

Protezioni:

Le protezioni obbligatorie sono:

Cat. Ragazzi-Esordienti A : Guantini-Parastinchi e parapiede, Corpetto, Conchiglia, Caschetto o Mascherina.

Cat Esordienti B - Cadetti: Guantini, Parastinchi e parapiede, Corpetto, Conchiglia, Paradenti.

Cat. Juniores-Seniores: Guantini, Parastinchi e parapiede, Conchiglia, corpetto, Paraseno per le donne, Paradenti.

La durata del combattimento è rappresentata nella Tabella seguente.

Categoria	Durata Incontro	Ato Shibaraku
Ragazzi	1 ‘	40 “
Esordienti	1 ‘ 20 “	1 ‘
Cadetti	2 ‘	1 ‘ 30 “
Juniores Seniores	2 ‘	1 ‘ 30 “

IN CASO DI PARITA (sistema **senshu**) verrà decretato vincitore chi avrà realizzato il primo punto in gara. In caso di assenza punti si andrà per giudizio arbitrale.

Viene utilizzato il sistema dell'arbitraggio a specchio

I possibili punteggi sulle tecniche valide sono i seguenti :

IPPON 3 punti

WAZARI 2 punti

JUKO 1 punto

Un **IPPON** viene assegnato per :

- calci Jodan (gamba anteriore o posteriore)
- proiezioni o atterramenti controllati seguiti da una tecnica valida

Un **WAZARI** viene assegnato per :

- calci Chudan (gamba anteriore o posteriore)
- tecniche Zuki alla parte posteriore del corpo
- combinazioni di tecniche ognuna delle quali da Ippon
- squilibrio dell'avversario con tecnica da punto

Un **JUKO** viene assegnato per :

- Chudan o Jodan Zuki (categorie dove ammesso)
- tecniche Uchi

Nelle categorie Ragazzi-Esordienti A e B -Cadetti è assolutamente vietato il contatto

Tecniche ammesse:

categorie Ragazzi-Esordienti A: Mawashi geri- Uramawashi geri - Giaku Tsuki- Uraken Uchi

Altre categorie: vedi regolamento WKF

Penalità: sistema con penalità C1 e C2 sistema WKF-FIJKAM

CHUKOKU Ammonizione : può essere imposta per infrazioni minori o al primo caso di infrazione minore.

KEIKOKU Keikoku viene conferito per infrazioni minori per le quali era già stata data precedentemente un'ammonizione o per infrazioni non così gravi da meritare un Chui.

(Hansoku) CHUI. Solitamente Chui viene imposto per infrazioni per le quali un Keikoku è già stato precedentemente conferito in quell'incontro, o per infrazioni non così gravi da meritare un Hansoku.

HANSOKU Viene imposto in conseguenza ad un'infrazione molto grave o quando un Chui è già stato attribuito. Il risultato è la squalifica del concorrente per quell'incontro. In quell'incontro, all'Atleta a cui è stato comminato un Hansoku, viene annullato il punteggio, mentre all'avversario vengono attribuiti 8 punti (8 Juko). Quindi la vittoria dell'avversario sarà per 8 : 0

L'attribuzione diretta di un Hansoku da parte dell'Arbitro è possibile solo dopo consultazione con il Gruppo Arbitrale con sommatoria di penalità.

SHIKAKU Squalifica dal torneo, dalla competizione o dalla gara, l'Atleta non verrà classificato. Al fine di definire il limite dello Shikaku bisogna consultare il Gruppo Arbitrale. Si può chiedere uno Shikaku quando l'avversario si comporta in modo malizioso, o commette un atto che danneggia il prestigio e l'onore del Karate o quando certe azioni vengono considerate tali da violare le regole e lo spirito del torneo. In quell'incontro all'Atleta a cui è stato comminato uno Shikaku viene annullato il punteggio, mentre all'avversario vengono attribuiti 8 punti (8 Ippon). Quindi la vittoria dell'avversario sarà per 8 : 0 .

KIKEN Rinuncia/Abbandono da parte di un Atleta per impossibilità a continuare l'incontro.

PER TUTTO QUELLO NON MENZIONATO IN QUESTO REGOLAMENTO DI GARA SI FA RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO ARBITRALE CSI ALLEGATO.

REGOLAMENTO GARA DI KOBUDO (solo gara di Carpenedolo)

Specialità previste:

Kata individuale, Kumite con armi.

CLASSI AMMESSE

(categoria unica = maschile e femminile)

KATA INDIVIDUALE Okinawa e free style		
Classe di età	Nome categoria	cintura
Bambini (anni 2010 e seguenti)	unica	bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Ragazzi (anni 2007-2008-2009)	unica	bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Esordienti-Cadetti (anni dal 2001 al 2006)	unica	bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Junior-Master (anni dal 2000 e precedenti)	unica	bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera

KUMITE CON ARMI		
Classe di età	Nome categoria	cintura
Bambini (anni 2010 e seguenti)	unica	Bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Ragazzi (anni 2007-2008-2009)	unica	Bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Esordienti-Cadetti (anni dal 2001 al 2006)	unica	Bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera
Junior-Master(anni dal 2000 e precedenti)	unica	Bianca/gialla/arancio/verde/blu/marrone/nera

In base ai numeri di iscritti si potranno dividere o unificare certe categorie di gara secondo le categorie espresse dal Nazionale per l'anno in corso nella specialità del Karate. Le categorie Free Style sono separate dalla categoria Okinawa Style.

Le categorie disabili seguiranno lo schema prodotto nel karate e avranno premiazioni separate

Le armi saranno controllate prima dell'esecuzione di ciascuna gara dal Presidente di giuria addetto.

Regolamento Generale

KATA INDIVIDUALE

La gara si svolge a punteggio. Ciascun Atleta dovrà eseguire **due Kata con due armi differenti**. Gli atleti iscritti nelle categorie di **cinture bianche, gialle e arancio** potranno ripetere il Kata eseguito nella prima prova. La sommatoria dei punteggi delle due prove determinerà la classifica finale.

In caso di spareggio gli atleti potranno ripetere un Kata eseguito in precedenza.

I Kata ammessi sono quelli presenti nel paragrafo **"Elenco dei Kata Tradizionali Ammessi"** riportato di seguito. Non sono ammessi i Kata di libera composizione (free-style) nella categoria "Okinawa".

Gli Atleti iscritti nelle categorie di **cinture bianche, gialle, arancio, verdi, blu e marroni** potranno eseguire anche i Kata propedeutici codificati all'interno della propria scuola e riportati nel paragrafo **"Elenco dei Kata Propedeutici Ammessi"**.

ATTENZIONE: se i Kata tradizionali o i Kata propedeutici della propria scuola non figurano nell'elenco, il Responsabile Tecnico di ciascuna scuola è pregato di comunicare preventivamente alla Commissione Arbitrale, almeno una settimana prima della gara, l'elenco dei Kata tradizionali e quello dei Kata propedeutici codificati all'interno della propria scuola per richiederne, previa valutazione, l'ammissione. In caso contrario quei Kata non saranno ammessi.

Le mezze cinture vengono inserite nella categoria inferiore.

DISPOSIZIONI ARBITRALI

Penalità:

1. Interruzione.
2. Esitazione.
3. Esecuzione di un Kata diverso da quello dichiarato.
4. Errore di sequenza o tecnica mancante.

5. Caduta dell'arma o dell'Atleta.
6. Perdita dell'arma in cintura (Sai, Nunti).
7. Perdita di controllo dell'arma: perdita di contatto con una sola mano o di mancata presa dell'arma, come ad esempio dopo l'esecuzione di una tecnica di furi con il Nunchaku.
8. Errore di distanza: come ad esempio il Nunchaku che tocca a terra durante l'esecuzione di una tecnica di furi.
9. Uscita dall'area di gara: deve essere cura dell'Atleta posizionarsi nell'area di gara tenendo conto dello spazio necessario all'esecuzione della prova.
10. Arma non idonea: l'Atleta viene invitato a sostituire l'arma con una appropriata; avrà 1 minuto di tempo, al termine del quale perderà il turno.

Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali che lo costituiscono. Nel valutare l'esecuzione di un Atleta i Giudici devono considerare:

1. comprensione delle tecniche (bunkai);
2. atteggiamento mentale (zanshin);
3. posizioni (dachi);
4. equilibrio;
5. velocità;
6. ritmo;
7. kime e uso corretto ed appropriato della respirazione a suo supporto;
8. kiai e uso corretto ed appropriato del suono emesso;
9. correttezza dei movimenti;
10. maestria nell'uso dell'arma;
11. parametri da considerare nei Kata a Squadre:
 - a. sincronia;
 - b. comandi di inizio e di fine (battere i piedi a terra, darsi colpi sul petto, sulle braccia o sul Kobudogi e una respirazione non corretta sono esempi di segnali esterni che devono essere tenuti in considerazione dai Giudici nella valutazione).

Peso e misure delle armi:

Tutte le armi devono essere prima approvate dal Direttore di Gara. I bambini e i ragazzi possono utilizzare armi adatte alla loro costituzione.

BO

1. Il Bo utilizzato nei Kata deve essere di legno, deve avere un peso minimo di 900 gr ed essere lungo almeno 180 cm. I bambini possono utilizzare un bastone di legno più corto, purché superi di almeno 10 cm l'altezza dell'utilizzatore.

SAI

1. I Sai devono essere di ferro, brunito o cromato, o di acciaio inossidabile devono avere un peso minimo di 650 gr ciascuno. Durante la gara è proibito lanciare o piantare i Sai nel pavimento (o tatami); per i Kata dove è previsto il lancio del Sai, il lancio deve essere simulato e l'arma deve essere appoggiata al suolo. Se la gara si svolge su tatami le estremità dei Sai devono essere rivestite con adeguate protezioni atte ad evitare danneggiamenti del tatami in caso di caduta dell'arma.

TUNKUWA / TONFA

1. I Tunkuwa devono essere di legno e devono avere un peso minimo di 400 gr ciascuno.

NUNCHAKU / SOSETSUKON

1. Il Nunchaku deve essere di legno con corda e deve avere un peso minimo complessivo di 400 gr.

SANSETSUKON

1. Il Sansetsukon deve essere di legno con corda o catena.

N.B. Tutte le armi *Shureido* © e le armi *A.I.K.O. Approved* © non modificate, ad esclusione di Bo e Nunchaku in rattan, sono da considerarsi omologate.

I bambini possono usare armi adatte alla loro costituzione.

I KATA FREE STYLE DOVRANNO ESSERE SEGNALATI IN FASE DI ISCRIZIONE; LA GARA E' APERTA A TUTTI GLI STILI DI TUTTE LE SCUOLE! Sono ammessi i kata propedeutici delle varie scuole non presenti nell'elenco previa comunicazione

Elenco dei Kata Tradizionali Ammessi (semplificata)

ARMA	KATA
BO	Shushi No Kon
BO	Choun No Kon
BO	Sakugawa No Kon
BO	Chikin (Tsuken) No Kon
BO	Shiishi No Kon
BO	Ufutun No Kon
BO	Tokumine No Kon
NUNCHAKU / SOSETSUKON	Nunchaku No Kata (Nunchaku Dai Ichi)
NUNCHAKU / SOSETSUKON	Nunchaku Dai Ni
NUNCHAKU / SOSETSUKON	Kobu Nunchaku
SAI	Nicho-sai (Sai Dai Ichi)
SAI	Sancho-sai (Sai Dai Ni)
SAI	Shinbaru No Sai
TUNKUWA / TONFA	Tunkuwa Dai Ichi
TUNKUWA / TONFA	Tunkuwa Dai Ni
TUNKUWA / TONFA	Tunkuwa Dai San
JO	Jo Jutsu No Kata
EKU	Chikin (Tsuken) Akachu No Ekudi
EKU	Chikin Sunakake No Kon
SANSETSUKON	Sansetsukon No Kata (Sansetsukon Dai Ichi) (Hakuho)
SANSETSUKON	Sansetsukon Dai Ni
NUNTIBO	Nuntibo No Kata
TINBEI	Tinbei No Kata (Matayoshi No Tinbei)
KAMA	Kama Nu Ti
KAMA	Tozan No Kama
KUWA	Kuwa Nu Ti
TEKKO	Maezato No Tekko

Elenco dei Kata Propedeutici Ammessi

ARMA	KATA	SCUOLA
BO	Bo Kihon Kata	C.S.I.
NUNCHAKU / SOSETSUKON	Nunchaku Kihon Kata	C.S.I.

KOBUDO - SHIAI KUMITE

Abbigliamento dei Contendenti

1. Cintura rossa e blu.
2. Protezioni obbligatorie:
 - a. caschetto (se possibile rosso e/o blu/bianco);
 - b. corpetto;
 - c. guantini approvati (se possibile rossi e/o blu/bianchi);
 - d. conchiglia (categorie maschili);
 - e. paratibia-collo piede.

Elenco delle Armi Ammesse

1. Bo (obbligatorio).
2. Jo.
3. Sai.
4. Tunkuwa / Tonfa.
5. Nunchaku / Sosetsukon.

6. Kama.
7. Sansetsukon.
8. Tinbei e Rochin / Banto.

Le armi devono essere appositamente adattate al loro utilizzo nel Jiu Kumite

BERSAGLI E TECNICHE DI ATTACCO

Quando uno dei contendenti colpisce in modo efficace i seguenti bersagli ottiene il punteggio:

1. testa (sono vietate le tecniche di Zuki al viso);
2. tronco (le tecniche di Zuki sono concesse solo nella zona che va dal plesso solare alla cintura);
3. braccia;
4. mani;
5. gambe (sono vietate le tecniche di Zuki all'inguine);
6. piedi.

Sono vietate tutte le tecniche montanti (Sunakake, Ue Uchi, Age Uchi, ...).

È vietato colpire una parte del corpo che non sia tra i bersagli ammessi o utilizzando una tecnica vietata.

ATTENZIONE: utilizzando il Bo sono consentite le tecniche con impugnatura Nagashi solo tenendo una mano nella parte centrale dell'arma.

SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

La gara si svolge a eliminazione diretta con valutazione a bandierine. Gli Atleti si affrontano a coppie secondo l'ordine di chiamata del tabellone determinato per sorteggio.

Un incontro si divide in 3 round della durata di 40 secondi ciascuna:

ROUND 1

1. Il primo Atleta (Aka - rosso) sceglie un'arma qualsiasi che non sia il Bo;
 - a. quando il primo Atleta ottiene il punteggio guadagna 2 punti (Wazari).
2. Il secondo Atleta (Ao/Shiro - blu/bianco) utilizza il Bo;
 - a. quando il secondo Atleta ottiene il punteggio guadagna 1 punto (Juko).

ROUND 2

1. Il primo Atleta (Aka - rosso) utilizza il Bo;
 - a. quando il primo Atleta ottiene il punteggio guadagna 1 punto (Juko).
2. Il secondo Atleta (Ao/Shiro - blu/bianco) sceglie un'arma qualsiasi che non sia il Bo;
 - a. quando il secondo Atleta ottiene il punteggio guadagna 2 punti (Wazari).

ROUND 3

1. Entrambi gli Atleti utilizzano il Bo;
 - a. quando un Atleta ottiene il punteggio guadagna 1 punto (Juko).

VIOLAZIONI E PENALITA'

Le penalità sono suddivise in due tipologie: C1 e C2, e vengono assegnate dall'Arbitro Centrale, che può decidere se consultare la Commissione Arbitrale, nel seguente ordine:

- **Chukoku:** viene imposto all'atleta alla prima infrazione di una tipologia;
- **Keikoku:** viene imposto all'atleta dopo un **Chukoku**, alla seconda infrazione della stessa tipologia o in caso di infrazione grave per quella tipologia;
- **Hansoku-Chui:** corrisponde all'avviso per la squalifica e viene imposto all'atleta dopo un **Keikoku**, alla terza infrazione della stessa tipologia o in caso di infrazione grave per quella tipologia;
- **Hansoku:** la quarta infrazione della stessa tipologia o un'infrazione grave per una tipologia determina la squalifica dell'atleta dal combattimento che si sta svolgendo, e implica la vittoria dell'altro atleta; l'atleta squalificato dal combattimento non è squalificato dalla gara, potrà essere ripescato e assegnerà punti alla propria società in relazione alla posizione raggiunta sul tabellone di gara.

Shikkaku: in caso di infrazioni gravi o se l'atleta non obbedisce agli ordini dell'arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore dell'arte marziale o dello spirito di gara, previa consultazione della Commissione Arbitrale è possibile squalificare l'atleta dalla gara con conseguente vittoria dell'altro atleta; l'atleta così squalificato verrà rimosso dal tabellone di gara, senza possibilità di essere ripescato e senza possibilità di assegnare punti alla propria società.

Rientrano nella categoria C1 le penalità in relazione alle tecniche:

- contatto eccessivo;
- tecnica vietata;
- bersaglio vietato;
- azione pericolosa.

Rientrano nella categoria C2 le penalità comportamentali:

- Jogai (uscita dall'area di gara);
 - si considera Jogai l'uscita da un quadrato di dimensioni 8 m x 8 m; se l'area di gara è inferiore a 10 m x 10 m si considera Jogai solo quando un'atleta oltrepassa il bordo esterno del tatami;
- perdita dell'arma volontaria;
- simulazione di contatto eccessivo.

La perdita involontaria dell'arma non comporta penalità.

Rottura dell'Arma

In caso di rottura accidentale dell'arma l'atleta è tenuto a provvedere alla sostituzione della stessa; avrà 1 minuto di tempo, al termine del quale perderà il turno.

Situazione di Parità

Se al termine dell'incontro, sommando i punteggi di ciascun atleta si ottiene una situazione di parità, la Commissione Arbitrale decreterà il vincitore per Hantei (parere dei giudici).

LISTA KATA **Karate** DI LIBERA SCELTA

Sono accettati tutti i kata elencati nella tabella WKF di seguito menzionata più gli ulteriori:

Official kata list

Only kata from the official kata list may be performed:

A1 Anan	J1 Jiin	P4 Passai
A2 Anan Dai	J2 Jion	P5 Pinan 1
A3 Ananko	J3 Jitte	P6 Pinan 2
A4 Aoyagi	J4 Jyuroku	P7 Pinan 3
B1 Bassai Dai	K1 Kanchin	P8 Pinan 4
B2 Bassai Sho	K2 Kanku Dai	P9 Pinan 5
C1 Chatanyara Kushanku	K3 Kanku Sho	R1 Rohai
C2 Chibana No Kushanku	K4 Kanshu	S1 Saifa (Saiha)
C3 Chinte	K5 Kishimoto No Kushanku	S2 Sanchin
C4 Chinto	K6 Kosokun (Kushanku)	S3 Sansai
E1 Enpi	K7 Kosokun (Kushanku) Dai	S4 Sanseiru
F1 Fukygata 1	K8 Kosokun (Kushanku) Sho	S5 Sanseru
F2 Fukygata 2	K9 Kyan No Wanshu	S6 Seichan
G1 Gankaku	K10 Kyan No Chinto	S7 Seichin
G2 Garyu	K11 Kururunfa	S8 Seienchin
G3 Gekisai (Geksai) 1	K12 Kusanku	S9 Seipai
G4 Gekisai (Geksai) 2	M1 Matsumura Rohai	S10 Seiryu
G5 Gojushiho	M2 Matsukaze	S11 Seisan
G6 Gojushiho Dai	M3 Matsumura Bassai	S12 Shiho Kousoukun
G7 Gojushiho Sho	M4 Meikyo	S13 Shinpa
H1 Hakucho	M5 Myojo	S14 Shinsei
H2 Hangetsu	N1 Naifanchin (Naihanshin) 1	S15 Shisochin
H3 Haufa	N1 Naifanchin (Naihanshin) 2	S16 Sochin
H4 Heian 1	N3 Naifanchin (Naihanshin) 3	S17 Suparinpei
H5 Heian 2	N4 Nijushiho	T1 Tekki 1
H6 Heian 3	N5 Nipaipo	T2 Tekki 2
H7 Heian 4	N6 Niseishi	T3 Tekki 3
H8 Heian 5	O1 Ohan	T4 Tensho
H9 Heiku	O2 Oyadomari No Passai	T5 Tomari Bassai
I1 Ishimine Bassai	P1 Pachu	U1 Unsu (Unshu)
I2 Itosu Rohai 1	P2 Paiku	U2 Useishi (Gojushiho)
I3 Itosu Rohai 2	P3 Papuren	W1 Wankan
I4 Itosu Rohai 3		W2 Wanshu

ULTERIORI FUORI TABELLA

H11 Heiwa shodan	G8 Gojo Yon	E2 Empi Ha
H12 Heiwa nidan	H10 Hiji no kata	T8 Taikyoku soft
H13 Heiwa sandan	H11 Hyakuhachi	T10 Taikyoku shodan
H14 Heiwa yondan	J5 Juni	T11 Taikyoku nidan
H15 Heiwa godan	T6 Tajima	T12 Taikyoku sandan
	T7 Ten Ryu no kata	T13 Taikyoku jodan
		T14 Taikyoku chudan
		T15 Taikyoku gedan