



Scuola Shotokai Italia

NORME ARBITRALI PER LE COMPETIZIONI DI KATA

- 2009 -

Rev.	Data	Descrizione	REDATTO	VERIFICATO	APPROVATO
0	30.01.09	PRIMA EMISSIONE	M° C.L.	M° C.L.	M° C.V.

TITOLO 1 - Norme Generali

Art. 1 - Area di gara

L'area di gara deve essere un quadrato di m. 8 x 8. La superficie deve essere piatta, liscia, senza asperità. Le linee che delimitano l'area sono costituite da striscie di colore vivace.

I concorrenti si disporranno di fronte all'Arbitro Centrale nei punti prefissati.

Art. 2 - Nomi dei Kata

I concorrenti dovranno eseguire i Kata previsti nella tabella in appendice se non specificato diversamente sulla circolare di gara.

Art. 3 – Punteggio

- Nelle fasi eliminatorie (con punti), il punteggio sarà determinato sulla base dell'opinione dei Giudici in conformità alla formula dei Punti Base meno i Punti di Penalità;
- Nelle fasi eliminatorie (a bandierina), il punteggio sarà determinato sulla base del colore della bandierina. Passerà il turno l'atleta che avrà totalizzato almeno 2 bandierine del colore a lui assegnato. In questa fase l'arbitraggio è formato da 3 arbitri (1 centrale e 2 laterali).
- Nelle fasi finali, la formula sarà: Punti Base più Punti di Abilità meno Punti di Penalità.

Art. 4 - Punti Base

I Punti Base sono determinati da due fattori:

- 1 - Tecnica
- 2 - Applicazione

Per valutare l'esecuzione di un kata, occorre fare particolare attenzione a quello che viene definito in giapponese *ryoryoku* (forza totale del corpo), vale a dire la capacità di esprimere la forza totale, fisica e mentale, nell'esecuzione delle tecniche.

In altre parole, l'esecutore deve mostrare il proprio Ki utilizzando l'energia nell'eseguire le tecniche con ritmo e transizione corretti, usando fluidità e velocità, mantenendo una forma corretta. In questo modo l'esecutore mostra la propria personalità e la comprensione del Kata.

Per applicazione si intende:

- abilità esecutiva nei movimenti del corpo;
- comprensione di tutti i movimenti del kata, mostrando l'uso corretto come in un combattimento reale contro più avversari.

Standard di punteggio per le fasi eliminatorie

Valutazione	Tecnica		Applicazione	Punti Base
ECCELLENTE	5,0	+	2,0	7
OTTIMO	4,9	+	1,9	6,8
BUONO	4,4	+	1,7	6,1
MEDIO	3,9	+	1,5	5,4
INSUFFICIENTE	3,4	+	1,3	4,7
SCARSO	2,9	+	1,1	4

N.B.: Il grado di difficoltà del Kata eseguito non determina maggior punteggio.

Art. 5 - Punti di Abilità

I Punti di Abilità sono determinati da tre fattori:

- 1 - Maestria: si riferisce al grado di abilità ed eleganza dimostrate relativamente alle tecniche ed alla loro applicazione;

- 2 - Grado di difficoltà: è quello rilevato nell'esecuzione sia di movimenti che di tecniche complesse.
- 3 - Impressione: è quella che si riceve dall'armonica esecuzione di un kata nel suo complesso.
- 4 - Omogeneità d'esecuzione (solo in caso di gara a squadre): è quello che si valuta confrontando la contemporaneità d'esecuzione dei 3 atleti.

Standard di punteggio per le fasi finali

Valutazione	Maestria		Difficoltà		Impressione	Punti di abilità		Punti Base		Punteggio totale
ECCELLENTE	1	+	1	+	1	3	+	7	=	10
OTTIMO	0,9	+	0,9	+	0,9	2,7	+	6,8	=	9,5
BUONO	0,8	+	0,8	+	0,8	2,4	+	6,1	=	8,5
MEDIO	0,7	+	0,7	+	0,7	2,1	+	5,4	=	7,5
INSUFFICIENTE	0,6	+	0,6	+	0,6	1,8	+	4,7	=	6,5
SCARSO	0,5	+	0,5	+	0,5	1,5	+	4	=	5,5

Art. 6 - Penalità

Le Penalità sono le seguenti:

- 1 - Tecnica mancante: - 0,5
- 2 - Due o più tecniche mancanti: Hansoku
- 3 - Esitazione e/o sbilanciamento sul posto: - 0,1
- 4 - Sbilanciamento con spostamento della posizione: - 0,2
- 5 - Caduta: Hansoku
- 6 - Arrivo con un piede completamente fuori dal quadrato (1 m x 1 m): - 0,1
- 7 - Arrivo con entrambi i piedi completamente fuori dal quadrato (1 m x 1 m): - 0,2
- 8 - Esecuzione di Kata diverso da quello annunciato o non previsto dallo specifico regolamento di gara: Hansoku.

La presenza delle penalità viene determinata a maggioranza dalla giuria di quadrato (col sistema delle bandierine) e sancita dall'arbitro centrale che provvederà a comunicarla al Presidente di Giuria che la sottrarrà dalla somma valida delle valutazioni.

Quindi ogni singolo arbitro non toglierà più dalla propria valutazione l'entità della penalità.

Art. 7 - Hansoku (squalifica)

Nelle fasi eliminatorie a punteggio e nelle fasi finali, l'indicazione della squalifica sarà manifestata dall'Arbitro Centrale portando al di sopra del capo il punteggio di zero ed emettendo contemporaneamente una serie di brevi colpi di fischi.

In caso di valutazione a bandierina passa in ogni caso il turno chi non commette errori o chi sbaglia meno.

Hansoku verrà comminato, oltre ai casi descritti all'art. 6, anche quando la condotta del concorrente (o dei componenti della squadra) non è consona allo spirito del Karate.

TITOLO 2 - La gara individuale

Art. 8 – Partecipanti

possono partecipare tutti gli atleti compresi gli istruttori e maestri, se non diversamente specificato nella circolare.

Art. 9 - Indumenti di gara

Tutti i concorrenti dovranno indossare un karategi bianco e pulito. Gli occhiali sono permessi, così come le fasciature essenziali.

Art. 10 - Eliminatorie

Ogni concorrente nel corso delle eliminatorie dovrà eseguire un Kata previsto dalla tabella in appendice, se non diversamente specificato in circolare.

Le eliminatorie potranno essere di tipo a punteggio o a bandierina, verrà specificato nella circolare.

I primi 4 concorrenti classificati di ogni categoria accedono alla fase successiva.

Art. 11 - Finali

Nella fase finale i concorrenti dovranno eseguire un Kata diverso da quello eseguito nelle eliminatorie.

Questa disposizione non si applica agli atleti cinture bianche e gialle; questi potranno infatti eseguire anche lo stesso Kata.

Art. 12 - Spareggio

Sia nelle eliminatorie (a punteggio) che nelle finali, in caso di parità, vincerà il concorrente che avrà ottenuto il punteggio minimo più alto. Persistendo la parità, vincerà il concorrente che avrà ottenuto il punteggio massimo più alto.

Se dovesse risultare ancora parità, dovrà essere eseguito un altro Kata diverso dal precedente (eccezion fatta per gli atleti cinture bianche e gialle che potranno eseguire anche lo stesso Kata) ed i giudici dovranno assegnare la vittoria.

Art. 13 - Inizio della gara in caso di eliminatorie a bandierina

I due concorrenti si presenteranno immediatamente di fronte all'Arbitro Centrale sul fondo esterno dell'area di gara, si inchineranno eseguendo un Rei e si porteranno sui punti di partenza prefissati. Si inchineranno nuovamente in un secondo Rei e attendono l'annuncio del kata da parte dell'arbitro centrale. Ad esecuzione terminata si inchinerà sul punto di partenza ed attenderà il responso arbitrale.

Un atleta indosserà la cintura rossa e l'altro la cintura bianca.

Art. 14 - Inizio della gara in caso di eliminatorie a punteggio o fasi finali

Il concorrente chiamato si presenterà immediatamente di fronte all'Arbitro Centrale sul fondo esterno dell'area di gara, si inchinerà eseguendo un Rei e si porterà sul punto di partenza prefissato.

Si inchinerà nuovamente in un secondo Rei ed annuncerà quindi con chiarezza il nome del Kata che andrà ad eseguire. Attenderà che l'A.C. abbia ripetuto il nome del Kata ad alta voce ed inizierà l'esecuzione.

Ad esecuzione terminata si inchinerà sul punto di partenza ed attenderà il responso arbitrale.

Art. 15 - Responso arbitrale in caso di eliminatorie a bandierina

1. Al termine dei kata di entrambi gli atleti, gli arbitri estraggono immediatamente e contemporaneamente la bandierina corrispondente all'atleta scelto.
2. L'arbitro centrale, dopo aver conteggiato le bandierine di tutti gli arbitri, alza la bandierina dell'atleta che ha ottenuto i maggiori consensi. Questo gesto è accompagnato da un colpo di fischietto.
3. L'Annunciatore leggerà ad alta voce il nome dell'atleta che passa il turno.

Art. 16 - Responso arbitrale in caso di eliminatorie a punteggio o fasi finali

4. All'invito dell'Arbitro Centrale tramite due colpi di fischietto, uno lungo ed uno breve i Giudici alzeranno immediatamente e contemporaneamente i cartelli del punteggio.
5. L'Annunciatore leggerà ad alta voce i punteggi dati, ordinatamente e con chiarezza iniziando dal punteggio dell'A.C. e procedendo in senso orario.
6. Il Presidente di Giuria annoterà sugli appositi moduli di gara ogni punteggio annunciato e calcolerà il totale escludendo il punteggio minimo e quello massimo
7. L'Annunciatore dichiarerà con chiarezza il risultato così ottenuto.
8. I Giudici abbasseranno quindi i cartelli dopo un breve colpo di fischietto dato dall'A.C..

Art. 17 - Termine della gara

Dopo l'annuncio del punteggio finale il concorrente (squadra) si inchinerà nuovamente e lascerà il campo di gara.

Art. 18 - Fukushin Shugo (chiamata dei giudici)

La chiamata dei giudici è ammessa solo in casi eccezionali ed è effettuata a discrezione dell'A.C. di propria iniziativa o su richiesta di uno o più giudici.

In quest'ultimo caso il Giudice richiamerà l'attenzione dell'A.C. con alcuni brevi colpi di fischietto. Ricevuto l'assenso il Giudice si recherà dall'A.C. al quale comunicherà i propri rilievi.

Se l'A.C. non li riterrà validi il Giudice ritornerà al proprio posto; se li riterrà validi l'A.C. convocherà tutti i Giudici.

Non è ammessa alcuna consultazione sulla valutazione del Kata eseguito.

TITOLO 3 – La gara a squadra

Art. 19 – Partecipanti e squadre

Possono partecipare alla gara a squadre tutti gli atleti compresi gli istruttori e maestri, se non diversamente specificato nella circolare.

Il numero di partecipanti per squadra è di 3 atleti senza limiti di età, sesso, peso e grado.

Art. 20 - Kata

Ogni squadra dichiarerà il kata al momento in cui si presenteranno sul quadrato. La dichiarazione la esegue solo l'atleta che si trova in posizione centrale. La scelta del kata è libera. In finale la squadra presenterà un kata diverso da quello eseguito nelle eliminatorie.

Art. 21 - Punteggio

- Nelle fasi eliminatorie, il punteggio sarà determinato sulla base dell'opinione dei Giudici in conformità alla formula dei Punti Base meno i Punti di Penalità;
- Nelle fasi finali, la formula sarà: Punti Base più Punti di Abilità meno Punti di Penalità.

Art. 22 – Punti base, abilità, spareggio e squalifica

L'assegnazione del punteggio e le modalità di spareggio sono identiche alle gare individuale, con la sola aggiunta dell'omogeneità d'esecuzione nella valutazione. (vedi art. 4-5-6-7).

In caso di penalità eseguita contemporaneamente da due o tre atleti, è da considerare unica.

Art. 23 - Eliminatorie

Ogni squadra dichiarerà il kata scelto.

Le eliminatorie sono solo a punteggio.

Le prime 4 squadre classificate accedono alla finale.

Art. 24 - Finali

Nella fase finale le squadre dovranno eseguire un Kata diverso da quello eseguito nelle eliminatorie. Questa disposizione non si applica alle squadre formate da 3 cinture bianche; esse potranno eseguire anche lo stesso Kata.

Art. 25 - Spareggio

Sia nelle eliminatorie che nelle finali, in caso di parità, vincerà la squadra che avrà ottenuto il punteggio minimo più alto. Persistendo la parità, vincerà la squadra che avrà ottenuto il punteggio massimo più alto.

Art. 26 - Inizio della gara

La squadra, chiamata con il nome della società seguito dai cognomi degli atleti, si presenterà immediatamente di fronte all'Arbitro Centrale sul fondo esterno dell'area di gara, si inchineranno eseguendo un Rei e si porteranno sui punti di partenza prefissati.

Si inchineranno contemporaneamente in un secondo Rei e l'atleta centrale annuncerà chiarezza il nome del Kata. La squadra attenderà che l'A.C. abbia ripetuto il nome del Kata ad alta voce prima di iniziare l'esecuzione.

Ad esecuzione terminata la squadra si inchinerà sul punto di partenza ed attenderà il responso arbitrale.

Art. 27 - Responso arbitrale

Vedi art. 16.

Art. 28 - Termine della gara

Dopo l'annuncio del punteggio finale il concorrente (squadra) si inchinerà nuovamente e lascerà il campo di gara.

Art. 29 - Fukushin Shugo (chiamata dei giudici)

Vedi art. 18.

TITOLO 3 - La Giuria

Art. 28 - Arbitro Centrale

L'Arbitro Centrale deve controllare lo svolgersi delle operazioni di gara in conformità a quanto stabilito dal Regolamento di Gara.

Art. 29 - Giuria di quadrato per fasi eliminatorie a bandierina

Le Giuria di quadrato nelle fasi eliminatorie a bandierina è composta da un Arbitro Centrale e due Giudici laterali.

Art. 30 - Giuria di quadrato per fasi eliminatorie e finali a punteggio

Le Giuria di quadrato nelle fasi eliminatorie a bandierina è composta da un Arbitro Centrale e quattro Giudici d'angolo.

Art. 30 - Giuria di tavolo

La giuria di tavolo è composta da un Presidente di Giuria e da un Annunciatore con eventuali funzioni di cronometrista.

Art. 31 - Commissione Medica

Qualora le caratteristiche della competizione lo richiedano è prevista la presenza di un Medico o di una Commissione Medica opportunamente nominata.

TITOLO 4 - Disposizioni finali

Art. 32 - Disposizioni finali

Per quanto non previsto dal presente regolamento si fa riferimento agli specifici Regolamenti di Gara emanati in occasione delle singole competizioni.

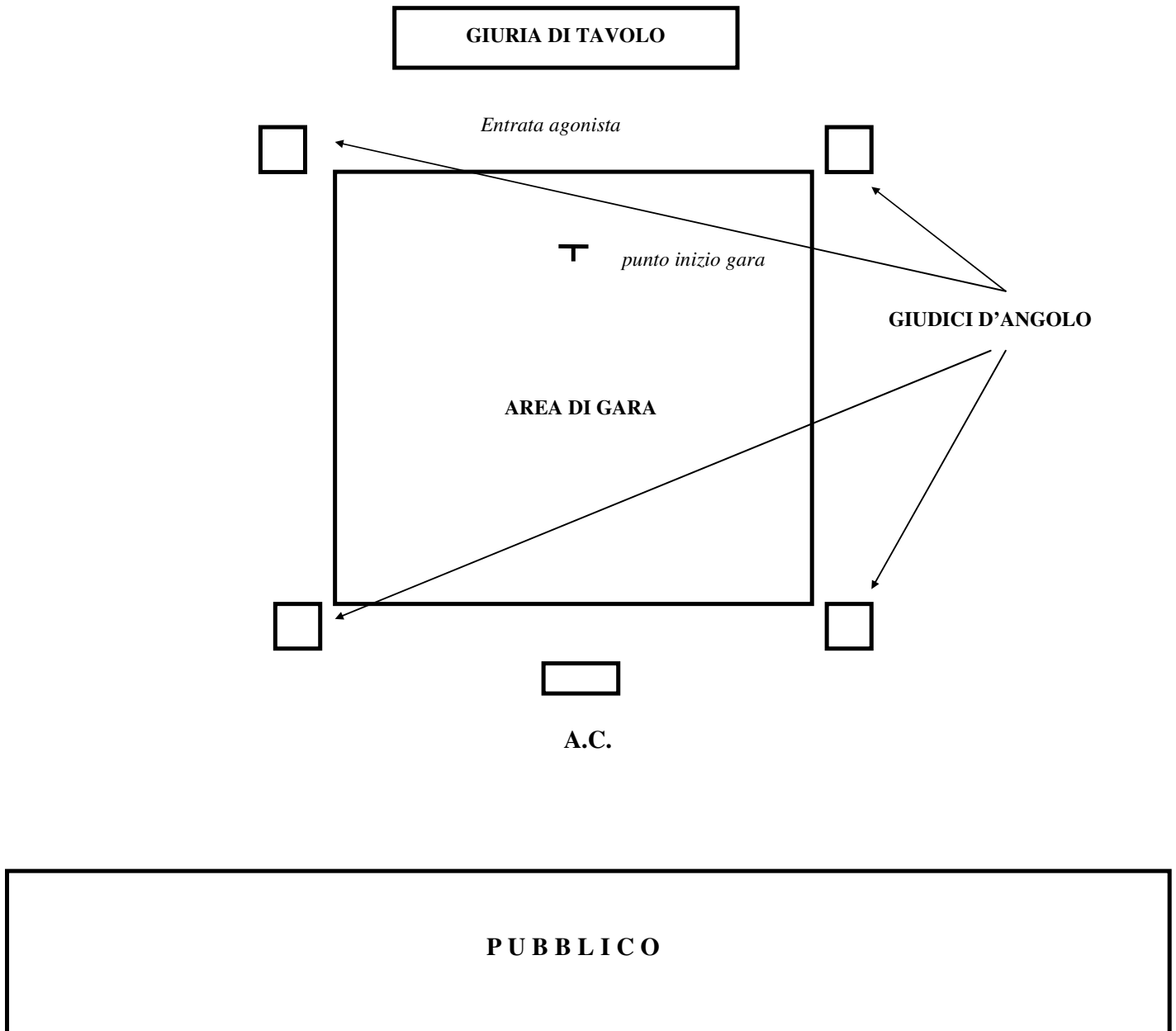
APPENDICE A

KATA CODIFICATI PER LE COMPETIZIONI

cinture bianche 9° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan
cinture gialle 8° e 7° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian Shodan
cinture arancioni 6° e 5° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian Shodan ⇒ Heian Nidan ⇒ Heian Sandan
cinture verdi 4° e 3° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian Shodan ⇒ Heian Nidan ⇒ Heian Sandan ⇒ Heian Yodan
cinture blu 2° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian Shodan ⇒ Heian Nidan ⇒ Heian Sandan ⇒ Heian Yodan ⇒ Heian Godan
cinture marroni 1° Kyu	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian 1 - 5 ⇒ Tekki Shodan ⇒ Bassai Dai
cinture nere gradi Dan	⇒ Taikyoku Shodan ⇒ Heian 1 - 5 ⇒ Tekki 1 - 3 ⇒ Bassai Dai ⇒ Kanku Dai ⇒ Kanku Sho
	⇒ Jitte ⇒ Hangetsu ⇒ Empi ⇒ Jion ⇒ Gankaku

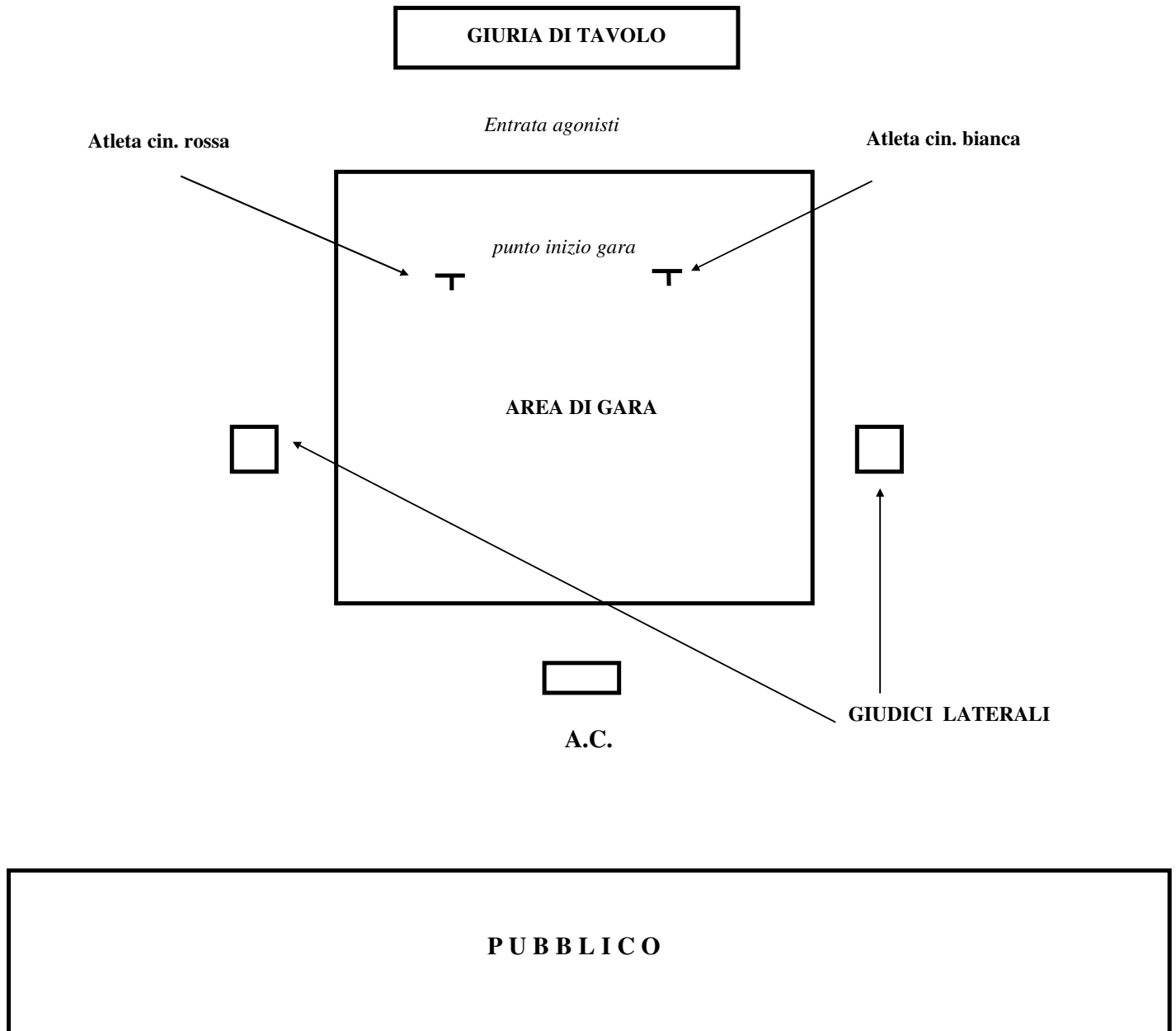
APPENDICE B

L'AREA DI GARA Fasi eliminatorie e finali a punteggio



APPENDICE C

L'AREA DI GARA Fasi eliminatorie a bandierina



APPENDICE D

L'AREA DI GARA A SQUADRE

