



CAMPIONATO ITALIANO
KATA
IPPON-KUMITE
JIYU IPPON-KUMITE
SHOTOKAI
15 Aprile 2012

REGOLAMENTO DI GARA

Rev.	Data	Descrizione	REDATTO	VERIFICATO	APPROVATO
0	24.03.12	Regolamento kata e kumite 2012	M° C.L.	M° C.L.	M° C.L.

COMPETIZIONE INDIVIDUALE di KATA

Art. 1 - Classi e categorie

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

Gli atleti che gareggiano nella gara individuale sono suddivisi nelle seguenti classi (lettere maiuscole) e categorie (lettere minuscole) senza distinzione di sesso:

A) ESORDIENTI (nati dal 2000 in avanti)

- a) cinture bianche
- b) cinture gialle
- c) cinture arancioni e verdi
- d) cinture blu, marroni

B) JUNIOR (nati tra il 1994 e il 1999)

- a) cinture bianche - gialle
- b) cinture arancioni e verdi
- c) cinture blu e marroni

C) SENIOR (nati fino al 1993 compreso)

- a) cinture bianche - gialle
- b) cinture arancioni e verdi
- c) cinture blu e marroni
- d) cinture nere

Art. 2 - Categorie con numero di atleti inferiore a quattro

Qualora in una categoria risultino essere iscritti un numero di atleti inferiore a quattro; questi accederanno direttamente alla finale. Tuttavia se risulta essere iscritto un solo atleta nella categoria sarà a discrezione della commissione inserirlo in altra categoria.

Art. 3 - Fasi eliminatorie

- A bandierina (3 arbitri con bandierina rossa e bianca)

Si fronteggiano 2 atleti contemporaneamente ai quali sarà richiesto il kata corrispondente (vedi tabella nella pagina successiva). Passa il turno chi vince 2 volte su un massimo di 3 esecuzioni.

In questa fase è prevista la presenza di 3 arbitri che esprimeranno il loro giudizio con alzata della bandierina (rossa e bianca).

Art. 4 - Fasi finali

Gli atleti che accederanno alle finali dovranno eseguire un Kata tra quelli previsti nella tabella in fondo al presente regolamento. Verranno premiati i primi tre classificati di ogni categoria.

DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

Art. 10 - Società con maggior punteggio

La Società con maggior punteggio verrà premiata e avrà il titolo di “Società Campione d’Italia”.

Il punteggio della Società verrà calcolato attribuendo per ogni:

1° classificato (o 1 ^a squadra classificata)	12 punti
2° classificato (o 2 ^a squadra classificata)	6 punti
3° classificato (o 3 ^a squadra classificata)	3 punti

KATA PER LA FASE ELIMINATORIA

ESORDIENTI (nati dal 2000 in avanti)

cinture bianche	Taikyoku Shodan
cinture gialle	Heian Shodan
cinture arancioni e verdi	Heian Nidan
cinture blu, marroni e nere	Heian Yodan

JUNIOR (nati tra il 1994 e il 1999)

cinture bianche - gialle	Taikyoku Shodan
cinture arancio - verdi	Heian Nidan
cinture blu - marroni	Heian Yodan
cinture nere	Bassai Dai

SENIOR (nati fino al 1993 compreso)

cinture bianche - gialle	Taikyoku Shodan
cinture arancio - verdi	Heian Nidan
cinture blu - marroni	Heian Yodan
cinture nere	Bassai Dai

KATA CODIFICATI PER LE COMPETIZIONI FASE FINALE

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

COMPETIZIONE INDIVIDUALE di IPPON-KUMITE

Art. 1 - Classi e categorie

Eseguiranno la competizione di kumite le categorie dalla cintura verde alla cintura marrone (1° kyu)

Categorie per IPPON-KUMITE:

C) JUNIOR (nati dal 1995 compreso)

- d) cinture verdi
- e) cinture blu
- f) cinture marroni

D) SENIOR (nati fino al 1994 compreso)

- e) cinture verdi
- f) cinture blu
- g) cinture marroni

Categoria per JIYU-IPPON KUMITE:

- h) cinture nere

Art. 2 – Svolgimento della gara con ippon-kumite

Gli atleti, dopo essere stati chiamati dalla giuria, si presentano all'esterno del quadrato. L'assistente degli arbitri metterà il fazzoletto rosso all'atleta che si presenta alla sinistra dell'arbitro centrale. Gli atleti fanno un saluto all'esterno del quadrato, si posizionano nei due punti di partenza, si girano verso l'arbitro centrale e fanno un altro saluto. L'arbitro centrale comanda il saluto anche fra di loro e darà *Hajime* e i due atleti inizieranno l'ippon-kumite. Inizia ad attaccare sempre colui con il nastro bianco (alla destra dell'arbitro centrale). L'attaccante deve eseguire 4 attacchi complessivamente. Ogni attacco deve essere dichiarato. Dopo che ha terminato gli attacchi anche l'atleta con il nastro rosso l'arbitro fa salire in piedi gli atleti con il comando *Yame*. L'arbitro centrale chiama a giudizio gli arbitri con il fischietto.

Dopo la decisione arbitrale gli atleti fanno un saluto all'arbitro centrale ed escono dal quadrato.

Art. 3 - Fasi eliminatorie e fasi finali

- A bandierina (3 arbitri con bandierina rossa e bianca)

Al termine dell'incontro l'arbitro centrale farà due colpi di fischietto (uno lungo e uno breve) ed i giudici, arbitro centrale compreso, alzeranno la bandierina corrispondente all'atleta scelto.

In questa fase è prevista la presenza di 3 arbitri che esprimeranno il loro giudizio con alzata della bandierina (rossa e bianca).

Art. 4 – Durata di ogni incontro

Al termine degli attacchi di entrambi i contendenti coinciderà con il termine del combattimento.

Art. 5 - Penalità

Le Penalità che bisogna tenere in considerazione sono le seguenti:

- 1 Mancanza di controllo* - **Hansoku**
- 2 Esecuzione di finte o accenno alla tecnica – **Hansoku**
- 3 Sequenza continua di oltre 3 tecniche – **Ammonizione**
- 4 Attacco differente da quello dichiarato - **Ammonizione**
- 5 Uscita dal quadrato - **Ammonizione**

Durante l'esecuzione dell'ippon-kumite gli arbitri segnalano immediatamente eventuali penalità alzando la bandierina dell'atleta che ha commesso l'infrazione e con il colpo di fischio si interrompe momentaneamente il combattimento per comunicare la penalità alla giuria. L'arbitro farà riprendere il combattimento con "Ajimè". Con due ammonizioni nello stesso ippon-kumite si è squalificati (Hansoku).