

FESIK
FEDERAZIONE SPORTIVA ITALIANA KARATE



DISPENSA
NORME PER PRESIDENTI DI GIURIA

Edizione 2017

Introduzione

Il presente manuale non sostituisce in alcun modo i testi Federali.

Manuale Competizioni di Karate Regole per la formazione di personale addetto alla gestione dei tavoli di giuria

Questo lavoro, specifico per i Presidenti di Giuria, vuole includere tutte le norme, le attività e le mansioni legate a tale carica.

Condizione fondamentale e indispensabile per la buona riuscita di una manifestazione è la collaborazione e l'intesa tra gli U.d.G. (Arbitri e Presidenti di Giuria).

Sia gli Arbitri che i Presidenti di Giuria devono conoscere bene i loro compiti e devono prestare attenzione a non invadere la sfera di competenza altrui; al tempo stesso devono essere pienamente disposti alla collaborazione per la buona riuscita della manifestazione nel rispetto delle regole Federali.

Presidente di Giuria

Il Presidente di Giuria è a tutti gli effetti un Ufficiale di Gara.

La sua funzione è quella di

- compilare tutti i documenti ufficiali
- effettuare eventuali sorteggi
- chiamare le categorie
- eseguire vari controlli
- collaborare con il Responsabile Arbitri
- segnare i punti sia nelle gare di Kumite che in quelle di Kata
- trascrivere i nomi degli atleti che hanno passato il turno
- compilare le classifiche provvisorie e finali
- gestire ed utilizzare i supporti informatici messi a disposizione
- svolgere in pratica tutto il lavoro burocratico necessario al buon prosieguo degli incontri.

Il Presidente di Giuria è Garante verso la Federazione per tutto quanto concerne l'applicazione ed il rispetto delle regole Federali con i Poteri che ne conseguono.

Il Presidente di Giuria essendo un Ufficiale di Gara, ha tra i diritti/doveri anche quello di deferire i tesserati che non mantengono un comportamento allineato allo spirito del Budo ed alle norme di educazione che sono alla base della disciplina del Karate.

Inoltre, insieme agli altri UdG, è responsabile dell'ordine sull'area di gara di propria competenza, compreso lo spazio riservato agli atleti esterno all'area di gara.

Al Presidente di Giuria dovrà rivolgersi il Coach per qualsiasi informazione, proteste ufficiali comprese.

Art. 1 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

I Presidenti di Giuria devono:

- α) in presenza di convocazione per le gare internazionali, nazionali, interregionali, notificare alla Segreteria Generale nel minor tempo possibile l'accettazione o la rinuncia giustificata. Per tutte le altre competizioni la notifica deve essere comunicata al competente Comitato Regionale organizzatore;
- β) presentarsi in sede di gara in tempo utile, e mettersi a disposizione del Presidente Nazionale PDG o suo delegato per espletare le regolari funzioni di gara
- γ) presiedere il tavolo di Giuria nelle manifestazioni agonistiche della FESIK e collaborare con altro Presidente di Giuria incaricato a tale funzione.
- δ) vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione si svolga nel rispetto delle regole Federali.
- ε) astenersi, in modo assoluto, dall'interferire nelle decisioni tecniche della poule arbitrale operante sul quadrato di gara di competenza.
- ϕ) pronunciarsi sui reclami per errata applicazione di norme regolamentari in accordo con il Responsabile Arbitri ed il Direttore di gara e, qualora richiesto, inserire i competitori ritardatari nelle categorie appropriate o spostare di categoria gli atleti inseriti erroneamente.
- γ) segnalare al Responsabile del tatami la presenza di atleti e Giudici tesserati per la medesima società, qualora ne abbiano conoscenza, per impedire che gli atleti in competizione vengano giudicati da Arbitri della stessa provenienza societaria
- η) assicurare il corretto uso del materiale affidatogli per lo svolgimento della gara.
- ι) adoperarsi affinché, durante lo svolgimento della gara, tutte le persone mantengano un atteggiamento consono alla manifestazione FESIK in corso; qualora questa regola venisse infranta, in collaborazione con il Responsabile Arbitri e lo staff Dirigenziale, adottare le opportune decisioni.
- ϕ) dare esempio di rettitudine, di riserbo, di rispetto verso le persone con cui collaborano e devono mantenere compostezza nell'espletamento del mandato.

Art.2 - CONVOCAZIONE DI GARA

La convocazione di gara ai Presidenti di Giuria deve pervenire almeno 30 gg lavorativi prima della competizione. I PdG dovranno confermare la propria partecipazione, entro la data indicata nella convocazione dal Resp. Nazionale.

Decorso inutilmente il tempo concesso per la conferma si procederà alla sostituzione senza alcun ulteriore avviso. Coloro che si presenteranno in sede di gara senza aver dato conferma nei termini previsti non matureranno alcun rimborso.

Art.3 - OPERAZIONI PRELIMINARI IN SEDE DI GARA

Il Responsabile Nazionale PDG o il Presidente di Giuria delegato, con gli altri componenti dello Staff Dirigenziale, deve essere sul luogo di gara almeno 30 minuti prima della apertura del peso e/o della gara. In questo lasso di tempo procederà al controllo delle aree di gara preposte allo svolgimento della competizione.

- Compiti e controlli dello Staff Dirigenziale o da loro incaricati.
- la presenza e l'adeguatezza delle attrezzature di gara
 - il numero delle superfici di combattimento previste, rispondenti ai requisiti dimensionali e qualitativi dettati dal regolamento arbitrale
 - che i tatami siano integri, ben affiancati e possibilmente ben ancorati al pavimento
 - che la superficie di combattimento sia liscia e priva di asperità
 - la presenza di eventuali ostacoli (muri , transenne , ecc); essi devono essere collocati ad almeno 2 metri di distanza dall'area di gara; nel caso non fosse possibile rispettare tale condizione, gli stessi devono essere rivestiti da imbottiture e resi non pericolosi
 - la veridicità delle bilance e procedere alla loro eventuale messa a punto
 - che le operazioni di peso e controllo documenti, si svolgano in un locale con sistemazione topologica tale da consentire il deflusso degli atleti che hanno completato le operazioni, non interferisca con i restanti Atleti in attesa.
 - la presenza e l' efficienza dei cronometri, delle attrezzature di segnalazione fine tempo e dei supporti informatici, qualora previsti.
 - la funzionalità dei tabelloni segna punti, se previsti.
 - che le aree di gara e la zone adiacenti ai tavoli dei PdG sia impedito l'accesso a persone estranee all'organizzazione e non autorizzate ad occupare l'area di gara
 - la presenza del medico, del personale paramedico e della presenza di una ambulanza (non è possibile iniziare o continuare la gara in assenza di questi supporti)
 - il numero e la disposizione dei tavoli di Giuria, la presenza e la regolare disposizione delle sedie per i Giudici sull'area di gara.

Eventuali anomalie riscontrate nei controlli preliminari non comportano la revoca della competizione. Solo in presenza di gravi insufficienze tali da pregiudicare la sicurezza fisica e la salvaguardia dei diritti sportivi degli Atleti, DEVE essere richiesto l'intervento dello Staff Dirigenziale (composto da: Delegato dal Consiglio Federale, Direttore di Gara Nazionale, Responsabile Nazionale Arbitri, Responsabile Nazionale PDG). Il tutto deve essere relazionato nei verbali di gara per dar modo agli organi federali competenti di apportare opportune modifiche atte a migliorare lo svolgimento delle manifestazioni stesse.

Art. 4 - ORGANIZZAZIONE GARA DI KATA

I concorrenti devono eseguire i Kata, suddivisi per Stile e colore di cintura, in conformità con le scuole di Karate-Do riconosciute dalla FESIK

Le operazioni di sorteggio, scritturazione e/o stampa dei tabelloni di gara, saranno eseguiti, possibilmente, il giorno prima della manifestazione o comunque in tempo utile.

Nelle gare in cui si utilizzano sistemi informatici, l'ordine di presentazione in gara degli atleti viene stabilito da un sorteggio effettuato direttamente dal software che gestisce lo svolgimento della competizione.

Nel caso si debba procedere manualmente, per mancanza di idoneo software di gestione informatizzata della gara (vedi gare sociali o altro), occorre stabilire l'ordine di presentazione con un sorteggio manuale.

I sorteggi manuali saranno effettuati Categoria per Categoria utilizzando i Verbali d'Iscrizione.

Partendo dal numero d'ordine sequenziale d'iscrizione degli atleti alla categoria di gara, si predisporranno tanti numeri quanti sono gli iscritti in quella categoria, avendo cura di separare gli atleti con i numeri d'iscrizione, progressiva, dispari da quelli pari.

Dopo di che si darà inizio al sorteggio estraendo un concorrente iscritto con numero pari e subito dopo estraendo il numero pari con cui gareggerà, stessa operazione per gli atleti con numero dispari.

Si utilizzeranno tanti numeri quanti sono gli iscritti alla **categoria**.

Area di Gara

Per le competizioni di kata le misure dell'area dovranno essere sufficienti a consentire ai partecipanti di eseguire la loro prestazione senza ostacoli di sorta; è preferibile che la manifestazione abbia luogo su materassine.

Attrezzature necessarie

- Bandierine rosse e bianche: 5 coppie per ogni quadrato di gara;
- Tabelle numeriche: 5 per ogni quadrato di gara;
- Modulistica comprendente tabelloni di gara, fogli d'iscrizione, penne, calcolatrici (1 X tatami), cestini per la carta e quant'altro necessario logisticamente.

Tipi di Gara KATA

I tipi di gara, nel Kata, sono i seguenti:

- a) Kata Individuale
- b) Kata a Squadre.
- c) Kata a Squadre con Bunkai

I Kata individuali e a squadre saranno giudicati con uno dei seguenti sistemi:

- a) a Punteggio, utilizzando le tabelle numeriche. Il vincitore sarà l'atleta che avrà realizzato il punteggio più alto.
- b) a Bandierine con eliminazione diretta. Il Direttore di Gara, dopo essersi consultato con gli Organi Federali, potrà adottare questo sistema in caso di forte affluenza, non prevista, di atleti.

Categorie

Le categorie sono determinate da fasce di età e cintura.

La Fesik in conformità al Regolamento Internazionale Wuko & AD stabilisce le seguenti Categorie di età:

Ragazzi 6\7\8 anni; Ragazzi 9\10 anni; Ragazzi 11\12 anni; Ragazzi 13\14 anni: dal giorno nel quale compiono 6 anni, al giorno prima nel quale compiono 15 anni.

Cadetti: dal giorno nel quale compiono 15 anni al giorno prima nel quale compiono 18 anni.

Juniore: dal giorno nel quale compiono 18 anni al giorno prima nel quale compiono 21 anni.

Seniore: dal giorno nel quale compiono 21 anni al giorno prima nel quale compiono 41 anni. In questa categoria è permessa la partecipazione degli atleti Junior

Veterani A: dal giorno nel quale compiono i 41 anni al giorno prima nel quale compiono 51 anni.

Veterani B: dal giorno nel quale compiono i 51 anni fino al rilascio, dalle strutture sanitarie, del certificato medico agonistico.

Le categorie Ragazzi possono eseguire solo i Kata riportati negli elenchi stilati dalla Commissione Tecnica Nazionale a seconda del grado di cintura posseduto e della fase di gara.

Le Categorie individuali Cadetti-Junior m\f gareggeranno sempre separati.

Nelle gare di Kata a squadre gli atleti Cadetti e Junior gareggeranno insieme.

Alle gare individuali Senior possono partecipare anche gli atleti Junior, Cadetti e Veterani.
Alle gare a squadre Kata Senior possono far parte della squadra anche gli atleti Junior e Cadetti.

Accorpamenti

In caso di accorpamenti di più cinture ogni contendente dovrà seguire le regole del proprio grado; le cinture più basse potranno comunque uniformarsi alle regole delle cinture più alte. (es. categ. cinture giallo\arancio\verde, ogni atleta gareggia rispettando le indicazioni della propria cintura, ma la cintura Gialla potrà eseguire i kata indicati per la cintura Verde)

Art. 5 - ESECUZIONE GARA DI KATA

Chiamata Categorie

Ricevuto, dallo Staff Dirigenziale, un tabellone di categoria, i Presidenti di Giuria devono eseguire la chiamata degli atleti sull'area di Gara, controllando a campione l'età dei partecipanti (in particolare per le categorie Ragazzi) per la certezza dell'esatta collocazione degli atleti nella categoria loro spettante.

Inizio della Gara

La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti della categoria sui bordi del quadrato di gara loro assegnato. Su un lato tutti gli atleti iscritti, sul lato opposto tutti gli U.d.G. I P.d.G. partecipano al saluto o insieme agli Arbitri, oppure alzandosi in piedi nella loro postazione.

Prima d'ogni turno, di regola, i contendenti dovranno recarsi al tavolo della Giuria per comunicare il nome del Kata che intendono eseguire che sarà trascritto sul tabellone dal PdG. Quando sarà chiamato sul quadrato di gara, il concorrente (o la squadra) annuncerà il nome del kata che sarà registrato sul tabellone. Contemporaneamente si verificherà che lo stesso sia compreso nell'elenco dei Kata permessi dalla FESIK per quella categoria e per quel turno, che sia diverso da quello effettuato nella fase precedente o esentati per grado di cintura. Se questi requisiti non fossero rispettati si informerà l'Arbitro Centrale, che provvederà a squalificare il concorrente o la Squadra.

Ordine di Presentazione

Per tutte le categorie (Ragazzi - Cadetti - Juniores - Seniores - Veterani) l'ordine di chiamata sarà:

- al primo turno (eliminatorie) i contendenti saranno chiamati nell'ordine determinato dal sorteggio.
- al secondo turno (semifinale) gli atleti saranno chiamati rispettando la classifica del turno precedente iniziando dal punteggio più basso.
- al terzo turno (finale) gli atleti saranno sorteggiati tra loro generando l'ordine di presentazione della Finale. In genere questo sistema viene gestito dal supporto informatico.

Chiamata degli Atleti

Il Presidente di Giuria chiama il primo atleta (o squadra) della lista, quando l'atleta si presenta sul quadrato invita a prepararsi l'atleta successivo. (es. si presenti Canfora.....si prepari Bianchi).

Tale procedura dovrà essere adottata per tutti gli atleti affinché ci sia sempre un atleta pronto al fine di evitare tempi vuoti .

Lettura dei Punteggi

Ultimato il Kata, il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro centrale ordinerà Hantei per ottenere i punteggi dai Giudici d'angolo. I Giudici dovranno sollevare contemporaneamente le tabelle dei punteggi, in caso contrario l'Arbitro centrale dovrà far ripetere l'intera operazione.

Ogni Giudice esporrà la propria tabella in modo idoneo per la lettura/trascrizione dei punteggi da parte del tavolo della Giuria.

L'annunciatore leggerà a voce alta in senso orario partendo dall'Arbitro Centrale, tutti i punteggi che saranno riportati sul tabellone ufficiale dal P.d.G.

Nel primo turno Eliminatorie saranno esposti i punteggi compresi tra il 5.0 e 7.0

Nel secondo turno Semifinali saranno esposti i punteggi compresi tra il 6.0 e 8.0

Nel terzo turno Finali saranno esposti i punteggi compresi tra il 7.0 e 9.0

N.B. I punteggi sono espressi da numero intero e decimi. (es. 6,7 ; 6,8 ecc.)

Compilazione del Tabellone

Il P.d.G. incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, calcherà la somma dei punteggi restanti che sarà resa nota dall'annunciatore. Solo allora l'Arbitro centrale ordinerà ai Giudici di abbassare le tabelle dei punteggi.

Il concorrente, dopo la lettura dei punteggi e sentito il risultato complessivo, arretrerà sul bordo del quadrato di gara e solo dopo aver effettuato il saluto avrà terminato la sua prestazione.

Il P.d.G. ad ogni turno dovrà annotare, sul tabellone di gara, i nomi degli Arbitri, partendo dall'Arbitro centrale seguendo il senso orario. (si segue lo stesso ordine usato per la lettura dei punteggi)

I punteggi delle eliminatorie non saranno mai sommati a quelli dei turni successivi.

I punteggi della fase semifinale saranno sommati a quelli della fase finale e determineranno la classifica definitiva.

Per le categorie Ragazzi i punteggi dei turni Semifinali e Finali saranno sommati tra loro solo se la categoria è composta da più di 8 atleti. In caso di numero uguale o inferiore ad 8 si procederà con l'esecuzione diretta della sola prova finale.

Per la categoria kata a squadre con bunkai la somma dei punteggi sarà effettuata solo nella finale tra il punteggio del kata eseguito e il punteggio del bunkai eseguito subito dopo.

Svolgimento Gara (eliminatorie, semifinali, finali)

Eliminatorie: selezione tra gli iscritti per ottenere i 16 partecipanti della fase successiva. (L'ordine di presentazione è sorteggiato)

Semifinali: selezione tra i 16 partecipanti per ottenere gli 8 finalisti (L'ordine di presentazione rispetta la classifica delle eliminatorie, partendo dall'atleta con il punteggio più basso)

Finali: gli 8 atleti disputano la finale (L'ordine di presentazione rispetta i sorteggio effettuato dal supporto software)

Fasi e Tipologie di Gara

Le gare inizieranno sempre partendo dalle categorie di età e grado inferiori.

Divisioni di una categoria in Poule

Nel caso di una categoria con numero atleti superiore a 32, è possibile eseguire le eliminatorie su due tatami diversi.

In ogni caso non si potrà giudicare più di una poule con la stessa terna Arbitrale.
Le semifinali e le finali però, dovranno essere giudicate dalla stessa poule arbitrale.
Ogni tavolo procede ad evidenziare gli 8 punteggi migliori. L'ordine di chiamata sarà ottenuto partendo dall'atleta che ha ottenuto l'ottavo punteggio più basso tra quelli selezionati della poule A, seguito dall'atleta con l'ottavo punteggio più basso della poule b, e così a seguire.

Categorie Ragazzi

Si utilizzano le nuove tabelle con la lista dei kata Eliminatorie, Semifinali, Finali
Nelle categorie Ragazzi e Kyu sino a 32 iscritti gli atleti vengono considerati tutti Semifinalisti e saranno giudicati con il sistema a punteggio.
Qualora gli iscritti fossero superiori a 32, si svolgerà la fase eliminatoria.
Nelle eliminatorie i concorrenti potranno essere divisi in Due Poule con il sistema a Punteggio.
Nelle gare a squadre si seguiranno le regole concernenti il componente con il grado inferiore.

Kata eseguibili:

- a) cinture Bianche, Gialle, Arancione, Verde, Blu un Kata a scelta tra quelli per loro previsti nelle fasi di gara: Eliminatorie, Semifinali, Finali. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- b) cinture Marroni e Nere un Kata a scelta tra quelli per loro previsti nelle fasi di gara: Eliminatorie, Semifinali, Finali. In caso di spareggio il Kata non può essere ripetuto.

Spareggi / Parità categorie Ragazzi.

I punteggi delle eliminatorie non verranno mai sommati a quelli delle fasi successive.
I punteggi delle semifinali saranno sommati ai punteggi di finali e determineranno la classifica finale.
In caso di parità, il punteggio più basso tra quelli rimasti (escludendo i punteggi precedentemente cancellati) sarà sommato al totale per determinare la classifica.
In caso di ulteriore pareggio, il punteggio più alto sarà sommato al totale.
Nel caso la parità persista, i due (o più) atleti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello appena effettuato ma appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno.
Il kata può essere ripetuto solo per le cinture da bianca a blu essendo esentati per grado di cintura, ma appartenente allo stesso gruppo di kata.
In presenza di ulteriore pareggio la decisione sarà obbligatoria e sarà risolta per Hantei.
Il kata potrà essere ripetuto nella fase successiva.
In caso di ulteriore parità la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull'ultimo Kata eseguito.
Per le parità nella fase finale (dopo la somma del punteggio di semifinale e punteggio di finale) si procede direttamente all'esecuzione di un kata di spareggio.

Campionati di Kyu

Nei campionati di Kyu (cinture colorate cadetti/junior/senior) si segue il regolamento previsto per la categoria Ragazzi.

Categorie Cadetti – Junior – Senior - Veterani

Nelle categorie (cinture Nere) Ca – Ju – Se – **Ve**, con più di 16 iscritti si effettueranno tre prove (Eliminatorie – Semifinale – Finale). Qualora gli iscritti fossero inferiori a 16, anche solo 2 atleti, si effettueranno 2 prove (Semifinale – Finale).

- a) Eliminatorie - primo turno (punteggi 5.00 – 7.00); I partecipanti dovranno eseguire un Kata tra quelli ammessi per questa fase; i 16 contendenti con il miglior punteggio

si classificano alla fase successiva. Nel caso i contendenti siano uguali o meno di 16, questo turno potrà essere cancellato e la gara si svolgerà in due turni.

- b) Semifinale – secondo turno (punteggi 6.00 – 8.00); I partecipanti dovranno eseguire un Kata tra quelli ammessi per questa fase; gli 8 contendenti con il miglior punteggio si classificano alla fase finale.
- c) Finale – terzo turno (punteggi 7.00 – 9.00); I partecipanti potranno eseguire un Kata tra quelli ammessi per questa fase. Il Kata dovrà essere diverso da quello eseguito nei turni precedenti. In caso di spareggio il kata non può essere ripetuto; il kata dello spareggio può essere lo stesso del turno precedente o eseguito nella fase successiva.

I Kata devono essere annunciati all'inizio di ogni fase, eliminatorie-semifinale-finale, e trascritti sul tabellone di gara.

Parità/Spareggi Cad-Jun-Sen-Vet

Eliminatorie – Semifinali

In caso di parità, il punteggio più basso tra quelli rimasti (escludendo i punteggi precedentemente cancellati) sarà sommato al totale per determinare la classifica.

In caso di ulteriore pareggio, il punteggio più alto sarà sommato al totale.

Nel caso la parità persista, i due (o più) atleti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello appena effettuato ma appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno. Il kata potrà essere ripetuto nella fase successiva.

In caso di ulteriore parità la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull'ultimo Kata eseguito.

Finali

I punteggi della finale saranno sommati a quelli del turno precedente (semifinale) e determineranno il vincitore. In caso di parità tra due o più atleti si ricorrerà ad un kata di spareggio che dovrà essere diverso da quello eseguito in finale. In caso di ulteriore parità, nello spareggio, prima il punteggio più basso e poi quello più alto tra quelli rimasti saranno aggiunti al totale. Nel caso la parità persista sarà obbligatoria la decisione per Hantei a bandierine.

Note: Il kata di spareggio deve essere diverso da quello eseguito nello stesso turno ma potrà essere lo stesso di quello eseguito nel turno precedente o che sarà eseguito nel turno successivo. Dovrà comunque appartenere allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno.

Gara di kata a Squadre

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali
- b) il numero degli atleti che compongono una squadra m / f sarà di 3 più una riserva
- c) le categorie maschili e femminili gareggeranno separati
- d) le squadre possono essere composte da atleti delle categorie Cadetti, Juniores e Seniores.
- e) una squadra, iscritta a una competizione Senior kata, può ospitare atleti Cadetti e Junior.

Gara di kata a Squadre con Bunkai

La gara si svolgerà in due fasi: Qualificazione e Finale. Nella fase di qualificazione deve essere eseguito un kata diverso da quello che si eseguirà in finale. Solo il Kata eseguito in Finale sarà accompagnato dal Bunkai Kata. Nella fase di finale prima sarà eseguito il Kata, diverso dal precedente, con valutazione a punteggio e subito dopo il Bunkai corrispondente al

Kata presentato sempre con valutazione a punteggio. I punteggi del Kata e del Bunkai saranno sommati e determineranno la classifica. In caso di pareggio le squadre dovranno ripetere la sola prova di Bunkai già precedentemente eseguito e tale prova sarà valutata con sistema a bandierina; la prima squadra (Aka) esegue il proprio Bunkai, successivamente la seconda squadra (Shiro) esegue il proprio Bunkai, al termine entrambe le squadre saranno richiamate sul tatami e gli arbitri daranno il loro verdetto (Hantei) decretando il vincitore.

Indipendentemente dal Kata eseguito, il tempo è fissato da un minimo di 1.0 a un massimo di 2.30 minuti. Il giudice di tavolo fa scattare il cronometro nel momento in cui la squadra esegue la prima tecnica del Bunkai e ferma il tempo quando i tre componenti fanno il saluto finale.

Penalità e Squalifiche squadre Kata con Bunkai:

Stesse del Kata individuale e a squadre.

Inoltre in caso di tempo di esecuzione sbagliato in eccesso o in difetto, **il Presidente di Giuria dovrà decurtare dal punteggio totale 0.3 decimi da 1 a 5 secondi, 0.6 decimi da 6 a 10 secondi, 0.9 decimi da 11 a 15 secondi, oltre 15 secondi, squalifica.**

Nel caso vengano individuate dalla poule arbitrale ulteriori proiezioni oltre a quelle stabilite dal regolamento su segnalazione dell'arbitro centrale, il Presidente di Giuria dovrà decurtare 0,1 decimi dal punteggio totale per ogni ulteriore proiezione superiore a 5. Oltre 8 proiezioni squalifica.

L'indicazione della squalifica sarà manifestata dall'Arbitro centrale portando sopra la testa il braccio destro, ruotandolo e emettendo brevi colpi di fischiotto. All'Hantei sarà esposto il punteggio 0.0 ; ad eccezione per la categoria Ragazzi dove sarà esposto il punteggio minimo di quel turno.

Classifica Categorie

La classifica finale sarà stilata sommando i punteggi della fase semifinale a quelli della fase finale, il totale più alto sarà dichiarato vincitore e aggiungendo in ordine decrescente gli altri 7 punteggi si otterrà la classifica.

Ai Campionati Italiani i primi 4 atleti classificati costituiranno la classifica del Campionato Italiano, i secondi 4 costituiranno la classifica della Coppa Italia.

Gare di kata con giudizio a bandierine

Questo sistema può essere utilizzato dallo Staf Dirigenziale in competizioni con grosse affluenze, non previste, di atleti.

La gara si svolgerà con l'esecuzione in contemporanea della prova di due atleti, i quali verranno contraddistinti come Aka (rosso) e Shirò (bianco), e saranno giudicati dalla poule arbitrale, composta da arbitro centrale coadiuvato da due\quattro giudici d'angolo, i quali al termine della prova esporranno la bandierina rossa o bianca. La maggioranza di bandierine dello stesso colore determina il vincitore di quell'incontro .

Questo sistema verrà utilizzato fino ad ottenere gli ultimi Otto atleti rimasti in gara, i quali comporranno la lista dei finalisti e verranno giudicati, nella finale, con il sistema a punteggio.

Art.6 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KUMITE

Area di Gara

Per le competizioni di kumite le misure dell'area di gara saranno 8 metri per lato per Cadetti, Junior e Senior; 6 metri per lato per Ragazzi.

E' Consigliabile che le gare di kumite abbiano luogo su materassine da Karate.

Attrezzature necessarie

- Nastri rossi e bianchi per contrassegnare i contendenti di Kumite; almeno 10 per Tatami.
- Tatami formato da materassine per Karate.
- Segnali sonori e cronometri; almeno uno per area quadrato di gara.
- Bandierine bianche e rosse; 5 paia per tatami.
- 2 segna punti\penalità; 1bianco, 1rosso.
- Modulistica comprendente tabelloni di gara, fogli d'iscrizione, penne, cestini per la carta e quant'altro necessario per la logistica
- Ardware e software, se disponibile, per la gestione informatizzata delle gare

Regole Generali

- 1) E' compito dell'atleta vincente, alla fine di ogni incontro, verificare personalmente che il suo nome sia regolarmente trascritto nella casella esatta.
- 2) In caso di errori o scambi di Atleti, non tempestivamente segnalati, nel successivo sviluppo della categoria in fase avanzata non è più possibile effettuare correzioni.
- 3) Il Coach dovrà indossare la tuta sociale sulla quale dovrà essere applicata una targhetta, distintivo o ricamo con il suo nome e quello della società.
Non è ammesso espletare funzioni di Coach indossando la Divisa Federale.
Qualora un Coach assuma atteggiamenti di disturbo sarà comminata una penalità all'atleta che sta assistendo.
- 4) Qualsiasi grave infrazione ai principi spirituali del Karate Do che porti discredito alla disciplina del Karate e/o alle norme dei Regolamenti Federali, incluso l'atteggiamento del Coach, Managers, Supporters o persone collegate agli Atleti, comporta Obbligatoriamente il deferimento al Giudice Sportivo per i provvedimenti conseguenti.
- 5) I contendenti non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG.
Quando una decisione degli U.d.G. viola le regole il Coach dell'atleta danneggiato può protestare, immediatamente dopo il fatto, rivolgendosi al PdG Responsabile di quel quadrato.
Quando il PdG Responsabile riceve una protesta, dovrà convocare il Capo Tatam e dovranno appurare, personalmente, la fondatezza della protesta. Nel caso che la loro decisione non soddisfi il la protesta del Coach, dovrà essere coinvolto lo Staff Dirigenziale.
- 6) le categorie di età ed i pesi sono previste nel regolamento arbitrale

Tipi di gara

I tipi di gara, nel Kumite, sono i seguenti:

- a) Kumite Individuale
- b) Kumite a Squadre
- c) Kumite a Squadre Rotazione

Kumite Individuale

Gli incontri individuali possono essere divisi in categorie di peso e/o di cintura e/o di altezza.

Kumite a Squadre e Rotazione

- 1) nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere 3 concorrenti più eventuale riserva. prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare al tavolo della Giuria una scheda con i nomi e l'ordine di combattimento degli atleti della squadra.
- 2) l'ordine di combattimento può essere cambiato ad ogni turno, ma una volta notificato non può più essere cambiato per quel turno.
- 3) una squadra è squalificata se l'ordine di combattimento viene variato rispetto a quello comunicato.
- 4) una squadra non è ammessa a partecipare alla gara se non è composta da almeno 2 atleti.
- 5) una squadra con rotazione non è ammessa a partecipare alla gara se non è composta da almeno 3 atleti.

Art.7 EVENTUALI OPERAZIONI DI VERIFICA PESO

All' ora prevista, constatato la presenza indispensabile di un Arbitro, il Responsabile Presidenti di Giuria o il PdG Coordinatore darà inizio alle operazioni di peso; eventuali ritardi o assenze dovranno essere giustificati e trascritti sul verbale di gara.

E' compito del Responsabile Presidente di Giuria e Responsabile Arbitri preposto a sovrintendere le operazioni, convocare l' arbitro che dovrà effettuare il controllo peso degli Atleti verificando anche l'età e , qualora previsto nel bando di gara , il grado di cintura .

Le società intervenute si dovranno presentare una alla volta nei locali del peso confermando la presenza degli Atleti iscritti alla gara.

L' atleta si posizionerà sulla bilancia a piedi nudi, se maschio in soli slip, se femmina con una maglietta bianca a maniche corte ed i pantaloni del Kimono.

Gli atleti fruiranno di 1 Kg di tolleranza oltre i limiti della propria categoria di appartenenza .

L'atleta avrà diritto a 3 pesate sulla bilancia del " peso ufficiale " ENTRO L'ORA PREFISSATA PER IL TERMINE DELLE OPERAZIONI DI PESO, l'ultima sarà definitiva.

Se un'atleta non dovesse rientrare nei limiti di peso, della categoria a cui si è iscritto, sarà depennato, ma potrà essere aggiunto in quella di reale appartenenza determinata dal suo peso, qualora il tipo di gara la preveda, in caso contrario verrà depennato dalla gara; non è permesso gareggiare in una categoria superiore.

L' atleta deve presentarsi, per il peso, al tavolo con la Tessera Associativa (BUDOPASS), accompagnato da un documento ufficiale di riconoscimento personale non scaduto.

La Tessera Associativa e' l' unica dichiarazione valida del grado posseduto dell' atleta.

In mancanza della Tessera Associativa il Rappresentate della Società dovrà firmare una dichiarazione di avvenuto Tesseramento che sarà essere allegata ai verbali di gara per i controlli del caso.

Al termine delle operazioni di peso e controllo documenti raggiunta l' ora prevista si dichiarerà chiuso il peso; da questo momento nessun atleta potrà essere iscritto alla gara (salvo casi particolari da valutarsi di volta in volta)

Durante tutte le operazioni sopra descritte, e' facoltà del rappresentante di Società presenziare l'operazione di verifica dei dati e documenti dei propri Atleti, controllando l'esattezza dei rilevamenti facendo notare eventuali errori e/o correzioni.

Art. 8 – SPECIALITA' DI GARA

Shobu Sanbon (Sportivo) ;
Shobu Ippon (Tradizionale);
Shobu Nihon (Sportivo Ragazzi)

Shobu Sanbon Cadetti – Junior – Senior

Combattimento a 3 punti. Vince l'atleta che ottiene 3 Ippon (o 6 Wazaari) prima del tempo limite. Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l'ausilio di 2 Giudici d'Angolo.

Shobu Ippon Cadetti – Junior – Senior

Combattimento a 1 punto. Vince l'atleta che ottiene 1 Ippon (o 2 Wazaari) prima del tempo limite. Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l'ausilio di 4 Giudici d'Angolo.

Shobu Nihon Kumite ragazzi

La gara per Ragazzi di Kumite viene definita “ Kumite Pre-agonistico Sportivo “.

Questo tipo di gara viene effettuata da atleti della categoria Ragazzi ha come finalità preparare, fin da ragazzi, alle competizioni di combattimento. E' fondamentale la salvaguardia dell'integrità fisica degli atleti.

Combattimento a 2 punti Vince l'atleta che ottiene 2 Ippon (o 4 Wazaari) prima del tempo limite.

E' riservata alle categorie m\l Ragazzi 6\7\8 anni, 9\10 anni, 11\12 anni, 13\14 anni suddivisi per cinture o gruppi di cinture.

Si rimanda al regolamento di Kumite Shobu Sanbon per quanto riguarda penalità, uscite, ecc.

Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l'ausilio di 2 Giudici d'Angolo

Art. 9 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:

- a) Shobu Sanbon ed Ippon: 2 minuti le eliminatorie, 3 minuti semifinali e finali maschili e femminili.
- b) Il combattimento Shobu Nihon dura 1 minuto e 30 secondi a 2 Ippon o 4 Wazaari

La Federazione può modificare i tempi, a seconda del numero degli iscritti, dandone comunicazione prima dell'inizio della gara.

2. in caso di combattimento terminato in parità si effettua il prolungamento:

- HENCHO SEN,- kumite sanbon (sportivo),**
della durata di 1 minuto con vincitore alla prima tecnica valida, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **dovranno essere riportate** nel prolungamento
- SAI SHIAI kumite ippon (tradizionale),**
della durata uguale al combattimento iniziale, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **non dovranno essere riportate** nel prolungamento.

3. il conteggio del tempo del combattimento parte quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e si ferma ogni volta che l'Arbitro annuncia lo “YAME”.

4. Il Presidente di giuria deve segnalare:

- quando mancano trenta secondi alla fine del combattimento con un colpo di gong o un trillo (atoshi baraku)
- quando finisce il combattimento con due colpi di gong o due trilli.

ART.10 SISTEMI DI GARA

Tipi di gara previsti nel regolamento FESIK sono:

- a) girone all'italiana
- b) eliminazione diretta
- c) eliminazione diretta con recupero

□ **girone all'italiana:**

Questo tipo di gara è utilizzata quando ci sono 3 Atleti iscritti in una categoria, con questo sistema ogni atleta combatterà contro tutti gli altri iscritti.

Nel caso che in una categoria siano presenti due Atleti della stessa Società, si dovrà evitare che il primo incontro sia tra loro, attribuendo loro i numeri d'iscrizione 1 e 3; oppure 2 e 3.

Per ogni incontro vinto si dovranno assegnare 2 punti all'atleta vincente e zero punti al perdente, da riportare sul tabellone ; nel caso di parità agli Atleti verrà assegnato 1 (uno) punto ciascuno.

Dovranno essere segnate le tecniche e le penalità ottenute in ogni incontro al fine di determinare l'atleta vincente in caso di parità complessiva dei punteggi.

Al termine degli incontri la somma dei punti ottenuti dagli Atleti determineranno la classifica.

In caso di pareggio tra due o più concorrenti verrà preso in considerazione lo scontro diretto.

In caso di ulteriore parità verranno sommati gli Ippon e i Wazaari procedendo secondo le diverse norme in uso nel Shobu Sanbon e Shobu Ippon.

In caso di ulteriore pareggio verrà effettuato un incontro di spareggio senza estensioni con decisione finale obbligatoria (Hantei); qualora gli stessi fossero più di due si effettuerà un sorteggio con scontri ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro.

Riassumendo Spareggio:

Shobu Sanbon	Shobu Ippon
Scontro diretto	Scontro diretto
N° Ippon e Wazaari messi a segno	N° Ippon degli incontri vinti
Incontro di spareggio	N° Wazaari degli incontri vinti
	Incontro di spareggio

L'eventuale incontro di spareggio sarà senza estensioni con decisione finale Obbligatoria

Nel girone all'italiana non ci saranno mai i prolungamenti. (Encho - Sen o Sai - Shiai)

□ **eliminazione diretta con doppia finale:**

L'eliminazione diretta con doppia finale si realizza agli ottavi di finale, infatti gli atleti che si scontreranno determineranno, con i 4 vincenti i nominativi che gareggeranno per le semifinali del Campionato Italiano, sempre a eliminazione diretta, mentre i 4 perdenti gareggeranno per le semifinali di Coppa Italia, sempre a eliminazione diretta

Campionato:

Nelle semifinali del gruppo A e gruppo B i due perdenti sono i 3° classificati del Campionato.

I due vincitori delle semifinali dei gruppi A e B, disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto del Campionato.

Coppa Italia:

Per l'effettuazione della fase finale della Coppa Italia il PdG trascriverà i nominativi dei 4 atleti perdenti degli ottavi di finale nell'apposito riquadro pre impostato, avendo cura di trascrivere nella

parte alta del riquadro i due perdenti del gruppo A (dispari), nella parte bassa i perdenti del gruppo B (pari). Ci saranno due semifinali una tra i due del gruppo B e una del gruppo A i perdenti saranno 3°; i vincenti disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto dell Coppa Italia.

Terminati i combattimenti degli Ottavi si procede disputando prima le Semifinali della Coppa Italia, poi a seguire le Semifinali del Campionato, per poi tornare alla Coppa Italia disputando la Finale, infine si disputerà la Finale del Campionato.

□ eliminazione diretta con recupero

L'eliminazione diretta con Recupero si realizza prima dell'incontro Finale andando a ripescare tutti i concorrenti perdenti che hanno combattuto contro i due finalisti e gareggeranno tra loro per decretare la parte restante della classifica.

Al recupero sono ammessi tutti gli Atleti che sono stati eliminati nel corso dei vari turni di gara dagli Atleti vincitori dei due gruppi (A e B).

Il concorrente che è stato eliminato per primo incontra quello che è stato eliminato per secondo, il vincitore incontra quello che è stato eliminato per terzo e così via sino a che non sono stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. In tal modo si ottiene, per ciascun gruppo, un vincitore dei recuperi.

a) i due vincitori del recupero A e B saranno i 3° classificati pari merito.

b) i due vincitori del gruppo A e B, disputano l'incontro per il 1° e 2° posto.

ESEMPIO DI ELIMINAZIONE DIRETTA CON RECUPERO

Nel caso del modulo a 16 Atleti , avremo al massimo 8 incontri numerati da uno a otto

L' incontro n° 1 sarà tra gli Atleti sorteggiati con il numero 1 e 9, l' incontro n° 2 sarà tra gli Atleti sorteggiati con il 5 e 13 e così di seguito.

L' atleta che vince l' incontro, passerà automaticamente nella fase dei quarti e si scontrerà con il vincente dell'incontro successivo fino ad arrivare alla finale.

Le modalità dei recuperi sono le seguenti:

I due Atleti che hanno vinto tutti gli incontri della propria POOL (B pari e A dispari) risultando finalisti recupereranno tutti gli Atleti che hanno incontrato che gareggeranno per i terzi posti pari merito

Di seguito viene riportato un semplice esempio sulla base dei nomi e numeri sorteggiati in precedenza.

1) DARIO GRASSO		
5) FABIO MARAN	DARIO GRASSO	
3) GIOVANNI BOOK		
7) MARCO MEROLA	MARCO MEROLA	DARIO GRASSO
2) LUIGI PIO		
6) ANTONIO LUCE	LUIGI PIO	
4) RAFFAELE SANTO		
8) OSVALDO BOLO	RAFFAELE SANTO	LUIGI PIO

Pertanto gli Atleti recuperati per la pool A dispari saranno:

FABIO MARAN
MARCO MEROLA

Il vincente di quest'incontro sarà il primo dei due terzi classificati pari merito.

Gli Atleti recuperati per la pool B pari saranno:

ANTONIO LUCE
RAFFAELE SANTO

Il vincente di quest'incontro sarà il secondo dei due terzi classificati pari merito.

ART. 11 Estensioni

Estensione Shobu Sanbon/Nihon:

- a) Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un prolungamento dell'incontro della durata di 1 minuto (Encho Sen).
- b) Nel prolungamento il primo contendente che otterrà una tecnica valida sarà dichiarato vincitore
- c) Nel caso nessuno dei due contendenti abbia ottenuto una tecnica valida, il combattimento sarà deciso per Hantei. Gli U.d.G. dovranno basare la loro decisione su tutto quanto avvenuto nel primo combattimento e nell' Encho Sen compresi: avvertimenti, penalità e/o punteggi in quanto non è un nuovo combattimento ma un prolungamento

Estensione Shobu Ippon:

- a) Nel caso di pareggio di un combattimento individuale, si procederà effettuando un altro combattimento di pari durata dell'incontro (Sai Shiai).
- b) Nel caso di ulteriore pareggio al termine del Sai Shiai, gli U.d.G. dovranno prendere obbligatoriamente una decisione per Hantei, basandosi solo su quanto avvenuto nel solo Sai Shiai in quanto è un nuovo combattimento. Quindi avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non verranno riportati nel Sai Shiai.

ART. 12 Kumite a Squadre

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali, ma senza estensioni.
- b) Il numero degli atleti che compongono una squadra maschile sarà di 3 più una riserva ma comunque non potrà essere inferiore a 2
- c) Le squadre miste sono composte da 2 maschi e una femmina più 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2 ,la squadra mista dovrà essere composta obbligatoriamente almeno da 1 maschio e da 1 femmina.
- d) Prima dell'inizio del combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e comunicare per iscritto i nominativi dei componenti la formazione e l'ordine nel quale gareggeranno. Tale ordine non potrà essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere cambiato di volta in volta nei turni successivi includendo o escludendo liberamente anche la riserva.
- e) Nelle squadre miste il PdG sorteggerà, ad ogni turno, il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi e gareggiare le due femmine.

f) La vittoria di una delle due squadre sarà determinata con i seguenti criteri:

Shobu Sanbon

N° Incontri Vinti
N° di tutti gli Ippon e Wazaari
Spareggio Individuale

Shobu Ippon

N° Incontri Vinti
N° Ippon degli incontri Vinti
N° Wazaari degli incontri Vinti
Spareggio Individuale

- g) nella gara di Kumite a squadre il Presidente di Giuria deve verificare che gli Atleti rispettino l'ordine d'iscrizione, in caso contrario deve informare l'Arbitro centrale che provvede a squalificare la Squadra non in regola.
- h) nella gara a squadre, la squadra vincitrice è quella con il maggior numero di combattimenti vinti.
- i) Spareggio individuale:
In caso di Spareggio i Responsabili delle due squadre consegneranno in busta chiusa al tavolo della Giuria il nominativo dell'atleta scelto per lo spareggio.
Nelle squadre Miste verrà effettuato, dal PdG, il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio dovrà essere effettuato dall'atleta femmina o da uno dei due maschi.
I due atleti si affronteranno secondo le norme dei combattimenti Individuali (**con Estensioni**) il vincente determinerà la vittoria della squadra.

ART: 13 Kumite a Squadre Rotazione:

Durata:

1. La durata per ogni incontro è di 6 minuti effettivi.
2. Il tempo si ferma solo quando l'Arbitro dice "Tempo" ("Time").

Arbitri:

In un incontro di Kumite Shobu Sanbon a Squadre a Rotazione la gestione dell'incontro viene affidata, oltre ai presidenti di Giuria, ad una terna arbitrale (un Arbitro centrale e 2 Giudici d'angolo con le bandierine) e ad un Arbitrator (Kansa).

Atleti:

1. Le squadre sono composte da tre atleti.
2. Lo spirito di squadra impone che ogni atleta deve combattere almeno una volta e per almeno 15 secondi durante il tempo previsto per l'incontro (6 minuti).
3. Se alla fine dell'incontro (dopo 6 minuti), uno degli atleti della squadra non ha combattuto, la squadra sarà squalificata (Hansoku).
4. Se uno degli atleti della squadra non ha combattuto, ma la squadra vince l'incontro prima della fine del tempo di 6 minuti non vi sarà squalifica.
5. Ogni squadra può avere solo una riserva, che può essere utilizzata per sostituire un atleta infortunato o se viene richiesto dal Coach. Questa sostituzione può essere fatta solo nel turno successivo e non durante l'incontro.

Criteri per decidere la Squadra Vincente:

1. Non ci sarà alcun limite di punteggio.
2. Ogni squadra può mettere a segno il maggior numero di punti di cui è capace durante i 6 minuti.

3. La vittoria sarà assegnata alla squadra che avrà messo a segno il maggior numero di punti (punteggio totale) rispetto alla squadra avversaria, durante i 6 minuti di tempo.
4. Se però una delle due squadre raggiunge un vantaggio di 6 punti (3 Ippon o 6 wazaari, o una combinazione di Ippon e Wazaari), sarà dichiarata vincitrice prima della fine del tempo effettivo.

Pareggio:

1. Se dopo 6 minuti le due squadre sono in pareggio, la squadra che ha totalizzato il maggior numero di Ippon sarà dichiarata vincitrice.
2. Se la parità persiste ci sarà una estensione dell'incontro di 2 minuti (Encho-Sen) e la squadra che metterà a segno il primo punto valido sarà dichiarata vincitrice. Ogni Coach sceglierà un atleta della propria squadra per iniziare l'estensione. Questo atleta può essere sostituito dopo l'inizio dell'estensione.
3. Le sanzioni imposte nel tempo normale verranno riportate anche nell'estensione.
4. Se, anche dopo l'Encho-Sen, il pareggio persiste, l'Arbitro chiamerà l'"Hantei" e la terna arbitrale dovrà decidere di assegnare la vittoria ad Aka o Shiro. Questo decreterà la squadra vincitrice.

Sostituzioni:

1. Durante i 6 minuti dell'incontro, i coach possono fare tutte le sostituzioni che vogliono tra i 3 atleti che compongono la squadra. Un atleta che è già stato sostituito può tornare a combattere di nuovo nello stesso turno ogni volta che gli viene richiesto durante l'incontro.
2. Ogni atleta che subentra sul tatami deve essere pronto ed avere l'equipaggiamento e tutte le protezioni necessarie.
3. I Coach dovranno sedersi nei posti assegnati come da regolamento.
4. Mentre un atleta della squadra è sul Tatami gli altri 2 atleti dovranno essere sempre pronti ed equipaggiati per quando vengono chiamati sul Tatami.
5. Quando il Coach intende effettuare una sostituzione, deve dire "Cambio ("Change") all'Arbitrator (Kansa).
6. L'Arbitrator deve convalidare la richiesta e controllare che siano trascorsi almeno 15 secondi dal cambio precedente.
7. L'Arbitrator, tramite un colpo di fischietto ed il comando "Cambio" ("Change") indicherà all'Arbitro di interrompere l'incontro per consentire la sostituzione, indirizzando la mano verso la squadra che intende fare il cambio.
8. Quando l'Arbitro decide di fermare l'incontro e permettere la sostituzione, questa dovrà essere realizzata in un tempo massimo di 3 secondi. Se il cambio supera i 3 secondi, l'Arbitro farà ripartire l'incontro rifiutando la sostituzione. Inoltre potrebbe penalizzare la squadra coinvolta per perdita di tempo.
9. Quando si verifica una sostituzione, l'avversario dovrà combattere per almeno altri 15 secondi prima di poter essere a sua volta sostituito.
10. Entrambi i partecipanti non possono essere sostituiti allo stesso tempo. L'Arbitrator dovrà fare molta attenzione per stabilire quale squadra è stata la prima a richiedere una sostituzione.

11. Quando l'Arbitro ferma l'incontro per l'assegnazione di un punteggio o di una sanzione o per una sostituzione, il tempo continua a scorrere. Potrà fermare il tempo ogni qualvolta lo riterrà opportuno ovvero quando la sua azione richiede un tempo necessario superiore a 5 secondi (esempio: consultazione con altri arbitri).

Sanzioni:

1. Tutte le penalità comminate dagli Atleti in una squadra saranno riportate e aggiunte tra loro nello stesso incontro (esempio: se un atleta viene penalizzato con Chui per contatto eccessivo, l'Atleta che entra sul Tatami come sostituto avrà automaticamente la penalità Chui dell'Atleta precedente e se gli verrà comminata una penalità questa sarà sommata a quella esistente). Questo avverrà per tutte le sostituzioni effettuate in quell'incontro.
2. Se un Atleta è penalizzato con Hansoku tutta la squadra sarà squalificata.
3. Se un Atleta è penalizzato con Shikkaku tutta la squadra sarà eliminata per l'intero torneo. Prima di applicare la sanzione Shikaku l'Arbitro dovrà consultare il Capo Arbitro e la Staff Dirigenziale.

ART. 14 Squalifiche

Le squalifiche possono essere comminate per:

Jogai : uscita dall'area di gara

Shobu Sanbon: 1° uscita = ammonizione ; 2° uscita = ammonizione ;

3° uscita = Chui; 4° uscita = Hansoku.

Shobu Ippon: 1° uscita = ammonizione ; 2° uscita = Chui ; 3° uscita = Hansoku

Nei 30 secondi finali (Hatoshibaraku) l'atleta che esce dal tatami sarà subito penalizzato con Jogai Chui. Se esce nuovamente sarà squalificato. Se al momento dell'uscita, nei 30 secondi finali, gli era stata comminata un Jogai Chui l'atleta sarà squalificato.

Atenai : tecnica pericolosa per l'incolumità dell'avversario (non controllata) Atenai :

1° Atenai = ammonizione ; 2° Atenai = Chui ; 3° Atenai = Hansoku

Mubobi : azione pericolosa per la propria incolumità Mubobi :

1° Mubobi = ammonizione ; 2° Mubobi = Chui ; 3° Mubobi = Hansoku

Kiken : abbandono del combattimento.

Le penalità Atenai, Jogai, Mubobi, non sono cumulabili tra loro, ma avranno il loro conteggio.

La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento. (es. dopo un Chui potrà essere comminato solo Hansoku).

ART. 15 Vittorie per Squalifica dell'avversario

- 1) Gli incontri risolti con Squalifica o ritiro dell'avversario saranno attribuiti 3 Ippon o 1 Ippon, a secondo della Specializzazione che si sta praticando, all'atleta dichiarato vincitore.
- 2) L'atleta Punito con Hansoku è squalificato solo per quell'incontro, potrà continuare a gareggiare in presenza di Girone all'Italiana e non perde i punteggi ottenuti nell'incontro in cui è stato squalificato.

- 3) L'atleta che non ha terminato un incontro precedente per ferita, per riprendere la gara, occorre **INDEROGABILMENTE** un Certificato Medico che l'autorizzi a riprendere i combattimenti, il Presidente di giuria deve annotarlo sul Verbale gara.
- 4) Un Atleta ferito, che viene dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale, non può combattere, il Presidente di Giuria deve annotarlo sul Verbale della gara.

Art. 16 – ESECUZIONE GARA DI KUMITE

Gare di Kumite individuale o a squadre

Il tabellone, suddiviso in due parti uguali, conterrà nel gruppo A gli atleti sorteggiati con il numero dispari e nel gruppo B quelli con i numeri pari.

Compilazione del Tabellone

Il P.d.G. incaricato alla registrazione degli eventi riporterà i vari punteggi o penalità sia sul Tabellone di gara e sulla rastrelliera segna punti esposta per il pubblico o a monitor nel caso si utilizzi supporti informatici.

Sicurezza

Nel caso che il medico o Ambulanza si assentino per un soccorso esterno o per il trasporto di un ferito in ospedale, la Manifestazione DEVE essere sospesa fino al rientro sull'area di gara del medico e al ripristino della disponibilità dell'ambulanza.

Controllo trascrizioni tabelloni

Al termine di ogni incontro l'atleta vincente si recherà al tavolo della Giuria per accertarsi della corretta trascrizione del proprio nome alla fase successiva. L'omissione di questo controllo non dà diritto a proteste in caso di errori burocratici di trascrizione.

Scelta tra le Specializzazioni

Le gare individuali adulti sono divise in due diverse specializzazioni " Shobu Sanbon " e " Shobu Ippon ". Alle gare Ufficiali FESIK gli atleti dai potranno gareggiare in entrambe le specializzazioni.

Chiamata Categorie

Ricevuto, dallo Staff Dirigenziale, un tabellone di categoria i Presidenti di Giuria devono eseguire la chiamata della categoria sull'area di Gara, controllando i dati dei partecipanti per la certezza dell'esatta collocazione degli atleti nella categoria loro spettante.

Chiamata degli atleti (Aka - Shiro)

Il Presidente di Giuria chiama il primo atleta dal tabellone predisposto, che si posizionerà, sul tatami, a destra rispetto all'Arbitro centrale nella posizione di Aka (rosso), individuato l'atleta che si appresta nella posizione, chiamerà il secondo contendente che si posizionerà alla sinistra dell'Arbitro centrale nella posizione di Shiro (bianco).

Dopo di che annuncerà i nomi degli atleti previsti per l'incontro successivo.

(es. si presenti Canfora-aka \ Bianchi-shiro.....si preparino Nesta – Totti)

Qualora i concorrenti siano in numero inferiore ai posti esistenti sul tabellone, e pertanto qualche numero rimarrà libero, il concorrente che avrebbe dovuto incontrare l'avversario contraddistinto con il numero non assegnato passerà al turno successivo senza combattere, per assenza dell'avversario. (KIKEN)

Concluso il primo turno di incontri si passa al secondo, al terzo, ecc. fino a che non sia rimasto un solo concorrente per ciascun gruppo (A e B).

Durata incontri

Il Presidente di Giuria cronometrista fermerà il cronometro ad ogni interruzione dell'incontro e annuncerà i 30 secondi alla fine dell'incontro con un colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando "Atoshi baraku".

La fine dell'incontro sarà segnalata con 2 colpi di segnale sonoro.

Art.17 - INFRAZIONI REGOLAMENTARI

Qualunque avvenimento o comportamento irregolare dei partecipanti alle manifestazioni che ledano i regolamenti e/o turbino in modo grave il loro regolare svolgimento, sentito il parere conclusivo dello staff dirigenziale devono essere annotati e allegati agli atti ufficiali di gara.

Art.18 - SQUALIFICA DALLA GARA

- a) Mancata presentazione dell' atleta sul tatami,
- b) Abbandono della gara ingiustificato
- c) Ingurie e/o contegno scorretto nei confronti dell'Arbitro, degli UdG, del pubblico, di altre società, di Atleti e degli organi della FESIK presenti in sede di gara.

Art.19 - PERDITA DELL'INCONTRO

Se all' inizio di un incontro, l' atleta non si presenta sul quadrato di gara o si presenta senza la propria cintura rossa o bianca o le necessarie ed obbligatorie protezioni, il Pres. di Giuria dovrà attendere 30 secondi poi annunciando "seconda chiamata" ripeterà il nominativo dell' atleta e della Società di appartenenza.

Trascorsi ulteriori 30 secondi notificherà l' assenza definitiva ed ingiustificata dell' atleta.

Il suo avversario, se presente, verrà dichiarato vincitore per kiken.

Tutte le infrazioni devono essere segnalate dai Pres. di Giuria sul verbale di gara ed accompagnate da un rapporto dettagliato da consegnare alla segreteria della FESIK che provvederà, se necessario, ad inviarlo al Giudice Sportivo per i dovuti provvedimenti.

Art. 20 – RECLAMI

- 1) se una decisione della terna Arbitrale sembra trasgredire i Regolamenti della FESIK, il Rappresentante ufficiale della Squadra è autorizzato a presentare reclamo al Presidente di Giuria.
- 2) il reclamo deve essere presentato scritto immediatamente dopo il combattimento che ha generato la contestazione. Si eleva eccezione quando il reclamo è relativo ad un atto amministrativo.
- 3) colui che espone il reclamo scritto dovrà depositare una somma pari a € 100,00, come disposto dal Consiglio Federale FESIK
- 4) la protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi sull'accaduto contestato.
- 5) reclami generici circa il livello qualitativo degli Arbitri non saranno riconosciuti validi.
- 6) il P d G Responsabile e il Capo Tatami rivedranno le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo, valuteranno la validità o meno del reclamo valutando obiettivamente le circostanze della protesta presentata.
- 7) se il reclamo presentato sarà considerato valido verranno presi tutti i provvedimenti necessari e il deposito versato di 100€ sarà restituito, altrimenti il deposito sarà trattenuto.

Art. 21 – SIMBOLOGIA

il Presidente di Giuria deve annotare le decisioni arbitrali, sul Verbale Gara, utilizzando la simbologia seguente:

A = Atenai

M = Mubobi

J = Jogai

O = Waza ari

● = Ippon

HC = Hansoku Chui

MC = Mubobi Chui

JC = Jogai Chui

H = Hansoku

MH = Mubobi Hansoku

JH = Jogai Hansoku

□ = Kachi (Vincitore)

▲ = Hikiwake (Pareggio)

X = Make (Sconfitta)

S = Shikkaku

Squalifiche. Le squalifiche possono essere comminate per:

Jogai : uscita dall'area di gara

Shobu Sanbon: 1° uscita = ammonizione ; 2° uscita = ammonizione ; 3° uscita = Chui
4° uscita = Hansoku

Shobu Ippon: 1° uscita = ammonizione ; 2° uscita = Chui ; 3° uscita = Hansoku

Nei 30 secondi finali (Hatoshibaraku), per sanbon e ippon, l'atleta che esce dal tatami sarà subito penalizzato con Jogai Chui. Se esce nuovamente sarà squalificato. Se al momento dell'uscita, nei 30 secondi finali, gli era stata comminata un Jogai Chui l'atleta sarà squalificato.

Atenai : tecnica pericolosa per l'incolumità dell'avversario (non controllata)

Atenai : 1° Atenai = ammonizione ; 2° Atenai = Chui ; 3° Atenai = Hansoku

Mubobi : azione pericolosa per la propria incolumità :

Mubobi : 1° Mubobi = ammonizione ; 2° Mubobi = Chui ; 3° Mubobi = Hansoku

Kiken : abbandono del combattimento.

Le penalità Atenai, Jogai, Mubobi, non sono cumulabili tra loro, ma avranno il loro conteggio. La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento. (es. dopo un Chui potrà essere comminato solo Hansoku).

Vittorie per Squalifica dell'avversario

Gli incontri risolti con Squalifica o ritiro dell'avversario saranno attribuiti 3 Ippon o 1 Ippon, a secondo della Specializzazione che si sta praticando, all'atleta dichiarato vincitore.

L'atleta Punito con Hansoku è squalificato solo per quell'incontro, potrà continuare a gareggiare in presenza di Girone all'Italiana e non perde i punteggi ottenuti nell'incontro in cui è stato squalificato.

L'atleta che non ha terminato un incontro precedente per ferita, per riprendere la gara, occorre **INDEROGABILMENTE** un Certificato Medico che l'autorizzi a riprendere i combattimenti

Sviluppo di una fase semifinale e classifica con ordine di chiamata per la fase FINALE Categ. Senior

	Società	Città	Nome	Cognome	Kata	Semifinali					Punt	Class
1	C S K	Lavagna	Simone	Abbate	Empy	7,5	7,4	7,5	7,6	7,5	22,5	
2	Shotokan S.C.	San Carlo	Jacopo	Perruca	B/Dai	7,5	7,4	7,4	7,6	7,5	22,4	
3	C S Arashi	Venaria	Matteo	Funari	Jion	7,8	7,8	7,8	7,9	7,9	23,5	1
4	Fujiyama	Torino	Alessio	Bidese	B/Dai	7,5	7,5	7,7	7,6	7,7	22,8	
5	C S Arashi	Venaria	Marco	Lazzaroni	Empy	7,3	7,3	7,8	7,7	7,8	22,8	
6	Fisico Sprint	Cantù	Nicola	Distasi	Empy	7,4	7,5	7,7	7,5	7,8	22,8	6
7	C S K	Lavagna	Matteo	Marchisio	Jion	7,4	7,7	7,5	7,4	7,5	22,4	
8	Usikusiko	Gattinara	Samuele	Buono	Jion	7,7	7,6	7,5	7,7	7,5	22,8	
9	Samurai	Nichelino	Alessio	Collanina	Empy	7,8	7,7	7,8	7,8	7,8	23,4	2
10	C S Arashi	Pontedera	Luca	Pedico	B/Dai	7,8	7,8	7,7	7,7	7,6	23,2	4
11	Fisico Sprint	Cantù	Antony	Perri	Empy	7,3	7,7	7,6	7,5	7,5	22,6	
12	Samurai	Nichelino	Federico	D'Ascoli	B/Dai	7,8	7,6	7,7	7,8	7,8	23,3	3
13	C S K	Genova	Luca	Nobile	Jion	7,7	7,5	7,6	7,4	7,8	22,8	
14	Fujiyama	Torino	Osvaldo	Vendrame	Empy	7,5	7,6	7,5	7,8	7,7	22,8	
15	C S K	Lavagna	Alberto	Orlando	Empy	7,8	7,7	7,6	7,7	7,7	23,1	5
16	Fujiyama	Torino	Guido	Emma	Jion	7,8	7,7	7,5	7,5	7,4	22,7	

Parità si deve procedere con Spareggio

Eliminato: per punteggio Minimo più basso

Qualificato alla Finale per punteggio Massimo più alto

Parità si deve procedere con Spareggio

Parità si deve procedere con Spareggio

Parità si deve procedere con Spareggio

Sviluppo spareggio della fase semifinale e classifica con ordine di chiamata per la fase FINALE Categ. Senior

	Società	Città	Nome	Cognome	Kata prec.	kata spar	Semifinali					Punt	Class
1	C S K	Lavagna	Simone	Abbate	Empy								
2	Shotokan S.C.	San Carlo	Jacopo	Perruca	B/Dai								
3	C S Arashi	Venaria	Matteo	Funari	Jion								1
4	Fujiyama	Torino	Alessio	Bidese	B/Dai	Empy	7,8	7,7	7,6	7,7	7,7	23,1	
5	C S Arashi	Venaria	Marco	Lazzaroni	Empy								
6	Fisico Sprint	Cantù	Nicola	Distasi	Empy								6
7	C S K	Lavagna	Matteo	Marchisio	Jion								
8	Usikusiko	Gattinara	Samuele	Buono	Jion	Empy	7,7	7,7	7,8	7,8	7,6	23,2	7
9	Samurai	Nichelino	Alessio	Collanina	Empy								2
10	C S Arashi	Pontedera	Luca	Pedico	B/Dai								4
11	Fisico Sprint	Cantù	Antony	Perri	Empy								
12	Samurai	Nichelino	Federico	D'Ascoli	B/Dai								3
13	C S K	Genova	Luca	Nobile	Jion	Jion	7,7	7,7	7,7	7,7	7,6	23,1	
14	Fujiyama	Torino	Osvaldo	Vendrame	Empy	Jion	7,7	7,7	7,8	7,6	7,7	23,1	8
15	C S K	Lavagna	Alberto	Orlando	Empy								5
16	Fujiyama	Torino	Guido	Emma	Jion								

Nuova parità: verdetto per Hantei

Qualificato per la Finale

Squalificato per kata Ripetuto
Nuova parità: verdetto per Hantei. Va in Finale

Nome	Cognome	Luogo	Data

Sviluppo di una fase Finale e classifica

Categ. Senior

Punt Semif	Kata Semif	Ord.Pres.	Società	Città	Nome	Cognome	Kata	Finali					Tot.	Tot Ass.	Class.		
23,5	Jion	8	C S Arashi	Venaria	Matteo	Funari	Unsu	8,5	8,5	8,4	8,5	8,6	25,5	49	2° - 3°	Spareggio	
22,8	Empy	3	Fisico Sprint	Cantù	Nicola	Distasi	Unsu	8,8	8,7	8,4	8,7	8,7	26,01	48,9	5°		
22,8	Jion	2	Usikusiko	Gattinara	Samuele	Buono	Unsu	8,6	8,6	8,7	8,4	8,8	25,9	48,7	7°		
23,4	Empy	7	Samurai	Nichelino	Alessio	Collanina	Unsu	8,1	8,7	8,4	8,6	8,5	25,5	48,9	4°		
23,2	B/Dai	6	C S Arashi	Pontedera	Luca	Pedico	Unsu	8,5	8,8	8,5	8,4	8,4	25,4	48,6	8°		
23,3	B/Dai	5	Samurai	Nichelino	Federico	D'Ascoli	Unsu	8,8	8,5	8,7	8,5	8,5	25,6	49	2° - 3°	Spareggio	
22,8	Empy	4	Fujiyama	Torino	Osvaldo	Vendrame	Unsu	8,9	8,9	8,9	8,8	8,7	26,7	49,5	1°		
23,1	Empy	1	C S K	Lavagna	Alberto	Orlando	Unsu	8,5	8,5	8,7	8,6	8,6	25,7	48,8	6°		

Nome	Cognome	Luogo	Data

Sviluppo di una fase Finale e classifica

Categ. Senior

Punt Semif	Kata Finale	Ord.Pres.	Società	Città	Nome	Cognome	Kata	Finali					Tot.	Class.		
	Unsu		C S Arashi	Venaria	Matteo	Funari	Jitte	8,5	8,7	8,4	8,6	8,7	25,8	3°	Spar. Minimo più bas	
			Fisico Sprint	Cantù	Nicola	Distasi								5°		
			Usikusiko	Gattinara	Samuele	Buono								7°		
			Samurai	Nichelino	Alessio	Collanina								4°		
			C S Arashi	Pontedera	Luca	Pedico								8°		
	Unsu		Samurai	Nichelino	Federico	D'Ascoli	Jitte	8,4	8,7	8,6	8,6	8,6	25,8	2°	Vince Spar. Minimo a	
			Fujiyama	Torino	Osvaldo	Vendrame								1°		
			C S K	Lavagna	Alberto	Orlando								6°		

1	LUCA	1	MARCO	1	MARCO
9	MARCO				
5	ALEX	5	ALEX		
13	PAOLO				
3	TOTTI	3	UGO	3	UGO
11	UGO				
7	MAX	7	MAX		
15	GIANNI				
2	GIGI	2	GIGI	2	CARLO
10	BRUNO				
6	CARLO	6	CARLO		
14	MAURO				
4	SERGIO	4	MARIO		
12	MARIO			4	TINO
8	FRANCO	8	TINO		
16	TINO				

COPPA ITALIA

A	ALEX
	MAX
B	GIGI

MAX
GIGI

GIGI
1° Classificato Coppa Italia

Doppia finale - Coppa Italia	
SHOBU IPPON	
Individuale	Maschile Blu-Marrone-Nere
Peso:	OPEN

1 MARCO



FESIK

CARLO
1° Classificato Campionato

2 CARLO

COPPA ITALIA		CAMPIONATO	
1	GIGI	1	CARLO
2	MAX	2	MARCO
3	ALEX	3	UGO
3	MARIO	3	TINO

	MARIO		
1	LUCA	1	MARCO
9	MARCO		
5	ALEX	5	ALEX
13	PAOLO		
3	TOTTI	3	UGO
11	UGO		
7	MAX	7	MAX
15	GIANNI		
2	GIGI	2	GIGI
10	BRUNO		
6	CARLO	6	CARLO
14	MAURO		
4	SERGIO	4	MARIO
12	MARIO		
8	FRANCO	8	TINO
16	TINO		

RIPESCAGGIO

A	ALEX	UGO	
	LUCA	ALEX	UGO

CON RIPESCAGGIO	
SHOBU IPPON	
Individuale	Maschile
	Blu-Marrone-Nere
Peso:	OPEN

1 MARCO



FESIK

CARLO
1° Classificato Campionato

2 CARLO

CAMPIONATO	
1	CARLO
2	MARCO
3	UGO

B	GIGI
	MAURO

TINO
GIGI

TINO

3

TINO



FESIK

SHOBU SANBON	Maschile marr- nere
<i>Peso</i>	- 80 kg

	ATLETI	TOTALE PUNTI GARA	CLASSIFICA
1	CARLO	8	1
2	UGO	4 (vince scontro diretto)	2
3	TINO	2 (9 W)	5
4	GIGI	4 (perde scontro diretto)	3
5	TOTTI	2 (9 W)	4

	ATLETI	PUNTI INCONTRO	PUNTI GARA
TURNO 1	1 CARLO	O J O O O	2
	2 UGO	O J J Cj	0
TURNO 2	3 TINO	A M O	0
	4 GIGI	Ca O O O	2
TURNO 3	1 CARLO	O O O	Hantei 2
	5 TOTTI	O O O Ca	Hantei 0
TURNO 4	2 UGO	O O O O Cj	Hantei 1
	3 TINO	O O O	Hantei 1
TURNO 5	4 GIGI	O O O O O O	2
	5 TOTTI	Ca Ha	0
TURNO 6	1 CARLO	O O O O O	2
	3 TINO	O O	0
TURNO 7	2 UGO	O O O	Hantei 1
	5 TOTTI	O O O	Hantei 1

TURNO 8	1	CARLO	O A Ca Cj M Cm O O O	2
	4	GIGI	O O	O
TURNO 9	3	TINO	O O O	Hantei 1
	5	TOTTI	O O O	Hantei 1
TURNO 10	2	UGO	O O	2
	4	GIGI	O	O

EVENTUALI SPAREGGI

	ATLETI	PUNTI INCONTRO	ESITO SPAREGGIO
A	TOTTI	O O O O O	2
	TINO	O O O O	O
B			

Poule Arbitrale: Centrale: _____
 GIUDICE _____
 GIUDICE _____
 GIUDICE _____

1° PdG : _____
 2° PdG : _____

_____ Firma dell'Ufficiale di Gara verbalizzante