



FEDERAZIONE EDUCATIVA SPORTIVA ITALIANA KARATE

DISPENSA

NORME PER PRESIDENTI DI GIURIA

Edizione 2025

Introduzione e Regole per la formazione del personale addetto alla gestione dei tavoli di giuria.

Questo manuale non intende in alcun modo sostituire i testi federali, ma si propone di essere una guida e un aiuto per la formazione del personale addetto alla gestione dei tavoli di giuria.

E' specificamente rivolto ai **Presidenti di Giuria** e ha l'obiettivo di raccogliere tutte le norme, le attività e le mansioni legate a questa carica.

Una condizione fondamentale e indispensabile per la buona riuscita di una manifestazione è la **collaborazione** e l'intesa tra gli Ufficiali di Gara (Arbitri e Presidenti di Giuria). Sia gli Uni che gli Altri devono conoscere a fondo i propri compiti, facendo molta attenzione a **non invadere le reciproche sfere di competenza**. Al tempo stesso, è essenziale che siano pienamente disposti a collaborare per la buona riuscita della manifestazione, nel rispetto delle regole federali.

PARTE I

NORME GENERALI

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.

Staff Dirigenziale

Ogni gara della Federazione viene diretta da un gruppo di lavoro, lo Staff Dirigenziale.

Lo Staff Dirigenziale è così composto:

- da un componente della Commissione Federale Nazionale, in ambito Nazionale; da un delegato dello staff Organizzatore, in ambito Locale;
- dal Direttore di Gara;
- dal Responsabile Arbitri;
- dal Responsabile Presidenti di Giuria.

I componenti dello Staff Dirigenziale, nel rispetto dei propri ruoli ed in sinergia tra loro, sovrintenderanno alle gare e/o manifestazioni indette dalla Federazione.

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. 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.

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

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.

Coach

Requisiti per essere Coach:

- aver compiuto 18 anni
- avere almeno il grado di 1° Kyu (cintura marrone)
- aver seguito un mini corso online organizzato dalla Federazione con test di valutazione finale

Doveri del Coach:

- presentarsi alla manifestazione **in tuta sociale e scarpe da ginnastica**; la tuta sociale dovrà avere il logo e/o la denominazione della Associazione di appartenenza; potrà indossare, al posto della giacca della tuta, anche una maglietta che porti il logo e/o la denominazione della società di appartenenza o, in subordine, una maglietta bianca con il logo della Fesik e la scritta "Coach" da richiedere alla Segreteria Federale. Non saranno accettati altri indumenti quali pantaloncini corti, ciabatte ecc.
- indossare il pass fornito dalla federazione
- essere munito, se richiesto di documento di identificazione
- seguire i suoi assistiti senza disturbare il normale svolgimento della gara
- collaborare con gli Ufficiali di Gara
- mantenere in ogni momento un comportamento dignitoso, allineato ai principi educativi della Federazione

Art. 1 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

I Presidenti di Giuria devono:

1. 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;
2. 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
3. Presiedere il tavolo di Giuria nelle manifestazioni agonistiche della FESIK e collaborare con altro Presidente di Giuria incaricato a tale funzione.
4. Vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione si svolga nel rispetto delle regole Federali.
5. Astenersi, in modo assoluto, dall'interferire nelle decisioni tecniche della poule arbitrale operante sul quadrato di gara di competenza.
6. Esaminare e decidere in merito ai reclami riguardanti l'erronea applicazione delle norme regolamentari, in coordinamento con l'Arbitro Centrale. Se necessario consultare lo Staff Dirigenziale.
7. Qualora richiesto, procedere all'inserimento dei competitori ritardatari nelle categorie appropriate al cambio di categoria degli atleti erroneamente inseriti.
8. 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
9. Assicurare il corretto uso del materiale affidatogli per lo svolgimento della gara.
10. 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 gli opportuni provvedimenti.
11. Dare esempio di rettitudine, di riserbo, di rispetto verso le persone con cui collaborano e mantenere compostezza nell'espletamento del mandato.

E' fortemente consigliato leggere attentamente prima di ogni Competizione, la Circolare di Gara.

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 al 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 PdG 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.

Lo Staff Dirigenziale o loro incaricati deve supervisionare:

- 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
- l'assenza di eventuali ostacoli (muri , transenne , ecc); questi ultimi 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 taratura 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, senza interferire 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 nelle aree di gara e nelle 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 - SORTEGGI

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 in ausilio per 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.

Art.5 - 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. Per le competizioni di kumite le misure saranno 6x6 mt per i preagonisti, e 8x8 mt x gli agonisti. E' preferibile che la manifestazione abbia luogo su materassine.

Attrezzature necessarie

1. Bandierine rosse e bianche: 5 coppie per ogni quadrato di gara;
2. Tabelle numeriche: 5 per ogni quadrato di gara;
3. Modulistica comprendente tabelloni di gara, fogli d'iscrizione, penne, calcolatrici, supporti informatici, prese corrente, cestini per la carta e quant'altro necessario logisticamente per ogni tatami.

Art. 6 - Categorie

Le categorie sono determinate da fasce di età e dal colore della cintura.

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

Ogni fascia di età viene considerata dal giorno nel quale compiono gli anni d'ingresso.
(es. la cat. 6/7 anni inizia dall'anno in cui si compiono i 6 anni fino al giorno prima nel quale si compiono 8 anni).

- **Ragazzi 6\7 anni;** Ragazzi 8\9 anni; Ragazzi 10\11 anni; Ragazzi 12\13 anni:
- **Mini Cadetti:** dal giorno nel quale compiono 14 anni, al giorno prima nel quale compiono 16 anni.
- **Cadetti:** dal giorno nel quale compiono 16 anni al giorno prima nel quale compiono 18 anni.
- **Juniores:** dal giorno nel quale compiono 18 anni al giorno prima nel quale compiono 21 anni.
- **Seniores:** dal giorno nel quale compiono 21 anni al giorno prima nel quale compiono 36 anni. In questa categoria è permessa la partecipazione degli atleti Junior
- **Veterani A:** dal giorno nel quale compiono i 36 anni al giorno prima nel quale compiono 46 anni.
- **Veterani B:** dal giorno nel quale compiono i 46 anni fino al rilascio, dalle strutture sanitarie, del certificato medico agonistico.

La Federazione potrà stabilire categorie di età diverse in riferimento alla effettiva partecipazione alle gare.

PARTE II

KATA

UDG PRESENTI PER UNA GARA DI KATA

La gara sarà diretta da 1 Arbitro, da 2/4 Giudici d'angolo e 2 PdG. Tutti gli incontri saranno condotti seguendo le istruzioni del PdG, per le competenze burocratiche, e dell'Arbitro per le competenze tecniche, comunque sotto il controllo dello Staff Dirigenziale.

Art. 7 - 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.

Le gare di kata possono essere divise:

- a) per stile, ogni stile è diviso singolarmente dall'altro
- b) per stile e Rengokai, gli stili che non sono divisi singolarmente vengono raggruppati in un'unica categoria.

L'atleta che partecipa ad una categoria specifica di stile è obbligato ad eseguire i kata di quello stile.

L'atleta che partecipa nella sola categoria Rengokai è tenuto ad eseguire i kata del proprio stile di appartenenza.

Un atleta, nella stessa competizione, può partecipare sia nella categoria del suo stile quando è diviso singolarmente, sia nella categoria Rengokai. In questo caso, nella categoria Rengokai, ha l'obbligo di eseguire i kata in uno degli stili elencati nel raggruppamento (es. atleta di stile Shotokan partecipa nella sua categoria Shotokan e nella categoria Rengokai, in quest'ultima deve eseguire i kata di stile diverso dallo Shotokan, ma di uno degli stili previsti nel Rengokai).

L'atleta che inizia la categoria Rengokai con lo stile scelto è tenuto ad eseguire le restanti prove con i kata dello stesso stile (es. se nella prima prova l'atleta esegue un kata di stile Wado Ryu, dovrà nelle prove successive eseguire kata sempre di stile Wado Ryu).

Art. 8 - ESECUZIONE GARA DI KATA

Le gare inizieranno possibilmente partendo dalle categorie di età e grado inferiori, salvo altre disposizioni dell'organizzatore e/o del Direttore di Gara

Gare di kata con giudizio a bandierine

Questo sistema può essere utilizzato dallo Staff 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 Shiro (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.

Ordine di Presentazione

Per tutte le categorie (Ragazzi – Mini Cadetti - 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.

Accorpamenti

In caso di accorpamenti di più cinture nelle gare individuali, ogni contendente dovrà seguire le regole del proprio grado; le cinture più basse potranno comunque uniformarsi alle regole delle cinture più alte. (es. catg. 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 e potrà ripetere il kata nei vari turni).

Chiamata Categorie

Ricevuto dal Direttore di Gara un tabellone di categoria, i Presidenti di Giuria devono eseguire la chiamata degli atleti sull'area di Gara, secondo l'ordine di entrata dato dal tabellone, 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. **Questo compito può essere assolto preventivamente dal Direttore di Gara.** Comunque devono altresì controllare che le cinture degli atleti corrispondano alla categoria in gara. Nel caso si riscontrasse una inadeguatezza devono sentire lo Staff Dirigenziale, per risolvere nel modo più appropriato e nel minor tempo possibile la problematica.

Inizio della Gara

La gara ha inizio con il saluto tra gli UdG e 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 UdG. I PdG 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, come da regolamento. Se questi requisiti non fossero rispettati si informerà l'Arbitro Centrale, che provvederà ad applicare le regole in merito verso il concorrente o la Squadra.

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. E' bene abituare gli atleti a controllare il monitor (qualora presente) dove appaiono i nomi, per verificare la "chiamata" o il si "prepari" al fine di evitare errori di sequenza

Gare di kata con giudizio a Punteggio

Ultimato il Kata, il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro centrale ordinerà Hantei con un fischio breve basso e poi acuto, per far esporre i punteggi dai Giudici d'angolo in modo idoneo per la lettura/trascrizione dei punteggi da parte del tavolo della Giuria.

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

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 da undecimale. (es. 6,7; 6,8 ecc.)

Qualora i punteggi debbano essere inseriti nel programma gare della Federazione tramite la tastiera del pc è necessario omettere la virgola (es: 6,7 si inserirà 67), in quanto l'applicazione attuale tiene conto automaticamente delle unità e dei decimali.

Nel caso i giudici di sedia fossero 2 e non 4, accertarsi come inserire nel software i punteggi mancanti. (es: un punteggio 00 e uno 99 o altra numerazione), comunque seguire le istruzioni riportate a video.

Compilazione del Tabellone

Il P.d.G. incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, calcolerà la somma dei 3 punteggi restanti che sarà resa nota dall'annunciatore.

I valori depennati non saranno mai presi in considerazione.

Solo allora l'Arbitro centrale ordinerà ai Giudici di abbassare le tabelle dei punteggi. Ovviamente se presente il supporto informatico, la somma dei punteggi sarà automatica. Il programma gare è già settato per escludere i minimi e i massimi e per fornire anche la somma di semifinale e finale. Questo non esenta, il 2° PdG, dall'effettuare il calcolo di somma. (Controllo di 2° livello).

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 PdG ad ogni turno dovrà annotare, sul tabellone di gara e sul supporto informatico, 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, se la categoria è composta da un numero uguale o inferiore ad 8 si procederà con l'esecuzione diretta della sola prova finale.

Le categorie Mini Cadetti, Cadetti, Junior, Senior e Veterani **cinture colorate (KYU)** seguono il regolamento Ragazzi, **per quanto riguarda i kata eseguibili**, ma seguono l'**organizzazione di gara** degli agonisti. (Quindi semifinale a 16 competitori e finale a 6). Se la categoria Agonisti cinture colorate è composta da un numero uguale o inferiore a 6 si procederà con l'esecuzione diretta della sola prova finale.

Qualora una categoria, KYU, sia formata fino a 32 iscritti si procederà direttamente alla fase Semifinale; in caso di più di 32 atleti, si procederà alla divisione in poule come descritto avanti.

Nel caso che tra una fase e l'altra gli atleti da eliminare per passare alla fase successiva siano in 17, per semifinale, e in 7 per finale, in quanto gli atleti che rientrano nella fase successiva sono in perfetta parità, chiedere al Direttore di Gara se effettuare la semifinale in 17 o la finale in 7, oppure procedere con lo spareggio tra gli atleti in questione.

Art. 9 - Metodologia Svolgimento Gara (eliminatorie, semifinali, finali)

Si utilizzano le tabelle, riportate nel regolamento Arbitrale, per determinare quale kata è possibile eseguire nelle varie fasi della gara Eliminatorie, Semifinali, Finali e Spareggi per ogni stile e grado.

Nelle categorie da bianche ad arancio il kata scelto nella prima prova può essere ripetuto nelle tre prove e in caso di spareggio.

Nella categoria cintura verde il kata della finale potrà essere lo stesso delle eliminatorie.

Nelle categorie cinture Blu, Marrone e Nere il kata deve essere diverso per le tre prove.

Eliminatorie(punteggi 5.00 – 7.00)

Si procede alla selezione tra gli iscritti per ottenere i 16 partecipanti della fase successiva.

(L'ordine di presentazione è sorteggiato in fase di preparazione dei tabulati gara).

Nelle categorie Mini Cad-Cad-Jun-Sen-Vet se i contendenti sono uguali o meno di 16, si procederà direttamente alla semifinale e la gara si svolgerà in due turni.

Nelle categorie Ragazzi fino a 32 iscritti gli atleti vengono considerati tutti Semifinalisti e saranno giudicati con il sistema a punteggio.

Qualora i ragazzi iscritti fossero superiori a 32, si svolgerà la fase eliminatoria.

Nelle eliminatorie con più di 32 iscritti nella categoria, i concorrenti saranno divisi in due Poule con il sistema a Punteggio.

I punteggi delle eliminatorie non verranno mai sommati a quelli delle fasi successive.

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 (escludendo sempre i punteggi precedentemente cancellati) 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.

Per Le cinture nere il kata potrà essere ripetuto nella fase successiva.

In caso di ulteriore parità (compresa la valutazione dei minimi e dei massimi), la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull'ultimo Kata eseguito.

Per la categoria Ragazzi e Mini Cad-Cad-Jun-Sen-Vet cinture colorate seguire quanto disposto nelle tabelle sopra riportate per la possibilità di ripetere o meno il kata negli spareggi.

Semifinali (punteggi 6.00 – 8.00)

Si procede alla selezione tra i 16 partecipanti per ottenere gli **8 finalisti**, categoria Ragazzi, **6 finalisti** per le altre categorie. (L'ordine di presentazione rispetta la classifica delle eliminatorie, partendo dall'atleta con il punteggio più basso).

In caso di spareggio seguire le stesse regole delle eliminatorie.

Finali(punteggi 7.00 – 9.00)

Gli 8 o 6 atleti disputano la fase finale in ordine casuale (L'ordine di presentazione rispetta il sorteggio effettuato dal supporto software in sua assenza provvedere a sorteggiare manualmente gli atleti finalisti).

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

- I partecipanti della categoria cinture nere dovranno cambiare kata in ogni fase e dovranno attenersi alle tabelle del regolamento. Il kata di spareggio per le categorie cinture nere, 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.
- Per la categoria Ragazzi e Mini Cad-Cad-Jun-Sen-Vet cinture colorate (come già accennato prima), seguire quanto disposto nelle regole per le cinture colorate, per la possibilità di ripetere o meno il kata negli spareggi.
- **Al termine degli spareggi nel caso di ulteriore parità tra più di due competitori si effettuerà sorteggio ed eliminazione diretta per Hantei a bandierine.**
- Il numero di atleti che determina la fase di inizio categoria è dato dagli atleti effettivamente presenti sul tatami
- Le cinture nere delle categorie Mini Cadetti Cadetti Junior Senior e Veterani anche se in numero inferiore o uguale a 6 eseguiranno sempre semifinale e finale con somma dei punteggi dei 2 kata eseguiti che dovranno essere diversi l'uno dall'altro.
- In caso di squalifica di un atleta il punteggio decretato dagli UdG sarà 0.0 per le categorie Mini Cad-Cad-Jun-Sen-Vet, mentre per la cat ragazzi il punteggio da esporre sarà quello minimo di fase (es: in semifinale si esporrà 6.0)

Art. 10 -Kata eseguibili in Gara (eliminatorie, semifinali, finali)

Si utilizzano le tabelle, riportate nel regolamento Arbitrale, per determinare quale kata è possibile eseguire nelle varie fasi della gara Eliminatorie, Semifinali, Finali e Spareggi per ogni stile e grado.

Nelle categorie da bianche ad arancio il kata scelto nella prima prova 10.

Nella categoria cintura verde il kata della finale potrà essere lo stesso delle eliminatorie.

Nelle categorie cinture Blu, Marrone e Nere il kata deve essere diverso per le tre prove.

Art. 11 -Divisioni di una categoria in Poule

Nel caso di una categoria ragazzi con numero atleti superiore a 32, si eseguiranno le eliminatorie (solo le eliminatorie), su due tatami diversi contemporaneamente. Il tabellone sarà configurato in Poule A e Poule B.

In ogni caso non si potrà giudicare più di una poule con la stessa terna Arbitrale.

Le semifinali e le finali, dovranno essere giudicate dalla stessa poule arbitrale in quanto è prevista la somma delle 2 prove.

Ogni tavolo dove è stata eseguita l'eliminazione, procede ad evidenziare gli 8 punteggi migliori della Poule A e della Poule B. Il tavolo deputato alla semifinale costruirà l'ordine di chiamata 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, fino al completo inserimento dei 16 atleti

Art. 12 -Classifica Categorie

La classifica finale sarà stilata sommando i punteggi della fase semifinale a quelli della fase finale. L'atleta con il totale più alto sarà dichiarato vincitore. I restanti punteggi messi in ordine decrescente costituiranno il resto della classifica. Tenendo presente che alle gare Nazionali Preagonisti sono premiati i primi 4 classificati per il Campionato Nazionale e dal 5° all' 8° per la Coppa Italia; Alle gare Nazionali Agonisti sono premiati i primi 3 classificati per il Campionato Nazionale e dal 4° all' 6° per la Coppa Italia

La Coppa Italia sarà disputata solo per le categorie con 6 o più atleti iscritti (Agonisti), o con 8 o più atleti iscritti (Preagonisti).

Art. 13 - Gara di kata a Squadre

1. Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali
2. il numero degli atleti che compongono una squadra m / f sarà di 3 più una riserva
3. le categorie maschili e femminili gareggeranno separati
4. le squadre possono essere composte da atleti delle categorie Cadetti, Juniores, Seniores e Veterani
5. **Nelle gare a squadre si seguiranno le regole concernenti il componente con il grado inferiore (quindi dovranno eseguire i kata della cintura inferiore). Ma verranno iscritte nella categoria con il grado più alto e categoria con età maggiore.**

Art. 14 - Gara di kata a Squadre con Bunkai

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.

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 bandierine; 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 per il Bunkai va 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. Il software in uso è programmato per gestire il tempo, la somma e le penalità.

Penalità e Squalifiche squadre Kata con Bunkai

Penalità e squalifiche sono le stesse del Kata individuale e a squadre.

Inoltre nel Bunkai, 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 fischietto. All'Hantei sarà esposto il punteggio 0.0;

La competizione Kata Bunkai è riservata alle cinture Blu Marroni e Nere. Categoria unica con squadre miste (solo maschi o solo femmine o maschi e femmine insieme), All Style (tutti gli stili insieme) e da cadetti a veterani insieme.

Art. 15 - COMPETIZIONE ENBU (dimostrazione)

L'ENBU nella tradizione del BUDO è la simulazione di un combattimento reale (JIYU KUMITE). Le azioni devono essere improntate alla massima efficacia ma anche all'economia del movimento e del tempo con l'utilizzo di una strategia adeguata.

Area di gara:

Come per il kumite con gli udg disposti come il kata.

Composizione:

Maschile (uomo-uomo) e mista (uomo-donna). I due componenti la squadra eseguono attacchi e parate.

Gara:

- La dimostrazione deve **avvenire in un minuto** con uno scarto di **5 secondi** in più o in meno. Il tempo parte quando dopo il saluto, uno dei due concorrenti inizia a muoversi. A tale proposito l'arbitro centrale solleverà la bandierina bianca per dare il segnale di partenza del tempo al cronometrista. L'esecuzione finisce quando entrambi i concorrenti tornano in shizentai o in seiza. A tale proposito l'arbitro centrale alza la bandierina bianca ad indicare al cronometrista che deve fermare il tempo.
- Sono ammesse altre tecniche oltre a quelle di karate. Le tecniche di attacco devono includere obbligatoriamente tecniche di tsuki, maegeri, mawashigeri, ushirogeri.
- C'è l'obbligo della tecnica finale (TO DOME). Nella prova mista questo è riservato solo alla donna
- Sono concesse al massimo due cadute oltre al to dome finale. Per ogni caduta in più l'arbitro toglierà 0,1 dalla propria valutazione

Hansoku, La squalifica sarà dichiarata nel caso:

Assenza di movimento per 5 o più secondi durante la dimostrazione

Spareggio (Incontro supplementare) Kettei Sen:

Si applica in caso di parità. Gli atleti possono eseguire o la stessa o una differente coreografia.

Punteggio di gara:

la dimostrazione si svolge con le stesse modalità e regole del kata.

Art. 16 - COMPETIZIONE FUKU-GO

Gara nella quale l'atleta si confronta nel kata e nel kumite. Sintesi tra kumite e katei kata.

La competizione è interstile e riservata alle categorie juniores e seniores insieme cinture mar/nere open di peso

Area di gara:

è la stessa del kata e del kumite.

Modalità di gara:

- Il sorteggio viene effettuato come nel kumite, con teste di serie
- Gara ad eliminazione diretta con ripescaggio usando il tabellone del kumite
- Gli atleti eseguiranno prima la prova di kata con sistema a bandierine successivamente la prova di kumite.
- Ogni fase delle eliminatorie prevede un doppio confronto nel kata e nel kumite.
- L'atleta che avrà vinto il doppio confronto secondo quanto previsto dal presente regolamento passerà alla successiva eliminatória e così fino alla finale.
- I perdenti se previsto attenderanno i **RIPESCAGGI**.

PARITA':

- In caso di parità delle due prove i due atleti dovranno eseguire in contemporanea un tokui kata con giudizio a bandierine e nuovamente la prova di kumite. In caso di ulteriore parità nel kumite ci sarà il giudizio arbitrale (hantei) senza fare il Sai Shiai. Come da tabella al vincitore saranno assegnati 2 punti.

- Se anche al termine dello spareggio, con la somma dei punti, ci fosse di nuovo parità gli atleti si presentano sul tatami per fare l'hantei definitivo utilizzando le bandierine bianche e rosse

KATA DA ESEGUIRE: KITEI
KUMITE: IPPON KUMITE

- Se gli atleti sono 3 si effettuerà il girone all'italiana.
- In caso di squalifica in una delle due prove l'atleta sarà giudicato perdente **e non potrà proseguire la gara.**

Giunti alle semi finali la gara prosegue con le seguenti modalità:

- **L'incontro di finale è kumite**
- **L'incontro di semifinale è di kitei**
- **L'incontro per il 3 posto è kumite**

INCONTRI DI KUMITE:

- Possono partecipare sia atleti di Ippon che Sanbon
- Si usano le regole di kumite Ippon come negli incontri individuali canonici. In caso di parità come da regolamento si passerà al Sai Shiai

GARA DI KITEI (FORMA OBBLIGATORIA)

- I parametri di valutazione sono gli stessi delle gare di kata. Valutazione a bandierine bianca e rossa.
- Gli atleti entrano contemporaneamente sul tatami. Aka si dispone a sinistra con il volto rivolto verso il tavolo di giuria l'altro di dispone a destra nella stessa direzione.
- Dopo il saluto iniziale l'arbitro dichiara l'inizio (hajime) ed entrambi iniziano il kata kitei.
- A fine esecuzione il Shushin (arbitro centrale) darà il comando per alzare le bandierine e una volta contate dichiarerà il vincitore alzando nuovamente la bandierina bianca o rossa a seconda che abbia vinto shiro o aka.
- Quando gli arbitri abbassano le bandierine sarà annunciato il nome del vincitore dallo speaker.
- Subito i due atleti si preparano per il kumite.

Punteggi:

Per la valutazione di kitei si usano le regole del kata utilizzando i punti base insieme ai punti di abilità (maestria)

Il punteggio finale della prova kitei e prova kumite sarà assegnato con le seguenti modalità:

KITEI	KUMITE	SAI SHIAI
5 Bandierine = 4 punti	1 Ippon = 4 punti	Ippon o wazaari = 3 punti
4 Bandierine = 3 punti	2 wazaari = 4 punti	Hantei = 2 punti
3 Bandierine = 2 punti	1 wazaari = 3 punti	
	Hantei = 2 punti	

Il punteggio è determinato solo dai risultati dei vincitori o dalla eventuale parità.

Parte III

Kumite

ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KUMITE

Area di Gara

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

Regole Generali

- 1) E' compito dell'atleta vincente, alla fine di ogni incontro, verificare personalmente al tavolo dei PdG la 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.
- 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 con il pass fornito dalla federazione che li autorizza e identifica. Non è ammesso espletare funzioni di Coach indossando la Divisa Federale o Karategi. Qualora un Coach assuma atteggiamenti di disturbo sarà comminata una penalità all'atleta che sta assistendo.
- 4) 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.
- 5) Quando il PdG Responsabile riceve una protesta, dovrà convocare il Capo Tatami per appurare contestualmente, la fondatezza della protesta. Nel caso che il Coach non sia soddisfatto della decisione presa, potrà depositare protesta scritta con le modalità segnalate nel Regolamento Arbitrale coinvolgendo lo Staff Dirigenziale.
- 6) le categorie di età ed i pesi sono previste nel regolamento arbitrale
- 7) Gli incontri possono essere divisi in categorie di peso e/o di cintura e/o di altezza.

Art. 1 - 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 sono ad eliminazione diretta.

Kumite a Squadre

- 1) nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere 3 concorrenti più eventuale riserva. Prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare all'avvolto della Giuria una scheda con i nomi e l'ordine di combattimento degli atleti della squadra. L'ordine potrà essere cambiato di volta in volta nei turni successivi includendo o escludendo liberamente anche la riserva. E' consuetudine, per ridurre i tempi di gara, che questa procedura venga espletata all'iscrizione della squadra alla competizione in modo di far pervenire al PdG i moduli specifici già compilati per i primi incontri.

- 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 di kumite mista deve essere composta categoricamente da 2 maschi e 1 Femmina. Numero minimo 1 maschio e 1 femmina
- 6) una squadra di kumite a rotazione non è ammessa a partecipare alla gara se non è composta da almeno 3 atleti.

Art. 2 - EVENTUALI OPERAZIONI DI VERIFICA PESO

All'ora prevista, constatata 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 e PdG che dovranno 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 Karategi.

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 è l'unica dichiarazione valida del grado posseduto dell'atleta.

In mancanza della Tessera Associativa il Rappresentante della Società dovrà firmare una dichiarazione di avvenuto Tesseramento che dovrà 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, è 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. 3 - SPECIALITA' DI GARA

1. Shobu Sanbon (Sportivo);
2. Shobu Ippon (Tradizionale);
3. Shobu Nihon (Sportivo Ragazzi)

Shobu Sanbon Mini Cadetti - Cadetti - Junior - Senior-Veterani

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 Mini Cadetti - Cadetti - Junior - Senior- Veterani

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 Ragazzied ha come finalità di preparare, i 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\ f Ragazzi 6\7 anni, 8\9 anni, 10\11 anni, 12\13 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

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 ShobuNihon dura 1 minuto e 30 secondi a 2 Ippon o 4 Wazaari
 - c) 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:
 - a) 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
 - b) 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:
 - a) quando mancano trenta secondi alla fine del combattimento con un colpo di gong o un trillo di fischietto (atoshibaraku)
 - b) quando finisce il combattimento con due colpi di gong o due trilli di fischietto.

SISTEMI DI GARA

Tipi di gara previsti nel regolamento FESIK sono:

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

a) Girone all'italiana:

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

Nei gironi all'italiana non ci saranno estensioni.

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 punto ciascuno.

Dovranno essere segnati gli ippon/wazari 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 determinerà 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 consuetudinario ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro.

Riassumendo – Spareggio in girone all'italiana:

Shobu Sanbon

Scontro diretto

N° Ippon e Wazaari messi a segno

Incontro di spareggio

ShobuIppon

Scontro diretto

N° Ippon degli incontri vinti

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)

b) 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

Semifinale Campionato:

dei 4 atleti i due vincitori disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto, i due perdenti sono i 3° classificati.

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). I perdenti di questi incontri saranno 3° pari merito; i vincenti disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto della 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.

c) Eliminazione diretta con recupero:

L'eliminazione diretta con Recupero si realizza prima dell'incontro di 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 dei **recuperi** A e B saranno i 3° classificati pari merito.

b) i due vincitori dei **gruppi** A e B, disputano l'incontro per il 1° e 2° posto della categoria.

ART. 4- Estensioni

Nello ShobuNihon non sono ammesse Estensioni.

Estensione Shobu Sanbon:

- a) Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, dopo l'hantei, si procederà effettuando un prolungamento dell'incontro della durata di 1 minuto (Encho Sen).

- b) I Punti, avvertimenti e penalità sono riportati nell'Encho Sen, in quanto non è un nuovo combattimento ma un prolungamento.
- c) Nel prolungamento il primo contendente che otterrà una tecnica valida sarà dichiarato vincitore
- d) 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 sia nel primo combattimento che nell' Encho Sen.

Estensione ShobuIppon:

- a) Nel caso di pareggio di un combattimento individuale, si procederà effettuando un altro combattimento di pari durata dell'incontro (Sai Shiai).
- b) Nel Sai Shai avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non verranno riportati, in quanto è un nuovo combattimento.
- c) 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 Sai Shiai.

ART. 5-Penalità e Squalifiche

Le squalifiche possono essere comminate per somma di penalità:

Jogai : uscita dall'area di gara

Shobu Sanbon: 1° uscita = ammonizione ; 2° uscita = ammonizione ; 3° uscita = Chui;
4° uscita = Hansoku (Squalifica).

ShobuIppon: 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 secondofinali, 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. 6 - Vittorie per Squalifica dell'avversario

- 1) Gli incontri risolti con Squalifica o ritiro dell'avversario saranno attribuiti 3 Ippon o 1 Ippon, a seconda della Specializzazione che si sta praticando, all'atleta dichiarato vincitore.
- 2) L'atleta punito con Hansoku è squalificato solo per quell'incontro, potrà continuare gareggiare se la categoria è disputata con Girone all'Italiana e non perde i punteggi ottenuti dell'incontro in cui è stato squalificato.
- 3) Un atleta che non abbia terminato un incontro precedente per ferita, per continuare a gareggiare deve richiedere INDEROGABILMENTE un Certificato al Medico di Gara 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 continuare dal medico ufficiale, non può combattere. Il Presidente di Giuria deve annotarlo sul Verbale della gara.

Art. 7 – 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.

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 potranno gareggiare in entrambe le specializzazioni.

Chiamata Categorie

Ricevuto, dallo Staff Dirigenziale, un tabellone di categoria i Presidenti di Giuria devono chiamare la categoria sull'area di Gara. È fondamentale che controllino attentamente i dati dei partecipanti per assicurarsi che ogni atleta sia inserito correttamente nella propria categoria. **Questo compito può essere assolto preventivamente dal Direttore di Gara.** Comunque devono altresì controllare che i pesi e le cinture degli atleti corrispondano alla categoria in gara. Nel caso si riscontrasse una inadeguatezza devono sentire lo Staff Dirigenziale, per risolvere nel modo più appropriato e nel minor tempo possibile la problematica.

Chiamata degli atleti (Aka - Shiro)

Il **Presidente di Giuria** chiama il primo atleta dal tabellone in esecuzione, che si posiziona sul tatami a destra dell'Arbitro centrale, assumendo la posizione di **Aka** (rosso). Successivamente, chiama il secondo contendente, che si posizionerà alla sinistra dell'Arbitro centrale, nella posizione di **Shiro** (bianco). Infine, annuncerà i nomi degli atleti previsti per l'incontro successivo.

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

Quando il numero di partecipanti è inferiore ai posti disponibili sul tabellone, alcune posizioni rimangono vuote. In questo caso, un concorrente che si troverebbe a incontrare un avversario in una posizione vuota **passa automaticamente al turno successivo**. KIKEN (vittoria per assenza avversario).

Concluso il primo turno di incontri, si procede con il secondo, il terzo e così via, fino a quando non rimane un solo concorrente per ciascun gruppo (A e B).

Art. 8 - INFRAZIONI COMPORTAMENTALI

Qualunque evento o comportamento irregolare dei partecipanti alle manifestazioni che violi i regolamenti o turbi gravemente il loro regolare svolgimento, deve essere annotato e allegato agli atti ufficiali di gara, dopo aver ottenuto il parere conclusivo dello staff dirigenziale.

Art. 9 - SQUALIFICA DALLA GARA

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

Art. 10 - SCONFITTA PER INADEMPIENZE

Se all'inizio di un incontro un atleta non si presenta sull'area di gara, oppure si presenta senza la propria cintura (rossa o bianca) o senza le protezioni obbligatorie, il Presidente di Giuria deve attendere 30 secondi. Dopodiché, annunciando "seconda chiamata", ripeterà il nome dell'atleta e della sua società.

Trascorsi ulteriori 30 secondi, notificherà l'assenza definitiva e ingiustificata dell'atleta. Il suo avversario, se presente, verrà dichiarato vincitore per Kiken.

Tutte le infrazioni devono essere segnalate dai Presidenti di Giuria sul verbale di gara e accompagnate da un rapporto dettagliato. Questo rapporto va consegnato alla segreteria della FESIK che, se necessario, provvederà a inviarlo al Giudice Sportivo per i dovuti provvedimenti.

Art. 11 – 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, in prima istanza, è verbale e deve essere comunicato al PdG
- 3) Il PdG e il Capo Tatami esamineranno le circostanze che hanno generato il reclamo, valutandone obiettivamente la validità.
- 4) Se il reclamo sarà considerato fondato, la terna Arbitrale sarà invitata a rivedere il giudizio, se la terna arbitrale non è d'accordo, si chiederà l'intervento dello Staf Dirigenziale. Il cui giudizio sarà inappellabile.
- 5) In caso di responso che non soddisfi il Coach, questi potrà presentare reclamo scritto.
- 6) Il reclamo scritto deve essere presentato immediatamente dopo il combattimento che ha generato la contestazione. Si eleva eccezione quando il reclamo è relativo ad un atto amministrativo.
- 7) Colui che espone il reclamo scritto dovrà depositare una somma pari a € 100,00, come disposto dal Consiglio Federale FESIK
- 8) La protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi sull'accaduto contestato.
- 9) Il reclamo scritto sarà esaminato dallo Staff Dirigenziale ed emetterà verdetto inappellabile.
- 10) 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.
- 11) Reclami generici riguardanti il livello qualitativo degli Arbitri non saranno considerati validi.

ART. 12- Kumite a Squadre

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali, ma senza estensioni.
- b) Nelle squadre miste il PdG sorteggerà, ad ogni turno, il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi e gareggiare le due femmine.
- c) 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

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

- d) nella gara di Kumite a squadre il Presidente di Giuria deve verificare che gli Atleti rispettino l'ordine di entrata, in caso contrario deve informare l'Arbitro centrale che provvede a squalificare la Squadra non in regola.
- e) nella gara a squadre, la squadra vincitrice è quella con il maggior numero di combattimenti vinti.

Spareggio a squadre:

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 (conEstensioni) 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, ma non prima di 15 secondi.
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 tutti i cambi che vogliono tra i 3 atleti che compongono la squadra. Un atleta che ha già stato combattuto può tornare a combattere di nuovo nello stesso turno ogni volta che gli viene richiesto.
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 verranno 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'Arbitro dovrà fare molta attenzione per stabilire quale squadra è stata la prima a richiedere la sostituzione.
11. Quando l'Arbitro ferma l'incontro per l'assegnazione di un punteggio o di una sanzione 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, o intervento sanitario).

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'interoturno. Prima di applicare la sanzione Shikkaku l'Arbitro dovrà consultare il Capo Arbitro e lo Staff Dirigenziale.

Art. 14 – 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 = MubobiHansoku

JH = JogaiHansoku

□ = 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

ShobuIppon: 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).