



REGOLAMENTO PRESIDENTI DI GIURIA KARATE

Art. 1 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

i Presidenti di Giuria sono responsabile di tutto il materiale riguardante lo svolgimento della gara.

Devono:

- **presiedere la Giuria di tavolo.**
- **vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione sia regolare.**
- **evitare in modo assoluto di interferire sulle decisioni della Giuria di quadrato.**
- **decidere in accordo con il Responsabile Arbitri sui reclami per errata applicazione di norme regolamentari e, qualora disponga degli elementi necessari, per posizione irregolare dei partecipanti.**
- **fare in modo che, durante lo svolgimento della gara, tutte le persone mantengano un atteggiamento consono alla manifestazione in corso; qualora questa regola venisse infranta, in collaborazione con il Responsabile Arbitri, prendere le opportune decisioni.**

Art. 2 - CATEGORIE

1. gli Atleti sono suddivisi nelle categorie seguenti:

KATA

- **fino a 8 anni**
- **9 - 10 anni**
- **11 - 12 anni**
- **13 - 14 anni**
- **15 - 17 anni**
- **18 - 20 anni**
- **21 - 35 anni**
- **36 - 50 anni**
- **+51 anni**

e nelle seguenti cinture colorate (non sono ammesse le cinture bicolore come ad esempio gialla/arancio):

- **bianca/gialla**
- **arancio/verdi**
- **blu/marroni**
- **nere**

KUMITE (shobu sanbon)

Categorie come sopra nelle seguenti cinture colorate:

arancio/verdi

blu/marroni

nere

2. gli Atleti non possono gareggiare in una categoria inferiore o con un colore di cintura inferiore alla propria, a meno che la decisione sia presa dal rappresentante sociale o coach e dal commissario di gara o responsabile della stessa.

3. gli Atleti gareggiano nella propria categoria e distinzione del grado o gradino, sono consentite le eccezioni seguenti:

° nel caso in cui nella propria categoria non vi siano sufficienti atleti iscritti (almeno due)

° nel caso che la commissione od il commissario di gara, dopo aver interpellato il rappresentante sociale, ritenga opportuno, per problematiche chiare e definite, di optare per scelta diversa.

Art. 3 - NORME PER LO SVOLGIMENTO DELLE GARE

1. in tutte le gare il Presidente di Giuria può controllare:

° tesseramento dell'Atleta e della Società.

° documento d'identità dell'Atleta.

° peso dell'Atleta per le gare divise in categoria di peso.

2. dopo le eventuali operazioni di controllo, peso, sorteggio, il Presidente di Giuria, può, se lo ritiene necessario, dare lettura, alla presenza dei Rappresentati delle Società, dell'elenco degli Atleti iscritti in ogni categoria, o far visionare l'elenco stesso in maniera opportuna.

Art. 4 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KATA

1. la gara può essere individuale e/o a squadre.

2. la gara può essere divisa per cintura.

3. le squadre devono essere composte da tre o cinque atleti.

4. i concorrenti devono eseguire i Kata, in conformità con le scuole di Karate-Do riconosciute dall' USAcli/Camdo

Art. 5 – SORTEGGIO GARA DI KATA

1. dopo aver trascritto il nome dell'Atleta o Società sul Verbale Gara, si definisce la scala di programma con un chiaro e trasparente sorteggio.

2. terminato il sorteggio, il Presidente di Giuria provvede ad iscrivere sul tabellone di gara i nomi degli Atleti o delle Società, ciascuno nello spazio corrispondente al numero attribuitogli dal sorteggio.

Art. 6 - ESECUZIONE GARA DI KATA

1. la gara è organizzata in poul. Il massimo consentito per poul è di 32 partecipanti.

Ad ogni turno vengono eliminati il 50% dei concorrenti.

2. se i concorrenti sono fino ad 8, il turno determina il vincitore e i piazzamenti finali.

3. si chiama il primo concorrente, si registra nell'apposito spazio il nome del Kata annunciato dall'Atleta o dalla Squadra, verificare che sia compreso nell'elenco dei Kata permessi per quella gara, se non lo fosse avvisare l'Arbitro Centrale, che provvede a squalificare il concorrente o la Squadra.

E' possibile consultare il commissario di gara, per consentire la presentazione di un kata non compreso nell'elenco! Questa richiesta deve essere fatta prima dell'inizio della competizione, in caso contrario non viene presa in considerazione.

4. al termine dell'esecuzione del kata, registrare i voti attribuiti dagli Arbitri, leggerli iniziando dall'Arbitro Centrale e proseguire in senso orario; togliere il voto più basso e quello più alto (Giuria composta da 5 Arbitri), sommare gli altri tre, annunciare il totale conseguito e registrarlo nell'apposito spazio.

5. se la differenza tra i punteggi espressi dagli arbitri supera 4 decimi, il Presidente di Giuria deve informare l'Arbitro Centrale che convoca i quattro o i due Giudici. Tutti insieme, possono arrivare ad una mediazione che porti la differenza massima del punteggio entro i 4 decimi consentiti. In caso contrario l'arbitro centrale può prendere decisioni estreme, come chiedere la sostituzione dell'ufficiale di gara d'angolo; in casi limite è consentito consultare il commissario di gara o capo generale degli ufficiali di gara.

6. passano il turno i primi 8 concorrenti che hanno ottenuto il punteggio più alto.

7. se è in palio l'ammissione ai primi 8 qualificati o la classifica dei primi 4 posti e, due o più concorrenti hanno ottenuto lo stesso punteggio, sommare al punteggio realizzato il voto più basso, se ancora pari il voto più alto; se sussiste la parità si effettua un Kata di spareggio:

° i concorrenti fino a cintura arancio possono eseguire lo stesso kata.

° i concorrenti da cintura verde a nera devono eseguire un kata diverso, lo stesso kata può essere eseguito nel turno seguente.

8. stabiliti gli 8 finalisti, si chiama il primo qualificato e si sale fino all'ottavo, si registra nell'apposito spazio il nome del Kata annunciato dall'Atleta o dalla Squadra, verificare che sia compreso nell'elenco dei Kata e, per le cinture da verde a nera, che sia diverso dal primo kata eseguito, se non lo fosse avvisare l'Arbitro Centrale, che provvede a squalificare il concorrente.

9. registrare i voti attribuiti dagli Ufficiali di gara, annunciare il totale del punteggio del secondo turno, sommarlo al punteggio del primo turno e annunciare il totale dei due turni (escludere dalla somma i punteggi ottenuti negli eventuali kata di spareggio).

10. in caso di pareggio al termine dei due turni, sommare al punteggio totale dei due turni il voto più basso ottenuto nei due turni, se ancora pari il voto più alto ottenuto nei due turni, se sussiste la parità eseguire un kata di spareggio.

11. il Presidente di Giuria deve verificare che durante i kata di spareggio gli ufficiali di gara possono optare per il metodo "a bandierine" con i due atleti che rappresentano lo stesso kata assegnato dall'arbitro centrale o kansa.

12. nello spareggio gli ufficiali di gara hanno l'obbligo di assegnare, alzando la bandierina, la vittoria ad uno dei due concorrenti, non possono assegnare un voto di parità.

Art. 7 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KUMITE

1. la gara può essere individuale e/o a squadre.

2. gli incontri individuali possono essere divisi in categorie di peso e/o di cintura.

3. nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti.

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.

4. l'ordine di combattimento può essere cambiato ad ogni turno, ma una volta notificato non può più essere cambiato.

5. una squadra è squalificata se qualcuno dei suoi componenti cambia l'ordine di combattimento.

6. una squadra non è ammessa a partecipare se non ha il numero necessario di atleti: 3 per la gara a 3 atleti, 5 per la gara a 5 atleti; è possibile la partecipazione della squadra senza l'atleta di riserva (4 per la gara a 3, 6 per la gara a 5)

Art. 8 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. la durata del combattimento è di un minuto e trenta secondi per le categorie giovanili (bambini/ragazzi/speranze), due minuti per le altre categorie (ca,ju,se), tre minuti per le finali (1 e 2 posto) ju e se!

2. il prolungamento dell'incontro non si effettua per le categorie giovanili (ba/ra/sp), alla fine dell'incontro di 1,30", la poul arbitrale ha l'obbligo di definire il vincitore anche se il risultato finale risulta essere pari.

° HENCHO SEN: il prolungamento dell'incontro in caso di parità, è definito in un minuto, non ripetibile, l'incontro termina comunque nel caso in cui uno dei due concorrenti ottenga un wazari (1/2 punto o ippon, punto pieno).

Tutte le penalità e punti ottenuti nell'incontro ordinario, sono mantenute e validate 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 cronometrista deve segnalare, per mezzo di un gong o di una suoneria, quando mancano trenta secondi alla fine del combattimento (un colpo di gong o un trillo) e quando finisce il combattimento (due colpi di gong o due trilli).

Art.9 – SORTEGGIO GARA DI KUMITE

1. dopo aver trascritto il nome dell'Atleta e della Società sul Verbale Gara, si definisce la scala ed il programma dei combattimenti con chiaro e trasparente sorteggio.

2. dopo il sorteggio, il Presidente di Giuria provvede ad iscrivere sul tabellone di gara i nomi degli Atleti o delle Società, ciascuno nello spazio corrispondente al numero attribuitogli dal sorteggio.

3. il tabellone, suddiviso in due parti uguali, contiene nel gruppo A i sorteggiati con il numero dispari e nel gruppo B quelli con i numeri pari.

4. nel caso di gara con girone all'italiana, generalmente quando i concorrenti sono 3 e dove ogni concorrente incontra tutti gli altri, non si deve effettuare il sorteggio.

Art. 10 – ESECUZIONE GARA DI KUMITE

1. si chiamano i primi due concorrenti o le prime due Squadre, iscritti sul tabellone nel gruppo A, annunciare che il primo chiamato deve indossare la cintura rossa (aka) e il secondo la cintura bianca (shiro); il primo chiamato si mette alla destra del tavolo di giuria, mentre il secondo si mette a sinistra; quindi si annunciano i due nomi successivi al primo incontro in modo che gli Atleti possano prepararsi.

2. qualora i concorrenti siano in numero inferiore ai posti esistenti sul tabellone, e pertanto qualche numero rimanga libero, il concorrente che avrebbe dovuto incontrare l'avversario contraddistinto con il numero rimasto non assegnato passerà al turno successivo senza combattere.

3. 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).

° se la gara è ad eliminazione diretta:

a) i due ultimi perdenti, contro i vincitori dei gruppi A e B, disputano l'incontro per il 3° e 4° posto.

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

° se la gara è ad eliminazione con recupero si effettua il "recupero".

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, disputano l'incontro per il 3° e 4° posto.

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

4. 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 il capo arbitri che provvederà a sanzionare o squalificare la squadra in difetto.

5. nella gara a squadre, la squadra vincitrice è quella con il maggior numero di combattimenti vinti.

Se due squadre hanno lo stesso numero di vittorie:

° la vincente risulterà essere quella i cui concorrenti hanno realizzato più Ippon e Waza ari, considerando sia i combattimenti vinti sia quelli persi.

Se ancora pari, deve svolgersi un combattimento supplementare fra un rappresentante delle due squadre, in caso la parità continui, ci sarà un prolungamento dell'incontro (ENCHO-SEN).

7. un concorrente ferito, che viene dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale, non può combattere nuovamente in quella gara, il Presidente di Giuria deve annotarlo sul Verbale della gara.

8. un concorrente ferito che vince un incontro per squalifica dell'avversario non può combattere nuovamente in gara senza il permesso scritto del medico ufficiale, il Presidente di giuria deve annotarlo sul Verbale gara. Può essere sostituito solo da una regolare riserva.

9. Gli atleti squalificati non possono più gareggiare ed essere premiati.

Se è ferito nuovamente, può vincere un secondo combattimento per squalifica dell'avversario, ma non può più combattere nella stessa gara.

Art. 11 – RECLAMI

1. se una decisione del Gruppo arbitrale sembra trasgredire i Regolamenti, soltanto il Rappresentante ufficiale della Squadra o nel caso di gare individuali, la persona il cui nome è stato ufficialmente registrato come rappresentante dell'Atleta è autorizzato a presentare reclamo al Presidente di Giuria.

2. il reclamo deve essere fatto mediante rapporto scritto, presentato immediatamente dopo il combattimento dal quale si è generata la contestazione. La sola eccezione si ha quando il reclamo è relativa ad un atto amministrativo.

3. colui che espone il reclamo dovrà depositare una somma pari a quanto deciso dal regolamento annuale gare karate USAcli/Camdo.

4. la protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi su ciò che viene contestato.

5. reclami generici circa il livello dei Giurati non saranno riconosciuti validi quali reclami.

6. il Presidente di Giuria e il Commissario di gara od eventualmente il capo degli Arbitri rivedranno le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo, valuteranno la validità o meno del reclamo al fine di stabilire obiettivamente se sussistono ragioni valide a sostegno della protesta presentata.

7. se il reclamo presentato sarà considerato valido verranno presi tutti i provvedimenti necessari e il deposito versato sarà restituito, altrimenti il deposito sarà trattenuto.

Art. 12 - CLASSIFICA DI SOCIETA'

1. per compilare la classifica di Società, I Presidenti di Giuria si devono attenere ai criteri seguenti:

- 1° classificato: 10 punti**
- 2° classificato: 6 punti**
- 3° classificato: 3 punti**
- 4° classificato: 1 punto**

2. in caso di parità di somma dei punteggi, si controllano le seguenti condizioni:

- 1°: maggior numero di primi posti;**
- 2°: maggior numero di secondi posti;**
- 3°: maggior numero di terzi posti;**
- 4°: maggior numero di quarti posti;**
- 5°: maggior numero di atleti iscritti;**
- 6°: Kata di spareggio scelto dal responsabile Arbitri.**

15/02/2019

Il Coordinatore Nazionale Ufficiali di Gara

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and a final horizontal stroke, positioned below the title of the official.