

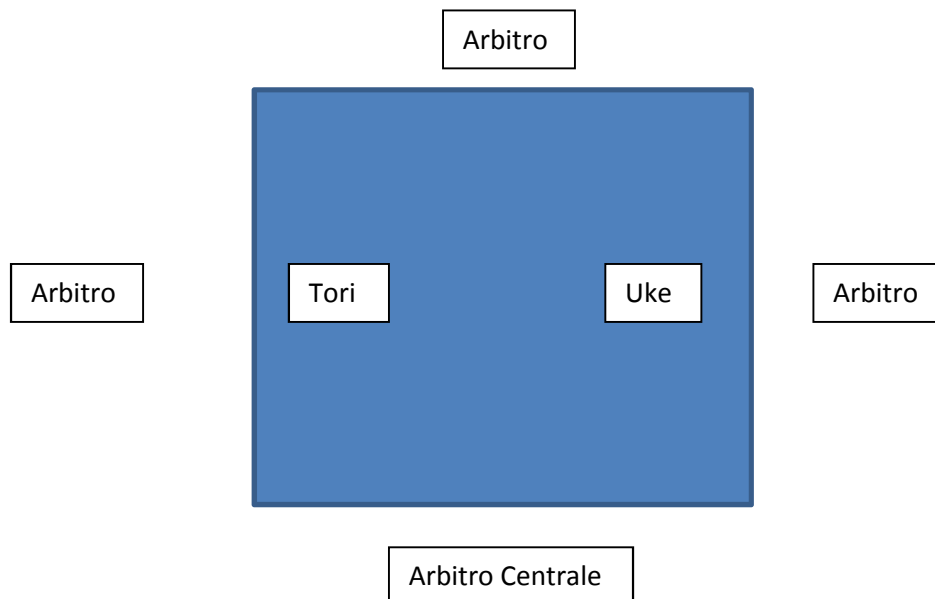


**REGOLAMENTO D'ARBITRAGGIO  
PER LE COMPETIZIONI DI KATA  
HONTAI YOSHIN RYU JU-JUTSU**



## Art. 1 - AREA DI COMPETIZIONE

1. L'area di competizione deve essere piatta ed esente da pericoli.
2. L'area di competizione non ha misure fisse ma deve essere di una grandezza minima da permettere le esecuzioni dei kata.



## Art. 2 - DIVISA UFFICIALE

1. I contendenti detentori di un grado Kyu devono indossare KEIKOGI (giacca, pantaloni di color bianco e cintura). Solo per le Cinture Marroni è facoltativo indossare l'HAKAMA.
2. Le cinture nere dovranno indossare oltre al KEIKOGI (giacca) di color bianco, l'HAKAMA di colore nero con la propria cintura nera.

Nel caso delle donne, può essere indossata una maglietta bianca sotto la giacca

**Se un atleta si presenta con una divisa in disordine o non conforme a quanto precedentemente descritto, potrà non essere ammesso all'area di competizione o verrà stabilita una penalità.**

## Art. 3 - IL GRUPPO ARBITRALE

1. Consiste in un Arbitro Centrale e tre Arbitri.
2. Il tavolo della Giuria è formato dal Presidente di giuria per l'annotazione dei punteggi.
3. L'Arbitro Centrale farà l'appello per la categoria e disporrà gli atleti in ordine per il saluto.
4. All'inizio della gara l'Arbitro Centrale sta al di fuori del campo di gara, alla sua destra e alla sua sinistra gli Arbitri. Dopo il saluto tra i concorrenti e gli Arbitri, l'Arbitro Centrale dà inizio alla competizione.
5. Gli Arbitri devono sedersi ai quattro lati del campo di gara.
6. Il gruppo arbitrale deve rimanere lo stesso sino al termine di una categoria di gara, nessun arbitro può essere cambiato.

#### **Art. 4 – PUNTEGGIO E CRITERIO DI GIUDIZIO**

1. Ogni concorrente entra in gara con un punteggio netto di 200 punti ai quali andranno dedotti punti per eventuali errori commessi durante lo svolgimento della gara.
2. Gli Arbitri assegneranno un punteggio all'esecuzione, che verrà registrato dal Presidente di Giuria.
3. Verranno eliminati il punteggio più alto e quello più basso e il punteggio verrà calcolato sommando i restanti e dividendolo per 2.
4. Se gli atleti sono 8 o meno verrà determinata immediatamente la classifica finale.
5. Se gli atleti sono 9 o più, alla finale accedono i quattro atleti con il punteggio più alto.
6. I pareggi vanno risolti per mezzo di una scelta di tecniche scelte dagli Arbitri.

TUTTI I GIUDIZI SONO INAPPELLABILI;

Per quanto concerne il comportamento, i concorrenti verranno valutati dal momento del loro arrivo sul terreno di gara e nelle zone di attesa, al momento in cui lo lasceranno;

#### **La valutazione degli Arbitri avverrà in base ai seguenti criteri:**

1. TECNICA: precisione della forma, "linea"
2. DISTANZA / SGUARDO/ TEMPO: nel saluto, nell'attacco, in esecuzione /controllo visivo dell'avversario / ritmo e velocità di esecuzione
3. EQUILIBRIO/ SBILANCIAMENTO: mantenere centrata la propria postura / mantenere il controllo del peso dell'avversario
4. ZAN SHIN / KIAI / KIME': giusta posizione di "guardia" / giusta modalità e potenza nel suo impiego / spirito di esecuzione che evita incertezze

#### **Art. 5 – CHIAMATA, POSIZIONE DI INIZIO E TERMINE DEL KATA**

All'inizio della competizione gli atleti entreranno nella area di competizione ponendosi al centro e rivolti verso l'Arbitro Centrale; al cenno dell'Arbitro Centrale, salutano dalla posizione in piedi; quindi girandosi iniziano l'esecuzione del kata eseguendo il saluto in ginocchio. Al termine eseguito il saluto in ginocchio, si girano verso l'Arbitro Centrale attendendone il verdetto al termine del quale si alzeranno ed usciranno dall'area di competizione.

La giuria sarà scelta tra i gradi DENSHO della scuola fino a quando non saranno diplomati Arbitri che avranno fatto tutto il percorso di formazione e sostenuto l'esame finale con il M° Sciutto.

#### **Art. 6 – CATEGORIE E SPECIALITÀ:**

##### **Bambini (5-7) e Fanciulli (8-9)**

1. Cinture Bianche e Arancio: prime 5 tecniche di Gyaku no Kata
2. Cinture Verdi - Marroni : Gyaku no kata

##### **BO**

1. Cinture Bianche e Arancio: UCHI KOMI – HARAI
2. Cinture Verdi - Marroni : UCHI KOMI – HARAI – SUKUI - (2)TSUKI

### **Ragazzi (10-11) Esordienti (12-13-14)**

1. Cinture Bianche e Arancio: Gyaku no Kata
2. Cinture Verdi - Marroni : Gyaku no kata

### **BO**

1. Cinture Bianche e Arancio: UCHI KOMI – HARAI - SUKUI
2. Cinture Verdi - Marroni : UCHI KOMI – HARAI – SUKUI – (2)TSUKI – (2)NAGE

### **Cadetti (15-16-17) Juniores (18-19-20) Adulti**

#### **SPECIALITA' KATA MANI NUDE**

1. Categoria Kyu : GYAKU NO KATA
2. Categoria 1° DAN: NAGE NO KATA;
3. Categoria 2° DAN: OKU NO KATA
4. Categoria da 3° DAN: TANTO DORI

#### **SPECIALITA' ARMI**

1. Categoria Kyu : BO KIHON
2. Categoria 1 DAN: CHO BO KUMITACHI prime 5 tecniche
3. Categoria 2° DAN: Hambo Kunitachi prime 5 tecniche
4. Categoria da 3° DAN: Kodachi

#### **SPECIALITA' IAI**

1. Categoria Kyu : Kata PRIMA SERIE
2. Categoria DAN: Kata SECONDA SERIE

*In assenza del numero minimo di 3 partecipanti per categoria, le categorie d'età potranno essere accorpate, mantenendo la distinzione di cintura.*

# SCHEDA VALUTAZIONE GARA HONTAI YOSHIN RYU



NOME \_\_\_\_\_

GRADO \_\_\_\_\_ SOCIETA' \_\_\_\_\_

DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ LUOGO \_\_\_\_\_

GYAKU NO KATA	TECNICA			
	ERRATA 10	MAL ESEGUITA 5	IMPRECISA 1	Note
1 Urakote				
2 Kukuri Gyaku				
3 Kekomi Gyaku				
4 Honjime				
5 Ninai Gyaku				
6 Tatsuki Gyaku				
7 Maehiji				
8 Hiji Otoshi				
9 Kote Gaeshi				
10 Orikomi				

**PUNTI BONUS: LA PERCEZIONE** (consapevolezza del proprio movimento in rapporto con quello dell'avversario: è ciò che permette di passare dal movimento solamente tecnico a quello sempre più verosimile)  (DA 1 A 5) \_\_\_\_\_

Totale Penalita' \_\_\_\_\_ Punti Bonus \_\_\_\_\_ Punteggio: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Classifica \_\_\_\_/\_\_\_\_

### RISULTATO:

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> <b>ECCELLENTE(200-190)</b>  | <input type="checkbox"/> <b>MOLTO BUONO(189-180)</b>        | <input type="checkbox"/> <b>BUONO(179-170)</b> |
| <input type="checkbox"/> <b>SUFFICIENTE(169-160)</b> | <input type="checkbox"/> <b>APPENA SUFFICIENTE(159-150)</b> | <input type="checkbox"/> <b>NC(&lt;150)</b>    |

NOTE:

Arbitro: Nome \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_