

# NUOVO REGOLAMENTO FIJLKAM - PARAKARATE

## 1. CATEGORIE E CLASSI SPORTIVE

1. Le categorie vengono così suddivise:

1. Atleti Ipovedenti
2. Atleti con Disabilità Intellettiva
3. Atleti su sedia a Rotelle
4. Atleti con disabilità uditiva<sup>1</sup>
5. Atleti con disabilità Fisica

2. Un punteggio di compensazione sotto forma di **Punti Extra** viene attribuito dal medico federale incaricato in base al grado di Compromissione.

3. Gli atleti con più di un tipo di disabilità potranno gareggiare in una sola delle categorie mansionate nel punto 1

## 2. LE SOTTOCATEGORIE DEL PARAKARATE

Le seguenti sottocategorie, a loro volta suddivise in maschili e femminili, vengono classificate come di seguito:

1. Atleti ipovedenti e non vedenti:
  - K10 - Atleti con disabilità visiva

**Tutti gli atleti gareggeranno con una benda sugli occhi**

2. Atleti con disabilità intellettiva:
  - K20 - Atleti con disabilità intellettiva gravemente inferiore alla media QI da 40 a 57
  - K21 - Atleti con disabilità intellettiva molto inferiore alla media QI da 58 a 74

Tutti gli atleti che rientrano nel QI inferiore alla media da 75 a 91 rientrano nella categoria K21 senza aggiunta di punti Extra
3. Atleti in sedia a rotelle
  - K30 - Atleti con disabilità fisiche o motorie

---

<sup>1</sup> Il testo scritto in azzurro è relativo alle specifiche disposizioni sperimentali valedoli in ambito FIJLKAM

#### 4. Atleti con Disabilità Fisica

- K31 - disabilità motoria caratterizzata dalla parziale o totale limitazione del movimento, comprendendo impedimenti neuro-muscolo-scheletrici come diminuzione della forza, diminuzione del range di movimento
- K32 - amputazioni e dismelie (sono anomalie congenite degli arti, assimilabili sul piano funzionale alle amputazioni)
- K33 - differente lunghezza degli arti
- K34 - lesioni midollari (tetraplegia e paraplegia);
- K35 - lesioni cerebrali (comprendono patologie come spasticità, atetosi e atassia);
- K36 - nanismo (bassa statura), focomelia e displasia congenita dell'anca.

#### 5. Atleti con disabilità Uditiva

- K40 - Tutti gli atleti che hanno sull'orecchio migliore una sordità al disotto di 55 DB

Gli atleti appartenenti alle categorie K10, K20 e K21 possono essere assistiti da un accompagnatore che deve essere comunque accreditato, oltre che dal tecnico.

### 3. AREA DI GARA

1. L'area di gara è costituita da un quadrato omologato WKF ( si veda il punto 9), con lati di un minimo di otto metri (misurati dall'esterno), con un metro aggiuntivo su tutti i lati come area di sicurezza. Ci sarà un'area di sicurezza libera di due metri per lato.
2. I tappetini devono essere di colore uniforme, ad eccezione del metro esterno dei tappetini 8 x 8 metri che deve essere di colore diverso.
3. Se gli incontri si svolgono su una piattaforma:
  - a) L'accompagnatore degli atleti con disabilità intellettiva e disabilità visiva (il tecnico o l'assistente registrato) siederà sulla sedia della pedana accanto all'atleta.
  - b) Nel caso in cui il concorrente abbia sia un Assistente che il Tecnico: l'Assistente accompagnatore siederà sulla sedia posta sulla pedana accanto all'Atleta mentre il Tecnico siederà sulla sedia per Allenatori, come descritto nel WKF Karate Competition Rules per Kata.
4. I Tecnici di tutti gli altri atleti afferenti alle altre patologie di disabilità siederanno sulla sedia per allenatori, come descritto nell'Appendice 13.1.
5. L'intera Area di Gara deve essere priva di qualsiasi tipo di ostacolo che impedisca il movimento.
6. Gli spogliatoi maschili e femminili dovranno essere dotati di porte larghe almeno 1 metro ed essere privi di ogni barriera architettonica.

### 4. ABITO UFFICIALE

4.1 I concorrenti devono indossare un karategi bianco senza strisce, bordini o ricami personali diversi da quelli specificamente consentiti dalla WKF. L'emblema della società sarà indossato sul petto sinistro della giacca e non potrà superare una dimensione

complessiva di 12 cm per 8 cm. Sul gi possono essere visualizzate solo le etichette originali del produttore. I concorrenti devono indossare una semplice cintura rossa o blu, come da gruppo designato di concorrenti. Le cinture devono essere larghe circa cinque centimetri e di lunghezza sufficiente a lasciare quindici centimetri liberi da ogni lato del nodo, ma non più lunghe di tre quarti della coscia. Le cinture devono essere prive di ricami personali o pubblicità o segni diversi dall'etichetta consueta del produttore.

3. La giacca del gi, stretta alla vita con la cintura, deve avere una lunghezza minima che copra i fianchi, ma non deve superare i tre quarti della coscia. Le concorrenti di sesso femminile possono indossare una semplice T-shirt bianca sotto la giacca di Karate. I laccetti ai lati della giacca devono essere allacciati. Non possono essere utilizzate giacche senza laccetti.

4. La lunghezza massima delle maniche della giacca non deve superare la piega del polso e non essere più corta della metà dell'avambraccio. Le maniche della giacca non possono essere arrotolate.

5. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno i due terzi dello stinco e non devono arrivare al di sotto della caviglia. Le gambe dei pantaloni non possono essere arrotolate.

6. I concorrenti devono tenere i capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli il regolare svolgimento della prestazione del kata. La fascia per capelli non sarà consentita. Se l'Arbitro considera i capelli di un Atleta troppo lunghi e/o sporchi, può escludere l'Atleta dall'incontro. Le mollette per capelli sono vietate, così come le mollette metalliche. Sono vietati nastri, perline e altre decorazioni. Sono consentiti uno o due elastici discreti su una singola coda di cavallo.

7. I concorrenti possono utilizzare un copricapo approvato dalla WKF per motivi religiosi: un foulard in tessuto semplice nero che copre i capelli, ma non l'area della gola.

8. I concorrenti non devono indossare oggetti metallici o di altro tipo.

9. Gli Atleti in sedia a rotelle possono indossare scarpe sportive che devono essere completamente bianche e senza alcun logo o marchio di fabbrica.

10. Gli occhiali sportivi come da prescrizione sono consentiti solo agli atleti con disabilità intellettiva, agli atleti con disabilità fisica ed agli atleti con disabilità uditiva. Tutti gli occhiali devono essere fissati alla testa con una cinghia e devono rimanere saldamente in posizione durante l'uso, senza cadere. L'uso di occhiali sportivi deve essere approvato dalla Commissione ParaKarate. Le lenti a contatto possono essere indossate a rischio e pericolo del Concorrente.

11. È vietato indossare indumenti o attrezzature non autorizzate.

12. È compito del Supervisore della Gara assicurarsi, prima di ogni incontro, che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato. L'attrezzatura approvata dalla WKF deve essere accettata e non può essere rifiutata.

13. L'uso di bende, imbottiture o supporti per lesioni deve essere approvato dall'arbitro su consiglio del medico di gara.

## **5. ATTREZZATURE**

Gli accessori accettati sono bende (classe K10), occhiali sportivi (classi K20, K21, K30, K31, K32, K33, K34, K35, K36 E K40 ), sedie a rotelle i (classe K30) e **Protesi**. Non sono consentite in Gara bastoni, stampelle e altre attrezzature utilizzate per il supporto fisico

### **5.1 BENDAGGI**

Gli atleti della classe non vedenti (K10) sono tenuti a indossare una benda copri occhi. Questa dovrebbe essere di un colore scuro e discreto (grigio, blu, nero) e non dovrebbe avere loghi o segni di sponsor o produttori. Le bende devono inoltre rimanere saldamente

posizionate sul viso e sulla testa dell'Atleta per mezzo di un elastico o cinturino regolabile che non deve allentarsi o slacciarsi durante l'esecuzione del Kata. Tutte le bende devono essere approvate dalla Commissione ParaKarate immediatamente prima della competizione.

## **5.2 SEDIE A ROTELLE**

Particolare attenzione deve essere posta alla carrozzina, in quanto considerata parte dell'Atleta. La violazione delle seguenti regole comporterà l'esclusione della carrozzina dal Concorso.

### **5.2.1 SEDIE A ROTELLE AMMESSE**

Saranno ammessi tutti i tipi di sedia a rotelle che consentano la presentazione atletica e indisturbata di un Kata. Non sono ammesse solo le seguenti tipologie e varianti:

- a) Sedie a rotelle con ruote antiribaltamento
- b) Sedie a rotelle con supporto alla trazione elettrica (es. motori elettrici integrati nei mozzi delle ruote)
- c) Sedie a rotelle elettriche

### **5.2.2 CARATTERISTICHE DELLA SEDIA A ROTELLE**

1. La parte inferiore dei poggiapiedi deve essere progettata per evitare danni ai tatami.
2. Sono consentite una o due rotelle antiribaltamento attaccate alla parte posteriore della carrozzina per motivi di sicurezza. Possono essere fissati sia al telaio che all'asse posteriore e posizionati nella parte posteriore della carrozzina; alla carrozzina possono essere aggiunte ruote che entrano frequentemente o addirittura continuamente in contatto con il pavimento. La larghezza tra le ruote deve essere limitata alla distanza tra l'interno delle due ruote grandi. Quando l'Atleta è seduto sulla sedia a rotelle in posizione di guida in avanti, la distanza massima consentita tra la parte inferiore della(e) ruota(e) e il tatami è di 2 cm. La ruota o le ruote antiribaltamento non devono sporgere oltre il piano verticale che tocca i punti più arretrati delle ruote motrici. Questo allineamento deve essere giudicato con la carrozzina in posizione di guida avanzata.
3. Le grandi ruote posteriori possono avere una campanatura massima di 18 gradi (vedi Appendice 13.2.).
4. Le ruote grandi possono essere di qualsiasi colore, purché non macchino o danneggino il tatami. Non sono ammessi pneumatici o ruote che segnano il tatami. Possono essere fatte eccezioni qualora si possa dimostrare che i segni possono essere rimossi facilmente e rapidamente.
5. L'altezza massima dal pavimento alla parte superiore del cuscino, quando viene utilizzato un cuscino, o alla parte superiore della piattaforma del sedile (quando non viene utilizzato un cuscino) non deve superare i 65 cm.
6. Deve essere presente un corrimano su ogni ruota.
7. Sulla sedia a rotelle non sono ammessi dispositivi di sterzo o ingranaggi.
8. La sedia a rotelle utilizzata per le qualificazioni non può essere sostituita durante la competizione.
9. Sono ammesse cinghie per fissare le gambe degli Atleti su sedia a rotelle (K30). Devono essere di colore bianchi, senza loghi e devono essere di materiale non elastico o comunque estensibile. È possibile utilizzare un massimo di tre (3) cinghie; queste devono essere poste tra le caviglie e l'anca. La fissazione della parte superiore del corpo non è consentita.

## 6. ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KATA

1. La competizione di Kata assume la forma di incontri individuali. La gara di Kata individuale consiste in prestazioni individuali divisi per gli atleti di sesso maschile e per quelli di sesso femminile;
2. In occasione dei Campionati Italiani, i quattro migliori Atleti (oro, argento e due bronzi) dell'evento precedente sono teste di serie.
3. Il numero dei Concorrenti determinerà il numero dei gironi per facilitare le fasi eliminatorie.
4. Il sistema delle eliminatorie utilizzato per i kata prevede che gli Atleti siano divisi in gruppi di otto in egual numero (con le eccezioni spiegate per meno di 11 o più di 96 concorrenti presenti): per ogni turno si riduce il numero di Atleti per gruppo a 4 passando al successivo round - fino a quando rimangono solo due gruppi di Atleti. Successivamente, gli Atleti con il punteggio più alto in ciascuno dei due rispettivi gruppi, vengono messi uno contro l'altro per competere per il 1° posto (il perdente dell'incontro prende il 2° posto); i concorrenti che hanno il secondo punteggio più alto in ciascuno dei due gruppi sono contrapposti al terzo punteggio più alto nell'altro gruppo per competere per i due terzi posti (finali di bronzo).
  - Nel caso in cui ci siano 3 o meno Atleti viene eseguito un singolo kata per determinare dal 1° al 3° posto.
  - Con 4 concorrenti si formano due gironi da due per il primo turno e i due vincitori si incontrano per gareggiare per il 1° posto mentre i due perdenti si piazzano al 3° posto.
  - Con 5-10 concorrenti, si costituiscono due gruppi e i due atleti con il punteggio più alto di ciascun gruppo passano agli incontri per la medaglia. Il gruppo seguirà quindi la normale procedura secondo cui il concorrente con il punteggio più alto per ciascun gruppo gareggerà per 1° e 2° posto - e il numero 2 incontrerà il numero 3 dell'altro gruppo e viceversa - a meno che non ci siano solo 5 concorrenti in totale - nel qual caso il concorrente numero 3 del gruppo più numeroso vincerà il suo 3° posto.
  - Se il numero dei concorrenti è 11-24, vengono formati due gruppi. Dopo il primo kata i 4 migliori concorrenti formano due gruppi di quattro; al termine dell'esecuzione del secondo kata si determinerà la classifica per i 6 concorrenti (3 per ogni gruppo) che procederanno a gareggiare nel terzo turno per le medaglie nel modo normale.
  - Se il numero dei concorrenti è 25-48, vengono formati quattro gruppi. Dopo il primo Kata, i primi 4 classificati di ogni gruppo passeranno al secondo turno. Al secondo turno, i 16 concorrenti sono divisi in 2 gruppi in 2 Tatami (8 concorrenti per ogni gruppo) e verrà eseguito il secondo Kata. Dopo il secondo turno, i 4 migliori concorrenti per ogni gruppo (otto in totale) passeranno al terzo turno. Nel terzo round, questi 8 concorrenti sono divisi in 2 gruppi (4 concorrenti per ogni gruppo) ed eseguono il terzo kata. Dopo il terzo round, i 3 migliori concorrenti di ogni gruppo passeranno alle medaglie, eseguendo il quarto Kata.
5. La stessa giuria deve essere schierata per tutti i concorrenti di un gruppo, per ogni singolo round.
6. Non saranno applicati ripescaggi se non diversamente stabilito specificamente per una competizione.
7. I singoli concorrenti che non si presenteranno al momento della chiamata saranno squalificati (KIKEN) .

### SPIEGAZIONE:

8. La tabella seguente riassume il numero di pool e gruppi in base al numero di concorrenti

Numero di concorrenti	Numero di gruppi	Numero di Kata eseguito per vincere	Concorrenti al secondo turno
2	1	1	Zero (nessun secondo round)
3	1	1	Zero (nessun secondo round)
4	2	2	Medaglia Incontro (per l'oro)
da 5 a 10	2	2	Medaglia Incontro (per oro e
dalle 11 alle 24	2	3	bronzo) 8 concorrenti (4 per
da 25 a 48	4	4	gruppo) 16 concorrenti
da 49 a 96	8	4	32 concorrenti
da 97 a 192	16	5	64 concorrenti
193 o più	32	6	128 concorrenti

### ADATTAMENTO MANUALE DEL SISTEMA DI GIUDIZIO DEL KATA

Per le gare in cui non è disponibile il sistema elettronico di valutazione dei kata, può essere utilizzato l'uso del tabellone segnapunti manuale. In tali casi, il segnale per visualizzare il tabellone è dato dal Presidente di Giuria fischiando, e dando un secondo segnale del fischietto una volta che l'annunciatore ha completato l'annuncio di tutti i punteggi. I sette giudici per la giuria sono selezionati dal Tatami Manager o dal Tatami Manager Assistant.

Inoltre, a condizione che ciò sia annunciato nel comunicato di gara, l'organizzatore può scegliere di utilizzare un solo punteggio complessivo sia della prestazione tecnica che atletica. In tali casi, gli stessi Giudici devono tenere presente che la prestazione dovrebbe essere pesata al 70% per la prestazione tecnica e al 30% per la prestazione atletica. Qualsiasi parità che utilizzi un sistema manuale prevede che i concorrenti in questione eseguano un kata aggiuntivo e diverso in cui i giudici saranno obbligati a differenziare il loro punteggio per risolvere il pareggio.

## ELENCO KATA UFFICIALI

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shimpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

## 7. CRITERI DI VALUTAZIONE

### 7.1 VALUTAZIONE

1. Nel valutare la prestazione di un Concorrente, i Giudici valuteranno in base ai due criteri principali (prestazione tecnica e prestazione atletica).
2. La prestazione viene valutata dal momento in cui inizia il Kata fino al momento in cui termina il Kata.
3. I concorrenti della categoria Disabilità Intellettiva (Classi Sportive K20 e K21) possono eseguire lo stesso Kata in ogni round; è quindi consentita la ripetizione dello stesso Kata. Tutte le altre classi sportive (K10, K30, K31, K32, K33, K34, K35, K36 e K40) devono eseguire un Kata diverso in ogni round.
4. Gli adattamenti possono essere accettabili a causa del tipo di menomazione.
5. Saranno consentite lievi variazioni come insegnato dallo stile del Concorrente di Karate.

### 7.2 SISTEMA A PUNTI

1. La prestazione tecnica e la prestazione atletica ricevono punteggi separati utilizzando la stessa scala da 5,0 a 10,0 con incrementi di 0,2, dove 5,0 rappresenta il punteggio più basso possibile per un Kata che viene accettato come eseguito e 10,0 rappresenta una prestazione perfetta.
2. Una squalifica è indicata da un punteggio di 0,0.
3. Il sistema eliminerà il punteggio più alto e quello più basso rispettivamente per la prestazione tecnica e la prestazione atletica e calcolerà il punteggio totale, che sarà pesato 70% per la prestazione tecnica e 30% per la prestazione atletica.
4. Il punteggio di compensazione (punti extra) emesso dal comitato di classificazione verrà quindi aggiunto al punteggio dei giudici, per regolare il modo in cui l'indebolimento dell'atleta influisce sulle prestazioni di Kata (come descritto nelle Regole di Classificazione WKF Para Karate).
5. La Commissione di Classificazione rilascerà ad ogni Atleta un Punteggio di compensazione da 0.00 a un massimo di 3.00 in punti extra, secondo il livello di menomazione individuale dell'Atleta. Tuttavia, la Giuria si riserva il diritto di fissare il limite massimo del punteggio di compensazione per ciascuna Classe Sportiva individualmente, a seconda delle differenze tra gli Atleti e del livello complessivo di disabilità all'interno della Classe Sportiva.

### 7.3 IN CASO DI PAREGGIO

Nel caso in cui il Concorrente ottenga lo stesso numero di punti, la parità deve essere risolta secondo la seguente procedura incorporata nel sistema di valutazione elettronico:

<b>PASSO 1</b>	Confronta i punteggi TECNICI prima del fattore di moltiplicatore (70%). Il più alto vince
<b>PASSO 2</b>	Confronta i Punteggi TECNICI il punteggio più basso (non escluso). Il valore più alto vince
<b>PASSO 3</b>	Confronta i Punteggi TECNICI il punteggio più alto (non escluso). Il valore più alto vince
<b>PASSO 4</b>	Confronta Punteggio Atletico il punteggio più basso non escluso. Il punteggio più alto vince
<b>PASSO 5</b>	Confronta Punteggio Atletico il punteggio più alto non escluso. Il punteggio più alto vince

<b>PASSO 6</b>	Confronta i Punteggi TECNICI il punteggio più alto tra i punteggi più bassi esclusi. Il valore più alto vince
<b>PASSO 7</b>	Confronta i Punteggi TECNICI il punteggio più basso tra i punteggi più alti esclusi. Il valore più alto vince
<b>PASSO 8</b>	Confronta i punteggi ATLETICI, vince il punteggio più alto tra i punteggi più bassi esclusi.
<b>PASSO 9</b>	Confronta i punteggi ATLETICI, Vince il punteggio più alto tra i punteggi più bassi esclusi.
<b>PASSO 10</b>	Confronta i punteggi ATLETICI, Vince il punteggio più alto tra i punteggi più alti esclusi
<b>PASSO 11</b>	Confronta i punteggi ATLETICI, confrontando il punteggio più basso tra i punteggi più bassi esclusi. Vince il valore più alto
<b>PASSO 12</b>	Confronta i punteggi TECNICI, confrontando il punteggio più alto tra i punteggi più alti esclusi. Il valore più alto vince
<b>PASSO 13</b>	Confronta CRITERI ATLETICI, confrontando il punteggio più alto tra i punteggi più alti esclusi. Il valore più alto vince
<b>PASSO 14</b>	Quando tutti i criteri sono considerati nei casi precedenti non determina il vincitore, LA VITTORIA sarà data utilizzando la monetine testa o croce

## 8. CRITERI DI PRESTAZIONE KATA

<b>PRESTAZIONE KATA</b>	
<b>1. PRESTAZIONI TECNICHE</b>	
a) Posizione b) Tecniche c) Movimento di Transizione d) Tempistica e) Respirazione corretta f) Focus (KIME) g) Conformità: consiste nell'esecuzione corretta delle tecniche a secondo dello stile del Kata	<b>70%</b>
<b>2. PRESTAZIONI ATLETICHE</b>	
a) Forza b) Velocità c) Equilibrio o Controllo della Sedia a Rotelle	<b>30%</b>

Esempio di risultato della valutazione:

	GIUDICE 1	GIUDICE 2	GIUDICE 3	GIUDICE 4	GIUDICE 5	GIUDICE 6	GIUDICE 7	Fattore	Punto	Extra	Totale
Tecnico prestazione	7.2	6.8	6.4	7.4	7.4	6.6	7.4	0,7	14.1	1.00	22.1
Atletico prestazione	7.0	6.8	6.2	7.0	6.6	6.0	7.0	0,3	6.1		

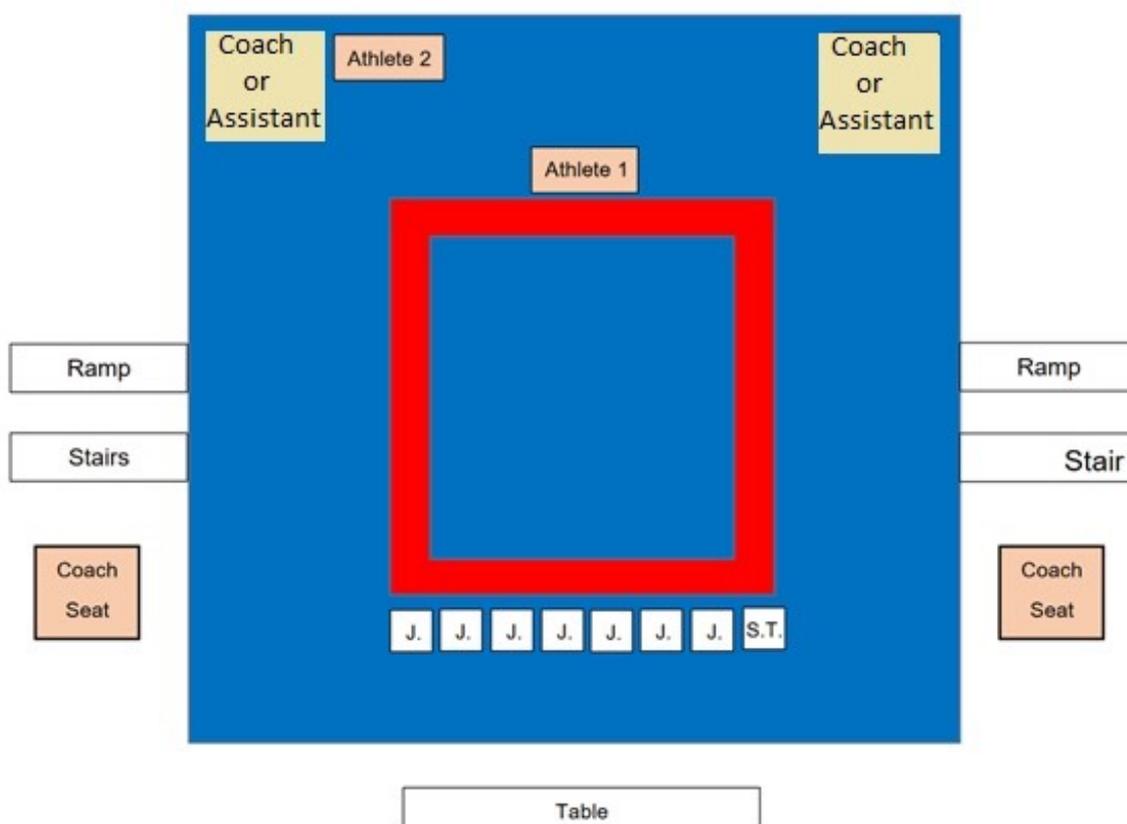
il numero dei giudici può essere ridotto a 5 nel qual caso viene eliminato solo il punteggio più alto e più basso di un Concorrente invece dei due più alti e due più bassi.

## 9. DISPOSIZIONI ATLETI, COACH E ACCOMPAGNATORI

Quando l'incontro si svolge su una piattaforma sopraelevata, l'accesso alla piattaforma deve essere disponibile tramite una rampa accessibile per atleti su sedia a rotelle.

Gli atleti delle classi di disabilità visiva e disabilità intellettiva (rispettivamente K10, K20 e K21) possono essere guidati da un accompagnatore ufficiale (assistente o allenatore) sulla piattaforma per motivi di sicurezza.

L'Accompagnatore può rimanere durante gli incontri su una sedia accanto all'Atleta sulla pedana. Tali Atleti possono anche essere guidati al perimetro e prelevati dal perimetro dall'Accompagnatore prima e dopo la loro esibizione.



Gli Atleti in sedia a rotelle (Classe K30) devono essere guidati dentro e fuori dalla pedana dagli Allenatori, ma gli Allenatori devono rimanere seduti sulle sedie ufficiali degli Allenatori durante la competizione.

## 10. MISURE DELLA SEDIA A ROTELLE AMMESSE

