



**CORSO AGGIORNAMENTO IT-UDG**  
**Trento - 2021**



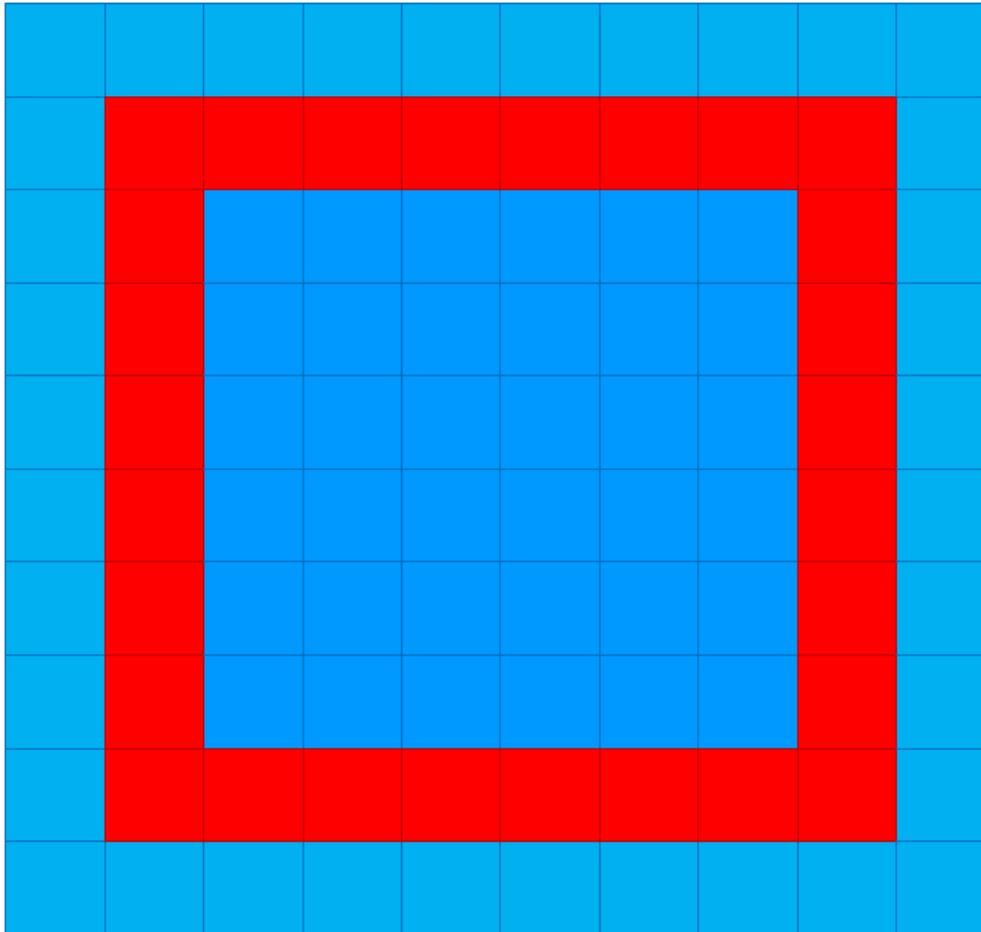
# **REGOLAMENTO ARBITRALE 2019**

**(variazioni in azzurro)**



# ART. 1 - AREA GARA KATA (Fig. Appendice 6)

← 10 metri →  
← 8 m area gara →





## ART. 1 - AREA GARA KATA (Fig. Appendice 6)

- L'area di gara deve essere sufficientemente grande da consentire l'esecuzione ininterrotta dei kata.
- Solitamente è idonea l'area di gara del kumite.
- Per la gara di kata i tappeti del kumite, che indicano il punto di partenza degli atleti, devono essere girati a formare una superficie di gara di colore uniforme.



## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

Si utilizza la medesima divisa prevista per il kumite definita nell'Articolo due del Regolamento Kumite

Gli Atleti devono quindi indossare un Karategi bianco senza strisce, decori o ricami personali





## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

La giacca, una volta stretta intorno alla vita con la cintura, deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirli, ma non può superare la lunghezza di  $\frac{3}{4}$  sulla coscia.

Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca del Karategi.

La giacca deve essere legata.

Le giacche senza laccetti non possono essere utilizzate.



## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire più della metà dell'avambraccio e non devono essere più lunghe della piega del polso. Non è consentito arrotolare le maniche della giacca.

**La giacca non può essere rimossa durante l'esecuzione della prova**

I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno i due terzi della tibia, ma non devono essere più lunghi della caviglia e non possono essere arrotolati.



## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

### IN VIGORE DAL 2017

La cintura indossata dagli atleti, misurata dal nodo,

- non deve essere inferiore a **15 cm**
- non deve superare i  $\frac{3}{4}$  della coscia.



## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

**Le allenatrici possono indossare, per motivi religiosi, il medesimo copricapo approvato dalla WKF previsto per arbitri e giudici.**

**Agli Atleti che si presenteranno non propriamente abbigliati verrà concesso un minuto di tempo per rimediare**

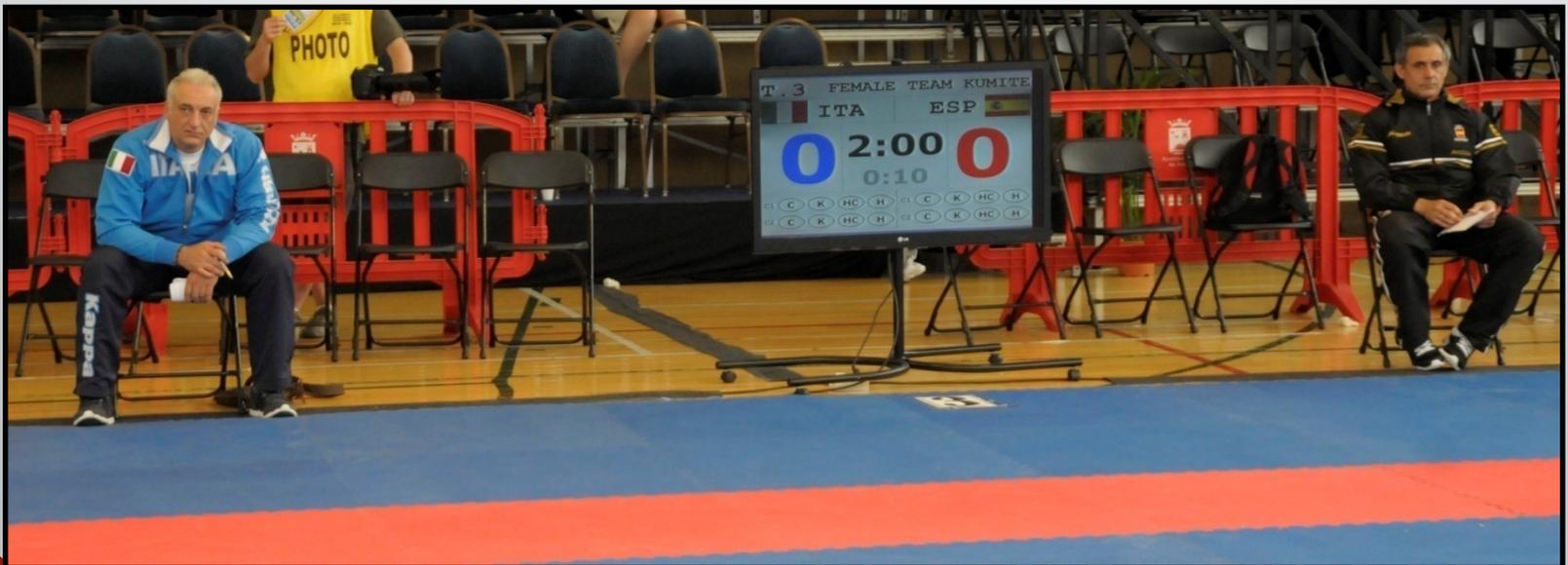
**Nelle gare FIJLKAM se l'atleta non provvederà entro il termine di 1 minuto verrà squalificato**



## ART. 2 - DIVISA UFFICIALE

Gli Allenatori devono indossare la tuta ufficiale della Federazione d'appartenenza (ovvero la tuta sociale).

Possono assistere gli Atleti ma devono sedersi al di fuori dell'area di sicurezza, rivolti verso il tavolo ufficiale





## ART. 3 - ORGANIZZAZIONE GARA KATA

La scelta del KATA è libera, ma in ogni turno si deve eseguire un Kata diverso.  
Una volta eseguito, un Kata non può essere ripetuto.





## ART. 3 - ORGANIZZAZIONE GARA KATA

### **Il sistema delle eliminazioni nella competizione di KATA**

Gli Atleti sono suddivisi in un numero pari di gruppi da 8.

(ad eccezione dei casi in cui siano  $< 11$  o  $> 96$ )

Alla fine di ogni turno il numero di Atleti, in ciascun gruppo, viene ridotto in maniera tale che al gruppo successivo passino solo 4 di essi.

Si prosegue con tale criterio fino a che rimarranno solo 2 gruppi di Atleti a disputare l'ultimo turno eliminatorio.

Alla fine di tale turno, coloro che avranno ottenuto il punteggio più alto del loro gruppo disputeranno la finale per il 1° e 2° posto.

Le due finali per i 3° posti saranno disputate dai secondi classificati di ciascun gruppo con i terzi classificati dell'altro gruppo.

In caso di numeri di Atleti al di fuori del range (da 11 a 96), si deve consultare il Regolamento.



## ART. 3 - ORGANIZZAZIONE GARA KATA

### Il sistema delle eliminazioni - tabella pool/gruppi

Numero Atleti	Numero Gruppi	KATA da eseguire per vincere	Atleti che accedono al secondo round
2	1	1	0
3	1	1	0
4	2	2	Incontro per oro
<u>da 5 a 10</u>	2	2	Incontri per medaglie
da 11 a 24	2	3	8
da 25 a 48	4	4	16
da 49 a 96	8	4	32
<u>&gt; 96</u>	16	5	64



## ART. 3 - ORGANIZZAZIONE GARA KATA

Nelle Finali Nazionali dei C.I. a Squadre e nel C.I. Rappr. Regionali negli incontri per l'assegnazione delle medaglie al Kata seguirà l'**applicazione (Bunkai)**.

E' consigliato che uno degli Atleti (Tori) ripeta la prova precedente mentre gli altri due fanno la funzione di partner (Uke).





## ART. 4 - GRUPPO ARBITRALE

### Numero Giudici

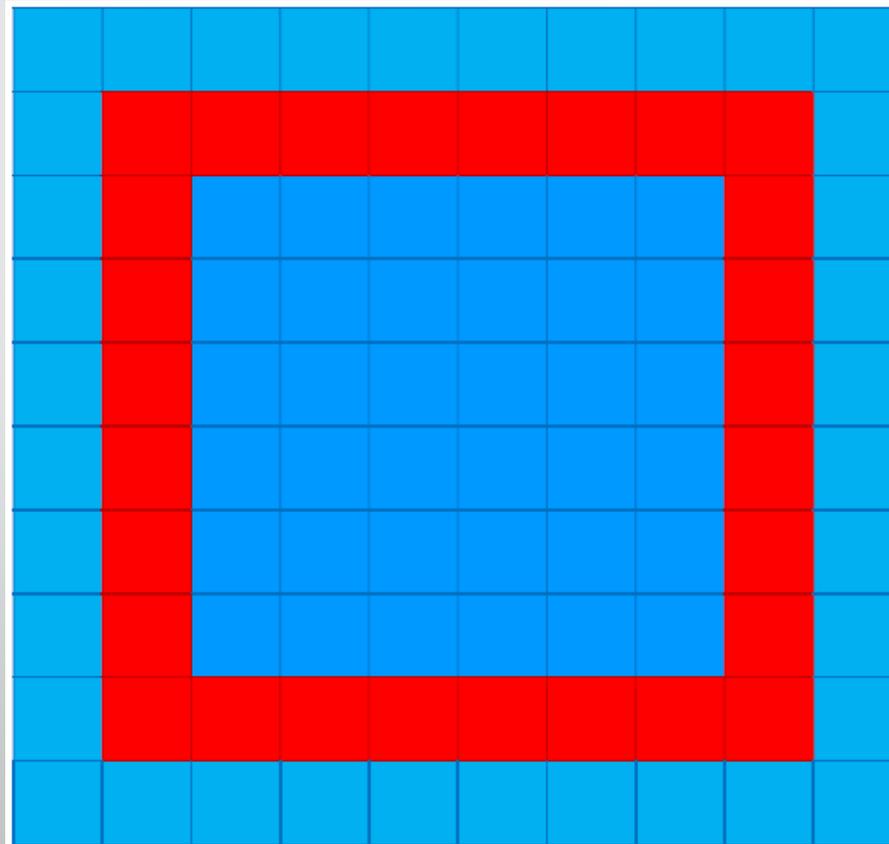
In tutte le competizioni ufficiali WKF il Gruppo Arbitrale è **composto da 7 Giudici** per ogni turno.

Nelle competizioni non vevoli per il ranking WKF, il numero dei Giudici può essere **ridotto a cinque** (p. 7)



## ART. 4 - GRUPPO ARBITRALE

I Giudici e l'Operatore informatico si posizionano di fronte agli Atleti nella sequenza illustrata in figura.



Giudici: 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1

Operatore  
informatico



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Lista ufficiale dei kata

(solo quelli in lista possono essere eseguiti)

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 (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Lista ufficiale dei kata

18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
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



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Valutazione

I Giudici valuteranno la prestazione degli Atleti sulla base di due criteri:

- ❑ **Prestazione Tecnica**
- ❑ **Prestazione Atletica**

La prestazione è valutata dal saluto iniziale al saluto finale del kata.

Nel caso di effettuazione del Bunkai (incontri a squadre) la prestazione termina con il saluto finale del Bunkai



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Sistema di attribuzione del punteggio

I Giudici valuteranno separatamente la **prestazione tecnica** e la **prestazione atletica**, attribuendo a ciascuna il relativo punteggio.

Il punteggio va da un minimo di **5.0** fino ad un massimo di **10.0**, con incrementi minimi di **2 decimi**.

Con 7 punteggi, il sistema informatico eliminerà i due punteggi più alti e i due punteggi più bassi assegnati alle due tipologie di prestazione.

Procederà poi alla somma dei punteggi restanti e per:

- ❑ la prestazione tecnica moltiplicherà il punteggio complessivo per **0.7**
- ❑ la prestazione atletica moltiplicherà il punteggio complessivo per **0.3**

Nel caso di effettuazione del Bunkai, a questo verrà riconosciuta la stessa importanza del kata.



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Criteri di valutazione

#### PRESTAZIONE TECNICA

- Posizioni
- Tecniche
- Movimenti di Transizione/Traslazione
- Scelta del Tempo
- Respirazione corretta *per il Bunkai Controllo*
- Messa a fuoco (Kime)
- Conformità (kihon dello stile) *per il Bunkai Conformità (kata)*

#### PRESTAZIONE ATLETICA

- Forza
- Velocità
- Equilibrio



# ART. 5 - CRITERI DECISIONALI





## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Squalifica

- Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria
- Non eseguire il saluto all'inizio e/o alla fine del kata
- Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione
- Interferire con la funzione dei Giudici (arrivare a contatto con un Giudice)
- Far cadere la cintura durante l'esecuzione
- Superare il tempo di 5 minuti per il kata ed il Bunkai
- Eseguire una tecnica di forbice al collo durante il Bunkai
- Non seguire le istruzioni del Giudice Capo o fare comportamenti illeciti



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Errori

- Piccola perdita di equilibrio
- Esecuzione di un movimento non corretto o incompleto
- Effettuare un movimento asincrono (eseguire una tecnica prima di aver concluso il movimento di transizione)
- I segnali acustici, quelli teatrali (es.: battere i piedi o colpire il petto, le braccia o il karategi), la respirazione inappropriata sono considerati errori molto seri
- Cintura che si allenta scendendo sui fianchi
- Perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima della prova
- Provocare una ferita a causa di una tecnica non controllata durante il Bunkai



## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Spiegazione

#### IL KATA

- Non è una danza o una rappresentazione teatrale
- Deve essere eseguito nel rispetto dei valori e principi tradizionali
- Deve essere realistico come combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto in ogni tecnica
- Deve dimostrare forza, potenza e velocità ed inoltre grazia, ritmo ed equilibrio
- E' compito dell'Allenatore o dell'Atleta assicurarsi che il kata notificato al personale addetto sia appropriato per quel turno di gara





## ART. 5 - CRITERI DECISIONALI

### Esempi di calcolo del punteggio - con 7 Giudici

	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	TOTALE	Fattore	Punteggio
Prestazione <b>TECNICA</b>	8,0	8,2	7,8	7,8	8,4	8,4	8,2	24,4	0,7	17,08
Prestazione <b>ATLETICA</b>	7,8	8,2	7,8	8,2	8,2	8,4	8,4	24,6	0,3	7,38
										24,46

Nelle competizioni non valevoli per il ranking WKF, il numero dei Giudici può essere ridotto a **cinque**.

In questi casi vengono esclusi dal conteggio il punteggio più alto e quello più basso.



## ART. 6 - OPERAZIONI DI GARA

### Modalità

- ❑ Dopo che tutti gli Atleti di un Gruppo avranno eseguito il proprio Kata, si disporranno nuovamente in linea all'esterno dell'area di gara di fronte ai Giudici.
- ❑ L'Annunciatore comunicherà i nomi dei primi quattro classificati che passeranno al turno successivo.
- ❑ Gli Atleti quindi effettueranno il saluto e lasceranno l'area di gara.
- ❑ Prima degli incontri per le medaglie, verranno annunciati i nomi dei primi tre classificati dei due Gruppi, che disputeranno gli incontri finali



## ART. 6 - OPERAZIONI DI GARA

### Modalità

- ❑ Gli Atleti sono suddivisi in gruppi da otto per ciascuna area di gara
- ❑ Prima del turno gli Atleti devono notificare il Kata scelto al personale addetto che a sua volta lo comunicherà all'Operatore informatico
- ❑ All'inizio di ogni turno gli Atleti si disporranno allineati all'esterno dell'area di gara di fronte ai Giudici. Dopo i due saluti (SHOMEN NI REI e OTAGAI NI REI) gli atleti usciranno dall'area di gara
- ❑ Alla chiamata l'Atleta si muove verso la posizione di inizio del kata, all'interno dell'area di gara
- ❑ Dopo il saluto l'Atleta deve annunciare il nome del Kata ed iniziare la prova
- ❑ Al termine della prova e dopo aver fatto il saluto l'Atleta deve attendere il punteggio, effettuare un ulteriore saluto ed uscire dall'area di gara

