



F.E.K.D.A.

FEDERAZIONE EUROPEA KARATE DISCIPLINE ASSOCIATE

VIA TORINO 26-20017 RHO (MI)
TEL/FAX 02/9303164- CELL. 328/2144628

www.fekda.it E-MAIL federazionefekda@libero.it



REGOLAMENTO

PRESIDENTI DI GIURIA

SEMI – LIGHT CONTACT

Versione n° 3 **GENNAIO 07**

Art. 1 - COSTITUZIONE E SCOPI

1. Il Gruppo Giurati Contact (G.G.C.) è un organo di carattere tecnico della F.E.K.D.A. del quale fa parte integrante.
2. Esso è costituito da tutti i Presidenti di Giuria che sono riconosciuti come tali dalla F.E.K.D.A.
3. Il G.G.C. ha lo scopo di formare, inquadrare, organizzare e disciplinare tutti i Presidenti di Giuria.
4. Il G.G.C. ha sede a Rho (MI) presso la F.E.K.D.A.

Art. 2 - ORGANI DEL GRUPPO GIURATI CONTACT

1. Il G.G.C. è diretto e coordinato da un Organo Centrale e da Organi Periferici.
2. L'Organo Direttivo centrale è la Commissione Nazionale Giurati, composta da:
 - a) un Presidente;
 - b) da Membri.

Art. 3 - LA COMMISSIONE NAZIONALE GIURATI

1. La Commissione Nazionale Giurati è nominata dal Consiglio Federale.
2. Risponde del proprio operato direttamente al Consiglio Federale.
3. Attua le direttive del Consiglio Federale e svolge in particolare i seguenti compiti:
 - a) Controlla l'attività dei Giurati in tutte le manifestazioni, predisponendo forme, modalità e mezzi atti ad assicurare il miglior funzionamento del G.G.C.
 - b) Prepara ed organizza i corsi annuali di formazione dei Giurati.
 - c) Propone la lista di designazione dei Giurati per tutte le manifestazioni organizzate dalla F.E.K.D.A.
 - d) Compila, al termine di ogni anno sportivo, una lista di valutazione sul merito e la capacità dei Giurati.
 - e) Svolge, durante le manifestazioni federali, tramite i suoi Membri, funzioni ispettive.
 - f) Propone annualmente al Consiglio Federale eventuali riconoscimenti per i Giurati meritevoli.
 - g) Propone ai componenti Organi Federali gli eventuali provvedimenti disciplinari a carico dei Giurati.
 - h) Può sospendere dalle convocazioni i Giurati a carico dei quali siano pendenti eventuali rapporti.
 - i) Collabora con gli altri Organi Federali su richiesta del Consiglio Federale.
 - l) Propone al Consiglio Federale le modifiche da apportare ai regolamenti Presidenti di Giuria.

Art. 4 - IL PRESIDENTE DELLA COMMISSIONE NAZIONALE GIURATI

1. Il Presidente della Commissione Nazionale Giurati sentito il parere del Consiglio Federale, convoca e presiede le riunioni della Commissione.

Art. 5 - COMMISSARI REGIONALI GIURATI

1. I Commissari Regionali Giurati sono nominati nelle Regioni, ove esistano Giurati, dal Consiglio Federale. Qualora in una determinata Regione non vi sia alcun Giurato, è nominato un incaricato a rappresentare il G.G.C.
2. Provvedono all'attuazione delle norme per il funzionamento dei Giurati della Regione nonché l'impiego, il controllo e la valutazione tecnica dei Giurati dipendenti, in accordo con le norme e le direttive centrali, collaborando con la Commissione Nazionale Giurati.
3. Svolgono qualunque mansione di natura tecnica che sia loro affidata dal Consiglio Federale
4. Loro compiti specifici sono:
 - a) reclutamento dei Giurati;
 - b) loro qualificazione mediante esami;
 - c) perfezionamento tecnico attraverso corsi regionali di aggiornamento;
 - d) proposta di designazione dei Giurati per tutte le manifestazioni a carattere regionale;
 - e) presentazione alla Commissione Nazionale Giurati al termine di ogni anno sportivo, di un rapporto di valutazione su ciascun Giurato.
5. I Commissari Regionali Giurati restano in carico salvo che si verifichi una delle seguenti condizioni
 - a) revoca da parte del Consiglio Federale che li ha nominati;
 - b) dimissioni;
 - c) mancato tesseramento o messa in aspettativa o fuori quadro dalla qualifica di Giurato;
 - d) trasferimento di domicilio ad altra Regione.
6. I Commissari Regionali Giurati rispondono del loro operato al Consiglio Federale che li ha nominati.

Art. 6 - CLASSI

1. I Presidenti di Giuria, sono inquadrati dal G.G.C. nelle seguenti classi:
 - a) Internazionale
 - b) 1° categoria
 - c) 2° categoria
 - d) 3° categoria
2. La qualifica di Presidente di Giuria riconosciuta valida a tutti gli effetti è soltanto quella rilasciata dalla F.E.K.D.A.

Art. 7 - DIVISA FEDERALE

1. I Giurati devono indossare la divisa ufficiale in tutte le gare ed in tutti gli stages.
La divisa è la seguente:
 - a) giacca blu, ad un petto;
 - b) camicia bianca;
 - c) cravatta F.E.K.D.A. portata senza spilla da cravatta;
 - d) pantaloni grigi (pantaloni o gonna per le donne) in tinta unita;
 - e) calze grigie in tinta unita;
 - f) scarpe nere.

Art. 8 - CORSI PER GIURATI

1. I corsi per Giurati sono indetti dalla Commissione Nazionale Giurati.
2. I requisiti del candidato alla qualifica, accertabile dai documenti da presentare per l'ammissione ai Corsi, sono i seguenti:
 - a) cittadinanza europea;
 - b) età superiore a 18 anni;
 - c) licenza di scuola media inferiore;
 - d) tessera F.E.K.D.A.;
 - e) non aver subito squalifiche sportive complessivamente superiori ad un anno.
3. I corsi per essere validi dovranno:
 - a) essere indetti dalla F.E.K.D.A. con la lettera indirizzata a tutte le Società affiliate;
 - b) contenere in dettaglio: la sede con l'indirizzo, la data delle lezioni e degli esami con il relativo orario, il programma che sarà svolto.
4. La qualifica di Presidente di Giuria può venire acquisita solamente al termine del Corso dopo esito favorevole degli esami teorici e pratici.
5. Il candidato che ha acquisito la qualifica di Presidente di Giuria passa a far parte dei quadri del G.G.C. solo dopo aver effettuato come tale il tesseramento presso la Segreteria Generale.
6. La Commissione d'esame sarà nominata dal Consiglio Federale:

Art. 9 - SOSPENSIONE DEI GIURATI

1. I Giurati possono essere sospesi dalle attività nelle seguenti forme:
 - a) ASPETTATIVA (sospensione temporanea senza perdita della qualifica e dell'anzianità) per:
 - mancato rinnovo del tesseramento entro i termini stabiliti, sino al rinnovo stesso;
 - mancata partecipazione ad un corso di aggiornamento, fino al prossimo corso;
 - mancata presenza a tre convocazioni senza giustificato motivo;
 - provvedimento disciplinare dei competenti Organi Federali;
 - sopravvenuta insufficienza che sarà deliberata dal Consiglio Federale su proposta della Commissione Nazionale Giurati.Per riaccedere al ruolo dovranno frequentare un nuovo corso di aggiornamento e superare le prove teorico-pratiche previste.
 - b) FUORI QUADRO (sospensione definitiva), per riaccedere ai ruoli dovranno ripetere gli esami iniziali e riprendere l'iter dall'inizio per:
 - dimissioni;
 - mancata partecipazione ai corsi di aggiornamento per due anni consecutivi;
 - mancato rinnovo del tesseramento per due anni consecutivi;
 - ritiro della tessera deliberata dai componenti Organi Federali;

Art. 10 - DOVERI DEI GIURATI

1. All'atto della nomina e per tutta la sua permanenza nei quadri, il Giurato si impegna ad adempiere con assoluta imparzialità e con perfetta osservanza a tutte le norme Federali tecniche e disciplinari, agli incarichi che gli vengono affidati mantenendo sempre un contegno rispondente alla dignità e alla delicatezza della mansione che esplica.
2. I Giurati devono osservare, e far osservare, scrupolosamente tutte le norme dello Statuto e di tutti i regolamenti federali, nonché le disposizioni che potranno essere emanate di volta in volta dai componenti Organi Federali.
3. Assolvere agli incarichi ai quali sono stati designati.
4. Provvedere al proprio tesseramento.
5. Notificare al G.G.C. con la massima possibile urgenza l'accettazione all'incarico o il rifiuto motivato.
6. Comunicare tempestivamente le eventuali variazioni di residenza, di indirizzo o di reperibilità.
7. Astenersi in modo assoluto dal criticare l'operato dei Dirigenti Federali, dei colleghi, o dall'entrare in polemica con il pubblico, con gli Atleti, con i Dirigenti di Società e con i Tecnici.
8. Rilasciare a chicchessia dichiarazioni relative alle gare dirette o alle quali hanno comunque assistito, se non autorizzati.
9. Non devono assumere la funzione di Allenatore durante le gare nelle quali sono presenti in qualità di Giurato.

Art. 11 - MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Solo la Commissione Nazionale Giurati, con l'approvazione del Consiglio Federale, può apportare modifiche al Regolamento dei Presidenti di Giuria.

Art. 12 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

1. I Presidenti di Giuria devono:
 - a) Presiedere la Giuria di tavolo nelle manifestazioni agonistiche oppure collaborare con altro Giurato incaricato di tale funzione.
 - b) Vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione sia regolare.
 - c) Evitare in modo assoluto di interferire sulle decisioni della Giuria di quadrato.
 - d) Decidere in accordo con il Responsabile Arbitri ed il Supervisore Gara sui reclami per errata applicazione di norme regolamentari e qualora disponga degli elementi necessari, per posizione irregolare dei partecipanti.
 - e) E' responsabile di tutto il materiale riguardante lo svolgimento della gara.
 - f) Deve 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 e Supervisore Gara prendere le opportune decisioni.

Art. 13 - NORME PER LO SVOLGIMENTO DELLE GARE AD ELIMINAZIONE DIRETTA E CON RECUPERO

1. In tutte le gare il Presidente di Giuria deve controllare al momento dell'iscrizione:
 - a) tesseramento dell'Atleta e della Società;
 - b) documento d'identità dell'Atleta;
 - c) peso dell'Atleta (solo nei casi in cui la gara è divisa in categoria di peso).
2. Dopo le eventuali operazioni di controllo, peso, e sorteggio mediante il quale verrà assegnato a ciascun Atleta un numero, il Presidente di Giuria per evitare eventuali contestazioni durante il corso della gara, dà lettura, alla presenza dei Rappresentati delle Società, dell'elenco degli Atleti iscritti in ogni categoria.
3. **Sorteggio Atleti Gara a Squadre:**

Il sorteggio avviene utilizzando tanti tombolini numerati quante sono le Società iscritte alla gara, assegnando ad ogni Società il numero sorteggiato, quindi, iniziando dalla Società a cui viene attribuito il numero 1, si attribuisce ad ogni Atleta il numero progressivo (1-2-3-4 ecc.) quanti sono gli Atleti della Società; si procede successivamente con la Società a cui è stato attribuito il numero 2, attribuendo ad ogni Atleta il numero progressivo (5-6-7 ecc).

4. Dopo il sorteggio Atleti, il Presidente di Giuria provvederà ad iscrivere sul tabellone di gara i nomi degli Atleti ed il nome della Società, ciascuno nello spazio corrispondente al numero attribuito a ciascun Atleta dal sorteggio.

6. Sorteggio Atleti Gare individuale:

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.

a) Si darà così inizio alla gara, chiamando i primi due concorrenti iscritti in alto sul tabellone ricordando di annunciare che il primo chiamato deve indossare la cintura rossa e il secondo la cintura bianca, il primo chiamato si metterà a destra del tavolo di giuria mentre il secondo chiamato si metterà a sinistra; quindi si annunceranno i due nomi successivi al primo incontro in modo che gli Atleti possano prepararsi.

Si precederà così fino ad esaurire il primo turno di eliminatorie.

b) 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.

c) Concluso così il primo turno di incontri si passerà al secondo, al terzo, ecc. fino a che non sia rimasto, per ciascun gruppo, un solo concorrente.

A questo punto se la gara è ad eliminazione diretta si faranno incontrare i due vincitori dei due gruppi ottenendo il vincitore della gara.

d) Nel caso invece di gara ad eliminazione con recupero si effettuerà il "recupero". Ad esso saranno ammessi tutti gli Atleti che sono stati eliminati nel corso dei vari turni di gara dagli Atleti vincitori dei due gruppi.

L'atleta che è eliminato per primo incontrerà quello che è stato eliminato per secondo, il vincitore incontrerà quello che è stato eliminato per terzo e così via sino a che non siano stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. Il tal modo si sarà ottenuto, per ciascun gruppo un vincitore dei recuperi. Ottenuti così i vincitori del recupero del gruppo A e del gruppo B, si inizieranno le finali.

e) I due vincitori del recupero A e B disputeranno l'incontro per il 3° e 4° posto. I due atleti vincitori del gruppo A e B disputeranno l'incontro per il 1° e 2° posto.

Art. 14 - RECLAMI

1. Se una decisione del Gruppo arbitrale sembra trasgredire questo Regolamento, 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.

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

3. Il reclamo deve essere sottoposto al Presidente di Giuria, il quale rivedrà le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo. Dopo aver preso in considerazione tutti i fatti, il Presidente di Giuria farà un rapporto al Supervisore Gara.

N.B.:

- Qualsiasi protesta concernente l'applicazione delle regole, deve venire esposta per iscritto, sottoscritta dal Rappresentante ufficiale della Squadra o dall'Atleta.

- Colui che espone la protesta dovrà depositare una somma pari a quanto deciso dal Consiglio Federale della F.E.K.D.A.

- La protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi su ciò che viene contestato. Reclami generici circa il livello dei Giurati non saranno riconosciuti validi quali proteste ufficiali.

Il compito di provare la validità delle proteste spetta unicamente alla parte che le ha presentate.

- La protesta sarà esaminata dalla Commissione Nazionale Disciplinare alla fine della gara. Nel corso di questo esame si valuterà la validità o meno della protesta al fine di stabilire obiettivamente se sussistono ragioni valide a sostegno della protesta presentata.

- Se la protesta presentata sarà considerata valida verranno presi tutti i necessari provvedimenti. Saranno inoltre prese misure necessarie ad evitare che l'inconveniente possa ripetersi in altre competizioni future.

Il deposito versato sarà inoltre restituito da parte della F.E.K.D.A.

- Se la protesta sarà respinta, il deposito sarà trattenuto dalla F.E.K.D.A.

Art. 15 - CLASSIFICA DI SOCIETA'

Per compilare la classifica di Società delle Gare Federali, I Presidenti di Giuria si devono attenere ai seguenti criteri:

- 1° classificato: 10 punti
- 2° classificato: 5 punti
- 3° classificato: 3 punti
- 4° classificato: 1 punto

IN CASO DI PARITA' di punteggio si controlleranno 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;

Art. 16 - AREA DI GARA

1. Il campo di gara deve essere liscio e privo di pericoli.
2. Il campo di gara deve essere un quadrato coperto di materassini.
3. Il campo di gara deve essere un quadrato, con lati di 8 metri misurati dall'esterno.

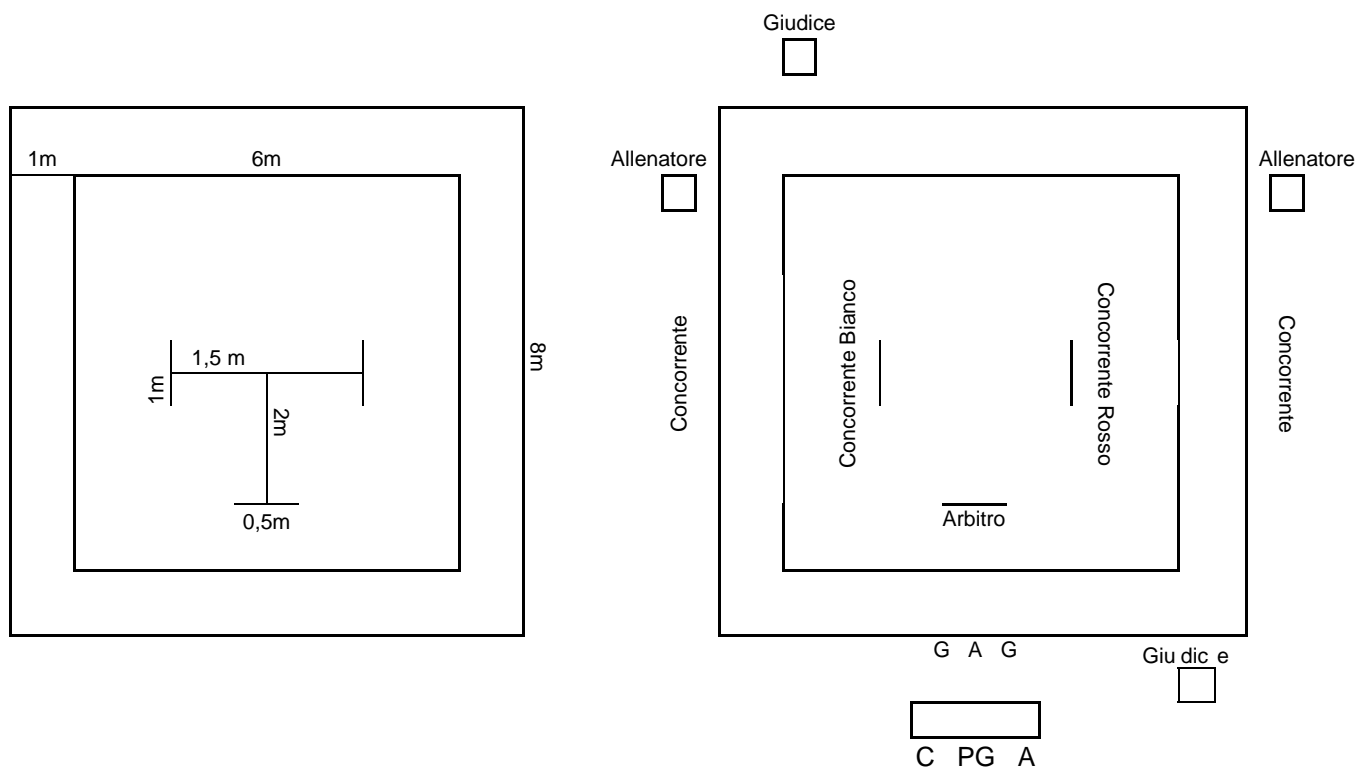
Due linee parallele, lunga ognuna 1 metro ed un angolo retto rispetto alla linea dell'arbitro, devono essere tracciate a una distanza di 1,5 metri dal centro del campo di gara per mettere in posizione i concorrenti.

Una linea lunga metri 0,5 deve essere tracciata a 2 metri dal centro del campo di gara per mettere in posizione l'arbitro.

Una linea deve essere tracciata un metro all'interno del campo di gara. La superficie compresa da questa linea può essere di colore differente, o la stessa linea può non esserci.

Misure del campo di gara

Posizioni pre e post gara di Arbitro Centrale,
Giudici, Concorrenti, Allenatori, cronometristi
Presidente di giuria e Annunciatore.



Commento

Non ci devono essere cartelloni pubblicitari, muri, colonne, ecc. entro un metro dal perimetro esterno del campo. I materassini usati non devono scivolare quando sono a contatto con il pavimento e devono avere un basso coefficiente di attrito sulla superficie superiore.

Le materassine non devono essere spesse come quelle utilizzate per il Judo, poichè queste impediscono i movimenti.

L'arbitro deve assicurarsi che i materassini non si separino durante la gara, poichè le aperture provocano ferite e costituiscono un pericolo.

Art. 17 - DIVISA UFFICIALE

1. I concorrenti e i loro allenatori devono indossare la tenuta ufficiale qui stabilita.
2. Il Responsabile gara può escludere ogni concorrente o allenatore che non osserva questa regola.

CONCORRENTI

1. I concorrenti devono indossare un Divisa, del colore della propria Società Sportiva di appartenenza.
2. Ogni concorrente deve portare i capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli una tranquilla conduzione del combattimento.

La fascia per la testa non è permessa.

Se l'arbitro dovesse considerare i capelli di un concorrente troppo lunghi e/o sporchi, può, con la ratifica del Responsabile gara, escludere il concorrente dal combattimento.

Nella gara sono proibiti fermagli per capelli, così come le mollette metalliche per capelli

I concorrenti devono avere unghie corte e non devono indossare oggetti metallici o di altro tipo che potrebbero ferire i loro avversari.

3. Le protezioni consistono in: Guantoni da 10 once omologate dalla Federazione, (nel Semi Contact sono proibite le fasciature alle mani), conchiglia, protezione paratibia parapiède morbidi, caschetto e corpetto protettivi solo per la categoria Giovani, sono obbligatori.

Il paracadente è obbligatorio.

Gli occhiali sono proibiti (lenti a contatto morbide possono essere portate sotto la responsabilità propria del concorrente).

L'indossare indumenti o equipaggiamenti non autorizzati è vietato.

Le donne devono indossare anche l'equipaggiamento protettivo supplementare autorizzato (paraseno).

4. L'uso di fasciature o sostegni in seguito a ferite deve essere approvato dal Responsabile Gara dietro consultazione del medico ufficiale.

ALLENATORI

1. L'allenatore deve portare la tuta sociale, altrimenti non gli sarà consentito l'accesso alla zona di gara.
2. Durante il combattimento l'allenatore deve restare seduto sulla sedia messa a sua disposizione al bordo del tatami.

Commento

-Il concorrente deve indossare un'unica cintura, rossa o blu.

-Le cinture di grado non devono essere indossate durante il combattimento.

-I guanti, approvati dalla Commissione Arbitrale, devono avere l'imbottitura non suscettibile di spostamenti

-Sono vietate protezioni inguinali che hanno una coppetta semovibile in plastica infilata in una cinghietta, coloro che saranno trovati con indosso una protezione di questo tipo saranno penalizzati.

-Se un combattente arriva sul campo vestito in modo non appropriato, non verrà squalificato immediatamente; gli verrà concesso un minuto per vestirsi in modo appropriato.

Art. 18 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

1. Gli incontri individuali possono essere ulteriormente divisi in categorie di peso e/o di cintura e/o di altezza.

Le categorie di peso possono essere divise in poules.

2. Nelle gare di squadra, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti.

I concorrenti sono tutti membri di una squadra. Non ci sono riserve fisse.

Prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare al tavolo ufficiale una scheda con i nomi e l'ordine di combattimento degli atleti della squadra.

L'ordine di combattimento può essere cambiato per ogni turno, ma una volta notificato non può essere successivamente cambiato.

3. Una squadra sarà squalificata se qualcuno dei suoi componenti o il suo allenatore cambia la composizione della squadra senza rimettersi all'ordine ufficiale di combattimento.
4. Una squadra non sarà ammessa a partecipare se non comprende almeno più della metà del numero prescritto di competitori (per la gara a 3 atleti, almeno 2 iscritti; per la gara a 5 atleti, almeno 3 iscritti).
5. Nessun concorrente può essere sostituito da un altro in un incontro a carattere individuale.

Commento

L'uso dei nomi dei concorrenti provoca problemi di pronuncia e d'identificazione, è preferibile assegnare ed utilizzare numeri di riconoscimento.

La scheda contenente il nome dei combattenti può essere presentata, firmata, dall'Allenatore oppure da un componente della squadra appositamente delegato.

La lista deve includere il nome del paese/club, il colore della cintura assegnata alla squadra per quell'incontro e l'ordine dei combattenti da uno a cinque o da uno a tre.

Se, per un errore nella preparazione dell'incontro gareggia un concorrente sbagliato, a prescindere dal risultato, quel combattimento è dichiarato nullo e inutile. Per ridurre simili errori il vincitore di ogni combattimento deve omologare la vittoria al tavolo di giuria prima di lasciare il campo di gara.

Art. 19 - IL GRUPPO ARBITRALE

- 1) Il Gruppo Arbitrale, per ogni incontro, deve essere segnato sui tabelloni di Gara
- 2) Inoltre, con l'intento di facilitare lo svolgimento degli incontri, devono essere designati dei cronometristi, presentatori e Presidenti di giuria per l'annotazione dei punteggi.

Art. 20 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata del combattimento per le cinture blu, marrone e nera è stabilita in due o tre minuti, il tempo è fissato dal regolamento della gara. Per i combattimenti con concorrenti fino a cintura verde e per tutte le cinture della categoria Giovani, il tempo è di due minuti.
2. Il conteggio del tempo del combattimento parte quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e si ferma solo quando l'Arbitro annuncia: "TEMPO".
3. Il cronometrista deve segnalare, per mezzo di un gong o di una suoneria, quando mancano trenta secondi e la fine del combattimento.
4. Il segnale della fine del tempo segnala la fine del combattimento

Art. 21 - PUNTEGGIO

Il risultato di un combattimento tra atleti è il numero di punto ottenuti dai due concorrenti alla fine del combattimento, solo in caso che un concorrente vincesses "6 a 0", il Presidente di Giuria richiama l'attenzione dell'Arbitro centrale con il GONG per avvisarlo della situazione e porre fine al combattimento per "evidente superiorità tecnica"