



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

KATA

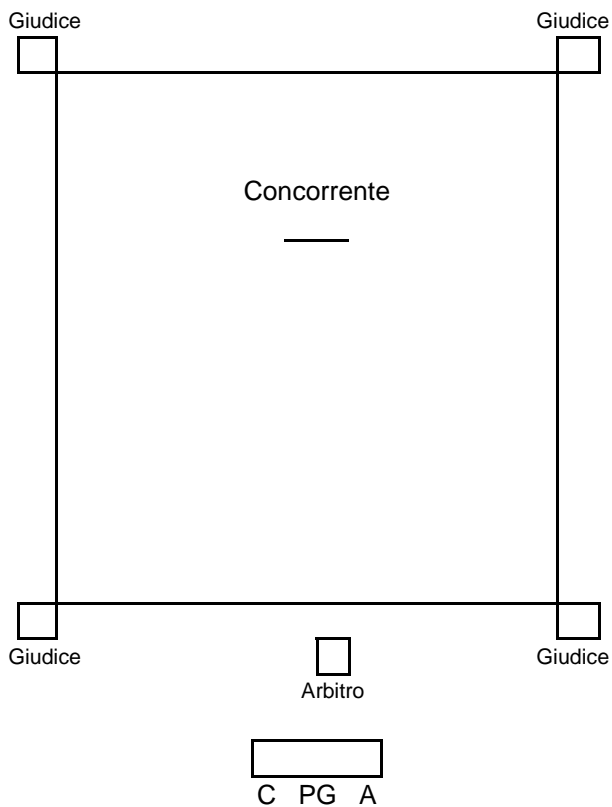
KARATE

Art. 1 - AREA DI GARA

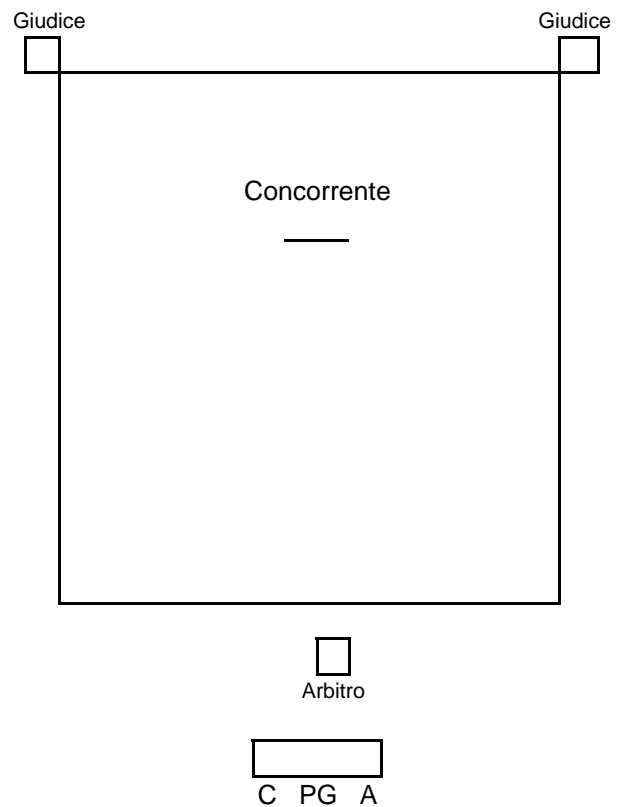
1. Il campo di gara deve essere liscio e privo di pericoli.
2. Il campo di gara deve essere di una grandezza minima da permettere le esecuzioni dei kata.

DISPOSIZIONI DI TORNEO

Posizioni di Arbitro Centrale, 4 Giudici,
Giudici,
Concorrente, Cronometrista,
Presidente di giuria e Annunciatore.



Posizioni di Arbitro Centrale, 2
Concorrente, Cronometrista
Presidente di giuria e Annunciatore.



Art. 2 - 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 Karate Gi, del colore del proprio stile, non contrassegnato, senza strisce o bordature.
Può essere indossato, sul petto sinistro della giacca, l'emblema federale, della società, della nazionale o la bandiera del paese, le etichette originali del fabbricante possono essere esposte sul Gi in fondo all'angolo destro della giacca e in vita sui pantaloni.
Può essere portato sulle spalle un numero di identificazione assegnato dal Comitato Organizzatore.
(Nonostante quanto suddetto, il Comitato Direttivo può autorizzare l'esposizione di etichette speciali o marchi di fabbrica di sponsors riconosciuti).
2. La giacca, quando è stretta intorno alla vita con la cintura, deve essere di una lunghezza minima da coprire i fianchi, ma non più lunga di metà coscia.
Per le categorie Pulcini e Speranze Maschili e per tutte le categorie Femminili, una comune T-shirt bianca può essere indossata sotto il Gi.
3. La lunghezza massima delle maniche della giacca non deve superare la piegatura del polso e non essere più corta di metà avambraccio.
Le maniche della giacca non possono essere arrotolate.
4. I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire almeno due terzi della tibia e non possono essere arrotolati.
5. Ogni concorrente deve portare i capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli una tranquilla conduzione del kata.
La fascia per la testa non è permessa .
Fermaglio per capelli, non metallico, è permesso.
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.
I concorrenti non devono indossare oggetti metallici o di altro tipo.
6. Gli occhiali sono proibiti (lenti a contatto morbide possono essere portate sotto la responsabilità propria del concorrente).
7. 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 kata l'allenatore deve rimanere nella zona apposita.

Commento

-I concorrenti devono indossare la propria cintura di grado.

-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. 3 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA

1. La gara di kata può comprendere esecuzioni singole o di squadra. Le squadre devono essere composte da tre atleti.
2. I concorrenti devono eseguire, durante la gara, i Kata in conformità con le scuole di Karate-Do riconosciute dalla F.E.K.D.A.
3. La lista dei kata è definita dalla F.E.K.D.A.

Art. 4 - IL GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale, per ogni gara è composto da un Arbitro (SHUSHIN) e da due o quattro Giudici (FUKUSHIN).

Inoltre, con l'intento di facilitare lo svolgimento degli incontri, devono essere designati dei presentatori e Presidenti di giuria.

Commento

All'inizio di un incontro di Kata l'Arbitro sta al di fuori della linea che delimita il campo ufficiale di gara. Alla sua destra e alla sua sinistra ci sono i Giudici.

Dopo il tradizionale scambio di saluti tra i concorrenti e il Gruppo Arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, i Giudici si voltano verso l'interno e si inchinano tutti insieme.

Al cambio del Gruppo Arbitrale, gli Ufficiali di gara che escono dal campo di gara, si voltano e fronteggiano il nuovo Gruppo che entra.

I Gruppi arbitrali si salutano con l'inchino su comando del nuovo Arbitro Centrale e su una linea (girati nella stessa direzione) gli Ufficiali di gara che escono lasciano il campo di gara.

I Giudici devono sedersi ai quattro angoli del campo di gara (quattro Giudici), oppure ai due angoli opposti alla postazione dell'Arbitro Centrale (due Giudici). Il gruppo dovrebbe comprendere, per quanto sia possibile, Giudici di diverso stile.

Art. 5 - PUNTEGGIO

1. La gara di kata è organizzata in turni. Il primo turno seleziona otto concorrenti, il secondo turno determina il vincitore e i piazzamenti finali.
2. Ogni Giudice di kata manifesta il punteggio per mezzo di punti. I cartellini che riportano i punti vengono tenuti nella mano destra.
3. Quando il Presidente di Giuria somma i punteggi ottenuti da ogni concorrente, deve eliminare il punteggio minimo e massimo assegnato.
4. In caso di pareggio al termine del primo turno, deve essere sommato il punteggio minimo al punteggio totale. Se la parità persiste, deve anche essere sommato il punteggio massimo al punteggio totale. In caso continui la parità, i concorrenti devono eseguire un ulteriore kata diverso da quello che ha portato al pareggio (lo stesso kata può essere eseguito nel turno seguente).
5. I punteggi ottenuti nei singoli turni devono essere sommati (escludere dalla somma i punteggi ottenuti negli eventuali kata di spareggio).
6. In caso di pareggio al termine dei due turni, deve essere sommato il punteggio minimo, ottenuto nei due turni, al punteggio totale. Se la parità persiste, deve anche essere sommato il punteggio massimo, ottenuto nei due turni, al punteggio totale. In caso continui la parità, i concorrenti devono eseguire un ulteriore kata diverso da quello che ha portato al pareggio.

Commento

I punteggi da assegnare sono compresi tra 6,0 e 8,0, da lasciare

Se la differenza tra i punteggi espressi dal Gruppo arbitrale supera 4 decimi, l'Arbitro Centrale deve convocare i quattro o i due Giudici e, tutti insieme, arrivare ad una mediazione che porti la differenza massima del punteggio entro i 4 decimi consentiti.

Se i giudici sono 3 non viene eliminato il punteggio minimo e massimo.

I pareggi vengono risolti per mezzo di un kata supplementare. **Un pareggio che continui anche dopo l'esecuzione del kata supplementare, deve essere risolto dalla decisione a maggioranza del gruppo arbitrale.**

Art. 6 - CRITERI DI GIUDIZIO

1 - PREMESSA

Il Kata deve essere inteso come un combattimento "reale" contro avversari immaginari. Poichè gli avversari non sono reali, l'atleta deve eseguire tutte le tecniche nella forma corretta. Per forma corretta si intende che l'atleta deve utilizzare il proprio corpo nel modo più razionale, relativamente allo stile praticato, sia nell'eseguire tecniche di difesa che nell'eseguire tecniche di attacco o di contrattacco.

Eventuali variazioni o interpretazioni personali dovranno sempre essere ricondotte entro il seguente schema:

- a) Combattimento reale
- b) Forma corretta
- c) Corretto uso delle tecniche
- d) Corretto uso del corpo

2 - CORRETTO USO DELLE TECNICHE

L'atleta deve dimostrare di aver ben compreso tutti i movimenti del kata e fare quindi un uso corretto delle tecniche come se stesse "realmente" combattendo contro gli avversari.

3 - CORRETTO USO DEL CORPO

L'atleta deve dimostrare di saper usare correttamente il proprio corpo nelle sue espressioni di: velocità e lentezza, contrazione e decontrazione, concentrazione ed espansione, potenza ed elasticità, equilibrio e fluidità, ritmo e kime.

4 - ATTEGGIAMENTO MENTALE E SPIRITO DELL'ATLETA

L'atleta deve dimostrare di aver ben compreso che non sta eseguendo un esercizio solamente ginnico-atletico ma che sta combattendo "realmente"; pertanto dovrà mantenere l'atteggiamento mentale e lo spirito a livello di combattimento, gli occhi dovranno sempre essere in direzione dell'ipotetico avversario, il kiai dovrà essere emesso al momento opportuno.

5 - GIUDIZIO SUL KATA

Vengono qui di seguito elencati i più importanti punti su cui concentrare l'attenzione da parte degli Arbitri, onde potere poi assegnare il relativo punteggio:

- a) Attitudine, spirito dell'atleta
- b) Direzione degli occhi verso l'ipotetico avversario
- c) Equilibrio, stabilità
- d) velocità e ritmo
- e) contrazione e decontrazione
- f) Controllo della respirazione
- g) Comprensione dei movimenti
- h) Sequenza del kata o schema

6 - KIAI

Non sempre la mancata emissione del kiai deve essere valutata in senso negativo e pertanto penalizzata purchè risulti chiaro, da parte dell'atleta, la concentrazione e l'emissione dell'aria nei punti preordinati nelle sequenze del kata.

7 - ESECUZIONE

Nella gara di kata ogni esecuzione non deve essere giudicata semplicemente buona o cattiva, ma accordando uno per uno gli elementi di giudizio di cui al punto 5. Trattandosi di una competizione, è possibile dedurre punti anche per il minimo errore, ed al partecipante non è concesso di ripetere la prova.

8 - CASI DI SQUALIFICA

- a) Esecuzione del kata diverso da quello dichiarato (nel caso che l'atleta prima che l'Arbitro Centrale abbia ripetuto il nome del kata, corregga quanto dichiarato, non verrà squalificato ma si terrà conto della mancanza nella valutazione generale, togliendo alla valutazione di ciascun Giudice 0,3 punti)
- b) Esecuzione di kata non previsto nella lista ufficiale emanata dalla F.E.K.D.A.
- c) Arresto senza continuare
- d) Perdita totale dell'equilibrio (caduta)

Quando un'atleta commette un'infrazione per la quale è prevista la squalifica, l'Arbitro Centrale senza bisogno di interpellare gli altri Giudici deve agitare, con il braccio verso l'alto, una bandierina rossa ed emettere con il fischietto una serie di suoni brevi.

9 - MODALITA'

- a) L'Arbitro Centrale si siede al centro, di fronte al campo di gara ed all'atleta che esegue il kata; conduce lo svolgimento della gara e chiede il giudizio dei Giudici.
- b) L'inizio, la fine ed il ritorno alla posizione di partenza sono lasciati all'atleta senza che l'Arbitro Centrale debba dire nulla. E' chiaro che l'Arbitro Centrale ha la possibilità di intervenire in aiuto dell'atleta qualora questi alla fine del kata non ritorni in posizione di partenza ma rimanga fermo sull'ultima tecnica eseguita, l'Arbitro Centrale, trascorso un tempo adeguato e resosi conto che l'atleta non ritorna, pronuncerà "YAME"
- c) Quando l'atleta ha terminato l'esecuzione del kata, l'Arbitro Centrale concede circa 10 secondi di riflessione ai Giudici quindi procede alla richiesta di Hantei con un colpo di fischietto preceduto da uno più lento ed alzerà, contemporaneamente agli altri Giudici, il tabellone indicante il punteggio assegnato all'atleta. Dopo che il Presidente di Giuria avrà letto e scritto i singoli punteggi, eseguito le somme e comunicato il punteggio finale, l'Arbitro Centrale con un breve colpo di fischietto invita i Giudici ad abbassare i cartelloni
- d) Fukushin shugo: il Fukushin shugo è ammesso solamente nel caso che l'Arbitro Centrale ritenga che sia stato commesso un errore o un'infrazione rilevante alle regole di gara. In questo caso è responsabilità dell'Arbitro Centrale, convocare i Giudici e decidere di quanti punti deve essere diminuito il punteggio assegnato. **Non è ammessa alcuna consultazione sulla valutazione del kata eseguito.**
- e) Qualora alla fine del kata il Giudice ritiene di chiedere qualcosa all'Arbitro Centrale circa eventuali errori o infrazioni rilevate, richiama l'attenzione dell'Arbitro Centrale con l'uso moderato del fischietto. Ricevuto l'assenso dall'Arbitro Centrale, il Giudice si alza dal proprio posto, lasciando i tabelloni sulla sedia, e si reca alla sedia dell'Arbitro Centrale al quale comunica i propri rilievi. Se il rilievo del Giudice viene accettato l'Arbitro Centrale lo comunica agli altri Giudici ed al Presidente di Giuria, indicando anche quando deve essere sottratto da parte di ciascuno al proprio punteggio, se il rilievo non viene ritenuto valido, l'Arbitro Centrale lo comunica ai Giudici usando le braccia nel con cui viene segnalato TORIMASEN.

Art. 7 - OPERAZIONI DELLE GARE

1. Il concorrente deve rispondere alla chiamata del proprio nome andando direttamente sul campo di gara. prende posizione su una linea segnata e si inchina al gruppo arbitrale. Il concorrente deve pronunciare in modo chiaro il nome del kata che deve eseguire e quindi inizia l'esecuzione. A kata completato, il concorrente ritorna alla sua linea e attende il giudizio da parte del gruppo arbitrale.
2. Gli Atleti con cintura bianca, gialla, arancio e verde possono eseguire nei vari turni di gara lo stesso kata.
3. Gli Atleti con cintura blu, marrone e nera devono eseguire ad ogni turno di gara un kata diverso.

Art. 8 - RECLAMI

1. Nessuno può reclamare su un giudizio del Gruppo Arbitrale.
2. Se una procedura arbitrale sembra contravvenire a questo descritto in questo regolamento, solo il rappresentante ufficiale del concorrente o della squadra può presentare il reclamo.
3. Il reclamo deve essere presentato, per iscritto, immediatamente dopo il combattimento, al Responsabile gara..
4. Il Responsabile gara riesaminerà, con il Gruppo arbitrale, le circostanze che hanno portato al reclamo.
Il Responsabile gara dopo aver considerato tutti i dati disponibili, redigerà una relazione e agirà secondo le necessità.
5. Ogni reclamo riguardante le applicazioni delle regole deve essere fatto secondo la procedura di reclamo definita dalla F.E.K.D.A.

Commento

- Il reclamo deve indicare i nomi dei concorrenti, il Gruppo Arbitrale e cosa viene contestato.
- Lamentele generali su regole nell'insieme non verranno accettate.
- Il compito di provare la validità delle proteste spetta unicamente alla parte che le ha presentate.
- Nel caso di una disfunzione amministrativa durante un incontro in corso di svolgimento, l'Allenatore può contestarla direttamente al Responsabile gara che a sua volta la comunicherà all'Arbitro.
- La Commissione esaminerà eventualmente anche filmati ufficiali e interpellerà il Capo Tatami nello sforzo di esaminare obiettivamente la validità del reclamo.
- Se il reclamo sarà ritenuto valido dalla Commissione Arbitrale, sarà intrapresa l'azione necessaria.