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.eu E-MAIL segreteria@fekda.eu

REGOLAMENTO

PRESIDENTI DI GIURIA

KARATE

Art. 1 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA

i Presidenti di Giuria sono responsabile di tutto il materiale riguardante lo svolgimento della gara.
Devono:

- presiedere la Giuria di tavolo.
- vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione sia regolare.
- evitare in modo assoluto di interferire sulle decisioni della Giuria di quadrato.
- decidere in accordo con il Responsabile Arbitri sui reclami per errata applicazione di norme regolamentari e, qualora disponga degli elementi necessari, per posizione irregolare dei partecipanti.
- 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, prendere le opportune decisioni.

Art. 2 - CATEGORIE

1. gli Atleti sono suddivisi nelle categorie seguenti:
   - pulcini, fino a 8 anni
   - speranze, da 9 a 11 anni
   - giovani, da 12 a 14 anni
   - cadetti, da 15 a 17 anni
   - juniores, da 18 a 20 anni
   - seniores, da 21 a 35 anni
   - veterani, da 36 anni in poi.

   e nelle cinture seguenti (non sono ammesse le cinture bicolore come ad esempio gialla/arancio):
   - bianca
   - gialla
   - arancio
   - verde
   - blu
   - marrone
   - nera.
2. gli Atleti non possono gareggiare in una categoria inferiore o con un colore di cintura inferiore alla propria.
3. gli Atleti gareggiano nella propria categoria e nel proprio colore di cintura, sono consentite le eccezioni seguenti:
   - i **Pulcini**, per le gare di kata e kumite, possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o con un peso superiore o con un'altezza superiore e nelle Speranze con la propria cintura o con una cintura superiore o con un peso superiore o con un'altezza superiore.
   - le **Speranze**
     a) per le gare di kata**,** possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o nei Giovani con la propria cintura o con una cintura superiore.
     b) per le gare di kumite possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o con un peso superiore o con un'altezza superiore.
   - I **Giovani**
     a) per le gare di kata**,** possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o nei Cadetti con la propria cintura o con una cintura superiore.
     b) per le gare di kumite possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o con un peso superiore o con un'altezza superiore.
   - i **Cadetti** possono gareggiare nella propria categoria con una cintura o con un peso superiore o nei Juniores o nei Seniores con la propria cintura e il proprio peso o con una cintura superiore o con un peso superiore.
   - gli **Juniores** possono gareggiare nella propria categoria con una cintura o con un peso superiore o nei Seniores con la propria cintura e il proprio peso o con una cintura superiore o con un peso superiore.
   - i **Seniores** possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore o con un peso superiore.
   - i **Veterani** solo per le gare di kata, possono gareggiare nella propria categoria con una cintura superiore e nella categoria Seniores con la stessa cintura o cintura superiore.

Art. 3 - NORME PER LO SVOLGIMENTO DELLE GARE

1. in tutte le gare il Presidente di Giuria deve controllare al momento dell'iscrizione:
   - tesseramento dell'Atleta e della Società.
   - documento d'identità dell'Atleta.
   - peso dell'Atleta per le gare divise in categoria di peso.
2. dopo le eventuali operazioni di controllo, peso, sorteggio, il Presidente di Giuria, dà lettura, alla presenza dei Rappresentati delle Società, dell'elenco degli Atleti iscritti in ogni categoria.

Art. 4 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KATA

1. la gara può essere individuale e/o a squadre.
2. la gara può essere divisa per cintura.
3. le squadre devono essere composte da due o tre atleti.
4. i concorrenti devono eseguire i Kata, suddivisi per Stile e colore di cintura, in conformità con le scuole di Karate-Do riconosciute dalla F.E.K.D.A.

Art. 5 – SORTEGGIO GARA DI KATA

1. dopo aver trascritto il nome dell'Atleta e della Società sul Verbale Gara, o solo della Società per le gare a Squadre, il sorteggio avviene utilizzando tanti tombolini numerati quanti sono gli iscritti alla gara, dividendo i numeri dispari da quelli pari.
2. se una Società presenta in gara più di un Atleta, o più di una Società per la gara a Squadre, gli stessi sono iscritti consecutivamente sul Verbale Gara in modo che alla metà di essi (o alla metà più uno nel caso gli Atleti o le Società, siano in numero dispari) tocchino i numeri dispari e ai rimanenti i numeri pari.
3. dopo il sorteggio, il Presidente di Giuria provvede ad iscrivere sul tabellone di gara i nomi degli Atleti o delle Società, ciascuno nello spazio corrispondente al numero attribuitogli dal sorteggio.

Art. 6 - ESECUZIONE GARA DI KATA

1. la gara è organizzata in turni. Il primo turno, indipendentemente dal numero degli iscritti, seleziona 8 concorrenti, il secondo turno determina il vincitore e i piazzamenti finali.
2. se i concorrenti sono fino ad 8, il turno determina il vincitore e i piazzamenti finali.
3. si chiama il primo concorrente, si registra nell'apposito spazio il nome del Kata annunciato dall'Atleta o dalla Squadra, verificare che sia compreso nell'elenco dei Kata permessi per quella gara, se non lo fosse avvisare l'Arbitro Centrale, che provvede a squalificare il concorrente o la Squadra.
4. al termine dell'esecuzione del kata, registrare i voti attributi dagli Arbitri, leggerli iniziando dall'Arbitro Centrale e proseguire in senso orario; togliere il voto più basso e quello più alto (solo nel caso di Giuria composta da 5 Arbitri), sommare gli altri tre, annunciare il totale conseguito e registrarlo nell'apposito spazio.
5. se la differenza tra i punteggi espressi dagli arbitri supera **4 decimi**, il Presidente di Giuria deve informare l'Arbitro Centrale che convoca i quattro o i due Giudici e, tutti insieme, devono arrivare ad una mediazione che porti la differenza massima del punteggio entro i 4 decimi consentiti.
6. passano il turno i primi 8 concorrenti che hanno ottenuto il punteggio più alto.
   Se i concorrenti sono fino ad 8, stilare la classifica finale.
7. se è in palio l'ammissione ai primi 8 qualificati o la classifica dei primi 4 posti e, due o più concorrenti hanno ottenuto lo stesso punteggio, sommare al punteggio realizzato il voto più basso, se ancora pari il voto più alto; se sussiste la parità si effettua un Kata di spareggio:
   - i concorrenti fino a cintura verde possono eseguire lo stesso kata.
   - i concorrenti da cintura blu a nera devono eseguire un kata diverso, lo stesso kata può essere eseguito nel turno seguente.
8. stabiliti gli 8 finalisti, si chiama l'ottavo qualificato e si sale fino al primo, si registra nell'apposito spazio il nome del Kata annunciato dall'Atleta o dalla Squadra, verificare che sia compreso nell'elenco dei Kata e, per le cinture da blu a nera, che sia diverso dal primo kata eseguito, se non lo fosse avvisare l'Arbitro Centrale, che provvede a squalificare il concorrente.
9. registrare i voti attributi dagli Arbitri, annunciare il totale del punteggio del secondo turno, sommarlo al punteggio del primo turno e annunciare il totale dei due turni (escludere dalla somma i punteggi ottenuti negli eventuali kata di spareggio).
10. in caso di pareggio al termine dei due turni, sommare al punteggio totale dei due turni il voto più basso ottenuto nei due turni, se ancora pari il voto più alto ottenuto nei due turni, se sussiste la parità eseguire un kata di spareggio.
    - i concorrenti fino a cintura verde possono eseguire lo stesso kata.
    - i concorrenti da cintura blu a nera devono eseguire un kata diverso, può essere lo stesso kata del primo turno.
11. il Presidente di Giuria deve verificare che durante i kata di spareggio gli Arbitri assegnino ad ogni concorrente un punteggio diverso, in caso contrario devono far ripetere la votazione.
12. se il pareggio continua anche dopo l'esecuzione del kata di spareggio, gli Arbitri devono prendere una decisione a maggioranza per stabilire il vincitore.

Art. 7 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KUMITE

1. la gara può essere individuale e/o a squadre.
2. gli incontri individuali possono essere divisi in categorie di peso e/o di cintura e/o di altezza.
3. nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti.
   Prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare al tavolo della Giuria una scheda con i nomi e l'ordine di combattimento degli atleti della squadra.
4. l'ordine di combattimento può essere cambiato ad ogni turno, ma una volta notificato non può più essere cambiato.
5. una squadra è squalificata se qualcuno dei suoi componenti cambia l'ordine di combattimento.
6. una squadra non è ammessa a partecipare se non comprende almeno più della metà del numero prescritto di competitori, 2 per la gara a 3 atleti, 3 per la gara a 5 atleti.

Art. 8 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. la durata del combattimento è di due o tre minuti, il tempo è fissato dal regolamento della gara.
2. in caso di combattimento terminato pari si effettua:
   - **HENCHO SEN**, per le gare di **kumite sanbon (sportivo),** che ha lo stesso tempo del combattimento iniziale, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **devono essere riportate** nel prolungamento
   - **SAI SHIAI**, per le gare di **kumite ippon (tradizionale)**, che ha lo stesso tempo del combattimento iniziale, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **non devono essere riportate** nel prolungamento.
3. il conteggio del tempo del combattimento parte quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e si ferma ogni volta che l'Arbitro annuncia lo "YAME".
4. il cronometrista deve segnalare, per mezzo di un gong o di una suoneria, quando mancano trenta secondi alla fine del combattimento (un colpo di gong o un trillo) e quando finisce il combattimento (due colpi di gong o due trilli).
5. il segnale della fine del tempo segnala la fine del combattimento.

Art.9 – SORTEGGIO GARA DI KUMITE

1. dopo aver trascritto il nome dell'Atleta e della Società sul Verbale Gara, o solo della Società per le gare 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, o ad ogni Società per la gara a Squadre, il numero progressivo (1-2-3-4 ecc.) quanti sono gli iscritti della Società; si procede successivamente con la Società a cui è stato attribuito il numero 2, attribuendo ad ogni iscritto il numero progressivo (5-6-7 ecc).
2. dopo il sorteggio, il Presidente di Giuria provvede ad iscrivere sul tabellone di gara i nomi degli Atleti o delle Società, ciascuno nello spazio corrispondente al numero attribuitogli dal sorteggio.
3. il tabellone, suddiviso in due parti uguali, contiene nel gruppo A i sorteggiati con il numero dispari e nel gruppo B quelli con i numeri pari.
4. nel caso di gara con **girone all'italiana,** generalmente quando i concorrenti sono meno di 6 e dove ogni concorrente incontra tutti gli altri, non è necessario effettuare il sorteggio.

Art. 10 – ESECUZIONE GARA DI KUMITE

1. si chiamano i primi due concorrenti o le prime due Squadre, iscritti sul tabellone nel gruppo A, annunciare che il primo chiamato deve indossare la cintura rossa (aka) e il secondo la cintura blu (ao) per il kumite sanbon (sportivo) o la cintura bianca (shiro) per il kumite ippon (tradizionale); il primo chiamato si mette alla destra del tavolo di giuria, mentre il secondo si mette a sinistra; quindi si annunciano i due nomi successivi al primo incontro in modo che gli Atleti possano prepararsi.
2. 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.
3. concluso il primo turno di incontri si passa al secondo, al terzo, ecc. fino a che non sia rimasto un solo concorrente per ciascun gruppo (A e B).
   - se la gara è ad **eliminazione diretta**:
     a) i due ultimi perdenti, contro i vincitori dei gruppi A e B, disputano l'incontro per il 3 ° e 4° posto.
     b) i due vincitori dei gruppi A e B, disputano l'incontro per il 1° e 2° posto.
   - se la gara è ad **eliminazione con recupero** si effettua il "recupero".
     Al recupero sono ammessi tutti gli Atleti che sono stati eliminati nel corso dei vari turni di gara dagli Atleti vincitori dei due gruppi (A e B).
     Il concorrente che è stato eliminato per primo incontra quello che è stato eliminato per secondo, il vincitore incontra quello che è stato eliminato per terzo e così via sino a che non sono stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. In tal modo si ottiene, per ciascun gruppo, un vincitore dei recuperi.
     a) i due vincitori del recupero A e B, disputano l'incontro per il 3 ° e 4° posto.
     b) i due vincitori del gruppo A e B, disputano l'incontro per il 1° e 2° posto.
4. nella gara di Kumite a squadre il Presidente di Giuria deve verificare che gli Atleti rispettino l'ordine d'iscrizione, in caso contrario deve informare l'Arbitro centrale che provvede a squalificare la Squadra colpevole.
5. nella gara a squadre, la squadra vincitrice è quella con il maggior numero di combattimenti vinti.
   Se due squadre hanno lo stesso numero di vittorie:
   - **per le gare di kumite sanbon (sportivo)**, la vincente è quella i cui concorrenti hanno realizzato più Ippon e Waza ari, considerando sia i combattimenti vinti sia quelli persi (massimo di 3 Ippons o 6 Waza Ari per ogni incontro).
     Se ancora pari, deve svolgersi un combattimento supplementare fra un rappresentante delle due squadre, in caso la parità continui, ci sarà una estensione del combattimento (ENCHO-SEN).
   - **per le gare di kumite ippon (tradizionale)**, la vincente è quella i cui concorrenti hanno realizzato nell'ordine più Ippon negli incontri vinti e più Wazaari negli incontri vinti.
     Se ancora pari, deve svolgersi un combattimento supplementare fra un rappresentante delle due squadre, in caso la parità continui, ci sarà una estensione del combattimento (SAI SHIAI).
6. nella gara con **girone all'italiana** vengono attribuiti 2 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta, per determinare il vincitore si procede nell'ordine seguente:
   - somma dei punti.
   - scontro diretto.
   - somma degli Ippon
   - somma dei Wazaari negli incontri vinti.

   Se ancora pari si effettua un incontro di spareggio, senza estensioni e con decisione finale obbligatoria.
7. un concorrente ferito, che viene dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale, non può combattere nuovamente in quella gara, il Presidente di Giuria deve annotarlo sul Verbale della gara.
8. un concorrente ferito che vince un incontro per squalifica dell'avversario non può combattere nuovamente in gara senza il permesso scritto del medico ufficiale, il Presidente di giuria deve annotarlo sul Verbale gara.
   Se è ferito nuovamente, può vincere un secondo combattimento per squalifica dell'avversario, ma non può più combattere nella stessa gara.

Art. 11 – RECLAMI

1. se una decisione del Gruppo arbitrale sembra trasgredire i Regolamenti, 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 al Presidente di Giuria.
2. il reclamo deve essere fatto mediante rapporto scritto, presentato immediatamente dopo il combattimento dal quale si è generata la contestazione. La sola eccezione si ha quando il reclamo è relativa ad un atto amministrativo.
3. colui che espone il reclamo dovrà depositare una somma pari a quanto deciso dal Consiglio Federale.
4. la protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi su ciò che viene contestato.
5. reclami generici circa il livello dei Giurati non saranno riconosciuti validi quali reclami.
6. il Presidente di Giuria e il Responsabile arbitri rivedranno le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo, valuteranno la validità o meno del reclamo al fine di stabilire obiettivamente se sussistono ragioni valide a sostegno della protesta presentata.
7. se il reclamo presentato sarà considerato valido verranno presi tutti i provvedimenti necessari e il deposito versato sarà restituito, altrimenti il deposito sarà trattenuto.

Art. 12 - SIMBOLOGIA

il Presidente di Giuria deve annotare le decisioni arbitrali, sul Verbale Gara, utilizzando la simbologia seguente:

1. **gara di kumite SANBON** (sportivo)

	A = Atenai yoni	M = Mubobi	J = Jogai
O = Waza ari	K = Keikoku	MK = Mubobi Keikoku	JK = Jogai Keikoku
⊥ = Ippon	HC = Hansoku Chui	MC = Mubobi Chui	JC = Jogai Chui
⊥⊥⊥ = Sanbon	H = Hansoku	MH = Mubobi Hansoku	JH = Jogai Hansoku
□ = Kachi (Vincitore)	▲ = Hikiwake (Pareggio)	X = Make (Sconfitta)	S = Shikkaku

2. **gara di kumite IPPON** (tradizionale)

□ = Kachi (Vincitore	A = Atenai yoni	M = Mubobi	J = Jogai
▲ = Hikiwake (Pareggio)	C = Chui	MC = Mubobi Chui	JC = Jogai Chui
X = Make (Sconfitta)	H = Hansoku	MH = Mubobi Hansoku	JH = Jogai Hansoku
	O = Waza ari	⊥ = Ippon	S = Shikkaku

Art. 13 - CLASSIFICA DI SOCIETA'

1. per compilare la classifica di Società, I Presidenti di Giuria si devono attenere ai criteri seguenti:
   - 1° classificato: 10 punti
   - 2° classificato: 5 punti
   - 3° classificato: 3 punti
   - 4° classificato: 1 punto
2. in caso di parità di somma dei punteggi, si controllano 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;
   - 6°: Kata di spareggio scelto dal responsabile Arbitri.