

Anno 2007/2008



REGOLAMENTO

Presidenti di Giuria

Responsabili:

Taddeo Patrizia – Minio Cristina

I Presidenti di Giuria dovranno indossare l'uniforme ufficiale

- Giacca blu scuro ad un petto.
 - Camicia bianca.
 - Cravatta ufficiale ADO-UISP.
 - Pantaloni grigi in tinta unita o gonna.
 - Scarpe nere
 - Calze nere o blu (per gli uomini)
- * Nel periodo estivo i Presidenti di Giuria indosseranno una T-shirt bianca e pantaloni (gonna) blu.*

I Presidenti di Giuria di gara ai tavoli rivestiranno di volta in volta la figura di:

Speaker – annunciano le categorie in gara, chiamano gli atleti, leggono i punteggi dati dagli Arbitri e gestiscono le comunicazioni con gli atleti fino alla classifica finale.

Segnapunti – che compilano materialmente i verbali di gara.

Cronometristi – che si occupano degli orologi e dei gong.

- **Per nessun motivo** è permesso ai **Presidenti di Giuria** commentare o contestare una decisione arbitrale dal punto di vista tecnico, è possibile, altresì avvisare il Capo cinquina se si ha l'impressione che si stia compiendo una irregolarità di tipo amministrativo.
- In questo caso il **Presidente di Giuria** richiamerà l'attenzione dell'Arbitro che riveste la funzione di Arbitrator e gli farà presente il fatto, in maniera che questi possa regolarizzare la situazione.
- E' evidente che, qualsiasi irregolarità il **Presidente di Giuria** dovesse notare, sarà suo dovere farlo presente immediatamente per evitare ingiustizie e/o contestazioni.

- Tutto il lavoro dei **Presidenti di Giuria** si basa sull'uso di un certo numero di **moduli** o **verbali di gara** che sono stati ideati per adattarsi alle più diverse situazioni; è necessaria una adeguata comprensione di ogni modulo affinché si possa utilizzarlo nel modo corretto.

Criteria di suddivisione degli atleti nelle varie **categorie**

il primo criterio è il **sesso**, per ragioni evidenti nel Kumite, ma anche nel Kata, gli atleti gareggeranno divisi per sesso. Nelle competizioni di Kata nelle categorie pre-agonisti ove il numero non consentisse un corretto svolgimento della gara si possono accorpare le due categorie.

Il secondo criterio di suddivisione è per **classi di età** con riferimento all'anno di nascita.

Il terzo criterio è per **cintura** ed i colori codificati sono:- *bianca, gialla, arancio, verde, blu, marrone, nera.*

Si deve tenere presente che alcune Società utilizzano le cinture bicolore, ad esempio bianca/gialla; in gara gli atleti dovrebbero presentarsi con le cinture codificate, nel caso si presentino con la cintura bicolore, vanno considerati del grado immediatamente inferiore.

Il quarto criterio è il **peso**. Questo criterio viene utilizzato solamente per il Kumite.

Competizione di Kata per cinture Nere:

Per ogni verbale di iscrizione si dovrà fare un **sorteggio** che determinerà l'ordine di chiamata dei vari concorrenti per eseguire la prova;

Le **prove** al massimo possono essere **tre**:

La **prima** è una **eliminatoria**, il punteggio della quale non verrà successivamente conteggiato, e riduce il numero (qualsiasi esso sia) degli atleti a **otto**;

La **seconda** e la **terza** prova dovranno essere eseguite su **due tatami diversi**.

La **classifica finale** data sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nei **due kata di finale**.

Competizione di Kata per cinture

Colorate:

Per ogni verbale di iscrizione si dovrà fare un **sorteggio** che determinerà l'ordine di chiamata dei vari concorrenti per eseguire la prova;

Le prove al massimo possono essere **due**:

La prima è una **eliminatória** e riduce il numero (qualsiasi esso sia) degli atleti a **otto** che effettueranno la prova di finale.

La **classifica finale** data sarà determinata dalla somma del punteggio ottenuto nelle due prove.

Verbale di gara (tabellone) per il **Kata**:

Cognome e nome dei concorrenti e Società di appartenenza in sequenza seguendo l'ordine di sorteggio.

Il **nome del kata** per ogni prova che l'atleta/i dovranno eseguire; ciò è assai importante perché alcune categorie debbono eseguire kata compresi in determinate **liste** in vigore come da Regolamento ADO-UISP.

Cinque spazi per segnare i **cinque punteggi** espressi dalla cinquina arbitrale; è importante segnare i punteggi sempre nello stesso ordine; Si registrerà prima il punteggio dell'arbitro più lontano a sinistra e di seguito gli altri procedendo in senso anti-orario (il punteggio rispecchierà quindi la disposizione della cinquina).

Al di sotto dei cinque spazi uno spazio ulteriore per il **punteggio totale** della prova, che si otterrà **scartando il punteggio più alto ed il punteggio più basso e sommando gli altri tre**.

Classifica finale

Alla fine delle prove finali il punteggio totale verrà ottenuto **sommando insieme le prove** come visto in precedenza.

Durante lo svolgimento di ogni turno di gara **l'ordine di chiamata degli atleti non viene cambiato**.

Al termine della competizione si procede a stilare la **classifica finale**.

Può capitare che due atleti abbiano realizzato **lo stesso punteggio totale**, prima di passare ad una prova di spareggio si opererà nel seguente modo:

*Si fa la somma dei **punteggi minimi scartati** nelle due prove di finale; vince l'atleta che avrà ottenuto la somma maggiore tra i due o più a pari merito. Se la parità continua a persistere, si passa a sommare i **punteggi massimi scartati** nelle due prove di finale; vince ancora chi ha la somma maggiore.*

Se anche nel secondo caso la parità persiste, si procederà ad una **prova di spareggio**.

Eliminatorie

Anche nel passaggio tra l'eliminatoria e la finale si possono avere dei **pari merito**, il procedimento per determinare l'atleta che passerà il turno (o nella finale cinture colorate) sarà **lo stesso visto in precedenza** *(va da sé che per forza di cose il punteggio minimo/massimo sarà uno solo)*.

Nel caso gli atleti fossero solo **due** e persistesse la parità, il kata di spareggio potrà essere svolto a **bandierine**.

Sorteggio per Kata e Kumite:

*Esistono **due** metodi di sorteggio a seconda del tipo di tabellone che si deve andare a compilare:*

Tabellone a **punteggio** (Kata): si sorteggia atleta per atleta alternando numeri dispari e pari.

Tabelloni ad **eliminazione diretta** (Kumite): si assegna a sorteggio un numero per ogni Società, si continua sorteggiando Società per Società con il numero a loro assegnato.

Dalla prima Società, quindi, si assegnano agli atleti dei numeri di sorteggio **consecutivi, a partire da uno**; esaurita la prima si passa alla seconda continuando la numerazione degli atleti e così di seguito.

Esempio:

- → Società presenti:

AAA	n° 4 atleti
BBB	n° 6 atleti
CCC	n° 2 atleti
DDD	n° 7 atleti

- → Sorteggio Società:

AAA	n°3
BBB	n°1
CCC	n°4
DDD	n°2

- → Sorteggio atleti:

Alla Società prima sorteggiata (**BBB**) saranno assegnati in modo casuale i primi **sei** numeri (sei atleti), alla Società sorteggiata per seconda (**DDD**) dal numero **sette al numero tredici** (7 atleti) e così di seguito.

Obblighi da seguire per il kumite :

ricordarsi che dal 2007/08 è cambiato il regolamento

Nel tabellone per il kumite c'è l'obbligo di dover segnare con un **cerchio rosso** gli atleti che passano il turno per squalifica dell'avversario (**Hansoku**) per tecniche di **contatto (categoria 1)**.

Questi per poter poi proseguire la competizione **dovranno** presentare al **Presidente di Giuria** un **certificato** rilasciato dal medico responsabile di gara che attesti l'idoneità alla continuazione della competizione dell'atleta stesso.

In ogni caso al **ripetersi** dell'episodio (altra vittoria per squalifica Hansoku dell'avversario per *contatto*) l'atleta **NON** potrà più continuare a combattere.

Girone all'italiana

Supponiamo di avere, in una categoria di **Kumite**, solo **tre** atleti in gara; si dovrà procedere in questo caso al girone all'italiana.

In questo particolare metodo di gara ogni contendente compete con **tutti gli altri**;

In questo caso il **sorteggio** avrà solo la funzione di organizzare in maniera temporale i vari incontri e quindi due atleti della stessa Società potranno anche incontrarsi fin dal primo combattimento.

Assegnazione della **vittoria** nel Girone all'italiana: **esempio**

Concorrenti: **Bianchi / Rossi / Verdi**

1° incontro: **Bianchi** vince con **Rossi** per **2** a **1**
2° incontro: **Bianchi** pareggia con **Verdi** per **0** a **0**
3° incontro: **Rossi** pareggia con **Verdi** per **1** a **1**
*(i numeri sono riferiti al numero di **ippon** fissati)*

Per ogni vittoria: **2** punti
Per ogni pareggio: **1** punto
Per ogni sconfitta: **0** punti.

Classifica finale: **1° Bianchi** (1 vitt. + 1 pari) $2 + 1 =$ **3 punti**
2° Verdi (2 pari) $1 + 1 =$ **2 punti**
3° Rossi (1 pari) $1 =$ **1 punto**

Nell'eventualità di un punteggio finale di parità si conteranno gli **ippon** fissati da ognuno dei concorrenti.

Regola dei “10 secondi”

Durante lo svolgimento di un incontro, nel caso in cui un atleta dovesse venir atterrato (o cadere) e che non si rialzi immediatamente, su segnalazione adeguata (**Jikan**) dell'Arbitro, il Cronometrista farà partire immediatamente il cronometro per un tempo totale di **dieci secondi**.

Arrivato al **settimo** secondo egli dovrà segnalare all'Arbitro con un colpo di gong tale soglia, il raggiungimento del **decimo** secondo dovrà essere segnalato con due colpi di gong.

Va da sé che tali segnalazioni avverranno se l'atleta **non dovesse rialzarsi**, in caso contrario al comando dell'Arbitro centrale (**Yame**) il cronometro verrà **fermato** e riavanzato.

Questi secondi **non** devono essere sommati al “**tempo reale**” del combattimento.

Gare a squadre di Kata A e Kumite

Kata: alla fine di ogni prova, si ottengono **cinque punteggi** come nel kata individuale, che andranno trattati nello stesso modo per quanto riguarda scarti, punteggio complessivo ed eventuali spareggi.

Nella **finale** (composta da **due prove**) le squadre dovranno prima eseguire un **kata** ottenendo un punteggio e successivamente **applicare** il kata stesso con le metodologie come da Regolamento gare ADO-UISP.

Il punteggio ottenuto in questa seconda prova andrà **sommato** a quello precedente ed il totale darà la classifica finale.

Kumite: per le squadre di kumite (tre atleti di pesi diversi negli uomini) oltre al tabellone vengono utilizzati anche altri moduli particolari.

- 1.** Un modulo da consegnare alle squadre dove andranno scritti i nomi di tutti i componenti della squadra e nel quale il Coach o un Responsabile indicherà gli **atleti che gareggeranno in quel determinato round.**
- 2.** Un modulo dove verranno scritte una di fianco all'altra, dal Presidente di Giuria, le due squadre che si affronteranno in quel round, solo il nome degli atleti che combatteranno ed il risultato di ogni incontro (vittoria, pareggio, sconfitta), anche nella gara a squadre, come nel Girone all'italiana, esiste il **pareggio.**
- 3.** Gli incontri a squadre sono ad **eliminazione diretta** con ripescaggi (ove la gara lo preveda).

Girone all'italiana per squadre di Kumite

Esempio:

Squadre concorrenti: **KKK - SSS – AAA**

KKK --- SSS

1° incontro 3 a 0

2° incontro 4 a 0

3° incontro 1 a 0

vince **KKK** per **3 a 0**

AAA --- SSS

1° incontro 6 a 0

2° incontro 2 a 0

3° incontro 1 a 2

vince **AAA** per **2 a 1**

KKK --- AAA

1° incontro 1 a 1

2° incontro 2 a 0

3° incontro 0 a 2

pareggio **1 a 1**

A parità di vittorie si utilizzerà la scaletta dell'individuale per dare i punti ad ogni vittoria/sconfitta o pareggio all'interno dei singoli incontri tra squadre. Anche negli incontri a squadre, come nel girone all'italiana, esiste il **pareggio** tra i contendenti.

Ripescaggi

Nelle gare di kumite (individuale o squadre) possono esistere ripescaggi che si effettuano nel seguente modo:

Risulta evidente che se abbiamo due finalisti, cioè il vincitore di poule (*nella parte alta del tabellone*) e quello nella parte bassa, allora i precedenti turni di gara devono comprendere un numero di atleti crescente **multipli di due**.

Partendo dai due finalisti ognuno di questi **recupererà**, procedendo all'indietro nei vari turni, tutti gli atleti da loro sconfitti precedentemente.

Gli atleti ripescati si affronteranno partendo dal **primo eliminato** in ordine di tempo. Il primo eliminato si batterà con il secondo, il vincitore con il terzo e via di seguito.

Non dovranno mischiarsi atleti della parte alta e della parte bassa del tabellone ma ogni incontro si svolgerà tra eliminati della stessa "metà" del tabellone stesso.

Alla fine si arriverà ad avere **due vincitori**, uno per ogni gruppo di eliminati, questi si incontreranno tra di loro. Il vincitore otterrà in questo modo il **terzo** posto della classifica finale.

Varie

Si ricorda, inoltre, che per ogni competizione la presenza del **medico è obbligatoria**.

Nelle competizioni di kumite è inoltre **obbligatoria** la presenza dell'ambulanza con **defibrillatore**.

Nella gara di kumite a squadre, maschili/femminili, è permesso l'utilizzo di **un atleta** ceduto in prestito da altra Società purché questa **non** partecipi alla stessa gara con proprie formazioni nella stessa categoria.

Si ricorda, infine, che i moduli ed i verbali di gara devono essere **chiari e completi** in ogni loro parte.

I **reclami** da parte delle Società su eventuali errori burocratici (*non si possono presentare reclami sui giudizi arbitrali*), devono essere presentati **immediatamente**; nel kumite devono essere presentati **prima** dell'incontro successivo.