



Spett.li Associazioni Libertas
SETTORE KARATE

3° TROFEO DELLE REGIONI
Kata - kumite
Individuale - Squadre - Giovanile

Sabato 11 aprile 2015

Accredito 13.30/14.30 kata m/f a squadre, individuale tutte le classi
Inizio gara 15.00 kata m/f individuale e squadre
Accredito 15.30/16.00 Kata e kumite Master
Inizio gara 16.30 Kata e kumite Master
Luogo Palazzetto Palarosa Via Bonaventura Rosà (VI)
Ente organizzatore: A.S.D. Tezze sul Brenta
Iscrizioni: 10 giorni prima dell'evento utilizzando il sistema online "SPORTDATA.ORG"
Contributo: € 10.00 gare Giovanili, € 15.00 altre gare, € 25.00gare a squadre da versare in loco per gli atleti iscritti (+ € 5.00 non iscritti Libertas)

N.B. Nell'area di gara è consentita solo la presenza degli atleti delle classi in procinto di gareggiare

Domenica 12 aprile 2015

Inizio gara 09.00 gara bambini/e; 6-7 anni, 2008-2009
10.00 gara fanciulli/e; 8-9 anni, 2006-2007
11.30 gara ragazzi/e 10-11 anni 2004-2005
Luogo Palazzetto Palarosa Via Bonaventura Rosà (VI)
Ente organizzatore A.S.D. Tezze sul Brenta
Iscrizioni 10 giorni prima dell'evento utilizzando il sistema online "SPORTDATA.ORG"
Contributo € 10.00 gare Giovanili, € 15.00 altre gare, € 25.00gare a squadre da versare in loco per gli atleti iscritti (+ € 5.00 non iscritti Libertas)

N.B. Nell'area di gara è consentita la presenza delle classi che gareggiano e dei coach accompagnatori in tuta sociale (max 3)

Domenica 12 aprile 2015

Accredito 13.00/14.00 kumite femminile individuale tutte le classi
Inizio gara 14.30 kumite femminile individuale tutte le classi
Accredito 14.30/15.30 kumite maschile individuale tutte le classi
Inizio gara 16.00 kumite maschile individuale tutte le classi
Accredito 17.30/18.00 Kunita SQ m/f
Inizio gara 18.30 kumite SQ m/f
Luogo Palazzetto Palarosa Via Bonaventura Rosà (VI)
Ente organizzatore: A.S.D. Tezze sul Brenta
Iscrizioni: 10 giorni prima dell'evento utilizzando il sistema online "SPORTDATA.ORG"
Contributo: € 10.00 gare Giovanili, € 15.00 altre gare, € 25.00gare a squadre da versare in loco per gli atleti iscritti (+ € 5.00 non iscritti Libertas)

N.B. Nell'area di gara è consentita solo la presenza degli atleti delle classi in procinto di gareggiare

Gli orari sopracitati sono da ritenersi indicativi, il programma orario definitivo sarà disponibile su www.sportdata.org., dopo la chiusura delle iscrizioni

Tutti gli atleti partecipanti devono essere in possesso di idonea certificazione medica prevista dalle vigenti norme, e assicurati con la società sportiva di appartenenza.



TROFEO DELLE REGIONI

- 1) Il campionato è valevole per la selezione della rappresentativa nazionale Libertas di Kata e Kumite.
- 2) Saranno ospitati al Campus 2015 i Campioni Nazionali Libertas di Kata e kumite m/f della categoria CADETTI.

TABELLE RIASSUNTIVE E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

KUMITE INDIVIDUALE										
CLASSI	ETÀ'	ANNI	CATEGORIE							
Esordienti M	12-13 anni	2002-2003	-40 kg	-45 kh	-50 kg	-55 kg	-61 kg	-68 kg	-75 kg	+75 kg
Esordienti F	12-13 anni	2002-2003	-37 kg	-42 kg	-47 kg	-53 kg	-60 kg	-68 kg	+68 kg	
Cadetti	14-15 anni	2000-2001	-52 kg	-57 kg	-63 kg	-70 kg	+70 kg			
Cadette	14-15 anni	2000-2001	-47 kg	-54 kg	+54 kg					
Juniore M	16-17 anni	1998-1999	-55 kg	-61 kg	-68 kg	-76 kg	+76 kg			
Juniors F	16-17 anni	1998-1999	-48 kg	-53 kg	-59 kg	+59 kg				
Seniores M	18-35 anni	1997-1980	-60 kg	-67 kg	-75 kg	-84 kg	+84 kg			
Seniores F	18-35 anni	1997-1980	-50 kg	-55 kg	-61 kg	-68 kg	+68 kg			
Master M	+ 35 anni	+ 1980	-75 kg	-84 kg.	+84 kg.					
Master F	+ 35 anni	+ 1980	-61 kg.	-68 kg.	+68 kg.					

KUMITE A SQUADRE				
CLASSI	ETÀ'	ANNI	N° ATLETIVE	CATEGORIA
Juniore M/F	16-17	1998 -1999	3	Open
Seniore M/F	18-35	1997 -1980	3	Open

DURATA DEI COMBATTIMENTI		
CLASSI	SESSO	DURATA
Esordienti	M/F	1 minuto e 20"
Cadetti – Juniores – Seniores – Master - Squadre	M/F	2 minuti

Nella gara Kumite a squadre non è prevista la parità e si eseguono tutti i combattimenti

Equipaggiamento:

Le lenti a contatto di tipo morbido e gli apparecchi ortodontici fissi sono consentiti sotto la diretta responsabilità dell'atleta, se maggiorenne, del Coach o del Dirigente sociale, se minorenni. Gli occhiali da vista sono vietati.

- **Obbligatorio:** l'uso del corpetto per tutte le classi, del paradenti, della conchiglia (per le classi maschili), del paraseno (per le classi femminili), dei guantini, dei paratibia e dei paracollo del piede dello stesso colore, rosso per AKA o blu per AO.

- **Facoltativo:** Maschera facciale

KATA INDIVIDUALE				
Esordienti 1	M/F	gialle-arancio-verde	Esordienti 2	blu- marrone-nere
Cadetti 1	M/F	gialle-arancio-verde	Cadetti 2	blu- marrone-nere
Juniore 1	M/F	gialle-arancio-verde	Juniore 2	blu- marrone-nere
Seniore 1	M/F	gialle-arancio-verde	Seniore 2	blu- marrone-nere
Master 1	M/F	gialle-arancio-verde	Master 2	blu- marrone-nere

Per le cinture intermedie si considera il colore corrispondente al grado inferiore (es. verde/blu, gruppo 1)

KATA A SQUADRE				
CLASSI	ETÀ'	ANNI	N° ATLETIVE	CATEGORIA
Juniore M/F	16 - 17	1998-1999	3	Open
Seniore M/F	18 - 35	1997-1980	3	Open

Numero dei kata (kata a libera scelta, esclusi i kata con uso delle armi)	
1. Gialle-arancio-verde	Ripetizione stesso Kata
2. Blu- marrone-nere	Kata diverso ad ogni turno
Squadre	Kata diverso ad ogni turno

Nelle gare a squadre di kata non è prevista l'esecuzione del bunkai.

Nota: Valutazione a bandierine, sistema ad eliminazione diretta con recupero. L'atleta, anche in caso di assenza dell'avversario, esegue sempre la sua prova.

Nel girone all'italiana per il kumite e il kata, individuale e a squadre, per i casi di parità, si rimanda al regolamento delle gare Libertas in vigore dal 1 gennaio 2015.



GRAN PREMIO GIOVANILE KARATE LIBERTAS

La competizione si basa su una pluralità di prove, si può partecipare facoltativamente ad una o più prove, per ognuna delle quali sarà determinata una specifica classifica.

La competizione è aperta alle classi Bambini, Fanciulli, Ragazzi e si struttura su una varietà di esercizi, finalizzati a costruire i presupposti motori coordinativi condizionali emozionali, propedeutici per l'attività agonistica sia del kumite che del kata.

PROSPETTO RIASSUNTIVO DELLA COMPETIZIONE		
CLASSI	ETA'	PROVA
Bambini M+F	6 - 7	a. Percorso a tempo b. Gioco tecnico con palloncino 20" (gambe e braccia) c. Kata - Kihon (max 40")
Fanciulli M+F	8 - 9	a. Percorso a tempo b. Gioco tecnico con palloncino 20" (gambe e braccia) c. Kata - Kihon (max 40")
Ragazzi M+F Gruppo 1	10 - 11	a. Gioco tecnico con palloncino 30" (gambe e braccia) b. Kata o Kihon (max 40") c. Combattimento dimostrativo 40", a 10" atoshi baraku (atleti della stessa palestra)
Ragazzi M Gruppo 2	10 - 11	a. Kumite, eliminazione diretta con recupero, tempo 1 minuto, a 10" atoshi baraku b. Kata, valutazione a bandierine, eliminazione diretta con recupero, kata diverso a ogni turno (max 4 kata), fino a 16 atleti; ripetizione di uno dei kata eseguiti con più di 16 atleti
Ragazze F Gruppo 2	10 - 11	a. Kumite, eliminazione diretta con recupero, tempo 1 minuto, a 10" atoshi baraku b. Kata, valutazione a bandierine, eliminazione diretta con recupero, kata diverso a ogni turno (max 4 kata), fino a 16 atleti; ripetizione di uno dei kata eseguiti con più di 16 atleti
Bambini, Fanciulli, Ragazzi 1, tutte le prove si intendono a carattere individuale e gli atleti sono valutati singolarmente ai fini della classifica. In caso di pari merito si considera l'età più giovane		

CLASSI	ETA'	SESSO	ANNI	GRADO	
Bambini/e	6 - 7	M - F	2008 - 2009	1. Gialla - Arancio	2. Verde - Blu - Marrone
Fanciulli/e	8 - 9	M - F	2006 - 2007	1. Gialla - Arancio	2. Verde - Blu - Marrone
Ragazzi/e	10 - 11	M - F	2004 - 2005	1. Gialla - Arancio	2. Verde - Blu - Marrone

Per le cinture intermedie si considera il colore corrispondente al grado inferiore (es. arancio/verde, gruppo 1)

Categorie di peso Kumite Ragazzi 2

CLASSI	ETA'	SESSO	ANNI	CATEGORIA		
Ragazzi 2	10 - 11	M	2004 - 2005	- 35	- 42	+ 42
Ragazze 2	10 - 11	F	2004 - 2005	- 32	- 38	+ 38

Nelle categorie di peso è consentita una tolleranza di 1,5 kg

Graduazione delle cinture:

- bianca (6° kyu)
- gialla (5° kyu)
- arancione (4° kyu)
- verde (3° kyu)
- blu (2° kyu)
- marrone (1° kyu)



VADEMECUM GPG

- 1) I ragazzi 2 possono partecipare in entrambe le specialità (kata e Kumite);
- 2) Per le classi bambini, fanciulli e ragazzi 1, le prove sono individuali e anche le premiazioni; in caso di pari merito si considera l'età più giovane.
- 3) Il gioco tecnico del palloncino prevede due bersagli, Jodan e Chudan;
- 4) Le tecniche al Palloncino sono libere, tempo 20" Bambini e fanciulli, 30" Ragazzi 1;
- 5) Nel combattimento dimostrativo classe Ragazzi 1 le tecniche sono libere;
- 6) Per tutte le classi è obbligatorio l'uso del corpetto, del paradenti, della conchiglia (per le classi maschili), dei guantini, dei paratibia e dei paracolpo del piede dello stesso colore, rosso per AKA o blu per AO.
- 7) Non è consentito l'uso di occhiali. L'uso di apparecchi ortodontici e le lenti a contatto di tipo morbido sono consentiti sotto la diretta responsabilità del Dirigente sociale o del Coach.
- 8) Gli atleti possono gareggiare solo nella loro classe di appartenenza;
- 9) Per la classe ragazzi 2 kata diverso ad ogni turno (max 4) fino a 16 atleti; ripetizione di uno dei kata eseguiti con più di 16 atleti.

PERCORSO A TEMPO

BAMBINI – FANCIULLI

Il percorso è riservato solo alle classi bambini-fanciulli, sarà predisposto su una superficie di metri dieci per dieci con cinque corsie larghe due metri e verrà cambiato ad ogni gara.

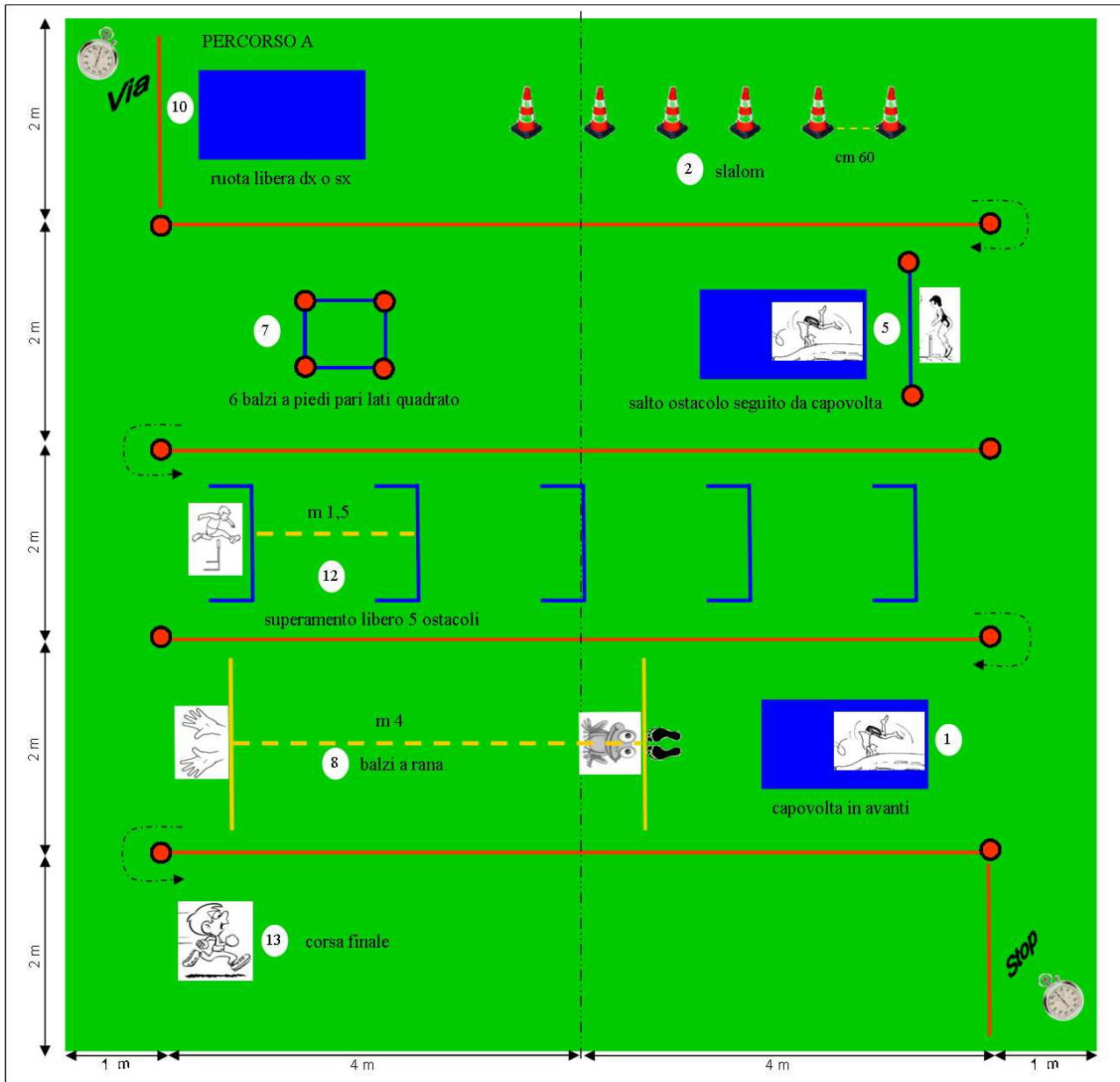
All'inizio del Briefing, il commissario di gara effettuerà il sorteggio del percorso fra i tre modelli alternativi.

Gli Atleti effettuano la prova l'uno di seguito all'altro. In tutte le Classi di gara ogni errore sarà sanzionato, ove previsto, per mezzo della ripetizione dell'elemento. Sono ammesse un massimo di due ripetizioni (1 sola per ogni singolo elemento), nello svolgimento complessivo del Percorso a Tempo, dopo le quali la prova verrà in ogni caso portata a termine senza ulteriori ripetizioni. Non vi è limite al riposizionamento degli ostacoli, ove previsto.

La classifica sarà determinata sulla base del minor tempo impiegato.

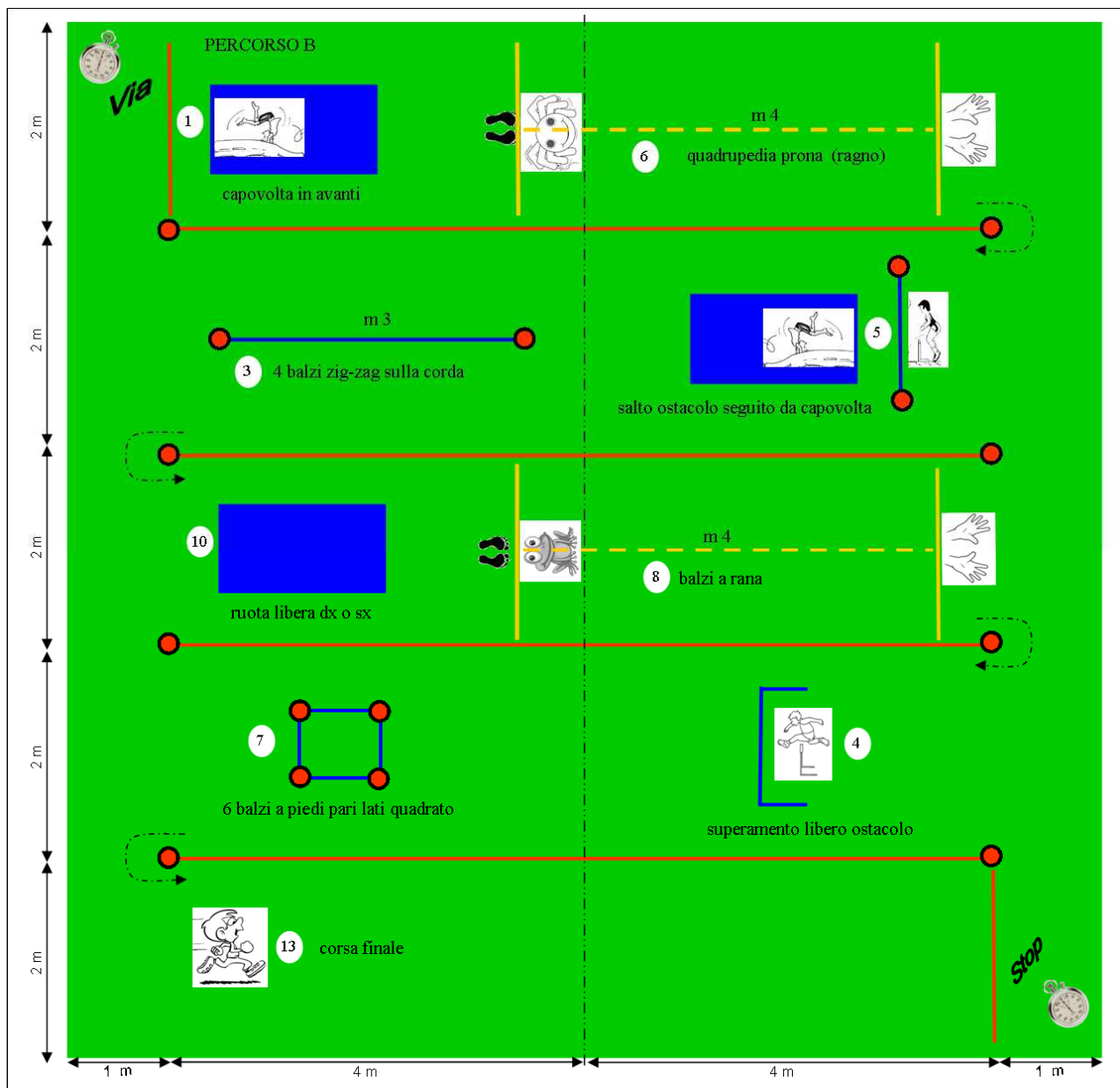
Legenda relativa alle stazioni con le quali verrà costruito il percorso:

- 1) Capovolta in avanti;
- 2) Slalom tra i paletti con spinta laterale (6 paletti, distanziati a cm 60 dalla base);
- 3) Balzi a zig-zag a piedi pari uniti in avanzamento superando la corda (4 balzi, H cm. 20);
- 4) Superamento libero dell'ostacolo (H cm. 35);
- 5) Superamento dell'ostacolo (H cm. 35) a piedi pari uniti seguito da capovolta;
- 6) Andatura in quadrupedia prona (ragno, distanza metri 4);
- 7) Balzi a piedi pari uniti (6 balzi) sui quattro lati del quadrato (H cm. 20);
- 8) Balzi in avanzamento a rana (distanza metri 4);
- 9) Capovolta indietro;
- 10) Ruota libera dx o sx
- 11) Balzi monopodalici nei cerchi (8 cerchi, diametro cm 50/60)
- 12) Superamento libero degli ostacoli (5 ostacoli, H cm 35, distanziati a m 1,5)
- 13) Corsa finale



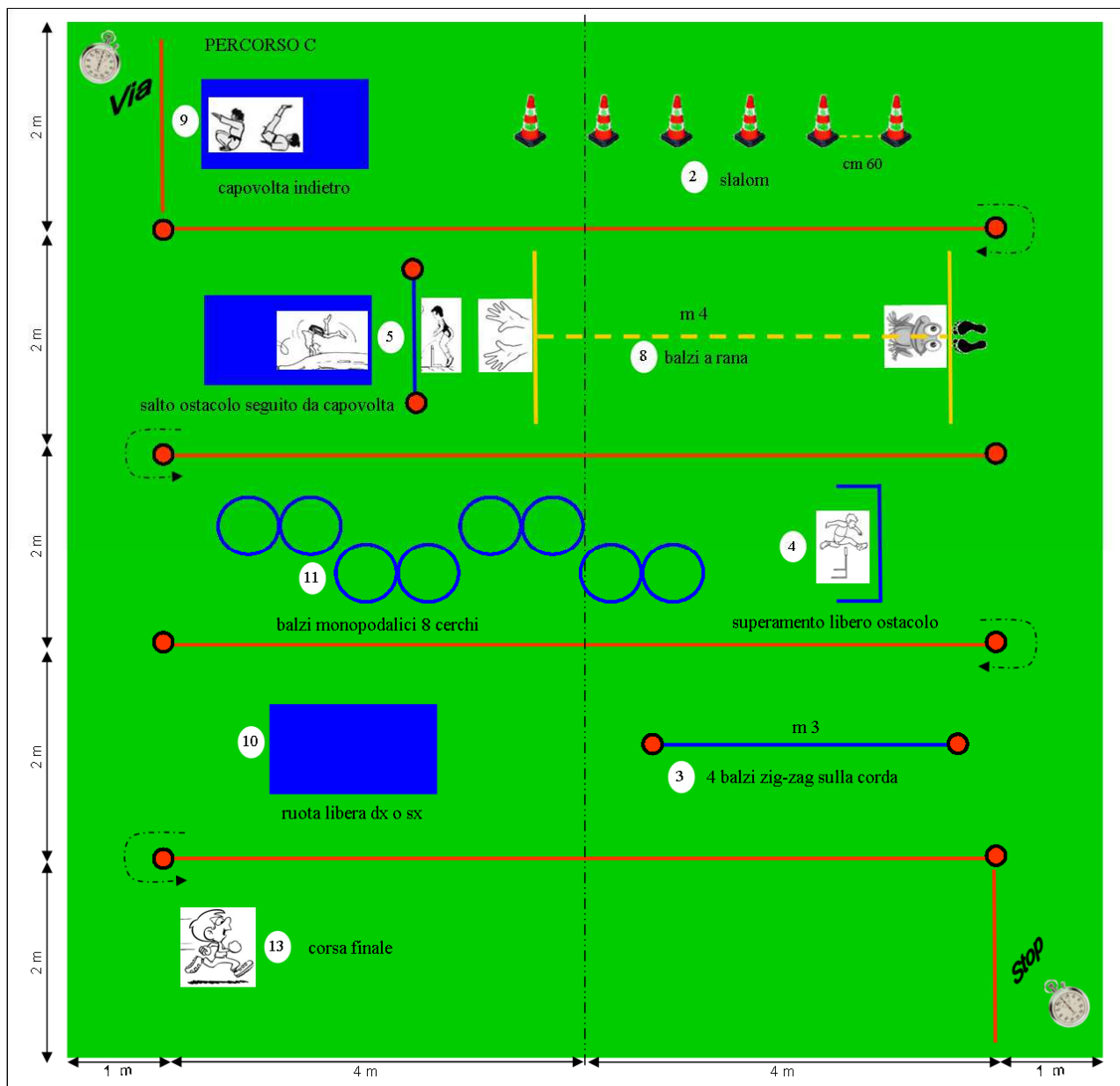
PERCORSO A

- 10) Ruota libera dx o sx
- 2) Slalom tra i paletti
- 5) Superamento dell'ostacolo a piedi pari e capovolta
- 7) Balzi a piedi pari sui lati del quadrato
- 12) Superamento libero degli ostacoli
- 1) Capovolta in avanti
- 8) Balzi in avanzamento a rana
- 13) Corsa finale



PERCORSO B

- 1) Capovolta in avanti
- 6) Quadrupedia prona (ragno)
- 5) Superamento dell'ostacolo a piedi pari e capovolta
- 3) Balzi a zig-zag a piedi pari sulla corda
- 10) Ruota libera dx o sx
- 8) Balzi in avanzamento a rana
- 4) Superamento libero dell'ostacolo
- 7) Balzi a piedi pari sui lati del quadrato
- 13) Corsa finale



PERCORSO C

- 1) Capovolta indietro
- 2) Slalom tra i paletti
- 8) Balzi in avanzamento a rana
- 5) Superamento dell'ostacolo a piedi pari e capovolta
- 11) Balzi monopodali nei cerchi (8 cerchi)
- 4) Superamento libero dell'ostacolo
- 3) Balzi a zig-zag a piedi pari sulla corda
- 10) Ruota libera dx o sx
- 13) Corsa finale



MODALITÀ ESECUTIVE DEGLI ELEMENTI DEL PERCORSO A TEMPO

Elemento 1: Capovolta avanti, con partenza e arrivo a piedi pari uniti

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta non effettua l'esercizio come prescritto.

Elemento 2: Slalom tra i paletti con spinta laterale (6 paletti)

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta salta un passaggio tra un paletto e l'altro. Qualora un paletto cada o si sposti, l'Atleta deve fermarsi e riposizionarlo senza ripetere l'elemento.

Elemento 3: Balzi a zig-zag piedi pari uniti in avanzamento sulla corda situata all'altezza di cm. 20.

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta non effettua almeno 4 balzi e se non effettua l'esercizio come prescritto.

Elemento 4: Superamento libero dell'ostacolo all'altezza di cm. 35.

Il superamento dell'ostacolo è libero. Qualora l'ostacolo cada, l'Atleta deve fermarsi e riposizionarlo senza ripetere il passaggio.

Elemento 5: Superamento a piedi pari uniti dell'ostacolo all'altezza di cm. 35 seguito da capovolta in avanti.

Qualora l'ostacolo cada, l'Atleta deve fermarsi e riposizionarlo senza ripetere il passaggio. L'elemento viene ripetuto se l'Atleta non effettua l'esercizio come prescritto.

Elemento 6: Andatura in quadrupedia prona (ragno, distanza metri 4).

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta comincia con i piedi oltre la linea di inizio o se riprende la corsa prima che entrambe le mani abbiano superato la linea di fine elemento.

Elemento 7: Balzi a piedi pari uniti, superando i quattro lati del quadrato (6 balzi, altezza cm. 20, lato cm. 80)

Il primo con un balzo frontale, quello di destra con un balzo laterale a destra e balzo a rientrare, quello di sinistra con un balzo laterale a sinistra e balzo a rientrare, quindi, superare l'ultimo lato con un balzo frontale e proseguire il percorso.

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta non effettua l'esercizio come prescritto.

Se il quadrato viene spostato e/o fatto cadere, l'Atleta dovrà risistemarlo e il percorso riprenderà dal punto in cui è stato interrotto.

Elemento 8: Balzi a rana (distanza metri 4)

L'elemento consiste nell'imitazione della motricità della rana, utilizzando in alternanza gli arti superiori in appoggio palmare simultaneo corrispondente alla larghezza delle spalle seguito dal recupero degli arti inferiori pari uniti in frammezzo. La motricità che viene realizzata ha un andamento di tipo ciclico.

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta comincia con i piedi oltre la linea di inizio o se riprende la corsa prima che entrambe le mani abbiano superato la linea di fine elemento.

Elemento 9: Capovolta indietro.

L'elemento viene ripetuto, se l'Atleta non effettua l'esercizio come prescritto.

Elemento 10: Ruota libera dx o sx

L'elemento viene ripetuto, se non vengono eseguiti i quattro appoggi.

Elemento 11: Balzi nei cerchi con appoggio monopodale avanti e laterali

Sequenza di 8 balzi monopodalici. I cerchi di sinistra vanno affrontati con il piede sinistro e quelli di destra con il piede destro.

L'elemento viene ripetuto se l'Atleta non compie il balzo all'interno del cerchio o lo calpesta. Se il cerchio viene spostato, l'Atleta deve fermarsi e riposizionarlo.

Elemento 12: Superamento libero degli ostacoli (5 ostacoli, H cm. 35, distanziati a metri 1,5).

Il superamento dell'ostacolo è libero. Qualora l'ostacolo cada, l'Atleta deve fermarsi e riposizionarlo senza ripetere il passaggio.

Elemento 13: Corsa finale

Nessuna penalità.



GIOCO TECNICO CON PALLONCINO

Il Gioco Tecnico con Palloncino deve svolgersi su un'area di m. 6 x 6, costituita da materassini di gomma. Vengono usati due palloncini di spugna, dimensione calcio, collocati ai livelli chudan e jodan. Gli Atleti effettuano la prova l'uno di seguito all'altro.

Per tutte le Classi: *Tecniche di gambe e di braccia libere. L'atleta può esprimersi con tutto il bagaglio tecnico di cui dispone.*

Portare tecniche non controllate (che oltrepassano il bersaglio, chudan o jodan) o che toccano il Palloncino o l'asse che lo sorregge sono da considerare penalità e, pertanto, sarà detratto 1 punto per ogni infrazione.

CLASSI: BAMBINI – FANCIULLI

La prova consiste in 20" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia.

CLASSE: RAGAZZI 1

La prova consiste in 30" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia.

PARAMETRI DI VALUTAZIONE E DI PUNTEGGIO (*gioco tecnico del palloncino*)

Sistema di valutazione a punteggio con tre giudici.

I punti a disposizione di ogni Giudice per ciascuna prova sono 20, partendo da una base di 10.

Ogni Giudice ha a sua disposizione venti tabelle numerate da 10 a 30.

Il punteggio espresso dai giudici, con le eventuali penalità, viene annotato dal Presidente di Giuria sulla scheda in possesso degli Atleti.

Le valutazioni saranno espresse dai Giudici secondo i seguenti parametri:

Tecnica		Postura e guardia		Simmetria (bilateralità)		Distanza		Dinamismo motorio	
Ottimo	6	Ottimo	5	Ottimo	3	Ottimo	3	Ottimo	3
Buono	5	Buono	4	Discreto	2	Discreto	2	Discreto	2
Discreto	4	Discreto	3	Insufficiente	1	Insufficiente	1	Insufficiente	1
Sufficiente	3	Sufficiente	2	Non classificabile	0	Non classificabile	0	Non classificabile	0
Insufficiente	2	Insufficiente	1						
Modesto	1	Non classificabile	0						
Non classificabile	0								

Ogni sanzione verrà verbalizzata dal Presidente di Giuria, che detrae 1 punto ad ogni richiamo, senza arrivare così alla squalifica (Hansoku). Il totale del punteggio sarà dato, quindi, dalla somma dei tre Giudici, meno le eventuali penalità.
Es.: 15 + 15 + 15 – 2 richiami = 43 punti.

Esempi di penalità:

Il contatto con il palloncino o con l'asse che lo sostiene costituisce penalità di categoria 1 (Chukoku)

Tecnica non controllata (potenzialmente pericolosa) che oltrepassa il bersaglio a distanza ravvicinata (sopra o davanti), costituisce penalità di categoria 2 (Chukoku)



KATA - KIHON

CLASSE: BAMBINI – FANCIULLI – RAGAZZI 1

La prova del Kata o del Kihon deve svolgersi su un'area di m. 6 x 6, costituita da materassini di gomma.

Per i contenuti del kihon si può attingere sia ai fondamentali del Kata che a quelli del Kumite. Non è previsto un contenuto minimo, ma costituisce fattore di valutazione della prova la simmetria e la varietà delle tecniche.

Per i kihon la prova non deve superare la durata di 40". Al superamento del tempo l'atleta viene fermato. L'atleta esegue una sola prova, a scelta: kata o kihon.

PARAMETRI DI VALUTAZIONE E DI PUNTEGGIO (*kata - kihon*)

Sistema di valutazione a punteggio con tre giudici.

I punti a disposizione di ogni Giudice per ciascuna prova sono 20, partendo da una base di 10.

Ogni Giudice ha a sua disposizione venti tabelle numerate da 10 a 30.

Il punteggio espresso dai giudici, viene annotato dal Presidente di Giuria sulla scheda in possesso degli Atleti.

Tecnica		Creatività		Ritmo/Dinamismo		Kime		Espressività	
Ottimo	5	Ottimo	5	Ottimo	4	Ottimo	3	Ottimo	3
Buono	4	Buono	4	Buono	3	Discreto	2	Discreto	2
Discreto	3	Discreto	3	Sufficiente	2	Insufficiente	1	Insufficiente	1
Sufficiente	2	Sufficiente	2	Insufficiente	1	Non classificabile	0	Non classificabile	0
Insufficiente	1	Insufficiente	1	Non classificabile	0				
Non classificabile	0	Non classificabile	0						

COMBATTIMENTO DIMOSTRATIVO

CLASSE: RAGAZZI 1

La prova si svolge su un'area di m. 6 x 6, costituita da materassini di gomma.

La prova consiste in una dimostrazione di Combattimento (Kumite) effettuata da due Atleti della stessa Società Sportiva, dando dimostrazione di capacità tecnico-tattiche così articolate:

- movimento e controllo del territorio (naturalezza delle posizioni e fluidità dei movimenti);
- strutturazione dello spazio e del tempo (corretto uso della distanza e corretta scelta del tempo);
- padronanza simmetrica dei fondamentali (bilateralità delle azioni tecniche);
- tattica (organizzazione, razionalità e creatività nel comportamento tattico in fase di attacco e in fase di difesa).

Tecniche di gambe e di braccia libere. L'atleta può esprimersi con tutto il bagaglio tecnico di cui dispone, comprese le proiezioni.

La prova ha la durata di 40"; a 30" viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare (Atoshi-Baraku).

E' obbligatorio l'uso del corpetto, del paradenti e della conchiglia (per le classi maschili), dei guantini, dei paratibia e dei paracolli del piede dello stesso colore, rosso per AKA o blu per AO.

Non è consentito l'uso di occhiali. L'uso di apparecchi ortodontici e le lenti a contatto di tipo morbido sono consentiti sotto la diretta responsabilità del Dirigente sociale o del Coach.

Tutte le tecniche portate alla testa, al viso ed al collo (Jodan) non devono arrivare a contatto, nemmeno epidermico. Per le tecniche portate a livello chudan è ammesso un leggero contatto.

COMPORAMENTI ED AZIONI VIETATE:

- le grida intimidatorie e gli atteggiamenti aggressivi;
- le tecniche portate in zone del corpo non ammesse (inguine, articolazioni);
- i contatti eccessivi al tronco (Chudan) e tutti i contatti anche epidermici al capo (Jodan).
- eseguire tecniche di braccio o di gamba non controllate
- uscite dall'area di gara

PARAMETRI DI VALUTAZIONE E DI PUNTEGGIO (*combattimento dimostrativo*)

Sistema di valutazione a punteggio con tre giudici.

I punti a disposizione di ogni Giudice per ciascuna prova sono 20, partendo da una base di 10.

Ogni Giudice ha a sua disposizione venti tabelle numerate da 10 a 30.

Il punteggio viene attribuito al singolo atleta, prima per AKA poi per AO.

L'arbitro centrale interviene, nel caso di comportamenti ed azioni vietate, per infliggere sanzioni di categoria 1 o di categoria 2 (Chukoku), senza attribuzione di punti all'avversario.

Ogni sanzione verrà verbalizzata dal Presidente di Giuria, che detrae 1 punto ad ogni richiamo, senza arrivare così alla squalifica (Hansoku). Il totale del punteggio sarà dato, quindi, dalla somma dei tre Giudici, meno le eventuali penalità.
Es.: 15 + 15 + 15 – 2 richiami = 43 punti.

Tecniche di Gambe		Tattica in attacco		Tattica in difesa		Tecniche di Braccia	
Ottimo	9	Ottimo	4	Ottimo	4	Ottimo	3
Buono	8	Buono	3	Buono	3	Discreto	2
Discreto	7	Sufficiente	2	Sufficiente	2	Insufficiente	1
Sufficiente	6	Insufficiente	1	Insufficiente	1	Non classificabile	0
Mediocre	5	Non classificabile	0	Non classificabile	0		
Insufficiente	4						
Modesto	3						
Scarso	2						
Scadente	1						
Non classificabile	0						

KUMITE - KATA

CLASSE: RAGAZZI 2

Gli atleti della classe ragazzi 2, distinta per maschile e femminile, possono partecipare alla gara di kata o alla gara di kumite o ad entrambe.

KUMITE

Per la gara di kumite si applica il sistema ad eliminazione diretta con ricuperi, durata 1 minuto, a 10 secondi dalla fine a-toshi baraku.

La prova si svolge su un'area di m. 6 x 6, costituita da materassini di gomma.

E' obbligatorio l'uso del corpetto, del paradenti e della conchiglia (per le classi maschili), dei guantini, dei paratibia e dei paracolli del piede dello stesso colore, rosso per AKA o blu per AO.

Non è consentito l'uso di occhiali. L'uso di apparecchi ortodontici e le lenti a contatto di tipo morbido sono consentiti sotto la diretta responsabilità del Dirigente sociale o del Coach.

KATA

La prova del Kata deve svolgersi su un'area di m. 6 x 6, costituita da materassini di gomma. Si applica il sistema ad eliminazione diretta con ricuperi, valutazione a bandierine.

Kata diverso a ogni turno (max 4 kata), fino a 16 atleti; ripetizione di uno dei kata eseguiti con più di 16 atleti



REGOLAMENTO GARA

Per quanto non contemplato nel presente regolamento di gara, sarà applicato il regolamento di gara Libertas e il regolamento di arbitraggio Internazionale WKF.

REGISTRAZIONE

Accesso al sistema di registrazione online Sportdata.org, attraverso i seguenti links:

www.sportdata.org/karate/set-online-libertas/

Per informazioni relative alla procedura di registrazione on line, rivolgersi a: Prof. Riccardo Lio

Amministratore set on line Libertas

Cell. 320 3852115, in orario pomeridiano, preferibilmente dopo le ore 16.00

Email: riccardo.lio1@tin.it

PER LE PRENOTAZIONI ALBERGHIERE RIVOLGERSI A:

Hotel Al Fiore

Rosà Vicenza

Via Domiziana, 1 Tel. 0424-565061

€ 32.00 mezza pensione

Hotel San Marco

Rosà Vicenza

Via Giuseppe Mazzini, 72 – Tel. 0424-85056

€ 50.00 mezza pensione

Hotel Centrale

Tezze Sul Brenta Vicenza

V.le Brenta, 2 Tel. 0424-898723

€ 50.00 mezza pensione

Allegati: Istruzioni per l'accredito "SPORTDATA"

Distinti saluti

Il Responsabile Nazionale Dipartimento Karate

F. to M° Giampaolo Zacchè