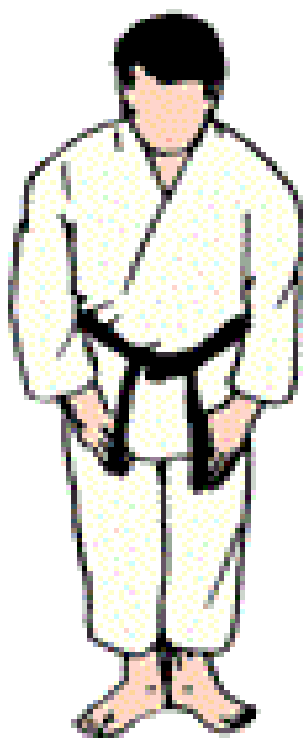




# REGOLAMENTO GARE KARATE A.S.C. 2022

Per Norme non inserite in questo Regolamento Gare, fa riferimento il Regolamento Arbitrale 2022- **evidenziate in giallo le modifiche introdotte nel 2022**



## Sommario

REGOLAMENTO GARE A.S.C. 2021 .....	1
ATTIVITA' SPORTIVA .....	3
REGOLAMENTO GARA ATTIVITA' AGONISTICA E AMATORIALE A.S.C.....	4
TABELLE RIASSUNTIVE E MODALITÀ' DI PARTECIPAZIONE GARE DI KUMITE.....	4-5-6-7
TABELLE RIASSUNTIVE E MODALITA' DI PARTECIPAZIONE GARE DI KATA.....	8-9-10-11
KUMITE SPERIMENTALE FANCIULLI-RAGAZZ) .....	12-13-14-15
REGOLAMENTO COMBINATA ATTIVITA' GIOVANILE. ....	16-17-18-19-20

**ATTIVITA' SPORTIVA  
ANNO 2022**

<b>PREAGONISTICA</b>	<b>Anno 2022</b>	<b>AGONISTICA</b>	<b>Anno 2022</b>	<b>AMATORIALE</b>	<b>Anno 2022</b>
<b>Attività Giovanile</b>	<b>nascita</b>	<b>Kumite - Kata</b>	<b>nascita</b>	<b>Kata</b>	<b>nascita</b>
<b>Bambini</b>	<b>2015/2016/2017</b>	<b>Esordienti</b>	<b>2009/2010</b>	<b>Master A</b>	<b>1965/1986</b>
<b>Fanciulli</b>	<b>2013/2014</b>	<b>Cadetti</b>	<b>2007/2008</b>		
<b>Ragazzi</b>	<b>2011/2012</b>	<b>Juniores</b>	<b>2005/2006</b>		
		<b>Under 21</b>	<b>2000/2003/2004</b>		
		<b>Seniores</b>	<b>1987/2001</b>		

Per le competizioni di CAMPIONATO NAZIONALE e per le GARE A CARATTERE REGIONALE

Tutti gli atleti partecipanti DEVONO:

1. essere in possesso di idonea certificazione medica prevista dalle vigenti norme
2. essere assicurati con la società sportiva di appartenenza
3. essere associati all'ente A.S.C.

## REGOLAMENTO GARA ATTIVITA' AGONISTICA E AMATORIALE A.S.C.

Gli atleti possono partecipare a scelta ad una delle prove o ad entrambe: Kumite e kata.

In sede di gara non sono consentiti passaggi di classe o di categorie di peso e di grado, sono

possibili all'atto dell'iscrizione alla gara i seguenti salti di categoria:

ultimo anno cadetti possono partecipare alla classe Juniores, classe juniores possono partecipare

alla classe under 21, classe Under21 possono partecipare alla gara Seniores, sia maschile che femminile.

N.B. Nell'area di gara è consentita solo la presenza degli atleti delle classi in procinto di gareggiare e i propri coach (uno per società)

### TABELLE RIASSUNTIVE E MODALITÀ' DI PARTECIPAZIONE

#### KUMITE

#### CATEGORIE KG.

CLASSI	ETA'								
Esordienti Maschile	12-13	Da 30 a 40	45	50	55	61	68	75	+75
Esordienti Femminile	12-13	Da 33 a 37	42	47	53	60	+60		
Cadetti Maschile	14-15	Da 40 a 47	52	57	63	70	78	+78	
Cadetti Femminile	14-15	Da 35 a 42	47	54	63	+63			
Juniores Maschile	16-17	50	55	61	68	76	+76		
Juniores Femminile	16-17	48	53	59	66	+66			
Under 21 maschile	18-20	60	67	75	84	94	+94		
Under 21 femminile	18-20	50	55	61	68	+68			
Seniores maschile	21-35	60	67	75	84	94	+94		
Seniores femminile	21-35	50	55	61	68	+68			

#### KATA

CLASSI	ETA'	SESSO		CATEGORIA CINTURE
Bambini	5 -7	Masch. e Femm.		(vedi pagina nr. 8)
Fanciulli	8 - 9	Masch. e Femm.		
Ragazzi	10-11	Masch. e Femm.		
Esordienti	12-13	Masch. e Femm.		
Cadetti	14-15	Masch. e Femm.		
Juniores	16-17	Masch. e Femm.		
Under 21	18-20	Masch.e Femm.		
Seniores	21-35	Masch. e Femm.		
Master A-B	36-65	Masch.e Femm.		

## KATA A SQUADRE

CLASSI	ETA'	SESSO	N. ATLETI/E	CINTURA
Esordienti - Cadetti	12-17	Masch. e Femm.	3	Open
Junior-Senior	18-35	Masch. e Femm.	3	Open

## KUMITE A SQUADRE

CLASSI	SESSO	Pesi	DURATA INCONTRO
Esordienti - Cadetti	Nr. 3 Maschi e 2 Femmine	M-55/63/+63 = F-47/+47	2 minuti
Juniores - Seniores	Nr. 3 Maschi e 2 Femmine	M-67/75/+75 = F-55/+55	2 minuti

## EQUIPAGGIAMENTO PER LE GARE DI KUMITE

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 minorenne.

Gli occhiali da vista sono vietati.

### Obbligatorio:

- Corpetto per tutte le classi,
- cintura rossa e blu,
- guantini rosso e blu,
- parastinchi e para collo del piede rosso e blu,
- paradenti,
- para seno per tutte le classi femminili,
- conchiglia per tutte le classi maschili.
- mascherina per esordienti

L'area di gara deve essere piana e priva di asperità, è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano otto metri per otto a cui si deve aggiungere un metro per lato (obbligatorio) che costituisce l'area di sicurezza.

Il team arbitrale è composto da un Arbitro (shushin), quattro Giudici (fukushin) e il supervisore del combattimento (kansa) sia nelle gare di Kata che di Kumite. A supporto dello svolgimento del match deve essere designato un segretario di quadrato ed eventualmente un segnapunti e un cronometrista. A discrezione del Commissario di Gara, in caso di necessità, il team arbitrale può essere composto di un Arbitro, due Giudici e un Supervisore nel Kumite.

Il sistema di arbitraggio del kumite è ad eliminazione diretta con ricupero, salvo deroghe della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara.

Lo senshu viene assegnato al primo atleta che porta il primo punto, in caso di punto sia ad aka sia ao lo senshu verrà assegnato il primo atleta che marca un punto successivo, in caso di mancata combattività nei ultimi 15 secondi (ato shibaraku) lo senshu deve essere annullato (torimasen)

L'incontro è vinto dall'atleta che riporta un vantaggio di otto punti o che allo scadere del tempo ha il punteggio più alto. In caso di parità prima di procedere all'hantei si verifica quale atleta ha fatto la prima tecnica (senshu). È necessario giungere a una decisione in favore di uno dei due concorrenti, sulla base dei seguenti elementi:

- Verifica di chi ha ottenuto lo senshu
- Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati dai concorrenti;
- La superiorità delle tattiche in difesa e in attacco e le tecniche evidenziate;
- Il concorrente che ha iniziato il maggior numero di azioni.

**Per la classe Esordienti, non sono consentiti contatti con tecniche di pugno e calcio alla testa, viso, collo, sono ammessi leggeri contatti al busto. Per le classi Cadetti, Juniores, Seniores, sono permessi leggeri e controllati "contatti" (skin touch) al viso, testa e collo (ma non alla gola) con tecniche di calcio, per le classi Juniores e Seniores sono permessi anche leggeri e controllati "contatti" con tecniche di pugno.**

Per le categorie di peso maschile è consentita una tolleranza di 1,5 kg, per le categorie femminile 1,0 kg.

Nella gara Kumite a squadre non è prevista la parità. I combattimenti che terminano con punteggio pari si decidono per hantei, ai fini del punteggio finale vengono considerati i punti tecnici conseguiti durante l'incontro (anche in questi incontro si deve valutare lo senshu. La squadra composta da cinque atleti – tre maschi e due femmine (minimo tre atleti) L'atleta assente viene dichiarato sconfitto per kiken, e saranno assegnati 8 punti al concorrente

Nelle gare a Squadra di kumite vince la Squadra che si è imposta nel maggior numero di incontri. In caso di girone all'italiana se le Squadre hanno riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti tecnici, considerando sia gli incontri persi che quelli vinti.

La massima differenza punti o vantaggio in ogni incontro sarà 8 (es.: se un incontro l'Atleta Aka vince per 12 punti a 3, il massimo di punti che potrà contare sarà solo di 8 punti.

In un girone all'italiana, con tre squadre, in caso di parità per numero di vittorie e punti tecnici, si sorteggia la squadra per il 3° posto e si disputa un incontro decisivo tra due atleti designati dalle rispettive squadre per il 1° e il 2° posto, nel caso di ulteriore parità si procederà all'Hantei.

**Gli incontri di Kumite individuale con tre atleti, si svolgono con il girone all'italiana in caso di parità di incontri vinti, ai fini della classifica, si tiene conto dei seguenti criteri di spareggio:**

- **A) maggior numero di punti tecnici, B) minore età, C) minor peso**

Negli incontri individuali di kumite, nel caso del girone all'italiana, la squalifica di un atleta per hansoku comporta la vittoria del concorrente, e ai fini della classifica finale verranno conteggiati i punti tecnici acquisiti sino al momento della squalifica.

La squalifica per hansoku comminata per accumulo di infrazioni minori di categoria C1 e C2 non comporta l'esclusione dell'atleta dalla classifica. Nel caso in cui un atleta viene penalizzato con hansoku per aver provocato una lesione e che secondo il parere del commissario di tappeto (tatami manager) e del gruppo arbitrale sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare, viene deferito alla commissione arbitrale (commissario di gara, vice commissario di gara, coordinatore dei segretari) che decide se l'atleta deve essere sospeso dalla gara con la conseguente esclusione dalla classifica.

La durata dei combattimenti è di 1 minuto e 30 per la categoria esordienti, e di 2 minuti per tutte le altre categorie, atoshibaraku è segnalato a 15 secondi dalla fine del combattimento

**A partire dal 01/01/2022 è stato introdotto il WAKARETE**

**In caso di "clinch" (petto contro petto) l'Arbitro provvederà a interrompere immediatamente l'azione e dare il segnale verbale di WAKARETE, mentre dà l'ordine verbale, con le braccia tese, separa le proprie mani effettuando un movimento con i palmi verso l'esterno. L'arbitro manterrà fissa la gestualità di separazione con le mani fintanto che i concorrenti non si saranno separati e solo a quel punto riavvicinerà le mani ordinando "Tsuzukete" allo scopo di far ripartire l'incontro. In occasione del Wakarete il tempo non dovrà essere interrotto.**

**La Passività non può essere comminata a quell'atleta che si è precedentemente portato in vantaggio sia per punti o per SENSU, se dimostra che l'azione fa parte della tattica,(finte, spostamenti, schivate ecc.)**

## KATA INDIVIDUALE

CATEGORIA	SESSO	CINTURA
Bambini	M/F	Gialla - Arancio
Bambini	M/F	Verde - Blu
Bambini	M/F	Marrone
Fanciulli	M/F	Gialla - Arancio
Fanciulli	M/F	Verde - Blu
Fanciulli	M/F	Marrone
Ragazzi	M/F	Gialla - Arancio
Ragazzi	M/F	Verde - Blu
Ragazzi	M/F	Marrone
Esordienti	M/F	Gialla - Arancio
Esordienti	M/F	Verde - Blu
Esordienti	M/F	Marrone
Cadetti	M/F	Gialla - Arancio
Cadetti	M/F	Verde - Blu
Cadetti	M/F	Marrone - Nera
Juniores	M/F	Gialla - Arancio
Juniores	M/F	Verde - Blu
Juniores	M/F	Marrone - Nera
Under 21	M/F	Gialla - Arancio
Under 21	M/F	Verde - Blu
Under 21	M/F	Marrone - Nera
Seniores	M/F	Gialla - Arancio
Seniores	M/F	Verde - Blu
Seniores	M/F	Marrone - nera
Master	M/F	Gialla - Arancio
Master	M/F	Verde - Blu
Master	M/F	Marrone - Nera

Per le cinture intermedie si considera il colore corrispondente al grado superiore (es. verde/blu; blu)

## NUMERO DEI KATA kata a libera scelta

Tutte le categorie Gialle-Arancio	Nr.1 kata
Tutte le categorie Verde - Blu	Nr. 2 kata
Categorie Esordienti Marrone - Nera	Nr. 3 kata (alternati)
Categorie Marrone –Nera Cadetti-Juniores-Seniores-Master	Kata diverso ad ogni turno
Tutte le categorie fino a cintura arancio	Non possono effettuare kata superiore ai prima 5 Heian o equivalenti



Sono consentite leggere variazioni secondo lo stile dell'Atleta.

Il nome del kata prescelto deve essere dichiarato chiaramente all'inizio dell'esecuzione.

Nelle gare a squadre non è prevista l'esecuzione del bunkai. (salvo deroga della Commissione U.d.G)

L'esecuzione è valutata dal saluto di inizio kata (obbligatorio) al saluto di fine kata (obbligatorio) sia negli incontri individuali che a squadre.

In un girone all'italiana, con tre squadre, in caso di parità per numero di vittorie e punti, si sorteggia la squadra per il 3° posto e si disputa un incontro decisivo tra le altre due squadre per il 1° e 2° posto. Stessa procedura per un girone all'italiana individuale, in caso di ulteriore parità si procederà all'Hantei.

### VALUTAZIONE

Nel valutare le prestazioni di un Atleta o di una Squadra i Giudici valuteranno le prestazioni attenendosi alla tabella sotto indicata.

I Giudici valuteranno congiuntamente la prestazione tecnica e la prestazione atletica, attribuendo a ciascuna il relativo punteggio, che va da un minimo di 6.0 fino a un massimo di 10.0. Gli incrementi devono essere minimo di 2 decimi. La squalifica è indicata con il punteggio di 0.0.

#### Esempio:

6, squalifica, 6.2 a 6,8 prova sotto la sufficienza, 7.0 a 7.8 prova buona. 8.0 a 8,8 prova molto buona, 9.0 a 9,8 prova eccellente.

### ESECUZIONE DEL KATA - SCHEMA RIASSUNTIVO " GRIGLIA DI VALUTAZIONE "

LEGENDA	A	POSIZIONI		
	B	TECNICHE		
	C	MOVIMENTI TRANSIZIONE/TRASLAZIONE		
	D	SCELTA DI TEMPO		
	E	RESOIRAZIONE CORRETTA		
	F	MESSA A FUOCO (KIME)		
	G	CONFORMITA': Consiste nell'esecuzione del Khion nello stile (ryu-ha) del Kata		
	SQUADRE	SINCRONISMO		
	H	FORZA		
	I	VELOCITA'		
	J	EQUILIBRIO		

Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi cui si ispira. Deve essere realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto in ogni tecnica. Deve dimostrare forza e velocità, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.

Dalla esecuzione del kata di un Atleta o di una Squadra devono emergere le seguenti abilità e capacità:

1. Una realistica dimostrazione del significato del Kata (comunicazione, espressività);
2. Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi piatti al suolo;
3. Forma corretta (KIHON) conforme alle norme e agli standard degli stili di karate
4. Nelle transizioni motorie, tempo, ritmo, velocità e corretta esecuzione delle tecniche, equilibrio e focalizzazione della potenza (KIME);
5. Uso corretto e idoneo della respirazione quale ausilio per il KIME;
6. Idonea focalizzazione dell'attenzione e della concentrazione;
7. Idonea tensione dell'addome e assenza di sobbalzi dei fianchi verso l'alto e verso il basso durante i movimenti;

### **SQUALIFICA (sconfitta)**

Un Atleta od una Squadra possono essere squalificati per una delle seguenti ragioni:

Eseguire un kata diverso da quello dichiarato.

Fermarsi durante l'esecuzione del Kata.

Far cadere la cintura durante la performance.

Non effettuare il saluto all'inizio e alla fine del kata

### **ERRORI**

I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione in accordo con i criteri di cui sopra:

Piccola perdita di equilibrio.

Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto, così come non eseguire un blocco di tecniche (parata/azione finalizzata) in maniera completa, ovvero eseguire un pugno fuori bersaglio.

Effettuare un movimento asincrono, come eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione del corpo sia completato o, in caso di kata a squadre, non avere un movimento sincronizzato.

Uso di segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri membri della squadra) o teatrali, come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karategi, o respirazione inappropriata. Saranno automaticamente penalizzati dai Giudici da tabella sotto indicata.

Non eseguire più tecniche o combinazioni, perdita di tempo inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio e durante la prova.

### **VALUTAZIONE ERRORI**

Lieve perdita di equilibrio subito corretta	-1
Pause prolungate prima dell'inizio e durante la prova	-1
Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione	-1
Lieve perdita di sincronizzazione (squadre)	-1
Movimento non corretto o incompleto	-1
Evidente perdita di sincronizzazione (squadre)	-2
Evidente perdita di equilibrio	-2
Non eseguire un blocco di tecniche in modo completo	-2
Posizioni esasperate e anti fisiologiche	-3
Grave perdita di equilibrio o caduta Non eseguire una o più tecniche	-5

Per quanto non contemplato nel presente regolamento di gara, sarà applicato il regolamento di arbitraggio A.S.C. dell'anno in corso

# **REGOLAMENTO KUMITE SPERIMENTALE FANCIULLI**

## **(Gioco del combattimento individuale libero senza interruzioni no-stop)**

L'area di gara dovrà avere la misura di 6x6 metri, metodo di valutazione a bandierine, non è prevista alcuna suddivisione in gruppo di gradazione.

La durata del combattimento è di 90 secondi, a 75 secondi si segnala atoshibaraku

Gli atleti dovranno indossare le seguenti protezioni: guantini Rossi e Blu a secondo della chiamata, paradenti, parastinchi e copri piede rosso o blu, corpetto protettivo addominale, conchiglia (categoria maschile)

Il regolamento adottato in questa specialità è o stesso di quello utilizzato un tempo per la categoria Esordienti "A"

Si eseguono le tecniche previste nel regolamento Esordienti A , dando dimostrazione di capacità tecnico-tattiche così articolate:

- movimento e controllo del territorio (naturalità 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).

### **LE AZIONI CONSENTITE SONO 5**

- Calcio circolare frontale sul piano trasverso al tronco (**Mawashi Geri Chudan**)
- Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso al capo (**Mawashigeri e Ura Mawashi Geri Jodan**)
- Pugno rovescio al capo (**Uraken jodan**)
- Pugno diretto controlaterale al tronco (**Gyaku Tsuki Chudan**)

Tutte le tecniche portate alla testa, al viso e al collo (Jodan) non devono arrivare a contatto, nemmeno epidermico. Tutte le tecniche portate al torace e all'addome (Chudan) possono avere con leggero contatto.

### **COMPORTEMENTI ED AZIONI VIETATE**

- Tutte le tecniche non citate tra quelle consentite
- Le proiezioni
- Le grida intimidatorie e gli atteggiamenti aggressivi
- Le tecniche consentite portate in zone del corpo non ammesse
- I contatti eccessivi al tronco (Chudan)

- Tutti i contatti anche epidermici al capo (Jodan)
- La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica.

L'Arbitro fermerà l'incontro solo in caso di penalità C1 o C2. Eventuali penalità di contatto o azioni proibite saranno ufficializzate utilizzando lo stesso metodo del regolamento ASC.

Alla conclusione dell'incontro l'Arbitro decreterà la vittoria utilizzando lo schema previsto.

La valutazione finale è di tipo globale e non è previsto il prolungamento dell'incontro (SAI-SHAI).

# **REGOLAMENTO KUMITE SPERIMENTALE RAGAZZI**

## **(Gioco del combattimento individuale libero con interruzioni)**

L'area di gara dovrà avere la misura di 6x6 metri, metodo di valutazione a bandierine con recuperi.

La durata del combattimento è di 90 secondi, a 75 secondi si segnala atoshibaraku

Gli atleti dovranno indossare le seguenti protezioni: guantini Rossi e Blu a secondo della chiamata, paradenti, parastinchi e copri piede rosso o blu, corpetto protettivo addominale, conchiglia (categoria maschile)

### **LE AZIONI CONSENTITE SONO 5**

- Calcio circolare frontale sul piano trasverso al tronco (**Mawashi Geri Chudan**) **2 punti WAZA-ARI**
- Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso al capo (**Mawashigeri e Ura Mawashi Geri Jodan**) **3 punti IPPON**
- Pugno rovescio al capo (**Uraken jodan**) **1 punto YUKO**
- Pugno diretto controlaterale al tronco (**Gyaku Tsuki Chudan**) **1 Punto YUKO**

Tutte le tecniche portate alla testa, al viso e al collo (Jodan) non devono arrivare a contatto, nemmeno epidermico. Tutte le tecniche portate al torace e all'addome (Chudan) possono avere con leggero contatto.

### **COMPORAMENTI ED AZIONI VIETATE**

- Tutte le tecniche non citate tra quelle consentite
- Le proiezioni
- Le grida intimidatorie e gli atteggiamenti aggressivi
- Le tecniche consentite portate in zone del corpo non ammesse
- I contatti eccessivi al tronco (Chudan)
- Tutti i contatti anche epidermici al capo (Jodan)

La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica.

L'Arbitro fermerà l'incontro in caso di penalità C1 o C2. Eventuali penalità di contatto o azioni proibite saranno ufficializzate utilizzando lo stesso metodo del regolamento ASC per categorie superiori.

La terna arbitrale in caso di HANTEI dovrà tenere in considerazione i seguenti punti:

- movimento e controllo del territorio (naturalità 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).

Alla conclusione dell'incontro l'Arbitro decreterà la vittoria utilizzando lo schema previsto.

Non è previsto il prolungamento dell'incontro (SAI-SHA).

## Regolamento Combinata

### PERCORSO STAZIONE BAMBINI FANCIULLI

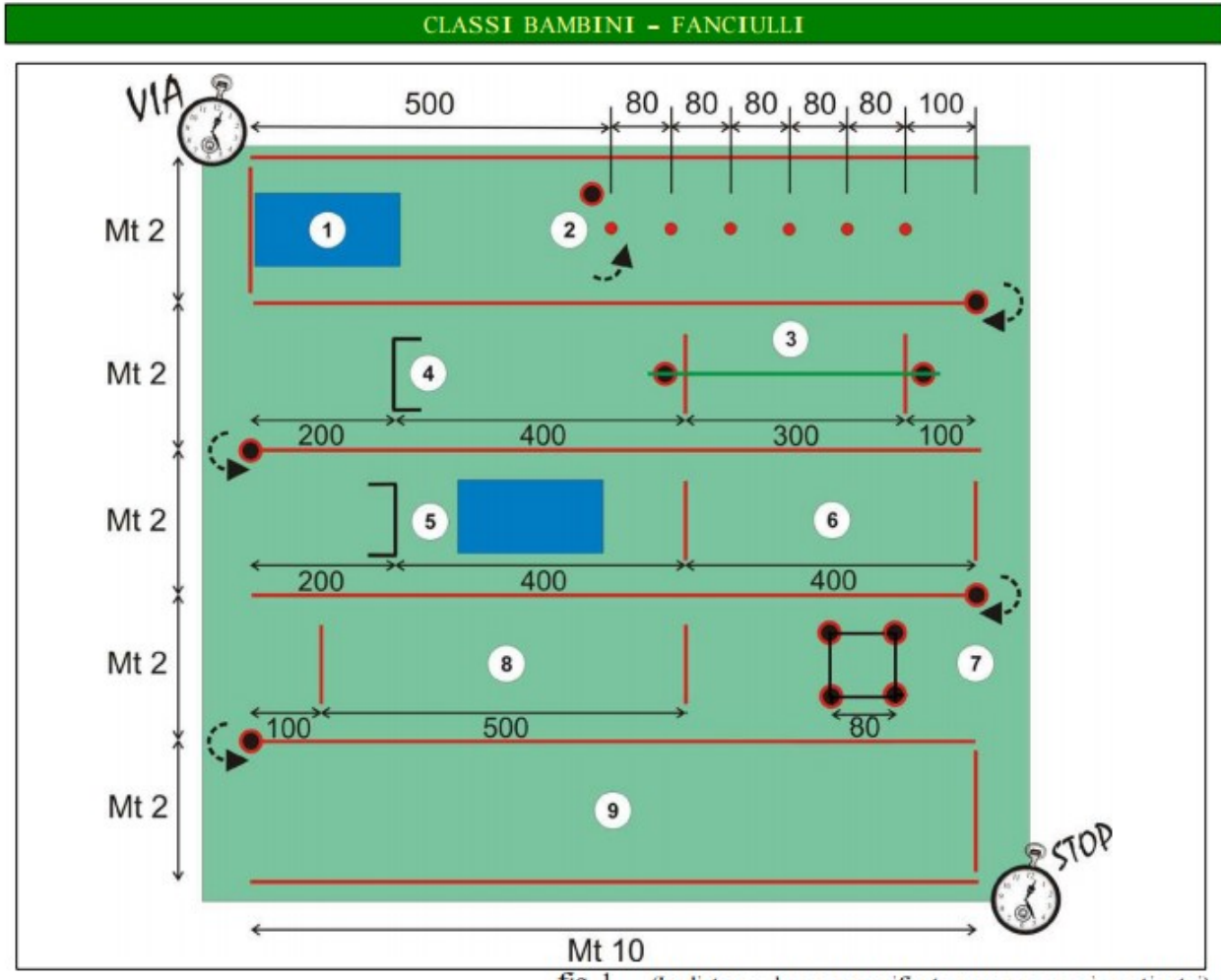


fig. 1 - (a) Diagramma del percorso combinato per bambini e fanciulli

### BAMBINI/ FANCIULLI:

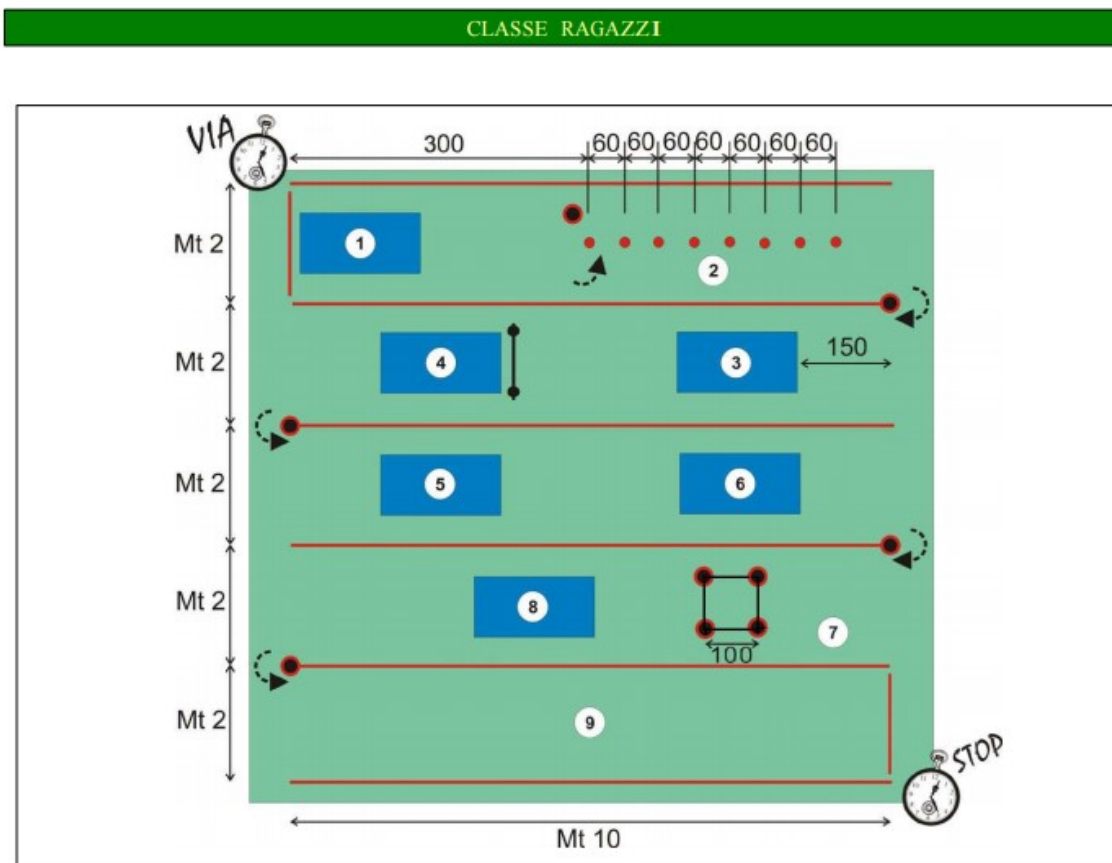
#### Legenda:

- 1) Capovolta avanti seguita da balzo con circonduzione delle braccia;
- 2) Slalom tra i paletti;
- 3) n. 4 Balzi a zig-zag a piedi pari uniti in avanzamento superando la corda (cm. 35);



- 4) Superamento libero dell'ostacolo (cm. 35);
- 5) Superamento dell'ostacolo (cm. 35) a piedi pari uniti seguito da capovolta;
- 6) Andatura in quadrupedia prona (viso rivolto verso il basso);
- 7) Balzi a piedi pari uniti sui quattro lati del quadrato (cm. 35);
- 8) Balzi in avanzamento a coniglietto (m. 5);
- 9) Corsa fin

## PERCORSO STAZIONE RAGAZZI



### RAGAZZI:

#### Legenda:

- 1) Capovolta avanti seguita da balzo con circonduzione delle braccia;
- 2) Slalom tra i paletti;

- 3) Capovolta indietro;
- 4) Capovolta saltata (tuffo);
- 5) Ruota dx; 6) Ruota sx;
- 7) Balzi a piedi pari uniti sui quattro lati del quadrato avanti e indietro n. 10 salti;
- 8) Capovolta avanti seguita da balzo con circonduzione delle braccia;
- 9) Corsa finale

### **ERRORI:**

Gli errori vengono segnalati con il sollevamento della bandierina rossa, per il quale sarà assegnata una penalità di 1 “ in caso salta una stazione viene assegnato una penalità di 30”.

Viene considerato errore:

- L’abbattimento di un ostacolo
- Saltare un elemento
- Non eseguire balzi a piedi pari uniti quando richiesto
- Non eseguire il numero richiesto di balzi
- Non eseguire correttamente gli elementi di preacrobatica (uscire lateralmente dal materassino durante l’esecuzione dell’elemento; nella ruota i piedi non oltrepassano la linea del bacino)
- Se non vengono rispettate le linee di partenza e arrivo

## **REGOLAMENTO GIOCO TECNICO CON PALLONCINO**

Il Gioco Tecnico con Palloncino deve svolgersi su Tappeti di m. 4 x 4, costituiti da materassini di gomma il gruppo arbitrale è composto da un centrale e due giudici.

Viene usato un palloncino di spugna, dimensione calcio, sospeso all'altezza del viso.

La prova consiste in 30" di libera combinazione di tecniche di gambe e di braccia. Per tutte le Classi:

Tecniche di gambe ammesse, eseguite esclusivamente con l'arto arretrato:

- calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri);
- calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Ura-Mawashigeri);
- calcio circolare con rotazione dorsale rovescio sul piano trasverso (Ushiro-Ura-Mawashigeri).

Tecniche di braccia ammesse:

- pugno diretto arto superiore omolaterale (Kizamitsuki);
- pugno diretto arto superiore controlaterale (Gyakutsuki);
- pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken).

Portare Tecniche non consentite o portare Tecniche consentite che toccano il Palloncino sono da considerare penalità e, pertanto, sarà detratto 1 punto ogni infrazione ( Se l'atleta tocca il palloncino l'Arbitro Centrale non ferma l'incontro, ma segnala 1 punto di penalità, la gestualità e come ciukoku di categoria 2.

Valutazione: tabelloni con punteggi da 15 a 30 punti, con questa griglia:

<b>PARAMETRI GIUDIZI GARA PALLONCINO A TABELLONI</b>					
Ottimo	15				
Buono	13				
Discreto	11				
Sufficiente	8				
Mediocre	6				
Insufficiente	4				
Modesto	1				

**Nelle Gare A.S.C.** a richiesta degli organizzatori, la gara potrà svolgersi a coppie (Aka-Ao) ad eliminazione diretta con recupero, in questo caso la valutazione sarà a bandierine, inoltre, sempre a richiesta potranno essere ammesse tecniche libere.

### **PROVA LIBERA**

La prova libera deve svolgersi su Tappeti di m. 8 x8, costituiti da materassini di gomma, il gruppo arbitrale è composto da un centrale e due giudici.

Consiste in 1 prova (modifca 2021) che potrà essere: kata di libera composizione, kata di base (heian, pinan) o tecniche di kumite della durata non superiore ai **40 secondi**

Valutazione: tabelloni con punteggi da 15 a 30 punti, con questa griglia:

<b>PARAMETRI GIUDIZI GARA DI PROVA LIBERA</b>			
Ottimo	15		
Buono	13		
Discreto	11		
Sufficiente	8		
Mediocre	5		
Insufficiente	3		
Modesto	1		