

REGOLAMENTO

14° TORNEO PROVINCIALE GIOCO SPORT KARATE

BS 2022

5 – 13 anni



Coordinatore attività Giovanile BS

Ermanno Bertelli

Delegato BS

M° Roberto Armanelli

REGOLAMENTO

Indice

- Pag. 2 [Premessa](#)
Pag. 3 [Regolamento della competizione](#)
Pag. 8 [Prove](#)
Pag. 11 [Campionato Bresciano Esordienti](#)

[Prospetto Analitico della Competizione](#) (ALLEGATO) [PERCORSO](#)

PREMESSA

Obiettivo del "Torneo" è consentire la massima partecipazione, tarando le difficoltà delle prove in modo crescente, ma sempre adeguato all'età ed alle capacità dei partecipanti. Da qui l'esigenza di articolare le prove tenendo conto del progressivo passaggio dello sviluppo degli schemi motori di base alla formazione dei presupposti cognitivi, coordinativi e condizionali indispensabili per il conseguimento delle competenze motorie specifiche della nostra disciplina.

DESCRIZIONE DELLA COMPETIZIONE La competizione si basa su una pluralità di prove dove l'Atleta ha la facoltà di limitare la partecipazione anche alla singola prova, alla fine delle quali l'Atleta accumulerà PUNTI GARA per la Classifica finale.

Il TORNEO riguarderà le categorie Pre-agonisti e agonisti con l'età compresa tra i 5 e 13 anni. La gara si svolge su 6 Tappeti per i Pre-agonisti e 3 Tappeti 7 x 7 per la categoria agonisti 12 – 13 anni. Verrà chiamata una categoria alla volta e date le caratteristiche della competizione non è richiesto il rispetto di un ordine delle prove. E' pertanto, consigliabile, per ridurre i tempi, distribuire i partecipanti delle singole Classi su tutte le aree di gara.

Gli Esordienti AGONISTI avranno un proprio Campionato a Progetto di specialità, KATA e KUMITE, gli atleti potranno iscriversi e partecipare ad entrambe le specialità, dovranno essere in regola con il certificato medico agonistico, **Green-Pass o tampone obbligatorio**, compreso il tesseramento alla federazione FIJLKAM o alla Libertas o ad un Ente sportivo riconosciuto dal CONI. Verrà inserita una nuova categoria, che si chiamerà **TECNICOLOR** nella specialità del KUMITE, dove potranno aderire la categoria Esordienti (principianti cinture colorate) dalla cintura Gialla alla BLU con regolamento Eso / A. La classifica finale, sia di kata, sia di kumite, verrà determinata dalla somma dei punti ottenuti in ogni singola prova e per singola specialità (non cumulabili tra loro).

Regolamento della Competizione

- Responsabile Ermanno Bertelli
Collaboratore Organizzativo Giuseppe Brozzoni
Collaboratore Organizzativo Enrico Boldori
- La gestione del Torneo e della contabilità è affidata alla Associazione **ASD Karate Do Sho** con sede in Via Cavallino, 10 25080 Muscoline Sig. **Ermanno Bertelli**. cel. **392-1732960** reperibile dopo le ore **17,30** mail karatedosho@virgilio.it
- La gestione cartacea, informatica e sitografica è affidata al Sig. **Giuseppe Brozzoni**. tel. **334/2677793** Email g.brozzoni@alice.it
- Il Torneo ha un sito internet dedicato, www.trofeobskarate.it dove sarà possibile scaricare il materiale d'interesse e contribuire ad arricchirlo con fotografie delle varie tappe.
- Le Associazioni interessate al Torneo dovranno accedere al sito www.trofeobskarate.it e scaricare il modulo di sottoscrizione e inviarlo compilato in tutte le sue parti, allegando la copia del bonifico entro il **24 Dicembre 2021**. In seguito verranno inviate le credenziali di accesso username e password (da modificare al primo accesso) per le iscrizioni degli Atleti.
- Per creare una lista Atleti, si dovrà accedere al link <https://www.trofeobskarate.it/tournaments/public/index.php/it> si verrà indirizzati alla pagina di accesso, accedere all'area riservata cliccando sul pulsante "+ CREA" compilando il modulo in tutte le sue parti, confermare cliccando pulsante in basso "CREA" per salvare i dati dell'Atleta inserito. Ripetere l'operazione per altri Atleti.
- Una volta creata la lista, spuntare gli Atleti aderenti alla tappa di riferimento e confermare cliccando il pulsante "ESEGUI"

Se selezionati		Iscrivi a: 13° Trofeo Bresciano Karate - 1° tappa		Esegui					
Atleti									
<input type="checkbox"/>	#	Cognome ↕	Nome	Sesso	Data di nascita	Cintura	Peso	Codice fiscale	Società
<input checked="" type="checkbox"/>	000001	Brozzoni	Marco	M	30/07/2008	Marrone	30,00	BRZMRC08L30B157Y	Polisportiva Collebeato

- In caso di non partecipazione alla Tappa, la Società dovrà comunicarlo. La Società che si iscrive alla tappa e poi non si presenta alla competizione per svariati motivi personali dovrà comunque versare la dovuta quota d'iscrizione degli atleti.
- Nella Cat 5 anni** potranno iscriversi oltre ai nati nel 2017, quelli nati nel 2016 che compiranno gli anni dal 01/06 al 31/12, quindi i Bambini che entro il 31 giugno non abbiano ancora compiuto i 6 anni effettivi. I nati dal 01/01/2016 al 30/06/2016 faranno parte della categoria dei 6 anni.

10. Per la categoria Esordienti, purchè cinture MARRONI e NERE essendo questo un progetto dove è consentita la partecipazione di Enti alla Promozione sportiva, **non** è obbligatorio che gli atleti abbiano un tesseramento agonistico, ma sarà obbligatorio che abbiano un certificato per la pratica agonistica. Per questo è stata inserita una nuova categoria, denominata TECNICOLOR per le cinture colorate dalla GIALLA (con almeno un anno di tesseramento) alla BLU, per la prova del Kumite con tre categorie di peso.
11. Se l'atleta partecipa nelle due prove Kata e Kumite, dovrà effettuare la doppia iscrizione.
12. Entro le 48 ore dal termine della competizione saranno pubblicate sul sito le relative classifiche. Eventuali contestazioni saranno accettate entro 7 giorni dalla fine della singola competizione.
13. L'Associazione che sia intenzionata ad avere sul proprio territorio una tappa delle 5 previste, dovrà fare richiesta scritta dimostrando di avere delle credenziali organizzative al responsabile. Nella richiesta dovranno essere indicate le caratteristiche della struttura (**capienza delle tribune – metrature della piastra di utilizzo – Ristorante convenzionato**). La Società dovrà mettere a disposizione il personale e l'attrezzatura per l'allestimento della tappa (materassine n° 350 – 12 tavoli – 50 sedie); inoltre dovrà mettere a disposizione 6 computer con Microsoft Excel installato (versione 2007 o superiore) e 2 segretari per computer (quindi 12 persone); nel caso non ci fossero tutti i computer, contattare il responsabile, che garantirà il supporto necessario alla realizzazione della tappa.
14. L'organizzazione si occuperà delle spese di ogni singola tappa, quali:
 - 1) servizio di AMBULANZA con personale abilitato, e presenza di un Medico.
 - 2) Pausa pranzo ai soli collaboratori al computer, agli arbitri, all'ambulanza e al medico, ai dirigenti Federali, al Presidente e al Direttore Tecnico della ASD che ospita l'evento. La pausa pranzo, (verrà definita dal protocollo COVID), nel caso, si svolgerà presso un Ristorante convenzionato, verrà consegnando un vaucer ai soli collaboratori (computer – Arbitri - UDG) che si saranno messi a disposizione **per tutto l'arco della giornata**. Chi non usufruirà del servizio per motivi personali sarà libero di destinare il proprio vaucer ad una persona a sua discrezione.
15. Ad ogni tappa ogni Società avrà la possibilità di inserire 2 accompagnatori per ogni categoria che verrà chiamata per accedere all'area di gara. Non saranno ammesse persone non autorizzate. Sulla scorta di quanto citato, viene chiesto ai Tecnici una collaborazione al mantenimento di un adeguato servizio d'ordine della competizione, in modo da renderla meno caotica e più comprensibile dal pubblico (Famiglie) **NEL RISPETTO DEL PROTOCOLLO COVID**. Il comportamento dovrà essere coerente con lo spirito della manifestazione, nel rispetto delle sue finalità, evitando ogni forma esasperata. Per quanto riguarda le categorie agonisti sarà ammessa sull'area di gara solo la categoria chiamata con il COACH. Amici e Atleti non saranno ammessi.

16. Qualsiasi Associazione Sportiva proveniente da altri Enti potrà aderire al Torneo, purchè convenzionati con la Federazione Italiana FIJLKAM. Gli Atleti dovranno essere in regola con il certificato medico di Pre Agonista e/o Agonista. La Responsabilità sarà del Presidente della A.S.D. iscritta.
17. La Società iscritta al Torneo dovrà garantire la disponibilità all'arbitraggio di UNO/DUE collaboratori maggiorenni con il grado minimo di cintura Nera. I collaboratori faranno parte dello staff arbitrale, verranno poi organizzati degli stage di formazione. I Direttori Tecnici responsabili delle Associazioni non saranno presi in considerazione.
18. Nel caso in cui avvengano situazioni e atteggiamenti sgradevoli di mancato rispetto, a discapito dell'organizzazione e dei suoi Collaboratori all'arbitraggio, l'atleta di riferimento verrà squalificato, con la possibilità che venga squalificato l'intero gruppo Associativo nella categoria, in considerazione della gravità dei fatti, giudizio che verrà espresso dal Responsabile organizzativo ed il suo Staff, nella persona del Sign. Ermanno Bertelli. Vietato disturbare gli addetti ai tavoli mantenendo un atteggiamento adeguato allo spirito del Torneo.
19. IL TORNEO INIZIERA' AL RAGGIUNGIMENTO DI UN MINIMO DI 15 ASSOCIAZIONI ISCRITTE .

B : Quote

- 1 La quota di ISCRIZIONE della Associazione al "14° Torneo Gioco Sport Karate BS 2022 " è di **€ 100.00 (CENTO,00)** e devà essere versata tramite BONIFICO intestato a:

ASD Karate Do Sho
Banca UNICREDIT
filiale di Gavardo
Iban : IT 20 M 02008 54561 00010 2414611.
allegandolo alla documentazione di iscrizione.
- 2 Ogni Atleta verserà una quota di **€ 10.00** per ogni singola Tappa alla quale è iscritto, anche nel caso non possa parteciparvi (ovviamente, solo se iscritto). L'iscrizione ad una seconda prova (vedi Esordienti, Tecnicolor Agonisti – Kata / Kumite) comporterà il versamento di ulteriori **€ 5,00**. **Si ricorda** che gli atleti della categoria **Esordienti Pre-agonisti, (Progetto Scuola) NON** potranno iscriversi **all'attività Agonistica**.
- 3 L' Associazione organizzatrice del Torneo (ASD Karate Do Sho) si farà carico di tutte le spese di gestione delle Tappa. Le ricevute o fatture di eventuali spese effettuate dalla Associazione che ospita la tappa, dovranno essere intestate alla ASD Karate Do Sho.
- 4 La ASD Karate Do Sho emetterà regolare ricevuta alle Società per l'iscrizione dei propri atleti.
- 5 Verrà erogato un contributo economico ai collaboratori del Torneo.

C : Arbitri

1. Art 17: Compilare il modulo allegato dando la disponibilità di 1/2 arbitri (Cinture nere); in ogni caso, il Tecnico deve garantire ad ogni tappa la presenza di un sostituto.
2. **Collaboratori all'arbitraggio:** Verrà riconosciuto un rimborso forfettario, di **€ 30,00** ad ogni tappa per ogni collaboratore che avrà dato il proprio contributo **durante tutto l'arco della giornata**. Attenzione: I collaboratori che non avranno partecipato al corso di formazione UDG o di aggiornamento verranno presi in considerazione solo come riserve e il diritto al contributo verrà erogato solo se attivi alla collaborazione. Il contributo verrà erogato al termine del Torneo 2022.
3. Per la gestione della categoria Agonisti Esordienti e Tecnicolor verrà richiesta la collaborazione di Arbitri UDG FIJLKAM.
4. Sul sito ufficiale ad ogni tappa verrà esposto un prospetto con la convocazione e disposizione dei Collaboratori alla Valutazione (Arbitri). La disposizione degli arbitri avverrà su rotazione, tutti dovranno imparare a valutare tutte le prove indicate, dal Palloncino – Kumite Dimostrativo – Kata – Percorso.
5. Per la valutazione verranno utilizzati 3 Arbitri su ogni quadrato, i valori non dovranno superare i 2 punti (non tenendo conto dei decimali) di differenza fra i tre arbitri, creando di fatto una Media sulla valutazione.

ESEMPIO

Il valore fuori parametro dovrà essere rivalutato.

Esempio :	18,30-19,40- 22,00	<u>correzione</u>	18,30-19,40-21,00.
Esempio :	23,40 -28,50-30,90	<u>correzione</u>	26,40-28,50-30,90.
Esempio:	20,80-22,20-24,00	<u>ok</u>	Parametri adeguati.
Esempio:	20,10-21,20- 25,30	<u>correzione</u>	20,10-21,20-23,30
Esempio:	18,00 -21,80- 25,30	<u>correzione</u>	19,00-21,80-23,30

D : Categorie

VEDERE PROSPETTO ANALITICO (Allegato)

1. Classe BAMBINI 5 anni nati nell'anno 2017 e dal **01/07/2016 al 31/12/2016** Maschile / Femminile separati categoria OPEN
2. Classe BAMBINI 6 - 7 anni nati dal **01/01/2016 al 30/06/2016 / 2015** . M / F separati categoria OPEN
3. Classe FANCIULLI 8 - 9 anni nati nell'anno 2014 / 2013
4. Classe RAGAZZI 10 - 11 anni nati nell'anno 2012 / 2011
5. Classe **ESORDIENTI e TECNICOLOR** 12 – 13 anni nati nell'anno 2010 / 2009
6. L'Atleta iscritto alle Tappe dovrà mantenere sempre la stessa categoria in ogni gara, pena la perdita dei punti accumulati. Nell'iscrizione Sarà sempre possibile aggiungere gli atleti e **MAI** toglierli dall'elenco.
7. Registrare l'atleta nella categoria adeguata per tutto il periodo del Torneo. Per quanto riguarda le categorie di peso per il kumite fare **MOLTA** attenzione, se il peso è al limite iscriverlo nella categoria superiore. Saranno tollerati 2 kg di differenza. Nel caso l'atleta verrà spostato nella categoria superiore perderà i punti gara accumulati. Evitando discussioni sterili si ribadisce il fatto che rimane un **PROGETTO ALLENANTE FORMATIVO**.
8. L'Atleta Pre-agonista potrà presentarsi con regolare divisa KARATEGI **oppure con maglietta della Associazione** (preferenza sarebbe meglio il karategi, divisa della nostra disciplina) gli verrà consegnato un cartellino adesivo di riconoscimento con codice a barre che verrà applicato sul dorso (nel caso di una mancata presenza, si dovrà comunicare e riconsegnare il cartello in modo da evitare eventuali perdite di tempo alla ricerca dell'atleta). **Se si scoprisse un utilizzo improprio del cartellino, l'associazione verrà esclusa dal Torneo.**
9. Controllare nella compilazione dei moduli di iscrizione se sono corretti i nominativi degli atleti (cognome e Nome e categoria). Verranno esposte le griglie di gara per le Cat. ESO e TECNICOLOR (controllare eventuali incongruenze d'iscrizione)
10. Le griglie di gara verranno mescolate tutte in modo casuale e non ripristinabile (METODO ROULETTE) pigiando un bottone dal computer. Il sorteggio verrà effettuato dopo aver registrato la presenza degli iscritti della singola Categoria.
11. Durante il Torneo verranno individuate le Teste di serie (1° e 2° classificato)

E : Competizione nei Comuni di : **DA DEFINIRE**

Comune	Data	Società A.S.D.
1^ Tappa Gavardo	5 / 6 Febbraio	2022 ASD KARATE DO SHO
2^ Tappa Gavardo	5 / 6 Marzo	2022 ASD KARATE DO SHO
3^ Tappa _____	2 / 3 Aprile	2022 ASD _____
4^ Tappa _____	30 / 1 Maggio	2022 ASD _____
5^ Tappa Castello di Brescia	4 / 5 Giugno	2022 ASD KARATE DO SHO

Eventuali variazioni sul luogo della gara e/o sulla Società organizzatrice dovranno essere comunicati per tempo.

La Società organizzatrice che dovesse aver bisogno di attrezzatura, attrezzi per il percorso e/o tappeti di gara, contattare i colleghi disposti a collaborare muniti del materiale occorrente o contattare il responsabile organizzativo. Dovrà altresì munirsi di un proprio veicolo per il trasporto.

F : Punteggi e Premiazioni

Al 1° classificato di ogni categoria Maschile e Femminile saranno assegnati **10** punti, al 2° classificato **9** punti, al 3° classificato **8** punti, al 4° classificato **7** punti, al 5° classificato **6** punti, al 6° classificato **5** punti, al 7° classificato **4** punti, al 8° classificato **3** punti, al 9° classificato **2** punti, al 10° classificato **1** punto.

Verrà assegnato anche **1** punto di partecipazione.

Verranno premiati i primi 10 di ogni categoria maschile e femminile separati. I primi 10 di ogni categoria saranno qualificati per la fase REGIONALE

Torneo Agonisti **Esordienti** verranno usati i criteri della gare ufficiali e premiati i primi 4 di ogni categoria.

1° class. 10 punti – 2° class. 8 punti – 3° class. 6 punti – 5° class. 4 punti. – 7° class. 2 punti – gli 11' riceveranno 1 punto, verranno premiati i primi 4 sul Podio.

PERCORSO A TEMPO

Il Percorso a Tempo dovrà svolgersi, dove sono previsti esercizi di balzi, capovolte e ruote, su tappeti, costituiti da materassini di gomma.

Al tavolo di giuria verranno annotate le sanzioni, che verranno evidenziate dall'arbitro con una bandierina bianca.

GIOCO TECNICO BABY MAKIWARA

Il Gioco Tecnico Palloncino deve svolgersi su Tappeti di m. 3 x 3 minimo, costituiti da materassini di gomma. Vengono usati 2 palloni di spugna, o 2 colpitori, uno sospeso all'altezza del viso, mentre l'altro viene posizionato all'altezza dell'addome.



Tecniche di gambe ammesse, eseguite con L'ARTO ARRETRATO E L'ARTO AVANZATO:

Calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri) Jodan – Chudan
Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Ura-Mawashigeri) Jodan
Calcio circolare con rotazione dorsale rovescio sul piano trasverso (Ushiro-Ura-Mawashigeri) Jodan

Tecniche di braccia ammesse:

Pugno diretto arto superiore omolaterale (Kizamitsuki) Jodan
Pugno diretto arto superiore controlaterale (**Gyakutsuki**) **Chudan obbligatorio**.
Pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken) Jodan.

PENALITA' Portare Tecniche non consentite o portare Tecniche consentite che toccano il Palloncino sono da considerare penalità e, pertanto, vengono segnalate dall'Arbitro centrale con il gesto convenzionato **SENZA** interrompere la prova.

Nel caso L'atleta tocchi il Palloncino sarà di competenza dell'atleta fermarlo.

Classe Bambini La prova consiste in **20"** di libera combinazione di Tecniche di gambe e di braccia.

Classe Fanciulli La prova consiste in **30"** di libera combinazione di Tecniche di gambe e di braccia.

Classi Ragazzi e Esordienti La prova consiste in **20"** di tecniche **solo** arti inferiori e **20"** di Tecniche di gambe e di braccia.

Le valutazioni saranno espresse da 3 Giudici secondo i seguenti parametri

Gioco Tecnico con Palloncino:									
Le valutazioni saranno espresse dai tre 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 dall'Arbitro Centrale, detraendo ad ogni richiamo 1 punto, 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.

PROVA STILE KATA

Classe Bambini

La prova consiste nell'esecuzione di un Kata di libera composizione o codificato dalla Federazione (max 35")

Classe Fanciulli

La prova consiste nell'esecuzione di un Kata di libera composizione o codificato dalla Federazione (max 35")

Classe Ragazzi e Esordienti /A

La prova consiste nell'esecuzione di un Kata codificato dalla Federazione (max 50")

Le valutazioni saranno espresse da 3 Giudici collaboratori secondo i seguenti parametri

Fondamentali:

Le valutazioni saranno espresse dai tre Giudici secondo i seguenti parametri:

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						

Per ogni secondo in più sarà sottratto 1 punto dalla valutazione finale espressa.

PENALITA'

Durata del kata (Libera Composizione): per ogni secondo in più o in meno:	-0,10
Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione:	- 1
Lieve perdita di equilibrio subito corretta:	- 1
Evidente perdita di equilibrio:	- 2
Posizioni esasperate e antifisiologiche:	- 3
Grave perdita di equilibrio o caduta:	- 5
Interrompere la prova o non eseguirne una parte:	sconfitta o punteggio minimo
Dichiarare un kata ed eseguirne un altro:	sconfitta o punteggio minimo
Esercizio privo dei contenuti minimi:	sconfitta o punteggio minimo

COMBATTIMENTO DIMOSTRATIVO

Ragazzi - Esordienti /A

La prova consiste in una dimostrazione di combattimento (Kumite) effettuata da due Atleti della stessa Società Sportiva, in caso siano dispari, un compagno della stessa società potrà ripresentarsi senza essere rivalutato. Di eseguendo le tecniche previste nel regolamento Esordienti (V. Programma Attività Federale FIJLKAM), 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).

La prova ha la durata di 25" per la Categoria FANCIULLI e 40" x i RAGAZZI e ESORDIENTI /A; a 30" viene dato il segnale che il combattimento sta per terminare (athoshi-baraku).

E' obbligatorio l'uso dei **guantini**, dei **paratibia** e dei **paracolli del piede**.

E' **facoltativo** l'uso del corpetto e del paradenti.

Le valutazioni saranno espresse da 3 Giudici secondo i seguenti parametri.

Le valutazioni saranno espresse dai tre Giudici secondo i seguenti parametri:

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

Ogni sanzione verrà verbalizzata dall'Arbitro Centrale (sulla stessa Scheda di Gara, indipendentemente da chiunque dei 2 componenti la Coppia la effettui), detraendo ad ogni richiamo 1 punto, 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.

15

CAMPIONATO ESORDIENTI BS 2021-22

Le valutazioni saranno espresse da 4 UDG FIJLKAM

ESORDIENTI KATA TRE categorie Maschili e TRE categorie Femminili.

CAT: **Giallo** - **Ara / Verdi** - **Blu / Marrone** (KATA come da Prospetto ANALITICO)

Gli Atleti delle categorie **F 1 – M 21** – possono eseguire **KATA di libera scelta**

Gli Atleti delle categorie **F 2 – M 22** –, possono eseguire **KATA di libera scelta** possono ad ogni Turno cambiare alternare 2 KATA

Gli Atleti delle categorie **F 3 – M 23** –, possono eseguire **KATA di libera scelta e** devono obbligatoriamente ad ogni Turno cambiare il KATA

CAMPIONATO BRESCIANO DI KUMITE ESORDIENTI, e TECNICOLOR Regolamento ufficiale FIJLKAM

Categoria TECNICOLOR Regolamento Eso / A vietato il contatto e la valutazione finale sarà decisa dall' UDG.

ESORDIENTI, con Punteggio Tecnico

(vedi, Programma Attività Federale FIJLKAM),

E' obbligatorio l'uso dei **guantini**, dei **paratibia**, e **paracollo del piede**, **corpetto**.
L'uso del **paraseno + corpetto**, per la categoria (**femminile**) e del **paradenti**.

Disposizione dei Collaboratori e degli Ufficiali di Gara

Percorso a Tempo

2 Arbitri : 2 Segretari al tavolo che annotano sul computer le penalità comunicatogli dagli Arbitri sulla colonna di loro pertinenza nel Verbale di Gara.

Gioco Tecnico Baby Makiwara, Stile Kata,

1 Arbitro Centrale; 2 Giudici seduti ; 2 Segretari al tavolo con cronometro e fischietto, annotano sul computer le tre valutazioni espresse e le eventuali penalità sulle colonne di loro pertinenza del Verbale di Gara.

Kumite Dimostrativo

1 Arbitro Centrale; 3 Giudici seduti; 2 Segretari al tavolo con cronometro e fischietto, annotano sul computer le tre valutazioni espresse e le eventuali penalità sulle colonne di loro pertinenza del Verbale di Gara.

In tutte le prove i Segretari dovranno compilare anche le schede in cartaceo per un eventuale ulteriore controllo e diminuire gli errori di annotazione sul computer.

Tavolo Centrale:

Collaboratore Organizzativo Giuseppe Brozzoni e Boldori Enrico.

Alla fine delle prove raccoglie i dati dai computer, il sistema informatico calcolerà così la Classifica finale.

VALORIZZARE – MINIMIZZARE – RECEPIRE – ESSERE UTILE
PRESENTE – SOCIALE – CONDIVIDERE L'INTERESSE

Responsabile

Ermanno Bertelli