

WTKA

REGOLE PER LE GARE DI KATA

Articolo 1: Tipi di gara

- Kata Individuale
 - Kata a Squadre
 - Kata duo
1. Il Kata individuale, il Kata Duo ed il Kata a squadre saranno giudicati con il seguente sistema:
 - punteggio, comprendente cartelle di punti base. Il vincitore sarà l'atleta che realizzerà il punteggio più alto.
 - Il numero degli atleti che compongono una squadra è di 3 e di 2 nel kata dual team
 2. Le categorie di cintura sono OPEN, le categorie di età sono le seguenti: Bambini - Ragazzi –Cadetti –Juniores –Seniores

Articolo 2: Arbitri e Giudici

La gara sarà diretta da 1 Arbitro e da 4 Giudici d'Angolo.

Tutti gli incontri saranno condotti seguendo le istruzioni dell'Arbitro, sotto il controllo del Direttore di Gara.

Articolo 3: Inizio e fine delle gare

1. La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti sul bordo del quadrato di gara loro assegnato secondo le norme previste dal presente regolamento. Quando sarà chiamato sul quadrato di gara, il concorrente (o la squadra) si presenterà di fronte all'arbitro sulla linea che delimita il quadrato di gara, si inchinerà brevemente, poi si porterà sul punto di partenza prefissato e ripeterà il saluto, annuncerà a voce alta il nome del Kata scelto: l'Arbitro ripeterà il nome del Kata che il Giudice di Tavolo riporterà sul tabellone di gara, dopo di che il concorrente sarà libero di iniziare la propria esecuzione.
2. Ultimato il Kata, il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro ordinerà Hantei per ottenere i punteggi dai Giudici d'Angolo con un colpo di fischietto lungo seguito da uno corto. I Giudici dovranno sollevare le tabelle dei punteggi contemporaneamente. L'Annunciatore leggerà a voce alta, in senso orario partendo dall'Arbitro, tutti i punteggi che saranno riportati nel tabellone ufficiale dal Presidente di Giuria. Il Presidente di Giuria incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, darà poi la somma dei punteggi restanti all'Annunciatore

che renderà noto il punteggio totale conseguito. Solo allora l'Arbitro ordinerà ai Giudici di abbassare le tabelle dei punteggi con un breve colpo di fischiotto.

3. Di regola non è ammessa consultazione tra i Giudici sulla valutazione del Kata eseguito, ma l'Arbitro dovrà comunicare ai Giudici se vi sono stati errori palesi: in tal caso una breve discussione congiunta è ammessa per verificare gli eventuali errori. Qualora un Giudice ritenga di voler chiedere o comunicare qualcosa all'Arbitro richiamerà l'attenzione dello stesso con un breve colpo di fischiotto; l'arbitro Convoca tutti gli altri giudici.

Articolo 4: Tipi di gara, eliminatorie e finali

1. Primo Turno (punteggi da 5.0 a 7.0): i 16 contendenti con il miglior punteggio si qualificano per il turno successivo. I partecipanti dovranno eseguire, a loro scelta, un Kata compreso nella lista ufficiale della Federazione. Nel caso i contendenti siano meno di 16 il turno potrà essere cancellato e la gara si svolgerà in 2 turni.
2. Secondo Turno (punteggi da 6.0 a 8.0): gli 8 contendenti con il miglior punteggio si qualificano per la finale.
3. Terzo Turno (Finale, punteggi da 7.0 a 9.0): determineranno il vincitore
4. I punteggi di ogni turno non saranno mai sommati a quelli del turno precedente. In caso di spareggio, il punteggio più basso tra quelli rimasti (quindi esclusi i punteggi precedentemente cancellati) sarà aggiunto al totale per determinare la classifica. In caso la situazione fosse ancora in parità, il punteggio più alto tra quelli rimasti sarà aggiunto al totale. Nel caso la parità persista, i due contendenti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello effettuato nel turno in questione la decisione sul vincitore sarà presa dai Giudici.

Articolo 5: Criteri di decisione, Hantei

1. Esecuzione di base. I seguenti punti di giudizio dovranno essere presi in considerazione:
 - sequenza corretta delle tecniche;
 - controllo della potenza;
 - controllo di contrazione e decontrazione;
 - controllo di velocità e ritmo;
 - direzione corretta dei movimenti;
 - comprensione delle tecniche espresse;
 - Embusen;
 - movimento della testa e degli occhi.
 - posizioni;
 - coordinazione dei movimenti;
 - equilibrio;
 - Kiai;
 - Respirazione
2. I suddetti punti andranno valutati con grande attenzione: i Giudici dovranno evitare di farsi coinvolgere emotivamente in semplici prestazioni ginnico atletiche se le

stesse sono carenti riguardo la forma marziale e l'atteggiamento mentale espresso dal concorrente.

Articolo 6: penalità e squalifiche

Penalità. I punti di penalità sono della seguente tipologia:

Per una piccola esitazione, subito corretta, 0.1 punti dovranno essere dedotti dal punteggio finale.

Per una momentanea, ma discernibile pausa, 0.2 punti

Per una momentanea perdita di equilibrio, subito corretta, da 0.1 a 0.2 punti

Per un movimento non eseguito, qualora lo stesso non sia essenziale rispetto allo schema del Kata, 0.3 punti

Per errato punto di arrivo (mezzo passo, pari alla larghezza dei fianchi del concorrente) 0.1 punti

Perdita di sincronismo (Kata a squadre), da 0.1 a 0.2 punti

Squalifica. Il contendente sarà squalificato:

a) Se eseguirà un Kata sbagliato, diverso da quello annunciato.

Se il Kata viene sostanzialmente variato rispetto ai canoni previsti.

Se il concorrente si ferma nel corso dell'esecuzione

Se il concorrente perde completamente l'equilibrio o cade.

Se i concorrenti nel Kata a Squadre contano od usano suoni atti a mantenere la giusta cadenza Quando la condotta del concorrente non è consona alle regole del Karate.

L'indicazione della squalifica sarà manifestata dall'Arbitro portando sopra al capo il braccio destro e ruotando lo stesso emettendo nel contempo brevi colpi di fischietto.

Alla richiesta di punteggio sarà esposto lo 0.0 ad eccezione delle gare della categoria Ragazzi nelle quali sarà esposto il punteggio minimo di quel turno.

Articolo 7: Uniformi

1. UFFICIALI DI GARA: Giacca blu con logo WTKA in alto a sinistra, camicia bianca, pantaloni grigi, cravatta WTKA, scarpe nere. Un cappello può essere usato per ragioni mediche o religiose.

2. ATLETI: Karate-Gi bianco e pulito. È ammesso il logo nazionale ed un piccolo sponsor

3. ALLENATORI: Karate-Gi o tuta della propria nazionale.

Articolo 8: Situazioni non regolate

1. Nel caso si presenti una situazione non prevista dal presente regolamento, o nel caso si presenti una situazione che metta in dubbio le norme del presente regolamento, il direttore di Gara e i Capi tatami si raduneranno e sarà adottata la soluzione più logica e corretta.

2. Sarà fatto un pubblico annuncio e tutti gli UdG ne verranno informati. La nuova norma dovrà poi essere ratificata dal Consiglio Federale prima di essere inclusa nel presente regolamento.

Articolo 9: Gran Champion

1. Tutti i vincitori di ciascuno stile dai 16 anni in poi si confronteranno nella finalissima del Gran Champion.
2. Il Gran Champion si svolgerà per le specialità Kata Individuale e Kata Duo.