

WTKA

REGOLAMENTO KOBUDO

Articolo 1. Tipo di gara

- Kata individuale
- Kata a squadre, composte da tre atleti.
- Kata Duo

I Kata individuali, duo e a squadre saranno giudicate col sistema del punteggio, simile al karate

Articolo 2: Abitri e Giudici:

1. La gara sarà diretta da 1 Arbitro e da 4 Giudici, sotto la responsabilità del Direttore di Gara.
2. L'Arbitro sarà il referente di stile che deve convalidare o meno l'embusen del Kata, i 4 giudici seguendo i parametri arbitrari sotto descritti daranno un punteggio, la somma dei quattro punteggi darà il totale.

Articolo 3: Inizio e fine delle gare.

1. Inizio della gara:
 - La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti sul bordo del quadrato prima dal lato degli spettatori poi verso la commissione arbitrale.
 - Quando il concorrente o la squadra sarà chiamato sul quadrato di gara, si inchinerà brevemente prima di salire sul Tatami, si porterà sul punto di partenza si inchinerà di nuovo e pronuncerà il nome del Kata che andrà ad eseguire, il giudice di gara ripeterà il nome del Kata al giudice di tavolo, ed l'atleta o la squadra sarà libero di iniziare la prova.
2. Fine della gara.
 - Ultimato il Kata, l'atleta o la squadra si inchinerà brevemente e attenderà al suo posto

l'esito del punteggio,che verrà letto prima individualmente cartella per cartella,poi il Giudice di Tavolo pronuncerà la somma totale del punteggio.

- I Giudici dovranno alzare le cartelle con il punteggio nel momento in cui l'Arbitro darà il segnale con il fischio,prima ci sarà un breve segnale per richiamare l'attenzione dei giudici che al secondo fischio più lungo dovranno alzare contemporaneamente le loro cartelle.
- In caso contrario L'Arbitro dovrà ripetere l'intera operazione. Ogni giudice dovrà avere cura di non influenzare la votazione.
- L'annunciatore leggerà a voce alta in senso orario le cartelle con il punteggio di ciascun giudice.
- Il Giudice di Gara incaricato di segnare i punti,comunicherà l'esito del punteggio finale,che sarà la somma del punteggio dei 4 Giudici,anticipandolo con un breve fischio.
- Il concorrente o la squadra dopo la lettura del punteggio e sentito il risultato complessivo,effettuerà il saluto ed eseguito un mawate uscirà dal tatami di gara
- Di norma non è ammessa alcuna consultazione tra Giudici sulla valutazione del Kata,ma nella necessità di dover comunicare qualcosa o di voler chiedere,l'Arbitro richiamerà l'attenzione degli arbitri con un breve colpo di fischio.

Articolo 4: Tipi di gare,eliminatorie e finali,armi e abbigliamento.

1. Il primo turno si effettuerà con un punteggio che oscillerà da un minimo di 5 ad un massimo di 7,5,dopo il primo turno il sedici concorrenti o squadre che otterranno il migliore punteggio con un Kata di loro scelta compreso nella lista ufficiale,accederanno al secondo turno. Nel caso che i concorrenti siano inferiori a sedici la gara si svolgerà in due turni.
2. Il secondo turno il criterio di punteggio sarà da un minimo di 6 ad un massimo di 8,anche in questo caso a scegliere il kata saranno i concorrenti,che saranno resi noti nella lista di kata di stile. I quattro concorrenti che avranno il maggiore punteggio accederanno alla finale.
3. I punteggi della semi finale a 8 e della finale a 4 saranno sommati per la classifica finale che vedrà vincente l'atleta o la squadra con il punteggio più alto.
4. In caso di pari il Giudice di tavolo visionerà chi dei due atleti o squadre ha avuto nelle singole valutazioni i punteggi più alti,solo nell'ultima prova effettuata e vince chi ha ottenuto il singolo punteggio di uno dei Giudici di gara più alto;se anche in questo caso rimane la parità i due contendenti o le squadre saranno richiamate per una ulteriore

prova a punteggio.

5. In caso di spareggio vince l'atleta o la squadra che ha il punteggio più alto nella singola prova di spareggio.
6. Se la situazione continua ad essere in parità si procederà con l'Hantei, il giudizio sarà solo in questa occasione a bandierine.

Articolo 5: Criteri di decisione.

1. I criteri di valutazione di base per un Kata saranno i seguenti:

- Sequenza corretta delle tecniche
- Controllo della potenza.
- Controllo della contrazione e decontrazione.
- Controllo della velocità e del ritmo.
- Direzione corretta dei movimenti.
- Comprensione delle tecniche espresse.
- Comprensione del Bunkai.
- Embusen.
- Movimento della testa e degli occhi.
- Posizioni corrette.
- Coordinazione dei movimenti.
- Equilibrio.
- Armonia dei movimenti.
- Esitazioni od arresti.
- Kiai:
- Respirazione corretta.
- Intensità dello sguardo ed espressiva.
- Spirito.
- Sunshin

2. I suddetti punti saranno attentamente valutati dai Giudici che dovranno esprimere il loro giudizio solo ed esclusivamente su questi parametri, forzature in ogni senso, atletiche o di Kime, che non rispettano la natura del Kata non verranno prese in considerazione ma potrebbero essere sanzionate nel caso che snaturino il senso e lo spirito del Kata.

Articolo 5: Armi.

1. Le armi usate per i kata possono essere tutte le armi del Kobudo:

- Bò, Bastone di cm180 circa a sezione biconica.

- Nunchaku. Nunchaku di Okinawa a sezione ottagonale di legno con corda.
 - Tonfa. Due Tonfa di legno di sezione rotonda o rettangolare.
 - Sai. Due Sai di metallo.
 - Kama. Due Kama di legno con lama in metallo non affilate(coloro che avranno i Kama con lama tagliente non saranno ammessi alla competizione,la direzione arbitrale ne vieta assolutamente l'uso.sia in fase di competizione sia in fase di riscaldamento;inoltre la direzione di gara non risponde a coloro che non ottemperando a questa regola si procureranno lesioni durante lo svolgimento della manifestazione.
 - Eku. Remo in legno.
 - Timbei. Il Timbei può essere di diversi materiali, legno ferro, plastica.
 - Minriki, Guari, Sward, Paginata, Ekko, Claws
2. Gli Atleti dovranno usare le loro Armi. L'Arbitro potrà ispezionarle in ogni momento.

Articolo 7: Penalità e squalifiche.

1. Penalità a scapito del punteggio:

- per una piccola esitazione, subito corretta, 0.1 decimo di punto che dovrà essere tolto sulla somma del risultato finale.
- Per una momentanea ma discernibile pausa, 0.2 decimi di punto che dovrà essere tolto dalla somma del risultato finale.
- Per una momentanea perdita di equilibrio subito corretta, da 0.1 a 0.2 di decimo di punto, che dovrà essere tolto dalla somma del risultato finale.
- Per una perdita di contatto dell'arma ed un recupero 'fortuito' di questa ultima senza che questa cada, da 0.2 a 0.4, che dovrà essere tolto dal risultato finale.
- Perdita di sincronismo per le squadre di Kata da 0.1 a 0.2 di decimo di punto che dovrà essere tolto dalla somma del risultato finale.
- Per un tocco dell'arma al suolo non prevista dell'Embusen del Kata ma da una rotazione 'maldestra' e subito recuperata, 0.2 di decimo di punto che subito dovrà essere tolto dal risultato finale.

2. Squalifica: I concorrente sarà squalificato se:

- Se eseguirà un kata diverso da quello annunciato.
- Se il Kata viene modificato sostanzialmente rispetto ai canoni previsti.
- se il concorrente si ferma per più di 5 secondi durante l'esecuzione della prova.
- Se il concorrente perde completamente l'equilibrio o cade.
- Se l'arma gli sfugge completamente di mano e cade.
- Se i concorrenti che eseguono un Kata a squadre contano o usano suoni palesi per mantenere la sincronia del Kata.
- Se il concorrente ha comportamenti non consoni alle regole del Kobudo.
- Se il concorrente non ha un abbigliamento decoroso.

NOTA: L'indicazione della squalifica sarà manifesta dall'Arbitro portando sopra il capo il braccio destro e contemporaneamente dando dei brevi colpi di fischio.
Alla richiesta di punteggio sarà esposto lo 0.0.

Articolo 8 Abbigliamento.

1. Le divise ammesse sono:

- Karate gi bianco(giacca e pantaloni),Kobudogi nero(giacca e pantaloni),spezzato,casacca bianca e pantaloni neri o casacca nera e pantaloni bianchi, Kobudogi con giacca blu e pantaloni bianchi, Akama sopra i pantaloni di colore o nero o blu.
- Non sono ammessi scritte e pubblicità di prodotti commerciali.
- Sono accettate simboli riguardanti il proprio stile sopra le giacche.