

## Regolamento KENKA PRO

### OBIETTIVI:

due i principali obiettivi della creazione del settore KENKA PRO, il primo è quello di rilanciare il karate come arte di combattimento realistico, e il secondo è la creazione di un settore PROFESSIONISTICO per il karate, analogamente agli ambienti pugilistici alle nascenti mma.

Il regolamento potrà essere applicato tanto in tornei quanto in singoli match, con l'unica differenza che nel torneo combattimenti sono singoli( tre minuti) mentre nel single match ci saranno 3 round da due minuti.

### Area di gara

tatami 10x10, oppure ring regolamentare.

### Tempi di gara

combattimenti nei tornei 3 minuti(single round),mentre nei single match per i vari titoli saranno 3 round da 2 minuti.

NB: il minutaggio inferiore nei combattimenti con più round è dovuto alla necessità di eliminare i tempi morti all'interno di un singolo match.

### Divise:

tutti i karategi di ogni colore, purché portino gli ideogrammi o i simboli della scuola di appartenenza.

Giacca del gi mezza manica, maniche del pantalone che coprono la caviglia

### protezioni:

casco integrale (vedi foto 1),mezzi guanti (vedi foto2) conchiglia e protezione dorsopiede(foto 3) parodonti facoltativo.

### Arbitro e arbitraggio

un solo arbitro presente sull'area di gara denominato DIRETTORE DI GARA, altri tre arbitri a bordo incontro(ring o tatami) in funzione di GIUDICI con cartellino (vedi appendice arbitraggio).

### Regole

dopo i saluti di rito ai comandi dell'arbitro KAMAE , si prende la guardia, AJIME strat del combattimento.

Il comando di stop è YAME.

### ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

Si può vincere per KO avversario,abbandono o resa, uscita(3 volte, tatami roules) o per giudizio arbitrale (sistema dei cartellini a fine match).

### KO

è considerato KO l'atterramento, o la perdita di combattività evidente per 5 secondi.

L'arbitro può sancire il KO per impossibilità qualora uno dei due atleti fosse impossibilitato, malgrado la sua volontà, nel continuare il combattimento senza mettere a repentaglio la propria incolumità fisica.

### RESA

in qualunque momento l'atleta che intendesse ritirarsi a causa di un colpo ricevuto e di un qualunque motivo può farlo alzando la mano posteriore (dalla posizione di guardia) e allo stop

dell'arbitro girarsi di schiena con la mano alzata.

tornato in posizione frontale l'arbitro assegna la vittoria.

E altresì possibile dichiarare la resa a seguito di una qualunque tecnica di torsione articolare o chiave agli arti in piedi come a terra., battendo in modo evidente l'arto libero sul corpo avversario( o al limite 3 volte sul tappeto) o gridando "MAITTA!!"

## USCITA

nei tornei sui tatami la terza uscita dal tatami comporta sconfitta, le prime due uscite sono solo causa di stop e ammonizione vocale( ichi jogai, e ni jogai)...mentre alla terza si assegna la vittoria avversaria per SAN JOGAI..

giudizio arbitrale

match roubles

i giudici hanno a disposizione i "cartellini" prestampati dove sono segnati in appositi spazi i tempi del match, in questi spazi ogni giudice indipendentemente segna i punteggi quando uno dei due atleti porta a segno:

colpo di braccio singolo a bersaglio (esprimendo potenza e precisione) mezzo punto

combinazione di colpi di braccio forte e nettamente a bersaglio(busto e testa)-1 punto

combinazione braccia(busto o testa) gambe (bersaglio basso e medio- 2 punti)

combinazione braccia gambe(come sopra) con gamba nel bersaglio alto -3 punti

atterramento- 3 punti

ogni tecnica spettacolare o comunque ad alto coefficiente di difficoltà che va a bersaglio anche se singola-3 punti.

Atterramento per meno di 5 secondi 4 punti

## TATAMI ROULES

come sopra più la regola delle uscite (jogai) descritta sopra

tecniche consentite

tutte le tecniche di braccio, pugno, gomito, ginocchio, gamba e piede sui bersagli basso(gambe sopra e sotto l'altezza del ginocchio), busto (tutto) e testa.

Ammesse spazzate sbilanciamenti e atterramenti tramite proiezione o colpo.

Una volta al suolo sono permessi 10 secondi di combattimento (non solo lotta!!) nei quali è consentito anche chiudere in chiave o leva l'avversario per costringerlo alla resa.

Tecniche proibite

tutte le tecniche dirette al triangolo genitale, gola e articolazioni (soprattutto se in leva).