

REGOLAMENTO GARE DI KATA / FORME

1. Durata.

La durata di una esibizione di stile non può essere superiore ai 3 minuti. In caso di violazione verrà applicata una deduzione di 0.1 punti. **Si avrà l'assegnazione del punteggio minimo nel caso in cui la durata dell'esibizione sarà inferiore ai 30 secondi.**

N.B. Per tutte le categorie e fasce d'età previste, il tempo verrà conteggiato dal momento dell'inizio del kata e/o della forma e terminerà quando gli atleti si fermeranno per il saluto finale.

2. Abbigliamento:

Tutti gli atleti devono indossare il keikogi (di qualsiasi tipo e colore) con o senza hakama

3. Categorie:

Le categorie, per tutte le fasce di cintura sono 4:

- o **Pulcini**, da 8 a 11 anni; (nati nel 1997-1998-1999-2000)
- o **Speranze**, da 12 a 14 anni; (nati nel 1994-1995-1996)
- o **Juniores**, da 15 a 17 anni; (nati nel 1991-1992-1993)
- o **Seniores**, da 18 anni in poi. (nati dal 1990 in poi)

Fuori Gara è prevista la partecipazione, *a scopo dimostrativo*, della categoria "ultrapulcini", per i bambini fino a 7 anni di età (nati successivamente al 01/01/2001), con premiazioni separate per la partecipazione.

4. Fasce di cinture:

Le fasce di cintura sono 3

- a. 1- bianca - gialla - arancio
- b. 2- verde - blu - viola
- c. 3- marrone - nera

5. Divisioni per specialità:

Nelle Forme Tradizionali si hanno 2 divisioni:

- Kata e/o forme senza armi
- Kata e/o forme con (katana, naginata, kama, sai, tonfa, nunchaku, jo, bo). Quest'ultime solo per le cinture nere e marroni.

6. Stato delle armi:

Ogni atleta è responsabile dello stato perfetto delle proprie armi che sono individuali e non possono essere cambiate durante la competizione. E' assolutamente vietato l'utilizzo di lame taglienti. Il giudizio sullo stato delle armi è a giudizio del responsabile di area che può consultarsi con il responsabile di gara. Il responsabile di area ha il potere di disporre l'ispezione delle armi quando lo ritenga opportuno.

7. Movimenti acrobatici e sottofondo musicale:

Non sono ammessi movimenti acrobatici e/o di danza.

Nota Bene: La musica non è ammessa!

2

8. Giudici e Criteri di giudizio

8.1 Gli Arbitri sono in numero di 3, **o 5. (in caso di indisponibilità il numero dei giudici può scendere fino a due).**

8.2 I criteri di base per il giudizio delle Forme Tradizionali sono:

- 8.2.1 Corretta sequenza delle tecniche.
- 8.2.2 Controllo della potenza.
- 8.2.3 Controllo della velocità e del ritmo.
- 8.2.4 Grado di difficoltà.
- 8.2.5 Movimenti della testa ed occhi.
- 8.2.6 Posizioni.
- 8.2.7 Coordinazione dei movimenti.

8.2.8 Equilibrio, forza e resistenza.

8.2.9 Respirazione corretta.

8.2.10 Esitazioni ed indecisioni.

8.2.11 Corretta direzione dei movimenti.

8.3 I criteri suddetti dovranno essere valutati con massima attenzione da parte dei Giudici.

I Giudici dovranno esprimere le loro valutazioni esclusivamente sulla base dei criteri menzionati.

8.4 Ogni performance atletica o ginnica che non rispetti la natura Tradizionale della Forma, non sarà tenuta in considerazione e verrà sanzionata nel caso in cui si discosti dalla natura e spirito della Forma Tradizionale.

9. Punteggio:

Da un minimo di 6.0 ad un massimo di 8.0.

Il punteggio più alto e quello più basso saranno eliminati e la somma degli altri tre determinerà il risultato. In caso di parità si riprendono il punteggio più basso e quello più alto. Vince l'atleta che ha il punteggio più basso maggiore. Nel caso in cui persista la parità si prenderà il punteggio più alto maggiore. Nel caso in cui la parità dovesse persistere verrà eseguito uno spareggio sul Tatami. In caso di due sole squadre verrà deciso per preferenza palese dopo entrambe le performance, in caso di più di due squadre verrà deciso con voto palese dopo ogni performance.

Eventuali errori commessi nell'applicazione di punteggi e/o penalità, dovranno essere corretti in accordo tra la maggioranza degli Arbitri in accordo con l'Arbitro di tavolo e la variazione sarà comunicata dall'Arbitro Centrale. In caso di disaccordo, sentiti i vari pareri, deciderà l'Arbitro Centrale.

Nel caso di presenza di due o tre arbitri, il voto sarà l'effettiva somma dei voti espressi dai singoli arbitri.

10. Penalità:

0.1 punto: se l'Atleta interrompe la propria Performance e ricomincia.

0.1 punti: se l'Atleta perde la coordinazione.

0.1 punti: se l'Atleta perde l'equilibrio.

0.1 punti: se l'Atleta esegue movimenti non ammessi dal regolamento.

Se l'Atleta interrompe la sua Performance prima della fine della stessa, I Giudici assegneranno il punteggio minimo.

In caso di esecuzione con armi, se l'Atleta perde o lascia la propria arma gli verrà assegnato il punteggio minimo.