



**FEDERAZIONE EDUCATIVA SPORTIVA ITALIANA KARATE**

**NORME PER PRESIDENTI DI GIURIA**

EDIZIONE 2012  
(rev.C: 29 maggio 2014)

## **Introduzione**

### **Il presente non sostituisce in alcun modo i testi Federali.**

#### **Regole per la formazione di personale addetto alla gestione dei tavoli di giuria per le competizioni di Karate.**

Lo scopo principale di questo lavoro è di portare a conoscenza, le persone interessate ad assumere la qualifica Presidente di Giuria, delle mansioni e delle principali attività legate a tale carica.

Si precisa che la fondamentale condizione indispensabile per la buona riuscita di una manifestazione è la collaborazione e l'intesa tra gli U.d.G. (Arbitri e Presidenti di Giuria).

E' indispensabile che sia gli Arbitri che i Presidenti di Giuria conoscano bene i loro compiti e prestino attenzione a non invadere la sfera di competenza altrui, al tempo stesso pienamente disposti alla collaborazione per la buona riuscita della manifestazione nel rispetto delle regole Federali.

#### **Presidente di Giuria**

- Il Presidente di Giuria è a tutti gli effetti un Ufficiale di Gara.
- Il Presidente di Giuria compila tutti i documenti ufficiali, effettua eventuali sorteggi, effettua le chiamate delle categorie, effettua i vari controlli, collabora con il Responsabile Arbitri, segna i punti sia nelle gare di Kumite sia nelle gare di Kata, trascrive i nomi degli atleti che hanno passato il turno, compila le classifiche provvisorie e finali, gestisce ed utilizza i supporti informatici messi a disposizione, svolge in pratica tutto il lavoro burocratico necessario al buon prosieguo degli incontri.
- Il Presidente di Giuria è Garante verso la Federazione per tutto quanto concerne l'applicazione ed il rispetto delle regole Federali con i Poteri che ne conseguono.
- Il Presidente di Giuria essendo un Ufficiale di Gara ha tra i diritti\ Doveri anche quello di deferire i tesserati che non mantengono un comportamento allineato allo spirito del Budo ed alle norme di educazione che sono alla base della disciplina del Karate.
- Inoltre, insieme agli altri UdG, è responsabile dell'ordine sull'area di gara di propria competenza, compreso lo spazio riservato agli atleti esterno all'area di gara.
- Al Presidente di Giuria dovrà rivolgersi il Coach per qualsiasi informazione, proteste ufficiali comprese.

## **Art. 1 - DOVERI DEI PRESIDENTI DI GIURIA**

I Presidenti di Giuria devono:

- a) In presenza di convocazione per le gare internazionali, nazionali, interregionali, deve notificare alla Segreteria Generale nel minor tempo possibile l'accettazione o la rinuncia, che in tal caso deve essere giustificata. Per tutte le altre competizioni la notifica deve essere comunicata al competente Comitato Regionale organizzatore.
- b) Presentarsi in sede di gara, appena arrivati sul luogo, mettersi a disposizione del Presidente Nazionale UdG e Delegato Nazionale PdG per espletare le regolari funzioni di gara.
- c) Presiedere il tavolo di Giuria nelle manifestazioni agonistiche della FESIK o collaborare con altro Presidente di Giuria incaricato a tale funzione.
- d) Vigilare che lo svolgimento burocratico, organizzativo e disciplinare della manifestazione si svolga nel rispetto delle regole Federali.
- e) Astenersi, in modo assoluto, dall'interferire nelle decisioni tecniche della poule arbitrale operante sul quadrato di gara di competenza.
- f) Valutare e decidere in accordo con il Responsabile Arbitri e con il Direttore di Gara in merito ai reclami presentati per presunta errata applicazione di norme regolamentari.
- g) Qualora richiesto l'inserimento di competitori ritardatari o di irregolare inserimento in altre categorie. Gli atleti che verranno iscritti in sede di gara verranno inseriti come primi atleti in gara.
- h) Segnalare al Responsabile del tatami la presenza di atleti e UdG tesserati per la medesima società, qual'ora ne abbia conoscenza, per impedire incontri diretti da Arbitri della stessa provenienza societaria degli atleti in competizione.
- i) E' responsabile del materiale affidatogli per lo svolgimento della gara.
- j) Deve adoperarsi affinché, durante lo svolgimento della gara, tutte le persone mantengano un atteggiamento consono alla manifestazione FESIK in corso; qualora questa regola venisse infranta, in collaborazione con il Responsabile Arbitri e lo staff Dirigenziale, adottare le opportune decisioni.
- k) Dare esempio di rettitudine, di riserbo, rispetto verso le persone con cui si collabora e compostezza nell'espletamento del mandato.

## **Art. 2 - CONVOCAZIONE DI GARA**

La convocazione di gara ai Pres. di Giuria deve pervenire almeno 30 gg lavorativi prima della competizione I PdG dovranno confermare la propria partecipazione, entro la data indicata nella convocazione dal Resp. Nazionale UdG.

Decorso inutilmente il tempo concesso per la conferma si procederà alla sostituzione senza alcun ulteriore avviso. Coloro che si presenteranno in sede di gara senza aver dato conferma nei termini previsti non matureranno alcun rimborso.

### **Art. 3 - OPERAZIONI PRELIMINARI IN SEDE DI GARA**

Il Responsabile Nazionale UdG/PdG o il Presidente di Giuria Coordinatore deve essere sul luogo di gara almeno 30 minuti prima della apertura del peso e/o della gara.

In questo lasso di tempo procederà al controllo delle aree di gara preposte allo svolgimento della competizione in particolare controllerà:

- a) presenza e verifica delle attrezzature di gara
- b) numero delle superfici di combattimento previste, rispondenti ai requisiti dimensionali e qualitativi previsti dal regolamento arbitrale, controllare che i tatami siano integri, ben affiancati e possibilmente ben ancorati al pavimento
- c) la superficie di combattimento deve essere liscia e priva di asperità
- d) verificare che la presenza di eventuali ostacoli ( muri , transenne , ecc ) siano ad almeno di 2 metri di distanza dall'area di gara; nel caso non fosse possibile rispettare questa distanza, controllare che gli ostacoli siano rivestiti da imbottiture e resi non pericolosi
- e) controllare la veridicità delle bilance, procedere alla loro eventuale messa a punto. Curare che le operazioni, di peso e controllo documenti, si svolgano in un locale con sistemazione topologica tale da consentire il deflusso degli Atleti, che hanno completato le operazioni, senza interferire con i restanti Atleti in attesa
- f) controllare la presenza e l'efficienza dei cronometri, delle attrezzature di segnalazione fine tempo e dei supporti informatici, qual'ora previsti
- g) verificare la funzionalità dei tabelloni segna punti, se previsti
- h) controllare che le aree di gara e le zone adiacenti ai tavoli dei PdG sia impedito l'accesso a persone estranee all'organizzazione e non autorizzate ad occupare l'area di gara
- i) assicurarsi della presenza del medico, del personale paramedico e della presenza di una ambulanza (non è possibile iniziare o continuare la gara in assenza di questi supporti)**
- j) verificare la presenza e la disposizione dei tavoli di Giuria, la presenza e la regolare disposizione delle sedie per i Giudici sull'area di gara

Eventuali anomalie riscontrate nei controlli preliminari non comportano la revoca della competizione. Solo in presenza di gravi insufficienze tali da pregiudicare la sicurezza fisica e la salvaguardia dei diritti sportivi degli Atleti DEVE essere richiesto l'intervento dello Staff Dirigenziale (composto da: Delegato dal Consiglio Federale, Direttore di Gara Nazionale, Responsabile Nazionale Arbitri, Responsabile Nazionale PdG) comunque il tutto deve essere relazionato sui verbali di gara per gli organi federali, allo scopo di facilitare opportune considerazioni tese al continuo miglioramento dell'organizzazione nell'esecuzione delle manifestazioni stesse.

### **Art. 4 - ORGANIZZAZIONE GARA DI KATA**

I concorrenti devono eseguire i Kata, suddivisi per Stile e colore di cintura, in conformità con le scuole di Karate-Do riconosciute dalla FESIK.

Nelle gare in cui si utilizzano sistemi informatici, l'ordine di presentazione in gara degli atleti viene stabilito con un sorteggio effettuato direttamente dal software che gestisce lo svolgimento della competizione.

Nel caso si debba procedere manualmente, per mancanza di idoneo software per la gestione informatizzata della gara (vedi gare sociali o altro), occorre stabilire l'ordine di presentazione con un sorteggio e si procederà in questo modo:

Le operazioni di sorteggio, scritturazione e/o stampa dei tabelloni di gara, saranno eseguiti, possibilmente, il giorno prima della manifestazione.

I sorteggi saranno effettuati Categoria per Categoria utilizzando i Verbali d'Iscrizione.

Partendo dal numero d'ordine sequenziale d'iscrizione degli atleti alla categoria di gara, si predisporranno tanti numeri quanti sono gli iscritti alla competizione avendo cura di separare gli atleti con i numeri d'iscrizione, progressiva, dispari da quelli pari.

Dopo di che si darà inizio al sorteggio, estraendo un concorrente con numero pari e subito dopo estraendo il numero pari con cui concorrerà, stessa operazione per gli atleti con numero dispari.

Si utilizzeranno tanti numeri quanti sono gli iscritti alla competizione.

#### Area di Gara

Per le competizioni di kata le misure dell'area dovranno essere sufficienti a consentire ai partecipanti di eseguire la loro prestazione senza ostacoli di sorta; è preferibile che la manifestazione abbia luogo su pavimento in legno o materassine da karate.

#### Attrezzature necessarie

- Bandierine rosse e bianche: 5 coppie per ogni quadrato di gara;
- Tabelle numeriche: 5 per ogni quadrato di gara;
- Modulistica comprendente tabelloni di gara, fogli d'iscrizione, penne, calcolatrici (una per tatami), cestini per la carta e quant'altro necessario logisticamente.

#### Tipi di Gara

I tipi di gara, nel Kata, sono i seguenti:

- a) Kata Individuale
- b) Kata a Squadre

I Kata individuali e a squadre saranno giudicati con uno dei seguenti sistemi:

- a) A Punteggio, utilizzando le tabelle numeriche. Il vincitore sarà l'atleta che avrà realizzato il punteggio più alto.
- b) A Bandierine con eliminazione diretta. Il Direttore di Gara, dopo essersi consultato con gli Organi Federali, potrà adottare questo sistema in caso di forte affluenza, non prevista, di atleti.

#### Categorie

Le categorie sono determinate da fasce di età e cintura.

La Fesik in conformità al Regolamento Internazionale W.U.K.O. stabilisce le seguenti

Categorie di età:

Ragazzi 6\7\8 anni ; Ragazzi 9\10\11 anni ; Ragazzi 12\13\14 anni  
Cadetti 15\16\17 anni ; Juniores 18\19\20 anni ; Seniores 21\40 anni  
Master\Veterani dai 41\65 anni.

Gli Atleti della categoria Master devono integrare la normale visita medica di idoneità per l'attività agonistica con l'elettrocardiogramma sotto sforzo massimale effettuato al cicloergometro o al nastro trasportatore.

Le categorie Ragazzi, nelle varie fasi di gara, potranno svolgere solo alcuni kata dalla lista ufficiale Fesik a loro indicati in base al grado posseduto e allo stile praticato.

Le Categorie individuali Cadetti-Juniores e m\l f gareggeranno sempre separati.

Nelle gare di Kata a squadre gli atleti Cadetti e Juniores gareggeranno insieme.

Alle gare individuali Senior possono partecipare anche gli atleti Junior, Cadetti e Master.

Alle gare a squadre Senior possono far parte della squadra anche gli atleti Junior, Cadetti.

## **Art. 5 - ESECUZIONE GARA DI KATA**

### **Chiamata Categorie**

Ricevuto dallo Staff Dirigenziale un tabellone di categoria, i Presidenti di Giuria devono eseguire la chiamata degli atleti sull'area di Gara, controllando a campione l'età dei partecipanti, (in particolare per le categorie Ragazzi) per la certezza dell'esatta collocazione degli atleti nella categoria loro spettante.

### **Inizio della Gara**

- a) La gara ha inizio con il saluto effettuato da tutti i partecipanti della categoria sui bordi del quadrato di gara loro assegnato. Su un lato tutti gli atleti iscritti sul lato opposto tutti gli UdG. I PdG partecipano al saluto o insieme agli altri Arbitri.
- b) Prima d'ogni turno, di regola, i contendenti dovranno recarsi al tavolo della Giuria e comunicare per iscritto il nome del Kata che intendono eseguire.
- c) Quando sarà chiamato sul quadrato di gara, Il concorrente (o la squadra) annuncerà il nome del kata, che sarà registrato sul tabellone, si verifica che sia compreso nell'elenco dei Kata permessi dalla FESIK per quel turno, si verifica che sia diverso da quello effettuato nella fase precedente, o esentati per grado di cintura, se questi requisiti non fossero rispettati si informerà l'Arbitro Centrale, che provvederà a squalificare il concorrente o la Squadra.

### **Ordine di Presentazione**

#### **Categorie: Ragazzi - Cadetti - Juniores - Seniores – Veterani**

Al primo turno ( eliminatorie ) i contendenti saranno chiamati nell'ordine determinato dal sorteggio.

Al secondo turno ( semifinale ) gli atleti saranno chiamati rispettando la classifica del turno precedente iniziando dal punteggio più basso.

Al terzo turno ( finale ) gli atleti classificati dal 8° al 5° posto della Semifinale, saranno sorteggiati tra loro generando l'ordine di presentazione dei primi 4 atleti in gara Finale; gli atleti classificati dal 4° al 1° posto della Semifinale, saranno sorteggiati tra loro generando l'ordine di presentazione dei secondi 4 atleti in gara Finale componendo così l'intero ordine di presentazione degli 8 atleti in gara. In genere questo sistema viene gestito dal supporto informatico.

### **Chiamata degli Atleti**

Il Presidente di Giuria chiama il primo atleta (o squadra) della lista, quando l'atleta si Presenta sul quadrato invita a prepararsi l'atleta successivo.

(es. si presenti Canfora.....si prepari Bianchi ).

Tale procedura dovrà essere adottata per tutti gli atleti affinché ci sia sempre un atleta pronto al fine di evitare tempi vuoti.

### **Lettura dei Punteggi**

Ultimato il Kata il concorrente si inchinerà brevemente ed attenderà sul posto il responso dei Giudici. L'Arbitro centrale ordinerà Hantei per ottenere i punteggi dai Giudici d'angolo. I Giudici dovranno sollevare contemporaneamente le tabelle dei punteggi, in caso contrario l'Arbitro centrale dovrà far ripetere l'intera operazione.

Ogni Giudice esporrà la propria tabella in modo idoneo per la lettura/trascrizione dei punteggi da parte del tavolo della Giuria.

L'annunciatore leggerà a voce alta, in senso orario partendo dall'Arbitro centrale, tutti i punteggi, che saranno riportati sul tabellone ufficiale dal PdG.

Nel primo turno Eliminatorie saranno esposti i punteggi compresi tra il 5.0 e 7.0

Nel secondo turno Semifinali saranno esposti i punteggi compresi tra il 6.0 e 8.0  
Nel terzo turno Finali saranno esposti i punteggi compresi tra il 7.0 e 9.0  
N.B. I punteggi sono espressi da numero intero e decimi. ( es. 6,7 ; 6,8 ecc.)

#### Compilazione del Tabellone

Il PdG incaricato di segnare i punti, cancellerà il punteggio più basso ed il punteggio più alto, calcolerà la somma dei punteggi restanti che sarà resa nota dall'annunciatore. Solo allora l'Arbitro centrale ordinerà ai Giudici di abbassare le tabelle dei punteggi.

Il concorrente, dopo la lettura dei punteggi e sentito il risultato complessivo, arretrerà sul bordo del quadrato di gara e solo dopo aver effettuato il saluto avrà terminato la sua prestazione.

Il PdG ad ogni turno dovrà annotare, sul tabellone di gara, i nomi degli Arbitri, partendo dall'Arbitro centrale seguendo il senso orario. (si segue lo stesso ordine usato per la lettura dei punteggi).

I punteggi delle eliminatorie non saranno mai sommati a quelli dei turni successivi.

I punteggi della fase semifinale saranno sommati a quelli della fase finale e determineranno la classifica definitiva.

Per le categorie Ragazzi i punteggi dei turni Semifinali e Finali saranno sommati tra loro solo se la categoria è composta da più di 8 atleti, in caso di numero uguale o inferiore ad 8 si procederà con l'esecuzione diretta della sola prova finale.

#### Svolgimento Gara ( eliminatorie, semifinali, finali )

Eliminatorie: selezione tra gli iscritti per ottenere i 16 partecipanti della fase successiva.  
(L'ordine di presentazione è sorteggiato)

Semifinali: selezione tra i 16 partecipanti per ottenere gli 8 finalisti (L'ordine di presentazione rispetta la classifica delle eliminatorie, partendo dall'atleta con il punteggio più basso)

Finali: gli 8 atleti disputano la finale ( L'ordine di presentazione rispetta il sorteggio effettuato dal supporto software)

#### Fasi e Tipologie di Gara

Le gare inizieranno sempre partendo dalle categorie di età e grado inferiori.

#### Categorie Ragazzi

Si utilizzano le nuove tabelle con la lista dei kata shitei, sentei e tokui

Nelle categorie Ragazzi sino a 32 iscritti gli atleti vengono considerati tutti Semifinalisti e saranno giudicati con il sistema a punteggio.

Qualora gli iscritti fossero superiori a 32, si svolgerà la fase eliminatoria.

Nelle eliminatorie i concorrenti potranno essere divisi in Due Poule con il sistema a Punteggio.

Nelle gare a squadre si seguiranno le regole concernenti il componente con il grado inferiore.

#### Eliminatorie

- a) cinture Bianche, Gialle ed Arancione un Kata Shitei a scelta. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- b) cinture Verdi e Blu un Kata Shitei a scelta. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- c) cinture Marroni e Nere un Kata Shitei a scelta. In caso di spareggio il Kata non può essere ripetuto.

#### Semifinali

- a) cinture Bianche, Gialle ed Arancione un Kata Shitei a scelta, è ammesso ripetere quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- b) cinture Verdi e Blu un Kata Shitei o Sentei a scelta ma diverso da quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- c) cinture Marroni e Nere un Kata Shitei o Sentei a scelta ma diverso da quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata non può essere ripetuto.

#### Finali

- a) cinture Bianche, Gialle ed Arancione un Kata Shitei a scelta, è ammesso ripetere quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- b) cinture Verdi e Blu un Kata Shitei o Sentei a scelta ma diverso da quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata può essere ripetuto.
- c) cinture Marroni e Nere un Tokui Kata a scelta ma diverso da quello del turno precedente. In caso di spareggio il Kata non può essere ripetuto.

#### Spareggi / Parità categorie Ragazzi.

I punteggi delle eliminatorie non verranno mai sommati a quelli delle fasi successive.

In caso di parità, il punteggio più basso tra quelli rimasti (escludendo i punteggi precedentemente cancellati) sarà sommato al totale per determinare la classifica.

In caso di ulteriore pareggio, il punteggio più alto sarà sommato al totale.

Nel caso la parità persista, i due (o più) atleti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello appena effettuato ma appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno, il kata può essere ripetuto solo per le cinture da bianca a blu essendo esentati per grado di cintura, ma appartenente allo stesso gruppo di kata. In presenza di ulteriore pareggio la decisione sarà obbligatoria e sarà risolta per Hantei. Il kata potrà essere ripetuto nella fase successiva. In caso di ulteriore parità la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull'ultimo Kata eseguito.

Per le parità nella fase finale, dopo aver sommato il punteggio della semifinale con quello della finale, si procede effettuando un kata di spareggio

#### Campionati di Kyu

Nei campionati Italiani di Kyu si utilizzeranno le tabelle Yo Sen Kata e Kesso Sen Kata (art.7)

Nei campionati di Kyu (cinture colorate cadetti\junior\senior), in caso di raggruppamento le cinture di grado superiore seguiranno le regole concernenti i partecipanti con grado inferiore (es. categ. cinture giallo\arancio\verde, la cintura Verde potrà seguire le regole riservate alla cintura Gialla).

Fino ad 8 atleti iscritti si effettuerà una sola prova.



### Categorie Cadetti – Junior – Senior

Nelle categorie Ca – Ju – Se, con più di 16 iscritti si effettueranno tre prove (Eliminatorie – Semifinale – Finale). Qualora gli iscritti fossero inferiori a 16, anche solo 2 atleti, si effettueranno 2 prove (Semifinale – Finale).

- a) Eliminatorie - primo turno (punteggi 5.0 – 7.0); I partecipanti dovranno eseguire un Kata Shitei o Sentei (Yo Sen Kata); i 16 contendenti con il miglior punteggio si classificano alla fase successiva. Nel caso i contendenti siano uguali o meno di 16, questo turno potrà essere cancellato e la gara si svolgerà in due turni.
- b) Semifinale – secondo turno (punteggi 6.0 – 8.0); I partecipanti dovranno eseguire un Kata Tokui diverso dal precedente (Kessho Sen Kata); gli 8 contendenti con il miglior punteggio si classificano alla fase finale.
- c) Finale – terzo turno (punteggi 7.0 – 9.0); I partecipanti potranno eseguire un secondo Tokui Kata (Kessho Sen Kata). Il Kata dovrà essere diverso da quello eseguito nei turni precedenti.
- d) In caso di spareggio il kata non può essere ripetuto; il kata dello spareggio può essere lo stesso del turno precedente o eseguito come Tokui nella fase successiva.

I Kata devono essere annunciati all’inizio di ogni fase, eliminatorie-semifinale-finale, e trascritti sul tabellone di gara.

### Divisioni di una categoria in Poule

In presenza di suddivisioni in Poule, di una categoria eccessivamente numerosa, ogni una sarà eseguita su un’area di gara diversa, comunque non si potrà giudicare più di una poule con la stessa terna Arbitrale.

In presenza del risultato di due Poule, per la composizione del tabellone di Semifinale, gli atleti saranno inseriti in modo alternato partendo dalla “Poule A” rispettando, comunque, l’ordine di classifica delle due Poule.

### Parità / Spareggi categorie Cadetti – Junior – Senior

#### Eliminatorie - Semifinali

In caso di parità, il punteggio più basso tra quelli rimasti (escludendo i punteggi precedentemente cancellati) sarà sommato al totale per determinare la classifica.

In caso di ulteriore pareggio, il punteggio più alto sarà sommato al totale.

Nel caso la parità persista, i due (o più) atleti dovranno effettuare un Kata di spareggio diverso da quello appena effettuato ma appartenente allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno. Il kata potrà essere ripetuto nella fase successiva.

In caso di ulteriore parità la decisione dei Giudici sarà obbligatoria ed andrà risolta per Hantei basando il giudizio solo sull’ultimo Kata eseguito.

#### Finali

I punteggi della finale saranno sommati a quelli del turno precedente (semifinale) e determineranno il vincitore. In caso di parità tra due o più atleti si ricorrerà ad un kata di spareggio che dovrà essere diverso da quello eseguito in finale. In caso di ulteriore parità, nello spareggio, prima il punteggio più basso e poi quello più alto tra quelli rimasti saranno aggiunti al totale. Nel caso la parità persista sarà obbligatoria la decisione per Hantei a bandierine.

Note: Il kata di spareggio deve essere diverso da quello eseguito nello stesso turno ma potrà essere lo stesso di quello eseguito nel turno precedente o che sarà eseguito nel turno successivo. Dovrà comunque appartenere allo stesso gruppo di Kata previsti per quel turno.

### Gara di kata a Squadre

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali
- b) Il numero degli atleti che compongono una squadra m / f sarà di 3 più una riserva
- c) Le categorie maschili e femminili gareggeranno separati
- d) Le squadre possono essere composte da atleti delle categorie Cadetti, Juniores e Seniores
- e) Una squadra, iscritta a una competizione Senior kata, può ospitare atleti Cadetti, Junior, Master

### Squalifiche

L'indicazione della squalifica sarà manifestata dall'Arbitro centrale portando sopra la testa il braccio destro, ruotandolo e emettendo brevi colpi di fischiotto. All'Hantei sarà esposto il punteggio 0.0; ad eccezione per la categoria Ragazzi dove sarà esposto il punteggio minimo di quel turno.

### Classifica Categorie

La classifica finale sarà stilata sommando i punteggi della fase semifinale a quelli della fase finale, il totale più alto sarà dichiarato vincitore e aggiungendo in ordine decrescente gli altri 7 punteggi si otterrà la classifica.

I primi 4 atleti classificati costituiranno la classifica del Campionato Italiano, i secondi 4 costituiranno la classifica di Coppa Italia.

### Gare di kata con giudizio a bandierine

Questo sistema può essere utilizzato dallo Staff Dirigenziale in competizioni con grosse affluenze, non previste, di atleti.

La gara si svolgerà con l'esecuzione in contemporanea della prova di due atleti, i quali verranno contraddistinti come Aka (rosso) e Shiro (bianco), e saranno giudicati dalla terna arbitrale, composta da arbitro centrale coadiuvato da due\quattro giudici d'angolo, i quali al termine della prova esporranno la bandierina rossa o bianca per determinare il vincitore di quell'incontro.

Questo sistema verrà utilizzato fino ad ottenere gli ultimi Otto atleti rimasti in gara, i quali comporranno la lista dei finalisti e verranno giudicati, nella finale, con il sistema a punteggio.

## **Art. 6 - ORGANIZZAZIONE DELLA GARA DI KUMITE**

### Area di Gara

Per le competizioni di kumite le misure dell'area di gara saranno 8 metri per lato per Cadetti, Junior e Senior; 6 metri per lato per Ragazzi.

E' Consigliabile che le gare di kumite abbiano luogo su materassine da Karate.

### Attrezzature necessarie

- Nastri rossi e bianchi per contrassegnare i contendenti di Kumite; almeno 10 per Tatami.
- Tatami formato da materassine per Karate.
- Segnali sonori e cronometri; almeno uno per area di gara.
- Bandierine bianche e rosse; 5 paia per tatami.
- 2 segna punti\penalità; 1 bianco, 1 rosso.
- Modulistica comprendente tabelloni di gara, fogli d'iscrizione, penne, cestini per la carta e quant'altro necessario per la logistica.
- Hardware e software, se disponibile, per la gestione informatizzata delle gare.

## Regole Generali

- a) E' compito dell'atleta vincente, alla fine di ogni incontro, verificare personalmente che il suo nome sia regolarmente trascritto nella casella esatta. In caso di errori o scambi di atleti non tempestivamente segnalati, in fase avanzata di gara non è più possibile effettuare correzioni.
- b) Il Coach dovrà indossare il Gi o la tuta sociale sui quali dovrà essere applicata una targhetta, distintivo o ricamo con il suo nome e quello della società, non potrà ricoprire tale ruolo un atleta in gara.  
Non è ammesso espletare funzioni di Coach indossando la Divisa Federale.  
Qualora un Coach assuma atteggiamenti di disturbo sarà comminata una penalità all'atleta che sta assistendo.
- c) Qualsiasi grave infrazione ai principi spirituali del Karate Do che porti discredito alla disciplina del Karate e/o alle norme dei Regolamenti Federali, incluso l'atteggiamento del Coach, Managers, Supporters o persone collegate agli Atleti, comporta obbligatoriamente il deferimento al Giudice Sportivo per i provvedimenti conseguenti.
- d) I contendenti non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG.  
Quando una decisione degli UdG viola le regole il Coach dell'atleta danneggiato può protestare, immediatamente dopo il fatto, rivolgendosi al PdG Responsabile di quel quadrato.  
Quando il PdG Responsabile riceve una protesta, dovrà convocare il Responsabile Arbitri di quell'area e dovranno appurare personalmente la fondatezza della protesta.
- e) Le categorie di età ed i pesi sono previste nel regolamento arbitrale.

## Tipi di gara

I tipi di gara, nel Kumite, sono i seguenti:

- a) Kumite Individuale
- b) Kumite a Squadre

## Kumite Individuale

Gli incontri individuali possono essere divisi in categorie di peso e/o di cintura e/o di altezza.

## Kumite a Squadre

- a) Nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere 3 concorrenti più eventuale riserva. prima di ogni incontro, un rappresentante della squadra deve presentare al tavolo della Giuria una scheda con i nomi e l'ordine di combattimento degli atleti della squadra.
- b) L'ordine di combattimento può essere cambiato ad ogni turno, ma una volta notificato non può più essere cambiato per quel turno.
- c) Una squadra è squalificata se l'ordine di combattimento viene variato rispetto a quello comunicato.
- d) Una squadra non è ammessa a partecipare alla gara se non è composta da almeno 2 atleti.

## Kumite a Squadre miste

- a) Nelle gare a squadre miste, ogni squadra deve essere composta da due atleti maschi e una femmina più una eventuale riserva maschile e una femminile.
- b) Il PdG sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale ordine gareggeranno le due femmine.
- c) Nelle squadre Miste il PdG effettuerà il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio dovrà essere effettuato dall'atleta femmina o da un maschio.

## **Art. 7 - EVENTUALI OPERAZIONI DI VERIFICA PESO**

All'ora prevista, constatato la presenza indispensabile di un Arbitro, il Responsabile Presidenti di Giuria o il PdG Coordinatore darà inizio alle operazioni di peso; eventuali ritardi o assenze dovranno essere giustificati e trascritti sul verbale di gara.

E' compito del Responsabile Presidente di Giuria e Responsabile Arbitri preposto a sovrintendere le operazioni, convocare l' arbitro che dovrà effettuare il controllo peso degli Atleti verificando anche l'età e, qualora previsto nel bando di gara , il grado di cintura.

Le società intervenute si dovranno presentare una alla volta nei locali del peso confermando la presenza degli atleti iscritti alla gara.

L'atleta si posizionerà sulla bilancia a piedi nudi, se maschio in soli slip, se femmina con una maglietta bianca a maniche corte ed i pantaloni del Kimono.

Gli atleti fruiranno di 1 Kg di tolleranza oltre i limiti della propria categoria di appartenenza.

L'atleta avrà diritto a 3 pesate sulla bilancia del "peso ufficiale" ENTRO L'ORA PREFISSATA PER IL TERMINE DELLE OPERAZIONI DI PESO, l'ultima sarà definitiva.

Se un'atleta non dovesse rientrare nei limiti di peso, della categoria a cui si è iscritto, sarà depennato, ma potrà essere aggiunto in quella di reale appartenenza determinata dal suo peso, qualora il tipo di gara la preveda, in caso contrario verrà depennato dalla gara; non è permesso gareggiare in una categoria superiore.

L'atleta deve presentarsi, per il peso, al tavolo con la Tessera Associativa (BUDOPASS), accompagnato da un documento ufficiale di riconoscimento personale non scaduto.

La Tessera Associativa è l' unica dichiarazione valida del grado posseduto dell' atleta.

In mancanza della Tessera Associativa il Rappresentate della Società dovrà firmare una dichiarazione di avvenuto Tesseramento che sarà essere allegata ai verbali di gara per i controlli del caso.

Al termine delle operazioni di peso e controllo documenti raggiunta l'ora prevista si dichiarerà chiuso il peso; da questo momento nessun atleta potrà essere iscritto alla gara (salvo casi particolari da valutarsi di volta in volta )

Durante tutte le operazioni sopra descritte, è facoltà del rappresentante di Società presenziare l'operazione di verifica dei dati e documenti dei propri atleti, controllando l'esattezza dei rilevamenti facendo notare eventuali errori e/o correzioni.

## **Art. 8 – SPECIALITA' DI GARA**

Shobu Sanbon (Sportivo) ;  
Shobu Ippon (Tradizionale);  
Shobu Nihon (Sportivo Ragazzi)

Shobu Sanbon Cadetti – Junior – Senior

Combattimento a 3 punti. Vince l'atleta che ottiene 3 Ippon (o 6 Wazaari) prima del tempo limite.

Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l' ausilio di 2 Giudici d'Angolo.

Shobu Ippon Cadetti – Junior – Senior

Combattimento a 1 punto. Vince l'atleta che ottiene 1 Ippon (o 2 Wazaari) prima del tempo limite.

Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l' ausilio di 4 Giudici d'Angolo.

## Shobu Nihon Kumite Ragazzi

La gara per Ragazzi di Kumite viene definita “Kumite Pre-agonistico Sportivo”.

Questo tipo di gara viene effettuata da atleti della categoria Ragazzi e ha come finalità prepararli alle competizioni di combattimento. E' fondamentale la salvaguardia dell'integrità fisica degli atleti.

Combattimento a 2 punti. Vince l'atleta che ottiene 2 Ippon (o 4 Wazaari) prima del tempo limite.

E' riservata alle categorie m/f Ragazzi 6\7\8 anni, 9\10\11 anni, 12\13\14 anni suddivisi per cinture o gruppi di cinture.

Si rimanda al regolamento di Kumite Shobu Sanbon per quanto riguarda penalità, uscite, ecc.

Gara diretta sul tatami da Arbitro centrale con l'ausilio di 2 Giudici d'Angolo.

## Art. 9 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata di un incontro (tempo effettivo) sarà:

- a) Shobu Sanbon ed Ippon: 2 minuti le eliminatorie, 3 minuti semifinali e finali maschili e femminili.
- b) Shobu Nihon 1 minuto e 30 secondi.

La Federazione può modificare i tempi, a secondo del numero degli iscritti, dandone comunicazione prima dell'inizio della gara.

2. In caso di combattimento terminato in parità si effettua il prolungamento:

### **HENCHO SEN, - kumite sanbon (sportivo),**

della durata di 1 minuto con vincitore alla prima tecnica valida, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **dovranno essere riportate** nel prolungamento.

### **SAI SHIAI kumite ippon (tradizionale),**

della durata uguale al combattimento iniziale, tutte le penalità o ammonizioni riportate nel combattimento iniziale **non dovranno essere riportate** nel nuovo incontro.

3. Il conteggio del tempo del combattimento parte quando l'Arbitro dà il segnale d'inizio e si ferma ogni volta che l'Arbitro annuncia lo “YAME”.

4. Il Presidente di giuria deve segnalare:

- a) quando mancano trenta secondi alla fine del combattimento con un colpo di gong o un trillo (atoshi baraku).
- b) quando finisce il combattimento con due colpi di gong o due trilli.

## Art. 10 - SISTEMI DI GARA

I sistemi di gara previsti nel regolamento FESIK sono:

- a) girone all'italiana
- b) eliminazione diretta
- c) eliminazione diretta con recupero

### ▪ **girone all'italiana:**

Questo tipo di gara è utilizzata quando ci sono 3 atleti iscritti in una categoria, con questo sistema ogni atleta combatterà contro tutti gli altri iscritti.

Nel caso che in una categoria siano presenti due atleti della stessa Società, si dovrà evitare che il primo incontro sia tra loro, attribuendo loro i numeri d'iscrizione 1 e 3; oppure 2 e 3.

Per ogni incontro vinto si dovranno assegnare 2 punti all'atleta vincente e zero punti al perdente, da riportare sul tabellone; nel caso di parità agli atleti verrà assegnato 1 (uno) punto ciascuno.

Dovranno essere segnate le tecniche e le penalità ottenute in ogni incontro al fine di determinare l'atleta vincente in caso di parità complessiva dei punteggi.

Al termine degli incontri la somma dei punti ottenuti dagli atleti determineranno la classifica.

In caso di pareggio tra due o più concorrenti verrà preso in considerazione lo scontro diretto.

In caso di ulteriore parità verranno sommati gli Ippon e i Wazaari procedendo secondo le diverse norme in uso nel Shobu Sanbon e Shobu Ippon.

In caso di ulteriore pareggio verrà effettuato un incontro di spareggio senza estensioni con decisione finale obbligatoria (Hantei); qualora gli stessi fossero più di due si effettuerà un sorteggio con scontri ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro.

Riassumendo per lo Spareggio:

| <b>Shobu Sanbon</b>                     | <b>Shobu Ippon</b>   |
|---|--|
| Scontro diretto                         | Scontro diretto  |
| Numero di Ippon e Wazaari messi a segno | Numero di Ippon degli incontri vinti<br>Numero di Wazaari degli incontri vinti |
| Incontro di spareggio                   | Incontro di spareggio  |

L'eventuale incontro di spareggio sarà senza estensioni con decisione finale Obbligatoria

Nel girone all'italiana non ci saranno mai i prolungamenti. (Encho - Sen o Sai - Shiai)

▪ **eliminazione diretta con doppia finale:**

L'eliminazione diretta con doppia finale si realizza agli ottavi di finale, infatti gli atleti che si scontreranno determineranno con i 4 vincenti i nominativi che gareggeranno per le semifinali del Campionato Italiano, sempre a eliminazione diretta, mentre i 4 perdenti gareggeranno per le semifinali di Coppa Italia, sempre a eliminazione diretta.

Campionato:

Nelle semifinali del gruppo A e gruppo B i due perdenti sono i 3° classificati del Campionato.

I due vincitori delle semifinali dei gruppi A e B, disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto del Campionato.

Coppa Italia:

Per l'effettuazione della fase finale della Coppa Italia il PdG trascriverà i nominativi dei 4 atleti perdenti degli ottavi di finale nell'apposito riquadro pre impostato, avendo cura di trascrivere nella parte alta del riquadro i due perdenti del gruppo A (dispari), nella parte bassa i perdenti del gruppo B (pari). Ci saranno due semifinali una tra i due del gruppo B e una tra i due del gruppo A i perdenti saranno 3° classificati della Coppa Italia; i vincenti disputeranno l'incontro Finale per il 1° e 2° posto della Coppa Italia.

Terminati i combattimenti degli Ottavi si procede disputando prima le Semifinali della Coppa Italia, poi a seguire le Semifinali del Campionato, per poi tornare alla Coppa Italia disputando la Finale, infine si disputerà la Finale del Campionato.

▪ **eliminazione diretta con recupero**

L'eliminazione diretta con recupero si realizza prima dell'incontro Finale andando a ripescare tutti i concorrenti perdenti che hanno combattuto contro i due finalisti e gareggeranno tra loro per decretare la parte restante della classifica.

Al recupero sono ammessi tutti gli Atleti che sono stati eliminati nel corso dei vari turni di gara dagli Atleti vincitori dei due gruppi (A e B).

Il concorrente che è stato eliminato per primo incontra quello che è stato eliminato per secondo, il vincitore incontra quello che è stato eliminato per terzo e così via sino a che non sono stati esauriti tutti i concorrenti eliminati dal vincitore del gruppo. In tal modo si ottiene, per ciascun gruppo, un vincitore dei recuperi.

a) i due vincitori del recupero A e B saranno i 3° classificati pari merito.

b) i due vincitori del gruppo A e B, disputano l'incontro per il 1° e 2° posto.

### **ESEMPIO DI ELIMINAZIONE DIRETTA CON RECUPERO**

Nel caso del modulo a 16 Atleti, avremo al massimo 8 incontri numerati da uno a otto.

L'incontro n. 1 sarà tra gli Atleti sorteggiati con il numero 1 e 9, l' incontro n. 2 sarà tra gli Atleti sorteggiati con il 5 e 13 e così di seguito.

L'atleta che vince l'incontro, passerà automaticamente nella fase dei quarti e si scontrerà con il vincente dell'incontro successivo fino ad arrivare alla finale.

Le modalità dei recuperi sono le seguenti:

I due Atleti che hanno vinto tutti gli incontri della propria Poule (B pari e A dispari) risultando finalisti e recupereranno tutti gli Atleti che hanno incontrato i quali gareggeranno per i terzi posti pari merito.

Di seguito viene riportato un semplice esempio sulla base dei nomi e numeri sorteggiati in precedenza.

|                          |                       |                     |
|--------------------------|-----------------------|---------------------|
| <b>1) DARIO GRASSO</b>   |                       |                     |
| <b>5) FABIO MARAN</b>    | <b>DARIO GRASSO</b>   |                     |
| <b>3) GIOVANNI BOOK</b>  |                       |                     |
| <b>7) MARCO MEROLA</b>   | <b>MARCO MEROLA</b>   | <b>DARIO GRASSO</b> |
| <b>2) LUIGI PIO</b>      |                       |                     |
| <b>6) ANTONIO LUCE</b>   | <b>LUIGI PIO</b>      |                     |
| <b>4) RAFFAELE SANTO</b> |                       |                     |
| <b>8) OSVALDO BOLO</b>   | <b>RAFFAELE SANTO</b> | <b>LUIGI PIO</b>    |

Pertanto gli Atleti recuperati per la Poule A dispari saranno:

|                     |
|---------------------|
| <b>FABIO MARAN</b>  |
| <b>MARCO MEROLA</b> |

Il vincente di quest'incontro sarà il primo dei due terzi classificati pari merito.

Gli Atleti recuperati per la Poule B pari saranno:

|                       |
|-----------------------|
| <b>ANTONIO LUCE</b>   |
| <b>RAFFAELE SANTO</b> |

Il vincente di quest'incontro sarà il secondo dei due terzi classificati pari merito.

## Art. 11 - ESTENSIONI

Estensione Shobu Sanbon:

- a) Nel caso di pareggio in un combattimento individuale, si procederà effettuando un prolungamento dell'incontro della durata di 1 minuto (Encho Sen).
- b) Nel prolungamento il primo contendente che otterrà una tecnica valida sarà dichiarato vincitore.
- c) Nel caso nessuno dei due contendenti abbia ottenuto una tecnica valida, il combattimento sarà deciso per Hantei. Gli UdG dovranno basare la loro decisione su tutto quanto avvenuto nel primo combattimento e nell'Encho Sen compresi: avvertimenti, penalità e/o punteggi in quanto non è un nuovo combattimento ma un prolungamento.

Estensione Shobu Ippon:

- a) Nel caso di pareggio di un combattimento individuale, si procederà effettuando un altro combattimento di pari durata dell'incontro (Sai Shiai).
- b) Nel caso di ulteriore pareggio al termine del Sai Shiai, gli UdG dovranno prendere obbligatoriamente una decisione per Hantei, basandosi solo su quanto avvenuto nel solo Sai Shiai in quanto è un nuovo combattimento. Quindi avvertimenti, penalità e/o punteggi del primo combattimento non verranno riportati nel Sai Shiai.

## Art. 12 - KUMITE A SQUADRE

- a) Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole delle gare individuali, ma senza estensioni.
- b) Il numero degli atleti che compongono una squadra mlf sarà di 3 più una riserva ma comunque non potrà essere inferiore a 2.
- c) Le squadre miste sono composte da 2 maschi e una femmina più 1 maschio e 1 femmina quali eventuali riserve e non potrà essere inferiore a 2, la squadra mista dovrà essere composta obbligatoriamente almeno da 1 maschio e da 1 femmina.
- d) Prima dell'inizio del combattimento a squadre il responsabile ufficiale di ogni squadra dovrà recarsi al tavolo della Giuria e comunicare per iscritto i nominativi dei componenti la formazione e l'ordine nel quale gareggeranno. Tale ordine non potrà essere cambiato per quel turno, mentre potrà essere cambiato di volta in volta nei turni successivi includendo o escludendo liberamente anche la riserva.
- e) Nelle squadre miste il PdG sorteggerà, ad ogni turno, il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi e gareggiare le due femmine.
- f) La vittoria di una delle due squadre sarà determinata con i seguenti criteri:

| Shobu Sanbon                    | Shobu Ippon                     |
|---------------------------------|---------------------------------|
| n. Incontri Vinti               | n. Incontri Vinti               |
| n. di tutti gli Ippon e Wazaari | n. Ippon degli incontri Vinti   |
| Spareggio Individuale           | n. Wazaari degli incontri Vinti |
|                                 | Spareggio Individuale           |

- g) Il Presidente di Giuria deve verificare che gli atleti rispettino l'ordine d'iscrizione, in caso contrario deve informare l'Arbitro centrale che provvederà a squalificare la Squadra non in regola.
- h) La squadra vincitrice è quella con il maggior numero di combattimenti vinti.
- i) Spareggio individuale:



In caso di Spareggio i Responsabili delle due squadre consegneranno in busta chiusa al tavolo della Giuria il nominativo dell'atleta scelto per lo spareggio.

Nelle squadre Miste verrà effettuato, dal PdG, il sorteggio per determinare se l'incontro di spareggio dovrà essere effettuato dall'atleta femmina o da uno dei due maschi.

I due atleti si affronteranno secondo le norme dei combattimenti Individuali (**con Estensioni**) il vincente determinerà la vittoria della squadra.

### **Art. 13 - SQUALIFICHE**

Le squalifiche possono essere comminate per:

Jogai: uscita dall'area di gara

Shobu Sanbon: 1° uscita = ammonizione; 2° uscita = ammonizione;  
3° uscita = Chui; 4° uscita = Hansoku.

Shobu Ippon: 1° uscita = ammonizione; 2° uscita = Chui; 3° uscita = Hansoku.

Nei 30 secondi finali (Hatoshibaraku) l'atleta che esce dal tatami sarà subito penalizzato con Jogai Chui. Se esce nuovamente sarà squalificato. Se al momento dell'uscita, nei 30 secondi finali, gli era stato comminato un Jogai Chui l'atleta sarà squalificato.

Atenai: tecnica pericolosa per l'incolumità dell'avversario (non controllata)

Atenai: 1° Atenai = ammonizione; 2° Atenai = Chui; 3° Atenai = Hansoku.

Mubobi : azione pericolosa per la propria incolumità Mubobi:

1° Mubobi = ammonizione; 2° Mubobi = Chui; 3° Mubobi = Hansoku.

Kiken : abbandono del combattimento.

Le penalità Atenai, Jogai, Mubobi, non sono cumulabili tra loro, ma avranno il loro conteggio.

La scaletta delle penalità, per la stessa infrazione, è soggetta ad incremento (es. dopo un Chui potrà essere comminato solo Hansoku).

### **Art. 14 - VITTORIE PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO**

- a) Gli incontri risolti con Squalifica o ritiro dell'avversario saranno attribuiti 3 Ippon o 1 Ippon, a secondo della Specialità che si sta praticando, all'atleta dichiarato vincitore.
- b) L'atleta punito con Hansoku è squalificato solo per quell'incontro, potrà continuare a gareggiare in presenza di Girone all'Italiana e non perde i punteggi ottenuti nell'incontro in cui è stato squalificato.
- c) L'atleta che non ha terminato un incontro precedente per ferita, per riprendere la gara, ha bisogno **INDEROGABILMENTE** di un Certificato Medico che l'autorizzi a riprendere i combattimenti, il Presidente di giuria deve annotarlo sul Verbale gara.
- d) Un atleta ferito, che viene dichiarato non idoneo a combattere dal medico ufficiale, non può combattere, il Presidente di Giuria deve annotarlo sul Verbale della gara.

### **Art. 15 – ESECUZIONE GARA DI KUMITE**

Gare di Kumite individuale o a squadre

Il tabellone, suddiviso in due parti uguali, conterrà nel gruppo A gli atleti sorteggiati con il numero dispari e nel gruppo B quelli con i numeri pari.

#### Compilazione del Tabellone

Il PdG incaricato alla registrazione degli eventi riporterà i vari punteggi o penalità sia sul Tabellone di gara e sulla rastrelliera segna punti esposta per il pubblico o sul monitor nel caso si utilizzino supporti informatici.

#### Sicurezza

Nel caso che il medico o Ambulanza si assentino per un soccorso esterno o per il trasporto di un ferito in ospedale, la Manifestazione DEVE essere sospesa fino al rientro sull'area di gara del medico e al ripristino della disponibilità dell'ambulanza.

#### Controllo trascrizioni tabelloni

Al termine di ogni incontro l'atleta vincente si recherà al tavolo della Giuria per accertarsi della corretta trascrizione del proprio nome alla fase successiva. L'omissione di questo controllo non dà diritto a proteste in caso di errori burocratici di trascrizione.

#### Scelta tra le Specialità

Le gare individuali sono divise in due diverse specialità "Shobu Sanbon" e "Shobu Ippon". Alle gare Ufficiali FESIK gli atleti potranno gareggiare in entrambe le specialità.

#### Chiamata delle Categorie

Ricevuto dallo Staff Dirigenziale un tabellone di categoria, i Presidenti di Giuria devono eseguire la chiamata della categoria sull'area di Gara controllando i dati dei partecipanti per la certezza dell'esatta collocazione degli atleti nella categoria loro spettante.

#### Chiamata degli atleti (Aka - Shiro)

Il Presidente di Giuria chiama il primo atleta dal tabellone predisposto, che si posizionerà, sul tatami, a destra rispetto all'Arbitro centrale nella posizione di Aka (rosso), individuato l'atleta che si appresta nella posizione, chiamerà il secondo contendente che si posizionerà alla sinistra dell'Arbitro centrale nella posizione di Shiro (bianco).

Dopo di che annuncerà i nomi degli atleti previsti per l'incontro successivo.

(es. si presenti Canfora-aka ..... \ Bianchi-shiro.....si preparino Nesta – Totti)

Qualora i concorrenti siano in numero inferiore ai posti esistenti sul tabellone, e pertanto qualche numero rimarrà libero, il concorrente che avrebbe dovuto incontrare l'avversario contraddistinto con il numero non assegnato passerà al turno successivo, senza combattere, per assenza dell'avversario (KIKEN).

Concluso il primo turno di incontri si passerà al secondo, al terzo, ecc. fino a che non sia rimasto un solo concorrente per ciascun gruppo (A e B).

#### Durata incontri

Il Presidente di Giuria cronometrista fermerà il cronometro ad ogni interruzione dell'incontro e annuncerà i 30 secondi alla fine dell'incontro con un colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando "Atoshibaraku".

La fine dell'incontro sarà segnalata con 2 colpi di segnale sonoro.

#### **Art. 16 - INFRAZIONI REGOLAMENTARI**

Qualunque avvenimento o comportamento irregolare dei partecipanti alle manifestazioni che ledano i regolamenti e/o turbino in modo grave regolare svolgimento della gara, sentito il parere conclusivo dello Staff Dirigenziale, devono essere annotati e allegati agli atti ufficiali di gara.

### **Art. 17 - SQUALIFICA DALLA GARA**

- a) Mancata presentazione dell' atleta sul tatami
- b) Abbandono della gara ingiustificato
- c) Ingiurie e/o contegno scorretto nei confronti dell'Arbitro, degli UdG, del pubblico, di altre società, di atleti e degli organi della FESIK presenti in sede di gara.

### **Art. 18 - PERDITA DELL'INCONTRO**

Se all' inizio di un incontro, l'atleta non si presenta sul quadrato di gara o si presenta senza la propria cintura rossa o bianca o le necessarie ed obbligatorie protezioni, il Presidente di Giuria dovrà attendere 30 secondi poi annunciando "seconda chiamata" ripeterà il nominativo dell'atleta e della Società di appartenenza.

Trascorsi ulteriori 30 secondi notificherà l'assenza definitiva ed ingiustificata dell' atleta.

Il suo avversario, se presente, verrà dichiarato vincitore per Kiken.

Tutte le infrazioni devono essere segnalate dai Presidenti di Giuria sul verbale di gara ed accompagnate da un rapporto dettagliato da consegnare alla segreteria della FESIK che provvederà, se necessario, ad inviarlo al Giudice Sportivo per i dovuti provvedimenti.

### **Art. 19 – RECLAMI**

- a) se una decisione della terna Arbitrale sembra trasgredire i Regolamenti della FESIK, il Rappresentante ufficiale della Squadra è autorizzato a presentare reclamo al Presidente di Giuria.
- b) il reclamo deve essere presentato per iscritto immediatamente dopo il combattimento che ha generato la contestazione. Si eleva eccezione quando il reclamo è relativo ad un atto amministrativo.
- c) colui che presenterà il reclamo per iscritto dovrà depositare una somma pari a € 100,00, come disposto dal Regolamento Arbitrale.
- d) la protesta deve indicare il nome degli atleti, nonché dettagli precisi sull'accaduto contestato.
- e) reclami generici circa il livello qualitativo degli Arbitri non saranno riconosciuti validi.
- f) il PdG Responsabile e il Responsabile Arbitri rivedranno le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo, valuteranno la validità o meno del reclamo valutando obiettivamente le circostanze della protesta presentata.
- g) se il reclamo presentato sarà considerato valido verranno presi tutti i provvedimenti necessari e il deposito versato di €100,00 sarà restituito, altrimenti la somma sarà trattenuta.

## **Art. 20 – SIMBOLOGIA**

Il Presidente di Giuria deve annotare le decisioni arbitrali sul Verbale Gara utilizzando la seguente simbologia:

A = Atenai

M = Mubobi

J = Jogai

O = Waza ari

● = Ippon

MC = Mubobi Chui

JC = Jogai Chui

H = Hansoku

MH = Mubobi Hansoku

JH = Jogai Hansoku

. = Kachi (Vincitore)

▲ = Hikiwake (Pareggio)

X = Make (Sconfitta)

S = Shikkaku

Nelle fasi di gara delle categorie ragazzi, a secondo del grado posseduto, gli atleti potranno eseguire i seguenti kata

|                  | SHOTOKAN        | SHITO RYU    | GOJU RYU               | WADO RYU     | SANKUKAI     |        |             |       |
|------------------|-----------------|--------------|------------------------|--------------|--------------|--------|-------------|-------|
| <b>BIANCA</b>    | Taikyoku Shodan | Pinan Nidan  | Taikyoku Jodan         | Kihon Kata   | Heiwa Shodan | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                  | Heian Shodan    | Aoyagi       | Taikyoku Chudan        | Pinan Nidan  |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Taikyoku Gedan         |              |              |        |             |       |
| <b>GIALLA</b>    | Heian Shodan    | Pinan Nidan  | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                  | Heian Nidan     | Pinan Shodan | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |        |             |       |
|                  |                 | Aoyagi       | Taikyoku Gedan         | Pinan Sandan |              |        |             |       |
|                  |                 | Myojo        | Taikyoku Kakeude Ichi  |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              |                        |              |              |        |             |       |
| <b>ARANCIONE</b> | Heian Shodan    | Pinan Nidan  | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                  | Heian Nidan     | Aoyagi       | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |        |             |       |
|                  | Heian Sandan    | Pinan Shodan | Taikyoku Ghedan        | Pinan Sandan | Heiwa Sandan |        |             |       |
|                  |                 | Pinan Sandan | Taikyoku Kakeuke Ichi  | Pinan Yodan  | Heiwa Yondan |        |             |       |
|                  |                 | Myojo        | Taikyoku Mawashi Uke 1 |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Ansei Dai Ichi         |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Gekisai Dai Ichi       |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              |                        |              |              |        |             |       |
| <b>VERDE</b>     | Heian Shodan    | Pinan Nidan  | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                  | Heian Nidan     | Aoyagi       | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |        |             |       |
|                  | Heian Sandan    | Pinan Shodan | Taikyoku Ghedan        | Pinan Sandan | Heiwa Sandan |        |             |       |
|                  | Heian Yondan    | Pinan Sandan | Taikyoku Kakeuke Ichi  | Pinan Yodan  | Heiwa Yondan |        |             |       |
|                  |                 | Myojo        | Taikyoku Mawashi Uke 1 | Pinan Godan  | Heiwa Godan  |        |             |       |
|                  |                 | Pinan Yondan | Ansei Dai Ichi         |              |              |        |             |       |
|                  |                 | Pinan Godan  | Gekisai Dai Ichi       |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Taikyoku Kakeuke Ni    |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Taikyoku Mawashi Uke2  |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Ansei Dai Ni 2         |              |              |        |             |       |
|                  |                 |              | Gekisai Dai Ichi 1     |              |              |        |             |       |
|                  |                 | Jiuroko      |                        |              |              |        |             |       |
|                  |                 | Matsukase    |                        |              |              |        |             |       |

|         |              |                    |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|---------|--------------|--------------------|------------------------|--------------|--------------|------------|-------------|-------|-----------|--------|--|--|
| BLU     | Heian Shodan | Pinan Nidan        | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei     | Yo sen kata | TOKUI |           |        |  |  |
|         | Heian Nidan  | Aoyagi             | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Sandan | Pinan Shodan       | Taikyoku Ghedan        | Pinan Sandan | Heiwa Sandan |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Yondan | Pinan Sandan       | Taikyoku Kakeuke Ichi  | Pinan Yodan  | Heiwa Yondan |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Ghodan | Myojo              | Taikyoku Mawashi Uke 1 | Pinan Godan  | Heiwa Godan  |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Tekki Shodan | Pinan Yondan       | Ansei Dai Ichi         |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Pinan Godan        | Gekisai Dai Ichi       |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Saifa              | Taikyoku Kakeuke Ni    |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Taikyoku Mawashi Uke2  |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Ansei Dai Ni 2         |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ichi 1     |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ni 2       |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Ansei Dai San          |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Saifa                  |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Bassai Dai         | Jiuroko                | Seisnchin    | Passai       |            |             |       | Shinsei   | Sentei |  |  |
|         |              |                    | Matsukase              |              |              |            |             |       | Jiin      |        |  |  |
|         |              | Matsumora No Rohai |                        |              | Matsukase    |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Bassai Dai         |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Kosukun Dai        |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
| MARRONE | Heian Shodan | Pinan Nidan        | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei     | Yo sen kata | TOKUI |           |        |  |  |
|         | Heian Nidan  | Aoyagi             | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Sandan | Pinan Shodan       | Taikyoku Ghedan        | Pinan Sandan | Heiwa Sandan |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Yondan | Pinan Sandan       | Taikyoku Kakeuke Ichi  | Pinan Yodan  | Heiwa Yondan |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Heian Ghodan | Myojo              | Taikyoku Mawashi Uke 1 | Pinan Godan  | Heiwa Godan  |            |             |       |           |        |  |  |
|         | Tekki Shodan | Pinan Yondan       | Ansei Dai Ichi         |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Pinan Godan        | Gekisai Dai Ichi       |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Saifa              | Taikyoku Kakeuke Ni    |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Taikyoku Mawashi Uke2  |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Ansei Dai Ni 2         |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ichi 1     |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ni 2       |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Ansei Dai San          |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Saifa                  |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ichi       |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Gekisai Dai Ni         |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Bassai Dai         | Jiuroko                | Seisnchin    | Passai       |            |             |       | Shinsei   | Sentei |  |  |
|         |              | Jion               | Wanshu                 | Seipai       | Kushanku     |            |             |       | Jiin      |        |  |  |
|         |              |                    | Matsukase              |              |              |            |             |       | Matsukase |        |  |  |
|         |              | Matsumora No Rohai |                        |              | Bassai Dai   |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Bassai Dai         |                        |              | Annanko      |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Kosukun Dai        |                        |              | Seienchin    |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Tomari No Wanshu   |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              | Seienchin          |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    |                        |              |              |            |             |       |           |        |  |  |
|         |              |                    | Shisochin              |              |              | Kessho Sen |             |       |           |        |  |  |

|      |              |              |                        |              |              |            |             |       |            |
|------|--------------|--------------|------------------------|--------------|--------------|------------|-------------|-------|------------|
| NERA | Heian Shodan | Pinan Nidan  | Taikyoku Jodan         | Pinan Nidan  | Heiwa Shodan | Shitei     | Yo sen kata | TOKUI |            |
|      | Heian Nidan  | Aoyagi       | Taikyoku Chudan        | Pinan Shodan | Heiwa Nidan  |            |             |       |            |
|      | Heian Sandan | Pinan Shodan | Taikyoku Ghedan        | Pinan Sandan | Heiwa Sandan |            |             |       |            |
|      | Heian Yondan | Pinan Sandan | Taikyoku Kakeuke Ichi  | Pinan Yodan  | Heiwa Yondan |            |             |       |            |
|      | Heian Ghodan | Myojo        | Taikyoku Mawashi Uke 1 | Pinan Godan  | Heiwa Godan  |            |             |       |            |
|      | Tekki Shodan | Pinan Yondan | Ansei Dai Ichi         |              |              |            |             |       |            |
|      |              | Pinan Godan  | Gekisai Dai Ichi       |              |              |            |             |       |            |
|      |              | Saifa        | Taikyoku Kakeuke Ni    |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Taikyoku Mawashi Uke2  |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Ansei Dai Ni 2         |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Gekisai Dai Ichi 1     |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Gekisai Dai Ni 2       |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Ansei Dai San          |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Saifa                  |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Gekisai Dai Ichi       |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Gekisai Dai Ni         |              |              |            |             |       |            |
|      |              | Bassai Dai   | Jiuroko                | Seienchin    | Passai       | Shinsei    |             |       | Sentei     |
|      |              | Jion         | Wanshu                 | Seipai       | Kushanku     | Jiin       |             |       |            |
|      |              | Kanku Dai    | Matsukase              | Sanseru      | Jion         | Matsukase  |             |       |            |
|      |              | Enpi         | Matsumora No Rohai     |              |              | Bassai Dai |             |       |            |
|      |              | Jitte        | Bassai Dai             |              |              | Annanko    |             |       |            |
|      |              |              | Kosukun Dai            |              |              | Seienchin  |             |       |            |
|      |              |              | Tomari No Wanshu       |              |              | Sanchin    |             |       |            |
|      |              |              | Seienchin              |              |              |            |             |       |            |
|      |              |              | Annanko                |              |              |            |             |       |            |
|      |              | Sochin       | Seipai                 | Shisochin    | Wanshu       |            |             |       | Kessho Sen |
|      |              |              |                        | Seisan       |              |            |             |       |            |
|      |              |              |                        | Kururuinfa   |              |            |             |       |            |

Nelle fasi di gara delle categorie Ragazzi comprendenti più cinture, a secondo del grado posseduto, gli atleti potranno eseguire i seguenti kata

|                            | <b>SHOTOKAN</b>    | <b>SHITO RYU</b>          | <b>GOJU RYU</b>       | <b>WADO RYU</b> | <b>SANKUKAI</b>  |        |             |       |
|----------------------------|--------------------|---------------------------|-----------------------|-----------------|------------------|--------|-------------|-------|
| <b>ARANC / GIAL / BIAN</b> | Taikyoku Shodan    | Pinan Nidan               | Taikyoku Jodan        | Kihon Kata      | Heiwa Shodan     | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                            | Heian Shodan       | Pinan Shodan              | Taikyoku Chudan       | Pinan Nidan     | Heiwa Nidan      |        |             |       |
|                            | Heian Nidan        | Pinan Sandan              | Taikyoku Gedan        | Pinan Shodan    | Heiwa Sandan     |        |             |       |
|                            | Heian Sandan       | Aoyagi                    | Taikyoku Kakeuke Ichi | Pinan Sandan    | Heiwa Yondan     |        |             |       |
|                            |                    | Myojo                     | Taikyoku Mawashi Uke1 | Pinan Yodan     |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Ansei Dai Ichi        |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Gekisai Dai Ichi      |                 |                  |        |             |       |
| <b>BLU / VERDE</b>         | Heian Shodan       | Pinan Nidan               | Taikyoku Jodan        | Kihon Kata      | Heiwa Shodan     | Shitei | Yo sen kata | TOKUI |
|                            | Heian Nidan        | Pinan Shodan              | Taikyoku Chudan       | Pinan Nidan     | Heiwa Nidan      |        |             |       |
|                            | Heian Sandan       | Pinan Sandan              | Taikyoku Gedan        | Pinan Shodan    | Heiwa Sandan     |        |             |       |
|                            | Heian Yondan       | Pinan Yondan              | Taikyoku Kakeuke Ichi | Pinan Sandan    | Heiwa Yondan     |        |             |       |
|                            | Heian Ghodan       | Pinan Godan               | Taikyoku Mawashi Uke1 | Pinan Yodan     | Heiwa Godan      |        |             |       |
|                            | Tekki Shodan       | Aoyagi                    | Ansei Dai Ichi        | Pinan Godan     |                  |        |             |       |
|                            |                    | Myojo                     | Gekisai Dai Ichi      |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    | Saifa                     | Taikyoku Kakeuke Ni   |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Taikyoku Mawashi Uke2 |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Ansei Dai Ni 2        |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Gekisai Dai Ichi 1    |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Gekisai Dai Ni 2      |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Ansei Dai San         |                 |                  |        |             |       |
|                            |                    |                           | Saifa                 |                 |                  |        |             |       |
|                            | <b>Bassai Dai</b>  | <b>Jiuroko</b>            | <b>Seinchin</b>       | <b>Passai</b>   | <b>Shinsei</b>   | Sentei |             |       |
|                            |                    | <b>Matsukase</b>          |                       |                 | <b>Jiin</b>      |        |             |       |
|                            |                    | <b>Matsumora No Rohai</b> |                       |                 | <b>Matsukase</b> |        |             |       |
|                            | <b>Bassai Dai</b>  |                           |                       |                 |                  |        |             |       |
|                            | <b>Kosukun Dai</b> |                           |                       |                 |                  |        |             |       |





Sviluppo di una fase semifinale e classifica con ordine di chiamata per la fase FINALE Categ. Senior

XXXXXXXX

|    | Società       | Città     | Nome     | Cognome   | Kata  | Semifinali |     |     |     |     | Punt | Class |
|----|---------------|-----------|----------|-----------|-------|------------|-----|-----|-----|-----|------|-------|
|    |               |           |          |           |       |            |     |     |     |     |      |       |
| 1  | C S K         | Lavagna   | Simone   | Abbate    | Empy  | 7,5        | 7,4 | 7,4 | 7,5 | 7,5 | 22,4 |       |
| 2  | Shotokan S.C. | San Carlo | Jacopo   | Perruca   | B/Dai | 7,5        | 7,4 | 7,4 | 7,5 | 7,5 | 22,4 |       |
| 3  | C S Arashi    | Venaria   | Matteo   | Funari    | Jion  | 7,8        | 7,8 | 7,8 | 7,9 | 7,9 | 23,5 | 1     |
| 4  | Fujiyama      | Torino    | Alessio  | Bidese    | B/Dai | 7,4        | 7,7 | 7,7 | 7,4 | 7,6 | 22,7 |       |
| 5  | C S Arashi    | Venaria   | Marco    | Lazzaroni | Empy  | 7,3        | 7,3 | 7,7 | 7,7 | 7,7 | 22,7 |       |
| 6  | Fisico Sprint | Cantù     | Nicola   | Distasi   | Empy  | 7,4        | 7,4 | 7,7 | 7,5 | 7,8 | 22,7 | 6     |
| 7  | C S K         | Lavagna   | Matteo   | Marchisio | Jion  | 7,4        | 7,7 | 7,5 | 7,4 | 7,4 | 22,3 |       |
| 8  | Usikusiko     | Gattinara | Samuele  | Buono     | Jion  | 7,4        | 7,6 | 7,7 | 7,7 | 7,4 | 22,7 |       |
| 9  | Samurai       | Nichelino | Alessio  | Collanina | Empy  | 7,8        | 7,7 | 7,8 | 7,8 | 7,8 | 23,4 | 2     |
| 10 | C S Arashi    | Pontedera | Luca     | Pedico    | B/Dai | 7,8        | 7,8 | 7,7 | 7,7 | 7,6 | 23,2 | 4     |
| 11 | Fisico Sprint | Cantù     | Antony   | Perri     | Empy  | 7,3        | 7,7 | 7,6 | 7,5 | 7,5 | 22,6 |       |
| 12 | Samurai       | Nichelino | Federico | D'Ascoli  | B/Dai | 7,8        | 7,6 | 7,7 | 7,8 | 7,8 | 23,3 | 3     |
| 13 | C S K         | Genova    | Luca     | Nobile    | Jion  | 7,6        | 7,4 | 7,7 | 7,4 | 7,8 | 22,7 |       |
| 14 | Fujiyama      | Torino    | Osvaldo  | Vendrame  | Empy  | 7,4        | 7,7 | 7,4 | 7,8 | 7,6 | 22,7 |       |
| 15 | C S K         | Lavagna   | Alberto  | Orlando   | Empy  | 7,8        | 7,7 | 7,6 | 7,7 | 7,7 | 23,1 | 5     |
| 16 | Fujiyama      | Torino    | Guido    | Emma      | Jion  | 7,8        | 7,6 | 7,5 | 7,5 | 7,4 | 22,6 |       |

Parità si deve procedere con Spareggio

Eliminato: per punteggio Minimo più basso

Qualificato alla Finale per punteggio Massimo più alto

Parità si deve procedere con Spareggio

Parità si deve procedere con Spareggio

Parità si deve procedere con Spareggio

Sviluppo spareggio della fase semifinale e classifica con ordine di chiamata per la fase FINALE Categ. Senior

|    | Società       | Città     | Nome     | Cognome   | Kata prec. | kata spar | Semifinali |     |     |     |     | Punt | Class |
|----|---------------|-----------|----------|-----------|------------|-----------|------------|-----|-----|-----|-----|------|-------|
| 1  | C S K         | Lavagna   | Simone   | Abbate    | Empy       |           |            |     |     |     |     |      |       |
| 2  | Shotokan S.C. | San Carlo | Jacopo   | Perruca   | B/Dai      |           |            |     |     |     |     |      |       |
| 3  | C S Arashi    | Venaria   | Matteo   | Funari    | Jion       |           |            |     |     |     |     |      | 1     |
| 4  | Fujiyama      | Torino    | Alessio  | Bidese    | B/Dai      | Empy      | 7,7        | 7,6 | 7,6 | 7,7 | 7,7 | 23   |       |
| 5  | C S Arashi    | Venaria   | Marco    | Lazzaroni | Empy       |           |            |     |     |     |     |      |       |
| 6  | Fisico Sprint | Cantù     | Nicola   | Distasi   | Empy       |           |            |     |     |     |     |      | 6     |
| 7  | C S K         | Lavagna   | Matteo   | Marchisio | Jion       |           |            |     |     |     |     |      |       |
| 8  | Usikusiko     | Gattinara | Samuele  | Buono     | Jion       | Empy      | 7,7        | 7,7 | 7,7 | 7,8 | 7,8 | 23,2 | 7     |
| 9  | Samurai       | Nichelino | Alessio  | Collanina | Empy       |           |            |     |     |     |     |      | 2     |
| 10 | C S Arashi    | Pontedera | Luca     | Pedico    | B/Dai      |           |            |     |     |     |     |      | 4     |
| 11 | Fisico Sprint | Cantù     | Antony   | Perri     | Empy       |           |            |     |     |     |     |      |       |
| 12 | Samurai       | Nichelino | Federico | D'Ascoli  | B/Dai      |           |            |     |     |     |     |      | 3     |
| 13 | C S K         | Genova    | Luca     | Nobile    | Jion       | Jion      | 7,7        | 7,7 | 7,7 | 7,7 | 7,6 | 23,1 |       |
| 14 | Fujiyama      | Torino    | Osvaldo  | Vendrame  | Empy       | Jion      | 7,7        | 7,7 | 7,8 | 7,6 | 7,6 | 23   | 8     |
| 15 | C S K         | Lavagna   | Alberto  | Orlando   | Empy       |           |            |     |     |     |     |      | 5     |
| 16 | Fujiyama      | Torino    | Guido    | Emma      | Jion       |           |            |     |     |     |     |      |       |

Nuova parità: verdetto per Hantei

Qualificato per la Finale

Squalificato per kata Ripetuto

Nuova parità: verdetto per Hantei. Va in Finale

## Sviluppo del SORTEGGIO per la fase FINALE

Categ. Senior

## Ordine Presentazione Semifinale

## Ordine Presentazione Finale con sorteggio

| Punt.Semif. | Classifica |               |           |          |           |
|-------------|------------|---------------|-----------|----------|-----------|
|             | Semifinale | Società       | Città     | Nome     | Cognome   |
| <b>23,5</b> | 1          | C S Arashi    | Venaria   | Matteo   | Funari    |
| <b>23,4</b> | 2          | Samurai       | Nichelino | Alessio  | Collanina |
| <b>23,3</b> | 3          | Samurai       | Nichelino | Federico | D'Ascoli  |
| <b>23,2</b> | 4          | C S Arashi    | Pontedera | Luca     | Pedico    |
| <b>23,1</b> | 5          | C S K         | Lavagna   | Alberto  | Orlando   |
| <b>22,7</b> | 6          | Fisico Sprint | Cantù     | Nicola   | Distasi   |
| <b>22,7</b> | 7          | Usikusiko     | Gattinara | Samuele  | Buono     |
| <b>22,7</b> | 8          | Fujiyama      | Torino    | Oswaldo  | Vendrame  |

| Ordine<br>Pres. Finale | Ordine Presentazione Finale con sorteggio |           |          |           |  |
|------------------------|---|-----------|----------|-----------|--|
|                        | Società                                   | Città     | Nome     | Cognome   |  |
| 1                      | C S K                                     | Lavagna   | Alberto  | Orlando   |  |
| 2                      | Usikusiko                                 | Gattinara | Samuele  | Buono     |  |
| 3                      | Fisico Sprint                             | Cantù     | Nicola   | Distasi   |  |
| 4                      | Fujiyama                                  | Torino    | Oswaldo  | Vendrame  |  |
| 5                      | Samurai                                   | Nichelino | Federico | D'Ascoli  |  |
| 6                      | C S Arashi                                | Pontedera | Luca     | Pedico    |  |
| 7                      | Samurai                                   | Nichelino | Alessio  | Collanina |  |
| 8                      | C S Arashi                                | Venaria   | Matteo   | Funari    |  |

## Sviluppo di una fase Finale e classifica

## Categ. Senior

| Punt Semif | Kata Semif | Ord.Pres. | Società       | Città     | Nome     | Cognome   | Kata | Finali |     |     |     |     | Tot. | Tot Ass. | Class.  |           |  |
|------------|------------|-----------|---------------|-----------|----------|-----------|------|--------|-----|-----|-----|-----|------|----------|---------|-----------|--|
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |
| 23,5       | Jion       | 8         | C S Arashi    | Venaria   | Matteo   | Funari    | Unsu | 8,5    | 8,5 | 8,4 | 8,5 | 8,6 | 25,5 | 49       | 2° - 3° | Spareggio |  |
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |
| 22,7       | Empy       | 3         | Fisico Sprint | Cantù     | Nicola   | Distasi   | Unsu | 8,8    | 8,6 | 8,4 | 8,6 | 8,6 | 25,8 | 48,5     | 5°      |           |  |
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |
| 22,7       | Jion       | 2         | Usikusiko     | Gattinara | Samuele  | Buono     | Unsu | 8,6    | 8,5 | 8,5 | 8,4 | 8,8 | 25,6 | 48,3     | 7°      |           |  |
| 23,4       | Empy       | 7         | Samurai       | Nichelino | Alessio  | Collanina | Unsu | 8,1    | 8,7 | 8,4 | 8,5 | 8,5 | 25,4 | 48,8     | 4°      |           |  |
| 23,2       | B/Dai      | 6         | C S Arashi    | Pontedera | Luca     | Pedico    | Unsu | 8,4    | 8,8 | 8,3 | 8,3 | 8,3 | 25   | 48,2     | 8°      |           |  |
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |
| 23,3       | B/Dai      | 5         | Samurai       | Nichelino | Federico | D'Ascoli  | Unsu | 8,8    | 8,5 | 8,6 | 8,5 | 8,6 | 25,7 | 49       | 2° - 3° | Spareggio |  |
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |
| 22,7       | Empy       | 4         | Fujiyama      | Torino    | Osvaldo  | Vendrame  | Unsu | 8,9    | 8,9 | 8,9 | 8,8 | 8,9 | 26,7 | 49,4     | 1°      |           |  |
| 23,1       | Empy       | 1         | C S K         | Lavagna   | Alberto  | Orlando   | Unsu | 8,4    | 8,4 | 8,7 | 8,4 | 8,5 | 25,3 | 48,4     | 6°      |           |  |
|            |            |           |               |           |          |           |      |        |     |     |     |     |      |          |         |           |  |

Sviluppo SPAREGGIO della fase Finale e classifica definitiva

Categ. Senior

| Punt Semif | Kata Finale | Ord.Pres. | Società       | Città     | Nome     | Cognome   | Kata  | Finali |     |     |     |     | Tot. | Class. |                         |
|------------|-------------|-----------|---------------|-----------|----------|-----------|-------|--------|-----|-----|-----|-----|------|--------|-------------------------|
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            | Unsu        |           | C S Arashi    | Venaria   | Matteo   | Funari    | Jitte | 8,5    | 8,7 | 8,4 | 8,6 | 8,7 | 25,8 | 3°     | Spar. Minimo più basso  |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            |             |           | Fisico Sprint | Cantù     | Nicola   | Distasi   |       |        |     |     |     |     |      | 5°     |                         |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            |             |           | Usikusiko     | Gattinara | Samuele  | Buono     |       |        |     |     |     |     |      | 7°     |                         |
|            |             |           | Samurai       | Nichelino | Alessio  | Collanina |       |        |     |     |     |     |      | 4°     |                         |
|            |             |           | C S Arashi    | Pontedera | Luca     | Pedico    |       |        |     |     |     |     |      | 8°     |                         |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            | Unsu        |           | Samurai       | Nichelino | Federico | D'Ascoli  | Jitte | 8,4    | 8,7 | 8,6 | 8,6 | 8,6 | 25,8 | 2°     | Vince Spar. Minimo alto |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |
|            |             |           | Fujiyama      | Torino    | Oswaldo  | Vendrame  |       |        |     |     |     |     |      | 1°     |                         |
|            |             |           | C S K         | Lavagna   | Alberto  | Orlando   |       |        |     |     |     |     |      | 6°     |                         |
|            |             |           |               |           |          |           |       |        |     |     |     |     |      |        |                         |

|    |        |   |       |
|----|--------|---|-------|
| 1  | LUCA   | 1 | MARCO |
| 9  | MARCO  |   |       |
| 5  | ALEX   | 5 | ALEX  |
| 13 | PAOLO  |   |       |
| 3  | TOTTI  | 3 | UGO   |
| 11 | UGO    |   |       |
| 7  | MAX    | 7 | MAX   |
| 15 | GIANNI |   |       |
| 2  | GIGI   | 2 | GIGI  |
| 10 | BRUNO  |   |       |
| 6  | CARLO  | 6 | CARLO |
| 14 | MAURO  |   |       |
| 4  | SERGIO | 4 | MARIO |
| 12 | MARIO  |   |       |
| 8  | FRANCO | 8 | TINO  |
| 16 | TINO   |   |       |

COPPA ITALIA

|   |       |
|---|-------|
| A | ALEX  |
|   | MAX   |
| B | GIGI  |
|   | MARIO |

|      |
|------|
| MAX  |
| GIGI |

|             |
|-------------|
| <b>GIGI</b> |
|-------------|

1° Classificato Coppa Italia

| Doppia finale - Coppa Italia |                  |
|------------------------------|------------------|
| SHOBU IPPON                  |                  |
| Individuale                  | Maschile         |
|                              | Blu-Marrone-Nere |
| <b>Peso:</b>                 | <b>OPEN</b>      |

1 MARCO



FESIK

CARLO  
1° Classificato Campionato

2 CARLO

| COPPA ITALIA |       | CAMPIONATO |       |
|--------------|-------|------------|-------|
| 1            | GIGI  | 1          | CARLO |
| 2            | MAX   | 2          | MARCO |
| 3            | ALEX  | 3          | UGO   |
| 3            | MARIO | 3          | TINO  |

|    |        |   |       |   |       |
|----|--------|---|-------|---|-------|
| 1  | LUCA   | 1 | MARCO | 1 | MARCO |
| 9  | MARCO  |   |       |   |       |
| 5  | ALEX   | 5 | ALEX  |   |       |
| 13 | PAOLO  |   |       |   |       |
| 3  | TOTTI  | 3 | UGO   |   |       |
| 11 | UGO    |   |       | 3 | UGO   |
| 7  | MAX    | 7 | MAX   |   |       |
| 15 | GIANNI |   |       |   |       |
| 2  | GIGI   | 2 | GIGI  |   |       |
| 10 | BRUNO  |   |       | 2 | CARLO |
| 6  | CARLO  | 6 | CARLO |   |       |
| 14 | MAURO  |   |       |   |       |
| 4  | SERGIO | 4 | MARIO |   |       |
| 12 | MARIO  |   |       | 4 | TINO  |
| 8  | FRANCO | 8 | TINO  |   |       |
| 16 | TINO   |   |       |   |       |

RIPESCAGGIO

|   |       |
|---|-------|
| A | LUCA  |
|   | ALEX  |
| B | MAURO |
|   | GIGI  |

|      |
|------|
| UGO  |
| ALEX |
| TINO |
| GIGI |

|      |
|------|
| UGO  |
| TINO |

| CON RIPESCAGGIO |                              |
|-----------------|------------------------------|
| SHOBU IPPON     |                              |
| Individuale     | Maschile<br>Blu-Marrone-Nere |
| <b>Peso:</b>    | <b>OPEN</b>                  |

1 MARCO



FESIK

2 CARLO

CARLO  
1° Classificato Campionato

| CAMPIONATO |       |
|------------|-------|
| 1          | CARLO |
| 2          | MARCO |
| 3          | UGO   |
| 3          | TINO  |





**FESIK**

**SHOBU SANBON**

Maschile  
marr- nere

*Peso*

- 80 kg

|          | <b>ATLETI</b> | <b>TOTALE PUNTI GARA</b>    | <b>CLASSIFICA</b> |
|----------|---------------|-----------------------------|-------------------|
| <b>1</b> | CARLO         | 8                           | 1                 |
| <b>2</b> | UGO           | 4 ( vince scontro diretto ) | 2                 |
| <b>3</b> | TINO          | 2 ( 9 W )                   | 5                 |
| <b>4</b> | GIGI          | 4 ( perde scontro diretto ) | 3                 |
| <b>5</b> | TOTTI         | 2 ( 9 W )                   | 4                 |

|             |   | <b>ATLETI</b> | <b>PUNTI INCONTRO</b>  | <b>PUNTI GARA</b> |
|-------------|---|---------------|------------------------|-------------------|
| TURNO<br>1  | 1 | CARLO         | O J O O O              | 2                 |
|             | 2 | UGO           | O J J J C              | 0                 |
| TURNO<br>2  | 3 | TINO          | A M O                  | 0                 |
|             | 4 | GIGI          | AC O O O               | 2                 |
| TURNO<br>3  | 1 | CARLO         | O O O                  | Hantei 2          |
|             | 5 | TOTTI         | O O O Ca               | Hantei 0          |
| TURNO<br>4  | 2 | UGO           | O O O O J C            | Hantei 1          |
|             | 3 | TINO          | O O O                  | Hantei 1          |
| TURNO<br>5  | 4 | GIGI          | O O O O O O            | 2                 |
|             | 5 | TOTTI         | AC AH                  | 0                 |
| TURNO<br>6  | 1 | CARLO         | O O O O O              | 2                 |
|             | 3 | TINO          | O O                    | 0                 |
| TURNO<br>7  | 2 | UGO           | O O O                  | Hantei 1          |
|             | 5 | TOTTI         | O O O                  | Hantei 1          |
| TURNO<br>8  | 1 | CARLO         | O A AC J C M M C O O O | 2                 |
|             | 4 | GIGI          | O O                    | 0                 |
| TURNO<br>9  | 3 | TINO          | O O O                  | Hantei 1          |
|             | 5 | TOTTI         | O O O                  | Hantei 1          |
| TURNO<br>10 | 2 | UGO           | O O                    | 2                 |
|             | 4 | GIGI          | O                      | 0                 |

|          | <b>ATLETI</b> | <b>PUNTI INCONTRO</b> | <b>ESITO SPAREGGIO</b> |
|----------|---------------|-----------------------|------------------------|
| <b>A</b> | TOTTI         | ○○○○○                 | 2                      |
|          | TINO          | ○○○○                  | 0                      |
| <b>B</b> |               |                       |                        |
|          |               |                       |                        |

Poule  
Arbitrale:

Centrale: \_\_\_\_\_

1° PdG :

2° PdG :

GIUDICE  
GIUDICE  
GIUDICE

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Firma dell'Ufficiale di Gara verbalizzante