



F.I.A.M.
(Federazione Italiana Arti Marziali)

Regolamento di gara di Kata

Rev. 07/1 – Gennaio 2008

INDICE

Art. 1 – AREA DI GARA

Art. 2 – DIVISA UFFICIALE

Art. 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Art. 4 – SISTEMI DI GARA

Art. 5 – COLLEGIO ARBITRALE

Art. 6 – CRITERI DECISIONALI

Art. 7 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO

Art. 8 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A BANDIERINE

Art. 9 – MODIFICHE

APPENDICE 1 – ELENCO KATA

APPENDICE 2 – AREA DI GARA

REGOLAMENTO DI KATA

Art. 1 – AREA DI GARA

- 1.1 E' ritenuta idonea, di norma, l'area di gara del kumite, costituita da materassine di gomma del tipo approvato dalla Federazione.
- 1.2 E' consentito utilizzare aree di gara con superfici diverse (parquet, linoleum, gomma) comunque piane e sicure, di dimensioni tali da consentire il normale svolgimento del kata.

Art. 2 – DIVISA UFFICIALE

- 2.1 Atleti ed Ufficiali di Gara devono indossare la divisa ufficiale così come descritta nell'Art. 2 del Regolamento di kumite Shobu Sanbon.
- 2.2 Chiunque violi le disposizioni contenute nel paragrafo precedente può essere allontanato dall'area di gara.

Note esplicative

- I. I Kata devono essere sempre eseguiti indossando il karate-gi completo.*
- II. Agli atleti che si presentano non propriamente abbigliati viene concesso un minuto di tempo per provvedere, dopo di che vengono dichiarati perdenti.*

Art. 3 – ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

- 3.1 La gara di Kata, di norma divisa per Scuole (quelle riconosciute dalla Federazione, basate sui sistemi Goju, Shito, Shoto e Wado, ed eventuali altri), può essere a Squadre o Individuale. Le gare a Squadre si disputano tra diverse formazioni, composte di tre Atleti ciascuna, solo maschi o solo femmine. Le gare Individuali prevedono la partecipazione di singoli Atleti, solo maschi o solo femmine.
- 3.2 Nei Campionati Italiani a Squadre sociali, ciascuna Società Sportiva può utilizzare un atleta anche di classe di età differente, di nazionalità italiana o straniera, appartenente alla stessa società o ceduto temporaneamente da altre Società.
- 3.3 La gara del kata a squadre è interstile.

Note esplicative

- I. Nella gara a squadre il kata da eseguire è sempre scelto liberamente dalla lista dei kata in appendice 1 (Shitei, Sentei e Tokui) e deve essere diverso da quello del turno precedente.*
- II. Una squadra di kata può essere costituita anche da atleti appartenenti alle diverse classi d'età agonistiche, di grado minimo cintura marrone, solo maschi o solo femmine.*

III. Le squadre dei preagonisti possono essere formate da atleti delle classi d'età Ragazzi e Speranze, senza limite di grado, solo maschi o solo femmine.

Art. 4 – SISTEMI DI GARA

- 4.1 Vengono utilizzati due diversi sistemi di gara:
- a) a punteggio;
 - b) a bandierine.
- 4.2 Il sistema a punteggio viene di norma utilizzato nelle competizioni che riguardano gli atleti agonisti e i non agonisti graduati marroni e nere e, comunque, in occasione dei Campionati Italiani.
- 4.3 Il sistema a bandierine viene di norma utilizzato nelle competizioni che riguardano i preagonisti, gli agonisti e non agonisti cinture colorate (Coppa Italia). I concorrenti gareggiano sempre in coppia eseguendo lo stesso kata. Il kata da eseguire (Pinan, Heian, o corrispondenti) è sorteggiato al momento dell'incontro (le cinture bianche eseguono sempre e solo il primo kata).
- 4.4 L'organizzatore, nel rispetto dei tempi di gara, tenuto conto del numero dei partecipanti, può proporre agli organi federali competenti, per l'opportuna autorizzazione in deroga, l'utilizzo di un sistema di gara al posto dell'altro.

Art. 5 – COLLEGIO ARBITRALE

- 5.1 Il Collegio Arbitrale, formato di norma da tre o cinque Giudici per ogni incontro, viene designato dal Responsabile di Gara degli Arbitri.
- 5.2 Per il corretto svolgimento degli incontri è necessario designare Presidenti di Giuria: cronometristi, verbalizzatori, annunciatori, in numero sufficiente.

Note esplicative

- I. Il Giudice Centrale siede sul perimetro dell'area di gara, rivolto verso i concorrenti. I Giudici siedono in corrispondenza degli angoli del quadrato di gara; nel caso i giudici fossero solo due, si siederanno negli angoli di fronte al Giudice Centrale*
- II. Ogni componente il Collegio Arbitrale ha in dotazione un fischietto e, a seconda del sistema di gara: una bandierina rossa, da tenere nella mano destra, e una bianca da tenere nella sinistra, oppure un tabellone con i punteggi.*
- III. Il Collegio Arbitrale di ogni area di gara effettua la cerimonia iniziale di saluto, con gli atleti ed il pubblico, ad ogni cambio di categoria. La cerimonia finale di saluto è effettuata, al termine delle prove disputate per ogni categoria, ove sia prevista la premiazione immediata degli atleti.*

Art. 6 – CRITERI DECISIONALI

- 6.1 Il Kata deve essere eseguito con competenza e deve dimostrare una chiara comprensione dei principi tradizionali cui si ispira. Nel valutare l'esecuzione di un Atleta o di una Squadra i Giudici devono tenere conto dei seguenti elementi:
- a) Realistica dimostrazione del significato del Kata.
 - b) Comprensione delle tecniche usate (BUNKAI).

- c) Tempo, ritmo, velocità, equilibrio e applicazione della potenza (KIME).
- d) Uso corretto della respirazione quale ausilio per il KIME.
- e) Corretta applicazione dell'attenzione (CHAKUGAN) e della concentrazione.
- f) Posizioni corrette (DACHI) con la giusta tensione nelle gambe e piedi aderenti al suolo.
- g) Idonea tensione dell'addome (HARA) e assenza di sobbalzi dei fianchi verso l'alto e verso il basso durante i movimenti.
- h) Forma corretta (KIHON) dello stile che si sta praticando.
- i) Sincronismo nel Kata a Squadre.
- j) Maestria complessiva.

Note esplicative

- I. Nelle gare individuali gli atleti devono presentarsi sul tatami forniti di una sola cintura, rossa o bianca, senza indossare quella che indica il grado.*
- II. Gli atleti che non sono presenti al momento della chiamata vengono richiamati dopo 30 secondi. Trascorsi altri 30 secondi, gli atleti ancora assenti vengono dichiarati perdenti.*

Art. 7 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A PUNTEGGIO

7.1 Inizio gara:

- a) I concorrenti devono comunicare al Tavolo di Giuria il nome del Kata, prima di ogni turno.
- b) Appena chiamato, il concorrente entra nell'area di gara, si inchina salutando l'Arbitro ed annuncia il nome del Kata che deve eseguire.
- c) Il Giudice Centrale ripete a voce alta il nome del Kata da eseguire.
- d) Il concorrente esegue la sua prova e, una volta terminata, ritorna alla sua posizione originale in attesa della decisione.

7.2 Fine gara:

- a) Terminato il Kata, il Giudice Centrale chiede l'Hantei (con un suono a due toni emesso col fischietto) per le decisioni dei Giudici d'angolo. Tutti i tabelloni devono essere alzati simultaneamente. L'annunciatore legge a voce alta i punteggi assegnati, iniziando da quello del Giudice Centrale e continuando con gli altri, procedendo in senso orario.
- b) Al Tavolo di Giuria vengono registrati i risultati annunciati, calcolando il risultato finale come segue:
 - Verdetto con **cinque giudici** – Si eliminano il punteggio più alto e quello più basso e si sommano tra loro i tre restanti.
 - Verdetto con **tre giudici** – Si sommano tra loro i tre punteggi.

7.3 L'annunciatore comunica il punteggio totale.

7.4 Una volta registrato il risultato, il Giudice Centrale, con un breve suono emesso col fischietto, invita i Giudici d'angolo ad abbassare i tabelloni. Il concorrente si inchina salutando in direzione del Giudice Centrale e lascia l'area di gara.

7.5 Modalità di svolgimento:

| | CONCORRENTI | PUNTEGGI | TIPO KATA |
|----------------|-------------|--------------|------------------------|
| TURNO 1 | + 17 | Da 5,0 a 7,0 | SHITEI |
| TURNO 2 | Da 9 a 16 | Da 6,0 a 8,0 | SENTEI |
| TURNO 3 | 8 (finale) | Da 7,0 a 9,0 | SHITEI, SENTEI e TOKUI |

- nel turno 1, i concorrenti eseguono un Shitei Kata.
I 16 concorrenti col punteggio più alto si qualificano al turno 2.
- nel turno 2, i concorrenti eseguono un Sentei Kata.
Gli 8 concorrenti col punteggio più alto si qualificano al turno 3.
- nel turno 3 (Finale), i concorrenti eseguono un Shitei, o un Sentei o un Tokui Kata.

Vince il concorrente che totalizza il punteggio più alto sommando quelli ottenuti nelle prove effettuate.

Note esplicative:

- I. Nelle fasi di gara successive alla prima (nella quale i concorrenti gareggiano secondo l'ordine stabilito dal sorteggio), il primo chiamato è sempre il concorrente che ha ottenuto il punteggio più basso nel turno precedente.*
- II. Spetta esclusivamente al Coach o al Concorrente assicurarsi che il Kata notificato al tavolo ufficiale sia adeguato alla fase di gara cui si riferisce.*
- III. Se i concorrenti non sono più di 16 si inizia la gara dal secondo turno; se non sono più di 8 si inizia dal terzo turno.*
- IV. Non può **mai** essere ripetuto un kata già effettuato, anche se in un turno precedente.*

7.6 Casi di parità:

- Collegio arbitrale con **tre Giudici**:
 - a) In caso di parità in qualsiasi turno, il MINIMO risultato viene aggiunto al totale per quel turno.

- b) nel caso la parità persista, viene poi aggiunto il risultato MASSIMO al totale per quel turno.
- c) nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore Kata, scelto dall'elenco dei Kata previsti per quel turno, che non sia stato già effettuato.

- Collegio arbitrale con **cinque Giudici**:

- a) in caso di parità, in qualsiasi turno, vince l'atleta con il punteggio MINIMO più alto tra quelli rimasti validi.
- b) in caso persista la parità, vince l'atleta con il punteggio MASSIMO più alto tra quelli rimasti validi.
- c) nel caso che la parità perduri, i concorrenti devono eseguire un ulteriore Kata, scelto dall'elenco dei Kata previsti per quel turno, che non sia stato già effettuato.

7.7 Eventuali decimi di punto sono detratti, dal punteggio da assegnare ad un kata privo di errori, come segue:

- a) 0,1 punti per un'esitazione momentanea e rapidamente rimediata, per una lieve perdita di equilibrio o di sincronia.
- b) 0,2 punti per una momentanea ma visibile pausa, per una evidente perdita di equilibrio o sincronia.
- c) 0.3 punti per una grave interruzione o perdita di equilibrio o sincronia.

7.8 Il concorrente viene squalificato se:

- a) esegue un Kata diverso da quello dichiarato;
- b) si ferma;
- c) perde completamente l'equilibrio o cade;
- d) non esegue un Kata del proprio stile;
- e) sbaglia la sequenza del kata;
- f) esegue un kata non previsto per quel turno.

Art. 8 – OPERAZIONI DI GARA CON SISTEMA A BANDIERINE

- 8.1 Viene applicato il sistema ad eliminazione diretta con ripescaggio.
- 8.2 Per le gare individuali e a squadre dove il numero dei partecipanti è uguale o inferiore a 5, compatibilmente con le esigenze dell'Organizzazione di Gara, si effettuano due prove con il sistema a punteggio, con somma delle due prove.
- 8.3 All'inizio di ogni incontro, in risposta all'annuncio dei loro nomi, i due atleti, il primo chiamato con la cintura rossa (**AKA**) il secondo chiamato con la cintura bianca (**SHIRO**), si dispongono lungo il perimetro dell'area di gara con il volto rivolto in direzione del Giudice Centrale. Dopo aver eseguito il saluto alla volta del Collegio Arbitrale, prendono posto nell'area di gara. Il Presidente di Giuria incaricato sorteggia il kata da eseguire (non per le cinture bianche). I due concorrenti annunciano a voce alta il nome del kata sorteggiato e, al comando del Giudice Centrale (**HAJIME**), lo eseguono contemporaneamente.

- 8.4 Se il Kata non è stato eseguito conformemente alle regole, o è stata riconosciuta qualche irregolarità, il Giudice Centrale può consultare i Giudici per il raggiungimento del verdetto.
- 8.5 Terminata l'esecuzione, il Giudice Centrale richiede la decisione (**HANTEI**) e usa il fischietto per emettere un suono a due toni (*suono lungo-normale + suono breve-forte*). I Giudici sollevano le bandierine simultaneamente. Il Giudice Centrale, dopo aver verificato il giudizio, ordina di abbassare le bandierine, emettendo un breve segnale con il fischietto, e proclama il vincitore.
- 8.6 La decisione presa è a favore di AKA o di SHIRO. Il risultato di parità non è ammesso. L'Atleta che riceve la maggioranza dei voti viene dichiarato vincitore dall'annunciatore.
- 8.7 Gli Atleti si inchinano l'uno verso l'altro, poi verso il Collegio Arbitrale e, quindi, lasciano l'area di gara.
- 8.8 Se un atleta viene squalificato, il Giudice Centrale solleva la bandierina del colore corrispondente alla cintura dell'atleta in questione e la ruota sopra la testa.

Note esplicative

Gara di kata individuale e a squadre Preagonisti

- I. Gli atleti devono eseguire esclusivamente i kata Shitei.*
- II. Gli atleti graduati cintura bianca devono eseguire unicamente il primo kata Shitei.*
- III. Gli atleti graduati cinture gialla e arancio, nelle gare individuali, eseguono il kata sorteggiato tra i primi due kata Shitei, per ogni prova, compresa la finale.*
- IV. Gli atleti graduati cinture verde e blu, nelle gare individuali, eseguono il kata sorteggiato tra i primi quattro Shitei, per ogni prova, compresa la finale.*
- V. Gli atleti graduati cinture marrone e nera, nelle gare individuali, eseguono il kata sorteggiato tra i cinque Shitei, per ogni prova, compresa la finale.*

Gara di kata individuale e a squadre per cinture colorate Agonisti

- I. Gli atleti, graduati da cintura bianca a blu, devono eseguire esclusivamente i kata Shitei.*
- II. Gli atleti graduati cintura bianca devono eseguire unicamente il primo kata Shitei.*
- III. Gli atleti graduati cinture gialla e arancio, nelle gare individuali, eseguono il kata sorteggiato tra i primi due kata Shitei, per ogni prova, compresa la finale.*
- IV. Gli atleti graduati cinture verde e blu, nelle gare individuali, eseguono il kata sorteggiato tra i primi quattro Shitei, per ogni prova, compresa la finale.*

Art-9 – MODIFICHE

Il presente Regolamento può essere modificato solo dal Consiglio Federale, sentite la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara e la Commissione Tecnica Nazionale di Settore.

APPENDICE 1 – ELENCO KATA

| SHOTOKAN | WADORYU | SHITORYU | GOJURYU |
|---|---|---|--|
| SHITEI Heian 1-2-3-4-5 Tekki Shodan (solo con Sist. a Punteggio) | SHITEI Pinan 1-2-3-4-5 | SHITEI Pinan 1-2-3-4-5 | SHITEI Saifa Sanchin |
| SENTEI Bassai Dai Jion Kankudai Enpi Hangetsu Jitte | SENTEI Kushanku Niseishi Jion Passai Jitte | SENTEI Saifa Bassai Dai Tomari no Wanshu Seienchin Kosokun dai Seisan Roai | SENTEI Shisochin Seiunchin Seipai Seisan |
| TOKUI Tekki Nidan Tekki Sandan Bassai Sho Kanku Sho Sochin Nijushiho Chinte Jin Meikyo Gankaku Wankan Gojushio-Dai Gojushio-Sho Unsu | TOKUI Chinto Naihanchi Rohai Wanshu Seishan Unsu Suparimpei | TOKUI Heiku Ciatanyara no kus- hanku Socin Matsumora no bassai Tomari no Bassai Chinto Nipaipo Kururunfa Seipai Gojushiho Hanan Unsu Suparimpei | TOKUI Sanseru Suparimpei Kururunfa Tensho |

APPENDICE 2 – AREA DI GARA

