

# Summary of Rules

## SINTESI DELLE REGOLE

### 3a EDIZIONE Mediterranean Karate Grand Prix 2023

Questo non e' un evento ufficiale del WKA.

#### A. Scelta del KATA per le categorie individuali - MAINSTREAM

1. La tabella 1 mostra la scelta dei kata per le categorie individuali.

**TABELLA 1: Kata individuale**

Category/ Ages	Un Round	Nel caso di pareggio
<b>Bambini e Ragazzi/ ragazze fino a 12 anni</b>		
Novices – 7th Kyu	Shitei	Si puo' ripetere il kata
6th Kyu – 4th Kyu	Shitei o Sentei	NON si puo' ripetere il kata
3rd Kyu – DAN Grades	Shitei o Sentei o Tokui	NON si puo' ripetere il kata

.../ cont.



## Mini cadetti/ cadetti/ Juniors/ Seniors/ Veterani

Novices – 7th Kyu	Shitei	Si puo' ripetere il kata
6th Kyu – 4th Kyu	Shitei or Sentei or Tokui	NON si puo' ripetere il kata
3rd Kyu – DAN Grades	Shitei or Sentei or Tokui	NON si puo' ripetere il kata

2. Le bandierine possono essere utilizzate in caso di pareggio.
3. Lenti a contatto o occhiali possono essere indossati durante la esibizione di kata a rischio e pericolo del concorrente. Tuttavia, se gli occhiali cadono sul tatami, ciò comporterà la squalifica.
4. Medaglie per il primo, secondo, e terzo posto.
5. Niente gioielli, niente piercing, niente trucco pesante. Le unghie devono essere mantenute corte. Non sono ammesse bandane o fasce. Le donne/ragazze devono indossare una maglietta bianca/ un crop top bianco sotto la giacca da karategi. Le maniche della giacca e i pantaloni del Karate Gi non devono essere arrotolati.
6. Quando vengono assegnati 5 punteggi per l'esecuzione del Kata, il punteggio più basso e quello più alto vengono cancellati (scartati). I restanti 3 punteggi verranno sommati per dare il punteggio totale per il round. Se c'è un pareggio, viene aggiunto il punteggio più basso. Se il pareggio persiste, viene aggiunto il punteggio più alto. In caso di ulteriore parità, ai concorrenti viene chiesto di eseguire un kata extra – ripetere il kata o un kata diverso, a seconda dell'età e della categoria. Ai concorrenti verrà chiesto di cambiare la cintura in rossa o blu/ bianca e ripetere il kata. Il giudizio avverrà tramite Hantei, utilizzando bandierine. (Nessun punteggio viene cancellato nel caso di 3 punteggi assegnati per l'esibizione di Kata).
7. Squalifica (viene assegnato il punteggio più basso all'interno del round): si verifica se il concorrente:
  - a) Annuncia un kata ed esegue un altro;
  - b) aggiunge o dimentica una tecnica in un kata;
  - c) ferma o mette in pausa un kata per più di 5 secondi;
  - d) perde completamente l'equilibrio e cade;
  - e) non esegue kata di stile come richiesto nella categoria, o
  - f) oggetti cadono dal concorrente durante i kata.

**Per le singole categorie di kata, i concorrenti possono iscriversi come di consueto - nella loro categoria di età e cintura appropriata, e possono competere anche nella categoria di età e cintura immediatamente superiore, tuttavia, devono seguire le regole di quella categoria come mostrato nella Tabella 1 (ad esempio, devono cambiare kata se partecipano alla categoria di 6 kyu e oltre se c'è un pareggio) nonostante il fatto che il concorrente sia di grado inferiore.**

**Le cinture SUPERIORI NON POSSONO entrare nelle categorie delle cinture inferiori; allo stesso modo, le età più anziane NON POSSONO entrare nelle categorie di età più giovani.**



## B. Scelta del KATA Per COPPIE e SQUADRE

La Tabella 2 mostra la scelta dei kata. In caso di parità si possono usare le bandierine. Sia le categorie a coppie che a squadre sono categorie miste; questo è; le coppie e le squadre possono essere composte sia da maschi che da femmine all'interno della stessa coppia o squadra.

TABELLA 2: Coppie e Kata a Squadre

Category/ Ages	Un Round	Nel caso di pareggio
Bambini (fino a 10 anni)	<b>Shitei &amp; Sentei</b>	<b>Puo' ripetere kata</b>
Cadetti (11 - 15 yrs)	<b>Shitei or Sentei</b>	<b>Puo' ripetere kata</b>
Juniors/ Seniors (16 anni e piu' )	<b>Shitei or Sentei or Tokui</b>	<b>NON puo' ripetere Kata</b>

### **KUMITE** *Per il Kumite, i competitori devono garreggiare nella proprio categoria d'eta*

#### **1. Shobu Nihon Individuale Kumite - Per bambini di età pari o inferiore a 12 anni**

- (1) Ogni incontro in Shobu Nihon viene interrotto quando i punteggi raggiungono 2 Ippon o 4 waza-ari o quando il tempo è scaduto (1 minuto e 30 secondi di tempo effettivo). I punteggi raggiunti possono essere una combinazione di Ippon e waza-ari.
- (2) Equipaggiamento obbligatorio: casco bianco (blu o rosso da abbinare alla cintura blu e rossa), pettorina bianca, guanti rossi e blu/ bianchi, cinture rosse e blu, parastinchi rossi e blu con collo del piede dello stesso colore. (Le protezioni inguinali sono consentite).
- (3) Se c'è un pareggio, viene implementato Hantei (la giuria vota per il miglior combattente). Il sistema specchio verrà utilizzato in tutti gli incontri. Le tecniche di spazzamento delle gambe (ashibarai) e l'afferrare l'avversario o altri contatti inappropriati con il corpo sono proibiti e saranno penalizzati. Atoshibaraku è a 15 secondi dalla fine dell'incontro. Ammonizioni/Penalità sono: Atenai, Kinshi, Shikkaku (espulsione da interi Campionati). Le penalità/ammonizioni possono essere saltate e possono essere imposte direttamente in base alla gravità del fallo. Ammonizioni/penalità, tuttavia, non si cumulano tra loro.



## 2. Shobu Sanbon Kumite Individuale – (per 13 anni +)

- (1) Ogni incontro in Shobu Sanbon viene interrotto quando i punteggi raggiungono 3 Ippon o 6 waza-ari o quando il tempo è scaduto ( 1 minuto 30 secondi di tempo effettivo).
- (2) Equipaggiamento obbligatorio: paradenti bianco o trasparente, paraseno bianco per le donne (sotto la giacca del karategi), guanti rossi e blu, cinture rosse e blu, protezioni inguinali per i maschi (sotto i pantaloni del karategi). Le lenti a contatto possono essere indossate a rischio e pericolo del concorrente. Non sono ammessi occhiali (vetro o plastica). (PER MINI CADETTI 13/14 anni sono obbligatori i parastinchi rossi e blu/ bianchi).
- (3) Se c'è un pareggio, puo' essere implementato l'Hantei, dipende sui penali dei concorrenti, altrimenti, l' arbitri possono decidere di assegnare direttamente l' enchosen (1 minuto di tempo supplementare (ammonizioni/rigori riportati). Vince chi segna per primo in quel minuto in più (Morte improvvisa).
- (4) Il sistema Specchio sarà utilizzato in tutti gli incontri. Atoshibaraku è a 15 secondi dalla fine dell'incontro.
- (5) Ammonizioni/Penalità: Atenai, Kinshi, Shikkaku (espulsione dall'intero Campionato). Le penalità/ammonizioni possono essere saltate e possono essere imposte direttamente in base alla gravità del fallo.

## 3. Shobu Sanbon Squadra Kumite

Le regole sono uguali a quelle del shobu sanbon individuale, pero' non eziste enchosen per i combattimenti individuali. Enchosen si fara' soltanto se le squadre pareggiano. All'inizio di ogni partita, solo i 3 membri della squadra si schiereranno nell'area di gara.

Le squadre che non hanno 3 concorrenti all'inizio del 1° Round, non potranno gareggiare ma saranno dichiarate kiken (rinuncia). È consentita solo 1 riserva per squadra, che combatterà se il Medico di Gara dichiara che uno dei membri della squadra è infortunato e impossibilitato a combattere di nuovo. Il membro infortunato sarà sostituito dal 2° Round in poi.

Prima di ogni partita di squadra, gli allenatori devono consegnare l'ordine di combattimento dei membri della squadra agli ufficiali sul loro tatami. L'ordine di combattimento può essere cambiato per ogni round, tuttavia, una volta notificato, non può essere modificato. Una squadra sarà squalificata se l'allenatore o gli atleti cambiano l'ordine di combattimento senza avvisare l'arbitro.

Se i concorrenti pareggiano in un incontro, il risultato è considerato un pareggio. È solo durante una partita extra in cui l'incontro dei concorrenti si traduce in un pareggio, che viene concesso Enchosen (tempo supplementare di 1 minuto).



In caso di Kiken (squalifica) di una Squadra, il punteggio dell'avversario è fissato a Sanbon.

## KOBUDO

1. UN GIRO.
2. Qualsiasi scelta di kata TRADIZIONALI. Il nome del kata deve essere chiaramente pronunciato prima dell'esecuzione sul tatami. Il Kata può essere ripetuto in caso di pareggio.
3. KAMA deve essere fatto di LEGNO.
4. Il Nunchaku deve essere di legno (o morbido), con una corda in mezzo (NON catena).
5. Sai NON deve avere una punta appuntita ma deve essere piatta.
6. Sia BO che EKU devono essere di legno.
7. TIMBE non deve avere adesivi o scritte sullo scudo.
8. I concorrenti possono indossare le lenti a contatto a proprio rischio. Non sono ammessi occhiali.
9. NON sono ammessi piercing, gioielli, bandane o cerchietti. Si prevede di indossare l'uniforme completa. Non sono ammessi abiti eleganti. Il mancato rispetto delle regole significa che il concorrente sarà squalificato.

## PARA

1. UN GIRO. Qualsiasi scelta di Kata. Il Kata può essere ripetuto in caso di pareggio.
2. Kata o Combo possono essere ripetuti.

## INFORMAZIONI GENERALI

All'inizio di ogni categoria, i concorrenti sono chiamati e messi in fila dagli arbitri. Le targhette identificative vengono raccolte e controllate. Questi vengono poi restituiti al termine della categoria.

**Nelle categorie di kata , le MEDAGLIE saranno assegnate al 1°, 2°, e al 3° classificato.**

**Nelle categorie di kumite , le MEDAGLIE saranno assegnate al 1°, 2°, e per i due competitori uniti al 3° classificato.**

Una volta allineati, i concorrenti vengono controllati per eventuali irregolarità, ad esempio gioielli, piercing, unghie lunghe, trucco pesante, acconciatura inadeguata (che ostruisce la visione, fasce per la testa, ecc.). Gli allenatori devono assicurarsi che i propri studenti si presentino secondo le regole. Se la presentazione dei concorrenti non è conforme alle regole, viene concesso loro solo 1 minuto per rimediare. Queste regole si applicano sia al Kata che al Kumite. (Un pugno corretto o un pugno chiuso non possono essere eseguiti correttamente con le unghie lunghe, nemmeno durante l'esecuzione del kata).



L'eventuale concorrente non presente nell'area tatami verrà richiamato due volte al microfono. Se non c'è ancora traccia del concorrente verso la fine del round, il concorrente sarà dichiarato Kiken (rinuncia).

Per il Kumite, le aree di PUNTEGGIO sono la testa, i lati del collo, il torace e la schiena (escluse le scapole), l'addome, i lati da sotto le ascelle verso il basso fino a sopra l'anca.

- ✚ È vietato attaccare la gola, l'inguine e la parte posteriore del collo. Gli attacchi alle articolazioni saranno penalizzati.
- ✚ Le tecniche proibite includono tecniche a mani aperte, hiza -geri, empi-uchi, atama-uchi (colpi di testa calda), calci volanti/saltanti, uraken-uchi in salto, kakato -geri, tecniche di spazzata delle gambe che atterrano in alto sulla gamba e che può causare lesioni al ginocchio, tiri pericolosi senza atterraggio sicuro.
- ✚ Per le categorie Shobu Nihon (12 anni sotto), ashibarai non è consentito e sarà penalizzato.
- ✚ Per il kumite Shobu Sanbon, sono AMMESSI ashibarai come distrazioni senza tecniche successive. Se inappropriati, tuttavia, questi saranno penalizzati.

## NOTA PER GLI ALLENATORI

Gli allenatori devono indossare la loro uniforme (non in karate Gi) e le loro targhette. Se le regole non vengono seguite, verrà chiesto loro di andarsene. Ci si aspetta sempre un comportamento rispettoso. Le decisioni finali degli arbitri non saranno contestate. Gli allenatori non sono gli arbitri di questi Campionati, quindi ci si aspetta che svolgano il dovere di un allenatore competente, che incoraggia i suoi studenti a dare il meglio, essere educati, vedere il successo come meritato e considerare qualsiasi sconfitta per migliorare, senza alcuna urla inutili.

---