



REGOLAMENTO PRESIDENTI DI GIURIA

Dicembre 2019

Responsabili Nazionali:

Minio Cristina – D’Agostino Stefano

Funzioni e divisa ufficiale.

Gli ufficiali di gara si dividono in Arbitri e Presidenti di Giuria; gli Arbitri hanno funzioni *esecutive*, mentre i Presidenti di Giuria hanno funzioni *amministrative*; il loro compito principale consiste nel verbalizzare l'intero svolgimento della competizione.

I Presidenti di Giuria dovranno indossare l'uniforme ufficiale*:

- Giacca blu scuro ad un petto.
- Camicia bianca.
- Cravatta ufficiale ADO-UIISP.
- Pantaloni grigi in tinta unita o gonna.
- Scarpe nere
- Calze nere o blu (per gli uomini)

** Nel periodo estivo i Presidenti di Giuria indosseranno una T-shirt bianca e pantaloni (gonna) blu o grigi.*

Capitolo 1.

I Presidenti di Giuria di gara ai tavoli, a seconda della funzione da loro svolta rivestono la figura di:

1. **Speaker** – annunciano le categorie in gara, chiamano gli atleti, leggono i punteggi dati dagli Arbitri e gestiscono le comunicazioni con gli atleti fino alla classifica finale.
2. **Segnapunti** – che compilano materialmente i verbali di gara.
3. **Cronometristi** – che si occupano degli orologi e dei gong.

La Commissione Presidenti di Giuria, che ha anche sovrinteso alla preparazione dei tabelloni, si assume la responsabilità di gara e decide la suddivisione delle categorie sui vari tatami.

La Commissione assegna i vari ruoli ai Presidenti di Giuria presenti e fornisce al Capo degli Arbitri le informazioni relative in modo che quest'ultimo possa formare le cinque arbitrali corrispondenti alle necessità.

Per nessun motivo è permesso ai Presidenti di Giuria **commentare e/o contestare** una decisione arbitrale dal punto di vista tecnico, è possibile, altresì avvisare il Capo cinquina se si ha l'impressione che si stia compiendo una irregolarità di tipo amministrativo.

In questo caso il Presidente di Giuria richiamerà l'attenzione dell'Arbitro che riveste la funzione di Arbitrator e gli farà presente il fatto, in maniera che questi possa regolarizzare immediatamente la situazione.

E' evidente che, qualsiasi irregolarità il Presidente di Giuria dovesse notare, sarà suo dovere farlo presente immediatamente per evitare ingiustizie e/o contestazioni.

I Presidenti di Giuria devono svolgere il loro lavoro con assoluta imparzialità, senza alcuna perdita di tempo inutile e adoperandosi affinché la gara possa procedere nel migliore dei modi.

Il numero minimo di Presidenti di Giuria al tavolo in una competizione di kata è due; il più esperto è responsabile della compilazione del verbale di gara in ogni sua parte, legge i

punteggi assegnati dagli arbitri ai concorrenti alla fine di ogni kata, li somma, scartando il più alto ed il più basso, e dichiara la somma; l'altro ha la funzione di Speaker, controlla i documenti degli atleti (budopass), controlla l'esattezza della somma dichiarata dal collega.

Il numero minimo di Presidenti di Giuria al tavolo in una competizione di Kumite è ancora due; il più esperto è responsabile della compilazione del verbale di gara in ogni sua parte, avverte il Capo cinquina di eventuali infortuni subiti dal/i concorrente/i nei turni precedenti; l'altro Presidente di Giuria ha la funzione di Speaker, controlla i documenti degli atleti (budopass), fa il cronometrista e controlla che il collega riporti correttamente il nome dei concorrenti o squadre che via via passino il turno.

Un terzo ufficiale di gara può essere aggiunto nel ruolo di aspirante, in questo caso i suoi compiti saranno stabiliti di volta in volta a seconda del grado di preparazione raggiunto.

Tutto il lavoro dei Presidenti di Giuria si basa sull'uso di un certo numero di moduli o verbali di gara che sono stati ideati per adattarsi alle più diverse situazioni; è necessaria una adeguata comprensione di ogni modulo affinché si possa utilizzarlo nel modo corretto.

Capitolo 2.

Categorie:

I criteri di suddivisione degli atleti nelle varie categorie sono molteplici:

1. il primo criterio è il **sexso**, per ragioni evidenti nel Kumite, ma anche nel Kata gli atleti gareggeranno divisi per sesso. Nelle competizioni di Kata nelle categorie pre-agonisti ove il numero non consentisse un corretto svolgimento della gara si possono accorpare le due categorie.
2. Il secondo criterio di suddivisione è per classi di **età** con riferimento all'anno di nascita*.
3. Il terzo criterio è per **grado o cintura** ed i colori codificati sono:- *bianca, gialla, arancio, verde, blu, marrone, nera*. Si deve tenere presente che alcune Società utilizzano le cinture bicolore, ad esempio bianca/gialla; in gara gli atleti dovrebbero presentarsi con le cinture codificate, nel caso si presentino con la cintura bicolore, vanno considerati del grado immediatamente inferiore, per cui una cintura bianca/gialla gareggerà con le bianche e una gialla/arancio con le gialle*.
4. Il quarto criterio è il **peso**. Questo criterio viene utilizzato solamente per il Kumite*.

** Per quanto riguarda la suddivisione nelle categorie di età, cintura e peso si dovrà sempre attenersi al Regolamento Gare DO-UISP che di anno in anno viene pubblicato all'inizio della stagione sportiva.*

Capitolo 3.

Iscrizioni gara:

Chi riceve le varie iscrizioni deve raggruppare gli atleti delle diverse Società per gruppi omogenei (cintura, età etc. vedi sopra) e compilare quindi un verbale di iscrizione per ognuna delle categorie previste nella gara.

E' da tener presente che nelle gare è necessario avere un certo numero di contendenti per ogni categoria affinché la competizione abbia una certa valenza, pertanto ove il numero di atleti non fosse consono al numero delle categorie, in maniera oculata, e dove possibile, si potranno operare dei raggruppamenti.

Capitolo 4.

Competizione di Kata per cinture Nere:

Per ogni verbale di iscrizione si dovrà fare un sorteggio che determinerà l'ordine di chiamata dei vari concorrenti per eseguire le prove; le prove al massimo possono essere tre: la prima è una eliminataria (con kata obbligatorio) e riduce il numero (qualsiasi esso sia) degli atleti a **otto**; la seconda e la terza prova dovranno essere eseguite su due tatami diversi, la classifica finale data sarà determinata dalla somma dei punteggi ottenuti nei tre kata.

Ove il numero fosse inferiore a otto nella prima prova gli atleti dovranno, in ogni caso, eseguire il kata obbligatorio, come nelle eliminataria.

Competizione di Kata per cinture Colorate:

Per ogni verbale di iscrizione si dovrà fare un sorteggio che determinerà l'ordine di chiamata dei vari concorrenti per eseguire la prova; le prove al massimo possono essere due: la prima è una eliminataria, il punteggio della quale non verrà successivamente conteggiato, e riduce il numero (qualsiasi esso sia) degli atleti a **otto** (o quattro nel caso il numero fosse inferiore o uguale a otto); la classifica finale data sarà determinata dal punteggio ottenuto nella prova di finale.

Il verbale di gara (tabellone) per il kata:

Il "tabellone" è costituito da uno o più fogli che contengono le seguenti informazioni:

1. Cognome e nome dei concorrenti e Società di appartenenza in sequenza seguendo l'ordine di sorteggio.
2. Il nome del kata per ogni prova che l'atleta/i dovranno eseguire; ciò è assai importante perché alcune categorie debbono eseguire kata obbligatori e/o compresi in determinate liste in vigore come da Regolamento DO-UISP.
3. Cinque spazi per segnare i cinque punteggi espressi dalla cinquina arbitrale; è importante segnare i punteggi sempre nello stesso ordine; a questo scopo si registrerà prima il punteggio dell'arbitro più lontano a sinistra e di seguito gli altri procedendo in senso anti-orario (il punteggio rispecchierà quindi la disposizione della cinquina).
4. Al di sotto dei cinque spazi uno spazio ulteriore per il punteggio totale della prova, che si otterrà scartando il punteggio più alto ed il punteggio più basso e sommando gli altri tre.

Alla fine delle prove finali il punteggio totale verrà ottenuto sommando insieme di tutte le prove eseguite; durante lo svolgimento di ogni turno di gara l'ordine di chiamata degli atleti **non viene cambiato.**

Al termine della competizione si procede a stilare la classifica finale. Può capitare che due atleti abbiano realizzato lo stesso punteggio totale, prima di passare ad una prova di spareggio si opererà nel seguente modo:

1. Si fa la somma dei punteggi minimi scartati (nelle due prove di finale per le cinture nere); vince l'atleta che avrà ottenuto la somma maggiore tra i due o più a pari merito.
2. Se la parità continua a persistere, si passa a sommare i punteggi massimi scartati come nella modalità precedente; vince ancora chi ha la somma maggiore.
3. Se anche nel secondo caso la parità persiste, si procederà ad una prova di spareggio.

Anche nel passaggio tra l'eliminatória e la finale si possono avere dei pari merito, il procedimento per determinare l'atleta che passerà il turno (o nella finale cinture colorate) sarà lo stesso visto in precedenza (va da sé che per forza di cose il punteggio minimo/massimo sarà uno solo).

Nel caso gli atleti fossero due e persistesse la parità, il kata di spareggio potrà essere svolto a bandierine.

Capitolo 5.

Il sorteggio per Kata e Kumite:

Esistono due metodi di sorteggio a seconda del tipo di tabellone che si deve andare a compilare:

1. Tabellone a punteggio (Kata): si sorteggia atleta per atleta alternando numeri dispari e pari.
2. Tabelloni ad eliminazione diretta (Kumite): si assegna a sorteggio un numero per ogni Società, si continua sorteggiando Società per Società con il numero a loro assegnato. Dalla prima Società, quindi, si assegnano agli atleti dei numeri di sorteggio consecutivi, a partire da uno; esaurita la prima si passa alla seconda continuando la numerazione degli atleti e così di seguito*.

*

Esempio:

→ Società presenti:

AAA n° 4 atleti

BBB n° 6 atleti

CCC n° 2 atleti

DDD n° 7 atleti

→ Numero assegnato dal sorteggio alle Società:

AAA n°3

BBB n°1

CCC n°4

DDD n°2

→ Sorteggio degli atleti:

Alla Società prima sorteggiata (**BBB**) saranno assegnati in modo casuale i primi sei numeri (**sei atleti**), alla Società sorteggiata per seconda (**DDD**) dal numero **sette** al numero **tredici (7 atleti)** e così di seguito.

*Risulta evidente che, in questo modo, se non è stata iscritta una Società con più di otto atleti ed il tabellone sia composto da **meno di 16 atleti**, non può mai capitare che, nel primo turno di gara, si trovino opposti due atleti della medesima Società;*

Ciò non toglie che procedendo nei turni successivi, se i vincitori dei vari incontri sono sempre gli atleti di una stessa società verrà il momento che si incontreranno fra di loro.

N:B: *Prima del sorteggio degli altri atleti, gli atleti di diritto dovranno essere inseriti nella parte alta del tabellone, il primo arrivato dell'anno precedente, nella parte bassa il secondo, mentre il terzo verrà sorteggiato per l'inserimento nella parte alta o bassa.*

Qualsiasi modifica, sia che si debba togliere o aggiungere un partecipante, crea nei tabelloni ad eliminazione diretta notevole scompiglio, per questo motivo a volte si preferisce rimandare il sorteggio e la compilazione a dopo il riscontro delle presenze.

Capitolo 6.

Verbale di gara incontri di kumite e loro durata :

Per il tabellone del kumite una eccezione consisterà nell'obbligo di dover segnare con un cerchio rosso gli atleti che passano il turno per squalifica dell'avversario (Hansoku) per tecniche di **contatto** (Cat. 1). Questi per poter poi proseguire la competizione dovranno presentare al Presidente di Giuria un certificato rilasciato dal medico responsabile di gara che attesti l'idoneità alla continuazione della competizione dell'atleta stesso. In ogni caso al ripetersi dell'episodio (altra vittoria per squalifica Hansoku dell'avversario per **contatto**) l'atleta non potrà più continuare a combattere.

Durante un incontro di Kumite il Presidente di Giuria, non è tenuto a comprendere a fondo le motivazioni tecniche dell'assegnazione dei punti o delle penalità comminate dall'Arbitro centrale; è essenziale però che egli segua l'andamento dell'incontro per non incorrere in errori (cronometraggio inesatto, mancato cronometraggio dei "dieci secondi", scambio di colore "**Aka – AO**" tra gli atleti etc.) che possano creare i presupposti per eventuali reclami.

Gli incontri di kumite durano **2 minuti (90 secondi** per i preagonisti) in tempo effettivo, fanno eccezione le finali delle categorie Seniores Cinture Nere, queste si svolgeranno **su due riprese di 2 minuti ciascuna**, intervallate da un minuto di riposo dove il concorrente potrà parlare al suo Coach.

Le due riprese si svolgeranno come fosse un unico incontro e alla fine di queste in caso di parità **non è previsto l'Enchosen** (prolungamento) ma un giudizio Arbitrale per **Hantei**, usando le bandierine.

Il Presidente di Giuria avrà il compito di controllare il verbalino di gara, compilato dall'Arbitrator, dove sono riportati i punteggi ottenuti dai concorrenti e che il nominativo (Aka o Ao) dell'atleta vincitore sia corretto.

Capitolo 7.

Girone all'italiana:

Supponiamo adesso di avere, in una categoria di Kumite, solo tre atleti in gara; si dovrà procedere in questo caso al girone all'italiana.

In questo particolare metodo di gara ogni contendente compete con tutti gli altri; in questo caso il sorteggio avrà solo la funzione di organizzare in maniera temporale i vari incontri e quindi due atleti della stessa Società potranno anche incontrarsi fin dal primo combattimento.

Nel caso in esame si riscontrerà che un atleta che ha appena combattuto debba ripresentarsi sul Tatami per un altro incontro, in questo caso l'atleta avrà a propria disposizione un minuto di tempo di recupero.

Metodo per l'assegnazione della vittoria nel Girone all'italiana:

Concorrenti: **Bianchi / Rossi / Verdi**

1° incontro: **Bianchi** vince con **Rossi** per **2 a 1**
2° incontro: **Bianchi** pareggia con **Verdi** per **0 a 0**
3° incontro: **Rossi** pareggia con **Verdi** per **1 a 1**
(i numeri sono riferiti al numero di ippon fissati)

1. Per ogni vittoria: **2** punti
2. Per ogni pareggio: **1** punto
3. Per ogni sconfitta: **0** punti.
4. A parità di punteggio finale si contano gli **ippon** fissati.

Dal girone precedente si ottiene:

Classifica finale: **1° Bianchi** (1 vitt. + 1 pari) $2 + 1 = 3$ **punti**
2° Verdi (2 pari) $1 + 1 = 2$ **punti**
3° Rossi (1 pari) $1 = 1$ **punto**

Come si può notare nel girone all'italiana esiste il pareggio tra i contendenti.

Capitolo 8.

Uso del cronometro e del gong:

Gli incontri di kumite sono in "tempo effettivo" e la loro durata è fissata dal Regolamento gare DO-UISP.

Il cronometrista deve far partire il cronometro al momento del comando di inizio incontro dato dall'Arbitro centrale e fermarlo ogni volta che questi interrompa per qualsiasi motivo l'incontro.

Il cronometrista deve segnalare con un colpo di gong quando mancano **quindici** secondi alla fine di un incontro e con due colpi quando il tempo previsto per quel tipo di incontro si è completato.

Ci sono però altri casi in cui è necessario attivare il cronometraggio:

1. Quando un atleta si presenta sul tatami con un abbigliamento non consono (braccialetti, orecchini etc.), con protezioni insufficienti o per altre motivazioni in cui l'Arbitro centrale assegni all'atleta interessato un minuto di tempo per mettersi in regola.
2. In un incontro di kumite (ad esempio un girone all'italiana) dove l'atleta viene chiamato a disputare immediatamente un altro incontro, l'Arbitro centrale assegnerà all'atleta interessato un minuto di tempo per recuperare.

Capitolo 9.

Regola dei "10 secondi":

Durante lo svolgimento di un incontro, in caso di atterramento di uno degli atleti che non si rialzi immediatamente, su segnalazione dell'Arbitro centrale (**Jikan**) il cronometrista farà partire immediatamente il cronometro per un tempo di dieci secondi, arrivato al settimo secondo egli dovrà segnalare all'Arbitro con un colpo di gong il raggiungimento di tale soglia, il decimo secondo dovrà essere segnalato con due colpi di gong.

Va da sé che tali segnalazioni avverranno se l'atleta non dovesse rialzarsi, in caso contrario al comando dell'Arbitro centrale (**Yame**) il cronometro verrà fermato e riavanzato; questi secondi non devono essere sommati al "tempo reale" del combattimento.

Capitolo 10.

Regola del Senshu:

All'atleta che porterà, per primo, a buon fine, una tecnica di attacco oltre all'assegnazione del o dei punti, dovrà venir assegnato un **Senshu**, questo al fine di determinare, in caso di parità alla fine dell'incontro, il vincitore. In caso di assegnazione di una penalità di **categoria 2**, negli ultimi quindici secondi all'atleta in possesso del Senshu, questo gli verrà tolto e non potrà essere più assegnato a nessuno dei due atleti.

Capitolo 11.

Le gare a squadre di Kata e Kumite:

Fino ad ora ci siamo occupati di gare individuali, vediamo ora cosa succede nelle competizioni a squadre.

Per il kata a squadre (tre componenti) alla fine di ogni prova, si ottengono cinque punteggi come nel kata individuale, che andranno trattati nello stesso modo per quanto riguarda scarti, punteggio complessivo ed eventuali spareggi.

Nella finale delle squadre cat. A (composta da due prove) le squadre dovranno prima eseguire un kata ottenendo un punteggio e successivamente applicare il kata stesso con le metodologie come da Regolamento gare DO-UISP. Il punteggio ottenuto in questa seconda prova andrà sommato a quello precedente ed il totale darà la classifica finale.

Nella finale delle altre Categorie di squadre la finale sarà composta da una sola prova il cui punteggio verrà sommato al punteggio ottenuto nella prova precedente.

Nel kumite a squadre composte come da Regolamento, oltre al tabellone per il kumite si usano anche altri moduli particolari

1. Un modulo da consegnare alle squadre dove andranno scritti i nomi di tutti i componenti della squadra e nel quale il Coach o un responsabile indicherà gli atleti che gareggeranno in quel determinato round.
2. Un modulo dove verranno scritte una di fianco all'altra, dal Presidente di Giuria, le due squadre che si affronteranno in quel round, solo il nome degli atleti che combatteranno ed il risultato di ogni incontro (vittoria, pareggio, sconfitta), anche nella gara a squadre, come nel Girone all'italiana, esiste il pareggio.

Gli incontri a squadre sono ad eliminazione diretta con ripescaggi (se la gara lo prevede).

Nel caso in cui le squadre dovessero essere solo tre si procederà al "Girone all'italiana", di seguito diamo un esempio sul metodo di assegnazione della vittoria, che può servire da traccia:

Squadre concorrenti: **KKK - SSS - AAA**

KKK --- SSS	1° incontro	3 a 0	vince KKK per 3 a 0
	2° incontro	4 a 0	
	3° incontro	1 a 0	
AAA --- SSS	1° incontro	6 a 0	vince AAA per 2 a 1
	2° incontro	2 a 0	
	3° incontro	1 a 2	
KKK --- AAA	1° incontro	1 a 1	pareggio 1 a 1
	2° incontro	2 a 0	
	3° incontro	0 a 2	

Nella valutazione si tiene conto:

1. Computo delle vittorie della squadra.

A parità di vittorie si utilizzerà la scaletta dell'individuale per dare i punti ad ogni vittoria/sconfitta o pareggio all'interno dei singoli incontri tra squadre

1. Ad ogni vittoria: **2** punti
2. Ad ogni pareggio: **1** punto
3. Ad ogni sconfitta: **0** punti

Se dopo il computo dei punti risulterà esserci ancora pari merito:

4. Computo dei **lppon** fissati.

Dal girone precedente (dove, come si può notare, **KKK** e **AAA** hanno un uguale numero di vittorie per squadra) si ottiene:

Classifica finale: 1^ **KKK** 1 vitt. (4 vittorie indiv./1 pareggio: 8 + 1 = **9** punti)
 2^ **AAA** 1 vitt. (3 vittorie indiv./1 pareggio: 6 + 1 = **7** punti)

La squadra **SSS** non andrà al computo delle vittorie per squadra, non avendone ottenute, pertanto arriverà terza:

3^a **SSS** 0 vitt. (1 vittorie indiv./0 pareggio) 2 + 0 = 2 punti

Anche negli incontri a squadre, come nel girone all'italiana, esiste il **pareggio** tra i contendenti.

Capitolo 12.

I Ripescaggi:

Nelle gare di kata a bandierine o di kumite (individuale o squadre) possono esistere, però, i recuperi o ripescaggi che si effettuano nel seguente modo:

La prima cosa che risulta evidente è che se abbiamo due finalisti, cioè il vincitore di poule (nella parte alta del tabellone) e quello nella parte bassa, allora i precedenti turni di gara devono comprendere un numero di atleti crescente come multipli di due.

1. Partendo dai due finalisti ognuno di questi recupererà, procedendo all'indietro nei vari turni, tutti gli atleti da loro sconfitti precedentemente.
2. Gli atleti ripescati si affronteranno partendo dal primo eliminato in ordine di tempo.
3. Il primo eliminato si batterà con il secondo, il vincitore con il terzo e via di seguito.
4. Non dovranno mischiarsi atleti della parte alta e della parte bassa del tabellone ma ogni incontro si svolgerà tra eliminati della stessa "metà" del tabellone stesso.
5. Alla fine si arriverà ad avere due vincitori, uno per ogni gruppo di eliminati, questi si incontreranno tra di loro, il vincitore otterrà in questo modo il terzo posto della classifica finale*.

** Nella competizione Kata a bandierine i due vincitori dei ripescaggi non si affronteranno tra di loro, ma assieme ai due vincitori di poule, effettueranno il Kata libero di finale che determinerà in questo modo la classifica dei primi quattro posti.*

Capitolo 13.

Varie:

Si ricorda, inoltre, ai Presidenti di Giuria che per ogni competizione la presenza del medico è obbligatoria.

Nelle competizioni di kumite è inoltre obbligatoria la presenza dell'ambulanza con defibrillatore.

Ove durante una gara, un atleta si presentasse sul tatami con un vestiario non consono alla competizione stessa (karategi non in ordine, mancanza di protezioni etc.) questi avrà un minuto per porvi rimedio senza incorrere in alcuna penalità.

Si ricorda, infine, che i moduli ed i verbali di gara, da loro compilati, devono essere chiari e completi in ogni loro parte, ciò al fine di non creare problemi o incomprensioni con la Commissione Presidenti di Giuria durante la competizione e potrebbero essere motivo di eventuali reclami da parte delle Società.

I reclami da parte delle Società su eventuali errori burocratici (non si possono presentare reclami sui giudizi arbitrali), devono essere presentati immediatamente; nel kumite devono essere presentati prima dell'incontro successivo.