



REGOLAMENTO PRESIDENTI DI GIURIA KARATE

Art. 1 – I PRESIDENTI DI GIURIA

I Presidenti di Giuria collaborano con gli Arbitri al fine di ottimizzare lo svolgimento delle gare, in particolare svolgendo tutte quelle incombenze di natura burocratica, organizzativa e disciplinare che consentono il corretto svolgimento delle manifestazioni.

Il loro ruolo è fondamentale sia nella fase di preparazione della gara che, nella corretta registrazione di tutto ciò che accade durante la gara stessa.

L'attività del PdG (Presidente di Giuria) richiede grande concentrazione e calma per poter gestire tutte le situazioni impreviste che possono nascere durante una manifestazione.

Requisiti per la qualifica di Presidente di Giuria:

- Diciotto anni compiuti
- Licenza di scuola media inferiore

Qualifiche dei Presidenti di Giuria:

L'attività del Presidente di Giuria nella KST si sviluppa su tre diversi livelli di qualifica legati all'esperienza, alla frequenza e agli esami sostenuti.

- Classe **C**; Il PDG svolge la sua attività nel Tavolo di Pedana.
- Classe **B**; il PDG svolge la sua attività nel Tavolo di Pedana di cui può essere il Responsabile e coadiuva il Responsabile dei Presidenti di Giuria della gara nella sistemazione dei tabelloni prima dell'inizio della competizione.
- Classe **A**; Può essere il Responsabile dei Presidenti di Giuria della gara.

1.1 Attività dei Presidenti di Giuria

Prima della Gara: (a cura del Responsabile dei Presidenti di Giuria)

- Preparare un elenco in ordine alfabetico degli iscritti alla gara
- Dividere gli iscritti in base alla categoria (classe di età, gradi (kyu/Dan)) distribuendoli in gruppi omogenei (attività da sviluppare in collaborazione con il Responsabile degli Arbitri)
- Sorteggiare i tabelloni di gara
- Predisporre un modello funzionale per lo svolgimento della gara

Il Giorno della Gara: (a cura del Responsabile dei presidenti di Giuria)

- Verificare con i Responsabili delle società le eventuali assenze di Atleti / squadre
- Correggere i tabelloni di gara in caso di assenza di Atleti / Squadre
- Distribuire i Tabelloni di Gara sulla base del modello funzionale predisposto
- Compilare l'eventuale Tabellone in caso di trofeo o gara per società che lo preveda

Il Giorno della Gara: (a cura dei PdG assegnati al tatami)

- Individuare gli atleti per la gara e accompagnarli al tatami
- Compilare i tabelloni di gara nel Frontespizio come indicato nell'apposito capitolo

- Compilare i tabelloni di gara avendo cura di chiedere aiuto al Responsabile dei Presidenti di Giuria in caso di dubbi sulla compilazione
- Coadiuvare il Responsabile degli arbitri e eventualmente l'Arbitrator per ogni incombenza burocratica durante lo svolgimento della gara.
- Cronometrare gli incontri a tempo
- Curare il calcolo dei punteggi nelle gare a punti e comunicarlo agli atleti.
- Predisporre la classifica fino al 3° o 4° posto in base al regolamento di gara

Art. 2 - CATEGORIE ATLETI COORDINAMENTO KST

1. gli Atleti sono suddivisi nelle classi di età seguenti:

- Bambini, da 6 a 8 anni
- Ragazzi, da 9 a 11 anni
- Esordienti, da 12 a 14 anni
- Cadetti, da 15 a 17 anni
- Juniores, da 18 a 20 anni
- Seniores, da 21 a 40 anni
- Master, da 41 anni in poi.

e nei **gradi** e cinture seguenti:

- 10 kyu e 9 kyu (Bianca e Gialla)
- 8 kyu e 7 kyu (Arancione)
- 6 kyu e 5 kyu (Verde)
- 4kyu e 3 kyu (Blu)
- 2kyu e 1 kyu (Marrone)
- 1Dan e 2 Dan
- da 3 Dan in su

2. Gli Atleti non possono gareggiare in una categoria inferiore alla propria.

3. Gli Atleti gareggiano nella propria categoria, salvo esigenze dovute al numero di partecipanti.

Art. 3 – TIPO DI COMPETIZIONI PREVISTE DAL REGOLAMENTO DEL COORDINAMENTO KST

Una competizione può comprendere i seguenti tipi di gare:

- Gara di Kumite individuale
- Gara di Kumite a squadre
- Gare di Kata individuale (a punteggio o a bandierine)
- Gare di Kata a Squadre (a punteggio o a bandierine)

Le gare possono essere:

- 1) Gara a Eliminazione Diretta senza ripescaggio
- 2) Gara a Eliminazione Diretta con ripescaggio
- 3) Girone all'Italiana
- 4) Gara con Tabellone alla Brasiliana

Si possono effettuare anche altri tipi di gare previa approvazione della Commissione Tecnica Nazionale.

L'iscrizione alla gara non può essere individuale ma sempre attraverso il Presidente della Società che garantisce il regolare tesseramento degli atleti alla KST e il rispetto delle norme relative alle visite mediche necessarie per lo svolgimento delle attività.

Art. 3 – SORTEGGIO

Il sorteggio significa attribuire all'atleta un numero di discesa in campo.

Un sorteggio adeguato deve mirare alla massima distribuzione degli atleti sorteggiati evitando nelle prime fasi della gara, se il numero degli atleti lo consente, di fare incontrare atleti appartenenti alla stessa società o alla stessa regione in caso di gare nazionali.

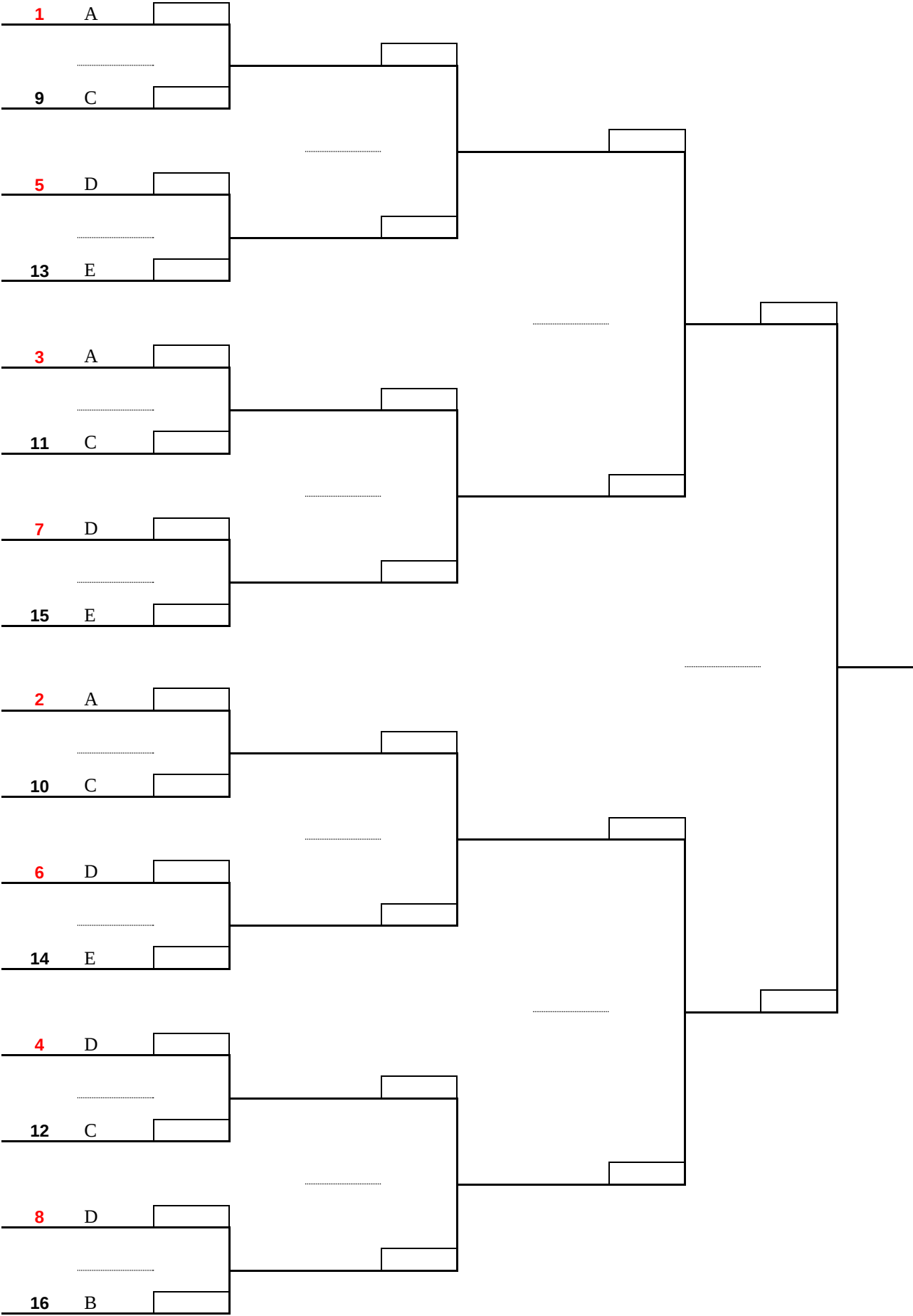
Il sorteggio può essere effettuato attraverso programmi informatici appositamente sviluppati per tale proposito oppure direttamente dai PdG nei giorni precedenti la competizione.

Nelle gare della KST laddove gli atleti appartenenti alla stessa categoria sia molto elevato è possibile "spezzare" la categoria al fine di premiare un numero superiore di atleti.

In particolare, salvo diversa indicazione, bisogna cercare di non fare singole gare con un numero di atleti superiore a 16.

Di seguito un esempio di Tabellone di gara per una competizione fino a 16 atleti.

Per ottimizzare il sorteggio occorre sorteggiare sia la Società di appartenenza, sia i vari Atleti di quella società che appartengono alla stessa categoria di gara.



Un esempio pratico:

Immaginiamo di avere una competizione di 16 atleti che appartengono a 5 diverse Società.

Società A	3 atleti
Società B	1 atleta
Società C	4 atleti
Società D	5 atleti
Società E	3 atleti

Per effettuare il sorteggio **estriamo prima la società** e poi **gli atleti di quella società** :

Esito sorteggio delle Società

Società A	3 atleti posizionati nei punti 1,2,3 del tabellone
Società D	5 atleti posizionati nei punti 4,5,6,7,8 del tabellone
Società C	4 atleti posizionati nei punti 9,10,11,12 del tabellone
Società E	3 atleti posizionati nei punti 13,14,15 del tabellone
Società B	1 atleta posizionato nel punto 16 del tabellone

Terminato il sorteggio di tutti i tabelloni di gara occorre predisporre un modello funzionale di sviluppo della gara in base al numero di tatami che gli organizzatori della gara potranno predisporre.

Con questa informazione è possibile distribuire i tabelloni sui diversi tatami cercando di mantenere numeri omogenei.

Terminati i tabelloni è buona norma, se possibile, anticipare alle società iscritte copia di questi tabelloni per agevolare, il giorno della gara, la distribuzione degli atleti ottimizzando i tempi.

Art. 4 – COMPILAZIONE DEL FRONTESPIZIO DEL TABELLONE

Il frontespizio del tabellone **deve** contenere le seguenti informazioni:

- Categoria di atleti.
- Numero di atleti iscritti in quella categoria.
- Nome degli Arbitri che hanno arbitrato l'incontro partendo dall'Arbitro Centrale e procedendo in senso orario, secondo la disposizione di sedia sul tatami.
- Nome dei Presidenti di Giuria che tengono il tabellone di gara
- Nome completo degli atleti posizionati al 1°, al 2° al 3° posto (e anche al 4° posto se previsto dalla competizione).
- Società di appartenenza degli atleti qualificati.
- Orario di inizio della gara e orario di fine gara.

Art. 5 – GARE DI KATA

1. la gara può essere individuale e/o a squadre, a bandierine o a punteggio
2. la gara può essere divisa per cintura o per grado.
3. le squadre devono essere composte da tre atleti: 3 maschi, 3 femmine o miste (secondo quanto previsto dal regolamento di gara)
4. i concorrenti devono eseguire i Kata, previsti dal regolamento KST.

5.1 Svolgimento della gara a Bandierine

In un Incontro con Sistema a Bandierine i due concorrenti si dirigono sulle posizioni di partenza, rispettivamente assegnate, il Rosso (AKA) alla destra degli Arbitri al momento del saluto, il Bianco (SHIRO) alla sinistra, quindi fanno un saluto tra loro.

Nelle gare in cui l'Atleta sceglie il Kata (Tokui kata) da presentare (tra quelli previsti dal regolamento della competizione) gli atleti dichiarano il nome del Kata in autonomia prima AKA poi SHIRO e il PdG registra il nome sul tabellone, nelle gare dove invece è l'Arbitro Centrale a scegliere il Kata, sarà lui ad annunciare il nome del Kata ai concorrenti (anche in questo caso il PdG registra il nome sul tabellone), gli atleti ripetono il nome del Kata selezionato. I due concorrenti iniziano l'esecuzione del Kata al comando **Hajimè** impartito dall'Arbitro Centrale.

Nelle Gare KST, quando gli atleti hanno terminato l'esecuzione del Kata, l'Arbitro Centrale alza la bandierina insieme agli altri arbitri, conta le bandierine compresa la sua e poi fischia per fare abbassare tutte le bandierine. A quel punto alza la bandierina bianca o rossa corrispondete all'atleta vincente. **Solo a questo punto** il PdG registra il vincitore sul tabellone, e può, se i suoi conteggi erano diversi, chiedere un riscontro all'Arbitro Centrale.

5.2 Svolgimento della gara a Punteggio

Nel regolamento delle Gare KST a punteggio, normalmente si parte con una fase a Bandierine come nella gara precedente e, determinati gli ultimi 4 finalisti, si procede con la finale a punteggio.

In queste gare può essere prevista una premiazione fino al 3° o anche fino al 4° posto in base a quanto riportato nel regolamento di gara.

Nella fase a punteggio i 5 (a volte 7) gli arbitri esprimono un punteggio utilizzano gli appositi tabelloni dei punteggi. I punteggi sono espressi in numeri con un decimale (Es. 7,5; 6, 3;....)

I concorrenti salgono singolarmente sul tatami di gara e dichiarano il nome del Kata che l'Arbitro Centrale ripete ad alta voce.

Il PdG deve registrare sul tabellone di gara il nome del Kata dichiarato dall'atleta.

Al termine dell'esecuzione del Kata l'Arbitro Centrale chiama il punteggio usando il fischietto e la parola **HANTEI**.

A questo punto tutti gli arbitri, compreso il centrale alzano il punteggio mostrandolo ai PdG.

I PdG leggono ad alta voce il punteggio partendo dall'Arbitro Centrale e procedendo in senso orario.

Contemporaneamente registrano sul tabellone di gara ogni singolo punteggio poi scartano il punteggio più alto e il più basso e sommano i tre (nel caso di 5 arbitri) o 5 (nel caso di 7 arbitri) punteggi restanti.

Qualora il punteggio più alto o il più basso fossero doppi, ovviamente ne scartano solo uno.

Effettuata la somma, la dichiarano a voce alta sia agli arbitri che agli atleti. I PdG registrano il punteggio dichiarato sul tabellone di gara.

La gara riprende con l'atleta successivo.

Al termine i punteggi acquisiti dai 4 atleti finalisti determinano la posizione in classifica.

In caso di parità di punteggio, si guarda prima il minimo eliminato (il minimo più alto rispetto all'altro atleta vince); se i due minimi dei due atleti sono uguali, si guarda il punteggio massimo cancellato, il più alto vince. Se sono anche questi uguali, si procede allo spareggio eseguendo un kata uguale o diverso dal precedente in base alla decisione arbitrale.

Di seguito esempio di Tabellone di gara mista a bandierine con finale a 4 a punteggio

1

1

1

2

3

4

5

6

7

TOT

2

2

3

3

4

4

5

5

6

6

7

7

8

8

5.3 Specifiche per la Gara a Squadre

Le Squadre di kata sono composte da 3 atleti e una riserva, gli atleti titolari salgono contemporaneamente sul tatami di gara quando chiamati dal PdG e si posizionano negli appositi punti contrassegnati.

Non sono ammesse squadre con un diverso numero di atleti (salvo deroghe per competizioni di bambini e ragazzi) che vanno comunicate e normate dal direttore di gara il giorno stesso della gara.

Un atleta non può far parte di più di una squadra.

Se normato dal regolamento di gara, è possibile effettuare gare a squadre con componenti Maschili e Femminili.

Art. 6 – GARE DI KUMITE

1. la gara può essere individuale e/o a squadre.
2. gli incontri individuali possono essere divisi in categorie di cintura o grado.
3. nelle gare a squadre, ogni squadra deve avere un numero dispari di concorrenti e fino a un massimo di 1 riserva

Le seguenti protezioni sono OBBLIGATORIE per le competizioni di Kumite:

- Guantini regolamentari
- Conchiglia di protezione per l'inguine (per i maschi)
- Paraseno imbottito non metallico (per le donne)
- Paradenti.

6.1 Svolgimento della gara

Le gare di JIYU IPPON KUMITE e di KIHON IPPON KUMITE sono sempre a bandierine e, per il PdG, il sistema di registrazione dei vincenti è uguale a quello delle gare di KATA.

Anche in queste gare **il PdG deve aspettare che l'Arbitro Centrale decreti il vincitore** prima di registrarlo sul tabellone

I due concorrenti si dirigono sulle posizioni di partenza rispettivamente assegnate il Rosso (AKA) alla destra degli Arbitri al momento del saluto, il Bianco (SHIRO) alla sinistra, quindi fanno un saluto tra loro.

Il primo atleta chiamato è sempre il Rosso, il secondo il Bianco.

6.2 Gare di JIYU KUMITE o di JIYU KUMITE CHUDAN

In questo tipo di gara le funzioni del PdG sono molteplici in quanto si deve occupare di:

- 1- Registrare i vincitori
 - 2- Registrare in un foglio a parte i punti o le penalità comminate dall'Arbitro Centrale per supportare l'Arbitrator, il cui verbale, in caso di dubbio verrà considerato come valido.
 - 3- Operare come Cronometrista
- La registrazione del vincitore di ogni incontro sul tabellone viene fatta, come per ogni tipo di gara quando l'Arbitro Centrale lo decreta utilizzando la mano destra o la sinistra.
 - il PdG deve registrare i punti o le penalità comminate dall'Arbitro Centrale che possono essere:

A livello di punteggio:

I= IPPON (L'Ippon determina la fine dell'incontro. Solo nelle competizioni nazionali, se previsto dal regolamento, l'incontro di finale può essere ripetuto fino al raggiungimento di 2 Ippon da parte di un atleta.

W= WAZA-ARI (2 WAZA-ARI per lo stesso atleta diventano IPPON)

A livello di penalità:

JK = JOGAI KEIKOKU (prima uscita dal tatami dell'atleta)

JC = JOGAI CHUI (seconda uscita dal tatami dell'atleta)

JH = JOGAI HANSOKU (terza uscita dal tatami dell'atleta che determina la fine dell'incontro e la vittoria dell'altro contendente)

K1= KEIKOKU (Primo contatto penalizzato dall'Arbitro)

K2 = HANSOKU CHUI (Contatto di media intensità)

K3 = HANSOKU (Contatto grave che determina la fine dell'incontro e la vittoria dell'altro atleta)

MK = MUBOBI KEIKOKU (Comportamento fallosi dell'atleta primo avvertimento)

MC = MUBOBI CHUI (Comportamento fallosi dell'atleta, ammonizione)

MH = MUBOBI HANSOKU (Comportamento fallosi dell'atleta che determina la fine dell'incontro e la vittoria per l'altro atleta)

In caso di Hansoku il PdG deve verbalizzarlo sul tabellone di gara

Se un atleta riceve Hansoku diretto non può continuare a combattere né può essere ripescato

INTERRUZIONE MEDICA: quando un atleta si fa molto male (per cause sue o provocate dall'avversario) e non può proseguire la gara il tempo di intervento del medico sul tatami è di 5 minuti.

K = KIKEN (Un atleta si ritira dalla competizione o non si presenta sul tatami e l'altro viene dichiarato vincitore)

- **Cronometrista**

Il cronometrista tiene il tempo di un incontro con il cronometro.

Nella KST il tempo di un combattimento è di **1,5 minuti effettivi**

Ogni volta che l'Arbitro Centrale ferma l'incontro con il comando **YAME** (L'Arbitro Centrale è l'unico che può fermare l'incontro) il cronometrista ferma il cronometro, ogni volta che fa ripartire l'incontro con la parola **HAJIME** il cronometrista riavvia il cronometro.

Trascorso 1 minuto effettivo in cronometrista **avvisa** l'Arbitro Centrale suonando una volta il Gong e si accerta allertando l'Arbitrator che l'arbitro centrale abbia avvisato i combattenti con il comando **ATOSHI BARAKU**, mentre allo scadere del minuto e mezzo avvisa l'Arbitro Centrale suonando due volte il Gong. (fine del tempo)

6.3 Durata del combattimento nelle gare di KUMITE LIBERO

1. la durata del combattimento è di 1 minuto e mezzo.

2. in caso di combattimento terminato pari, ci sarà un incontro supplementare:

- KETTEI SEN o SAKIDORI SHOBU la durata del Kettei Sen è di 1 minuto e mezzo.

In questo caso però, la prima tecnica valida assegnata (IPPON o WAZA-ARI) sarà sufficiente per decretare il vincitore.

Se questo secondo incontro finisce senza alcuna tecnica assegnata si decide per HANTEI (decisione arbitrale).

3. Il regolamento può prevedere un diverso regolamento per il tipo e la durata della finale.

6.4 Specifiche per la Gara a Squadre

Le squadre debbono avere un numero dispari di concorrenti (3 o 5) in base al regolamento della gara.

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, definita "Discesa in campo".

L'ordine di combattimento può essere cambiato ad ogni turno, ma una volta presentato ai PdG non può più essere cambiato.

Una squadra è squalificata se qualcuno dei suoi componenti cambia l'ordine di combattimento.

Una squadra non è ammessa a partecipare se non comprende almeno più della metà del numero prescritto di competitori, 2 per la gara a 3 atleti, 3 per la gara a 5 atleti.

1. Le squadre vengono chiamate dal PdG, la prima chiamata è la squadra Rossa (AKA) mentre la seconda è la squadra Bianca (SHIRO).
2. Come nelle gare individuali la prima squadra si posiziona alla destra degli arbitri al momento del saluto e tutti gli atleti indossano la cintura rossa, mentre la seconda squadra si posiziona alla sinistra degli arbitri.
3. Il PdG chiama gli atleti, il numero 1 per il primo incontro, il numero 2 per il secondo ... e così a seguire fino al terzo o al quinto atleta in base al regolamento di gara.
4. Qualora i componenti la squadra siano in numero inferiore rispetto a quello previsto, l'atleta che si presenta sul tatami ed è senza avversario vince per KIKEN (abbandono dell'avversario).
5. In caso di parità decisione arbitrale
6. Per determinare la squadra vincente si conteggeranno solo gli incontri vinti. In caso di parità, si procederà con un incontro di spareggio tra due atleti scelti dalle squadre contendenti con le stesse regole di un Kumite individuale.

Art. 7– TIPO DI COMPETIZIONI

- 1) Gara a Eliminazione Diretta senza ripescaggio
- 2) Gara eliminazione diretta con ripescaggio
- 3) Girone all'Italiana
- 4) Gara con Tabellone alla Brasiliana

7.1 Gara ad Eliminazione Diretta senza ripescaggio:

La competizione procede fino alle finali, i due atleti in finale gareggiano per il 1° e il 2° posto mentre gli ultimi perdenti dai due finalisti gareggiano per il 3° e 4° posto.

7.2 Gara ad Eliminazione Diretta con ripescaggio:

La competizione procede fino alle finali dove i due finalisti disputano la finale per il 1° e 2° posto, tutti gli atleti che hanno perso dai due finalisti gli **incontri diretti** vengono ripescati e gareggiano tra loro, ossia i perdenti dal finalista 1 fanno una gara ad eliminazione diretta rispettando il turno in cui sono stati eliminati, i perdenti dal finalista 2 fanno una gara ad eliminazione diretta rispettando il turno in cui sono stati eliminati. I due atleti rimasti gareggiano per il 3° posto.

7.3 Girone all'italiana:

Si utilizza nelle categorie con solo tre atleti iscritti, questi gareggiano tutti contro tutti definendo il vincitore, in caso di parità si procede con gli incontri di spareggio. Nel girone all'italiana in caso di parità non viene effettuato il Kettei Sen, si conteggiano prima le Vittorie, poi gli IPPON , gli AWASETE IPPON e a seguire i WAZA-ARI.

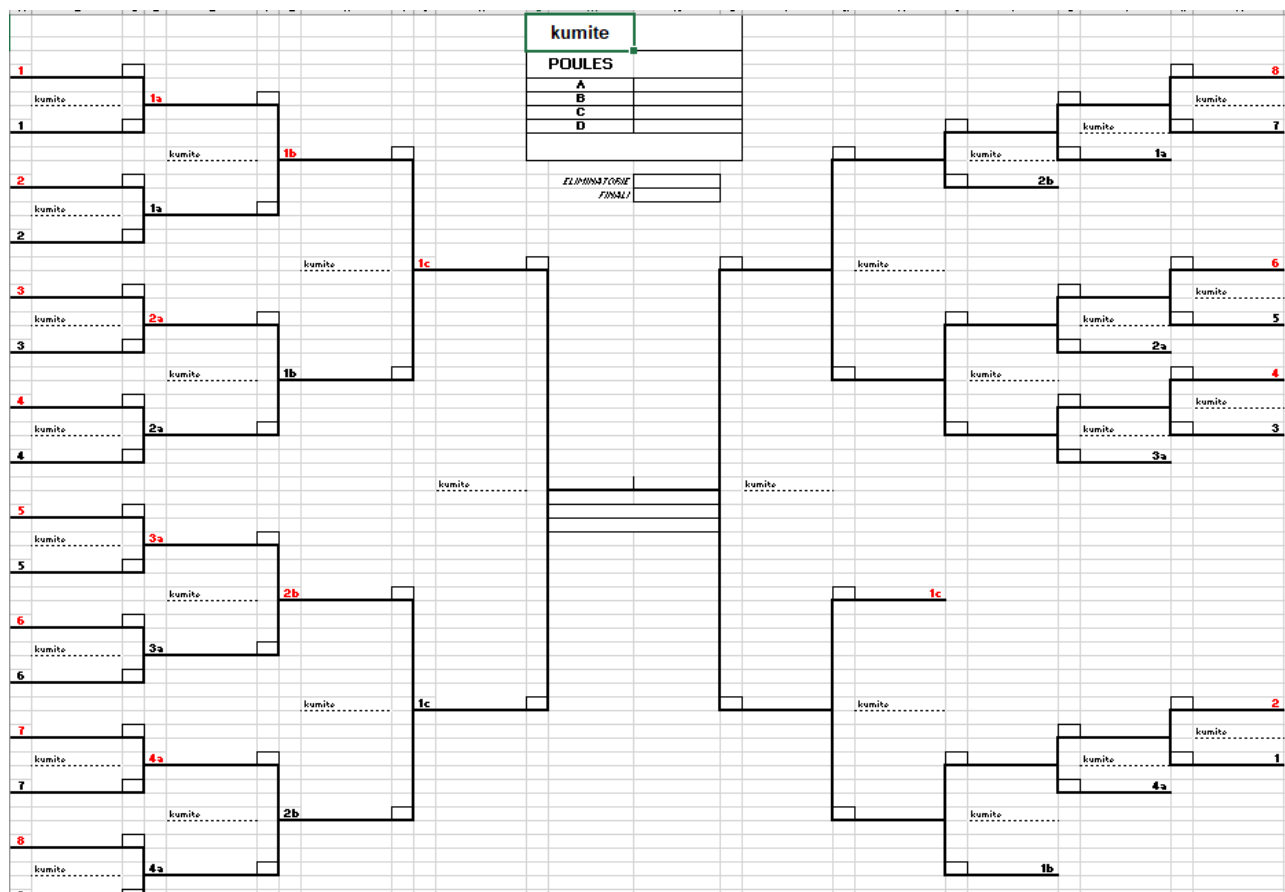
7.4 Gara con tabellone alla Brasiliana:

Si tratta di una gara con due tabelloni a specchio, il tabellone dei vincenti a sinistra e quello di perdenti (ripescati) a destra. In ogni incontro il vincente procede nel tabellone dei vincenti mentre il perdente va riportato nel tabellone dei perdenti nella casella appositamente segnalata per essere ripescato.

Si procede con tutti gli incontri della parte sinistra del tabellone fino a determinare il primo finalista, poi si passa dalla parte destra del tabellone per effettuare tutti gli incontri dei ripescati.

La finale della gara sarà disputata tra il vincitore del tabellone dei vincenti e il vincitore del tabellone dei perdenti per definire il 1° e il 2° posto. Qualora l'incontro venisse vinto dall'atleta proveniente dal tabellone dei perdenti l'incontro va ripetuto una seconda volta, perché ha diritto ad una seconda possibilità anche il 1° finalista. Questo secondo incontro determina il 1° e il 2° posto.

Al terzo posto si qualifica l'atleta che ha perso la gara dal finalista del tabellone dei perdenti.



Esempio di tabellone alla brasiliana (a specchio)

Art. 8– TROFEI E GARE PER SOCIETA’

Laddove il regolamento di gara lo preveda e la Società organizzatrice della manifestazione riesca a strutturarsi si può prevedere una premiazione per le Società partecipanti.

Tale premiazione terrà conto dei risultati di ogni gara secondo i seguenti punteggi:

- Per ogni 1° posto 4 punti
- Per ogni 2° posto 2 punti
- Per ogni 3° posto 1 punto

La somma di tutti i punteggi determinerà la qualifica finale per società e l’eventuale vincita del Trofeo.

In caso di parità di somma dei punteggi, si controllano le seguenti condizioni:

- 1°: maggior numero di primi posti
- 2°: maggior numero di secondi posti
- 3°: maggior numero di terzi posti
- 4°: maggior numero di quarti posti

Art. 9 – RECLAMI

1. se una decisione del Gruppo arbitrale sembra trasgredire i Regolamenti, soltanto il Rappresentante ufficiale della Squadra o nel caso di gare individuali, la persona il cui nome è stato ufficialmente registrato come rappresentante dell'Atleta è autorizzato a presentare reclamo al Presidente di Giuria.

2. il reclamo deve essere fatto mediante rapporto scritto, presentato immediatamente dopo il combattimento dal quale si è generata la contestazione. La sola eccezione si ha quando il reclamo è relativa ad un atto amministrativo.
3. colui che espone il reclamo dovrà depositare una somma pari a quanto deciso dal Consiglio Federale.
4. la protesta deve indicare il nome degli Atleti, nonché dettagli precisi su ciò che viene contestato.
5. reclami generici circa il livello dei Giurati non saranno riconosciuti validi quali reclami.
6. il Presidente di Giuria e il Responsabile arbitri rivedranno le circostanze per le quali è stato emesso il reclamo, valuteranno la validità o meno del reclamo al fine di stabilire obiettivamente se sussistono ragioni valide a sostegno della protesta presentata.
7. se il reclamo presentato sarà considerato valido verranno presi tutti i provvedimenti necessari e il deposito versato sarà restituito, altrimenti il deposito sarà trattenuto.

F.to

M° Sedioli Gilberto Direttore Tecnico Nazionale KST

M° Fabbri Giovanni Responsabile Nazionale Arbitri KST

Sig. Francesca Simoncelli Responsabile Nazionale Presidenti di Giuria KST

Imola 27 maggio 2025