

TERZO TROFEO PANDA

3 marzo 2024

Palazzetto dello Sport "Le Cupole"

Via E. Artom, 111, 10127 Torino

Ritorna la giornata di festa e sport dedicata ai più piccoli!

La manifestazione ormai giunta al compimento del terzo anno di vita, propone ai piccoli partecipanti, numerose prove ludico-motorie che hanno l'obiettivo di favorire nel bambino, un percorso di crescita motorio ed esperienziale nella disciplina del karate, attraverso prove specifiche differenziate in base all'età (fino alla categoria 6-7 anni) e non al sesso.

Regolamento

CATEGORIE

Nome categoria	Età	Grado	Sesso
Hiyoko (<i>Pulcino</i>)	2021 – 2020 -2019	Da Bianca ad Arancio	M+F
Usagi (<i>Coniglietto</i>)	2018 - 2017	Da Bianca a Blu	M+F
Neko (<i>Gatto</i>)	2016 - 2015	Da Bianca a Marrone	M F
Inu (<i>Cane</i>)	2014 - 2013	Da Bianca a Marrone	M F
Kitsune (<i>Volpe</i>)	2012 – 2011 - 2010	Da Bianca a Marrone (eventuali Nere)	M F

*Vige il principio guida che devono essere favoriti i giovani partecipanti aumentando - e non diminuendo - il numero dei premiati, pertanto sono possibili divisioni delle categorie più numerose per cintura e/o per anno di nascita

PROVE per CATEGORIE

Il *Trofeo Panda* comporta il superamento, da parte dei bambini partecipanti, di n. 3 prove al massimo, a seconda della categoria di appartenenza:

- 1° prova: PERCORSO AD OSTACOLI
- 2° prova: KATA
- 3° prova: ABILITA' NEL KUMITE "Double Ball"
- 4° prova: STAFFETTA

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Sesso
Hiyoko (<i>Pulcino</i>)	2021 – 2020 -2019	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	M+F
		Kata	Obbligatorio	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Sesso
Usagi (<i>Coniglietto</i>)	2018 - 2017	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	M+F
		Kata	Obbligatorio	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Sesso
Neko (<i>Gatto</i>)	2016 - 2015	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	M F
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	
		Abilità nel kumite	A scelta	

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Sesso
Inu (<i>Cane</i>)	2014 - 2013	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	M F
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	
		Abilità nel kumite	A scelta	

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Sesso
Kitsune (<i>Volpe</i>)	2012 – 2011- 2010	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	M F
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	
		Abilità nel kumite	A scelta	

Per le categorie “Neko”, “Inu” e “Kitsune”, i partecipanti potranno optare per UNA SOLA, tra le prove a scelta

DESCRIZIONE PROVE SINGOLE

Tipologia prova	Descrizione	Esempio
Percorso ad Ostacoli <i>(prima prova)</i>	<p>Il percorso si caratterizza da n. 5 step. Ogni step vale n. 2 PUNTI, per un totale di n. 10 PUNTI se la prova è portata a termine senza errori. Per ogni step con almeno un errore effettuato, lo stesso verrà annullato.</p> <p>La classifica degli atleti, si baserà anche sul rapporto tra n. di errori effettuati e tempo di esecuzione del percorso (VEDI TABELLA CATEGORIA/TEMPI) - se il tempo è inferiore al tempo medio, l'atleta guadagnerà un punto per ogni secondo; in caso contrario, perderà un punto per ogni secondo, dalla somma dei punti guadagnati dal percorso</p>	<p><i>1 CATEGORIA – TEMPO MEDIO STIMATO 60 SEC. Esecuzione del percorso in 55sec, punteggio 10pt+5pt (1pt.per ogni sec.in MENO rispetto in meno) totale punti 15</i></p> <p><i>1 CATEGORIA – TEMPO MEDIO STIMATO 60 SEC. Esecuzione del percorso in 62 sec, punteggio 10pt-2pt (1pt per ogni sec. in PIU' rispetto il tempo stimato) totale punti 8</i></p>

Tipologia prova	Descrizione	Lista Kata
Kata <i>(seconda prova)</i>	<p>La scelta del KATA è lasciata libera (Tokui kata, nella lista dei kata ammessi nel Regolamento nazionale DO Uisp) per ogni categoria di atleta. La valutazione del KATA è a punteggio.</p>	<p>BASE 1 – KATA BASE 2</p> <p>LISTA A 5 heian, 5 pinan, taikyoku m.uke, k. Uke, j. Uke, g. uke, gekisai ichi, fukyugata shodan, fukyugata nidan.</p> <p>LISTA B tekki shodan, bassaidai, kankudai, enpi, jion, jitte, naihanchi, passai, kushanku, wanshu, seipai, saifa, shisochin, annan, sanseryu, seienchin, ni pai po.</p> <p>LISTA C bassaisho, kankusho, nijushiho, gojushihosho, gojushihodai, unshu, sochin, gankaku, chinte, nisheshi, gojushiho, rohai, kururunfa, seisan, seishan, chinto, unshu, suparinpei, shisochin, chatanyara kushanku, gojusho, paiku, papuren</p>

Tipologia prova	Descrizione
<p>Abilità nel Kumite “double ball” (terza prova)</p>	<p>L’atleta è valutat* per lo zanshin. L’atleta dovrà eseguire tecniche di kumite specifiche, contro tre bersagli fissi, chiamati “double ball” (due sfere infilate in un’asta, ad altezza variabile a seconda della categoria dell’atleta). I bersagli non dovranno essere toccati dall’atleta durante l’esecuzione delle diverse tecniche, che potranno essere ripetute su tutti e tre i double-ball, nella sequenza preferita, purché nei 20sec siano presenti tutte le tecniche indicate a seconda della fascia di colore di cintura dell’atleta. Tempo di esecuzione 20sec. La valutazione della prova sarà a punteggio come il kata. Il tocco del bersaglio verrà considerato penalità, il punteggio finale sarà decurtato in misura di 0,2 decimi</p> <p><u>Tecniche ammesse per fasce di colore cintura</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • bianca, bianca-gialla, gialla, arancio: KITZAMI TSUKI, GYAKU ZUKI, URAKEN, KITZAMI MAWASHI, MAE GERI, MAWASHI GERI • verde, blu, marrone, nera: KITZAMI TSUKI, GYAKU ZUKI, URAKEN, MAE GERI, KITZAMI MAWASHI, MAWASHI GERI, URA MAWASHI GERI

DESCRIZIONE PROVE IN SQUADRA

Tipologia prova	Descrizione
<p>Staffetta (quarta prova)</p>	<p>Alla seguente prova potranno partecipare n. 2 atleti per squadra. Il cambio di staffetta verrà eseguito tramite tocco della mano tra il primo e il secondo atleta. Il percorso si caratterizza da n. 5 step, ogni step vale n. 2 PUNTI, per un totale di n. 10 PUNTI, se la prova è portata a termine senza errori. Per ogni errore effettuato, si toglieranno n. 2 PUNTI. La classifica degli atleti, si baserà anche sul rapporto tra n. di errori effettuati e tempo di esecuzione del percorso (stimato a seconda della categoria)</p>

** Poichè vige il principio guida che devono essere favoriti i giovani partecipanti aumentando - e non diminuendo - il numero dei premiati, c’è la possibilità di accorpate nello stesso gruppo, due bambini3 provenienti da Associazioni Sportive differenti

***E' possibile creare la coppia della staffetta, inserendo il secondo partecipante proveniente da una categoria inferiore o superiore a quella del compagno/compagna.

La coppia formata andrà a gareggiare nella categoria dell'atleta più grande

Esempio:

Atleta A - 2013 Inu (cane)

Atleta B - 2012 Inari (Volpe)

Categoria di gara staffetta - Inari (volpe)

TEMPI MEDI DI ESECUZIONE PER CATEGORIA E PROVA

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Tempo medio
Hiyoko (Pulcino)	2021 – 2020 -2019	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	60sec
		Kata	Obbligatorio	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	60sec

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Tempo medio
Usagi (Coniglietto)	2018 - 2017	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	40sec
		Kata	Obbligatorio	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	40sec

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Tempo medio
Neko (Gatto)	2016 - 2015	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	35sec
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	30sec
		Abilità nel kumite	A scelta	20sec

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Tempo medio
Inu (Cane)	2014 - 2013	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	35sec
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	30sec
		Abilità nel kumite	A scelta	20sec

Nome categoria	Età	Prova	Carattere	Tempo medio
Kitsune (Volpe)	2012 – 2011 - 2010	Percorso ad Ostacoli individuale	Obbligatorio	30sec
		Kata	A scelta	
		Staffetta in coppia	Facoltativo	30sec
		Abilità nel kumite	A scelta	20sec

PARAMETRI DI TEMPO e CLASSIFICA

Ogni pool di gara avrà 3 Arbitri e 2 Presidenti di Giuria.

Per le prove individuali (escluso il Kata) e la prova a staffetta, il tempo di gara partirà dal momento in cui l'arbitro centrale dirà "HAJIME" e, di conseguenza, il tempo si arresterà quando pronuncerà "IAMÈ". In questo istante il presidente di giuria stopperà il tempo segnalandolo con il suono del fischietto.

Per tutte le categorie il punteggio finale di ogni prova viene annotato dai Presidenti di Giuria, sull'apposito Verbale di Gara.

SISTEMA DI PUNTEGGIO:

Per ogni atleta classificatosi in ogni specialità, verrà stilata una classifica a punti
La classifica delle singole prove premierà i punteggi più elevati.

Nelle classifiche delle categorie Hiyoko (Pulcino), Usagi (Coniglietto) e Neko (Gatto), saranno premiati tutti gli atleti fino all'8° posto e sarà comunque possibile premiare gli atleti piazzati dal nono posto in poi.

- 1 classificato pt.10
- 2 classificato pt.9
- 3 classificato pt.8
- 4 classificato pt.7
- 5 classificato pt.6
- 6 classificato pt.5
- 7 classificato pt.4
- 8 classificato pt.3

Nelle classifiche delle categorie Inu (Cane) e Kitsune (Volpe), saranno premiati tutti gli atleti fino all'4° posto e sarà comunque possibile premiare gli atleti piazzati dal quinto posto in poi.

- 1 classificato pt.10
- 2 classificato pt.8
- 3 classificato pt.6
- 4 classificato pt.4

CLASSIFICA

Il punteggio finale in ogni categoria è dato dalla somma di due prove:

Nome categoria	Età	Somma Prove	Sesso
Hiyoko (<i>Pulcino</i>)	2021 – 2020 -2019	Percorso a tempo + Kata	M+F
Usagi (<i>Coniglietto</i>)	2018 - 2017	Percorso a tempo + Kata	M+F
Neko (<i>Gatto</i>)	2016 - 2015	Percorso a tempo + (a scelta) Kata/Kumite	M F
Inu (<i>Cane</i>)	2014 - 2013	Percorso a tempo + (a scelta) Kata/Kumite	M F
Kitsune (<i>Volpe</i>)	2012 – 2011 - 2010	Percorso a tempo + (a scelta) Kata/Kumite	M F

Programma

- Ore 9.00 Controllo presenze, accoglienza Associazioni Sportive partecipanti, ritiro pass coach per gli allenatori e allenatrici indicate nel modulo iscrizione società
- Ore 9.30 Inizio gara – il Trofeo inizierà con le staffette, per proseguire con i percorsi e i kata

Le bambine e I bambini verranno premiati al termine di tutte le prove di categoria, una volta stilata la classifica delle varie specialità effettuate

SI RACCOMANDA LA MASSIMA PUNTUALITÀ

Iscrizioni

Quota di iscrizione: 10€ (pagabile a mezzo bonifico o Satispay)/individuale

Quota di iscrizione: 5€ (pagabile a mezzo bonifico o Satispay)/staffetta

Chiusura iscrizioni: **ore 24 di giovedì 29 febbraio 2024**

Iscrizione: scaricare e compilare il modulo seguente e inserirlo all'interno del seguente [Google form](#) allegato alla mail. Per informazioni e delucidazioni contattare il Responsabile Presidenti Giuria DO Uisp Piemonte – karate, Stefano D'Agostino, Tel. 347.4186403 e la segreteria DO all'indirizzo mail disciplineorientali.piemonte@uisp.it

Verranno accettate le iscrizioni solo in formato .xls. Iscrizioni inviate con moduli in altri formati, non verranno accettate. Si prega di non modificare il modulo di iscrizione

Quota di Partecipazione

Quota di iscrizione: 10€ (pagabile a mezzo bonifico o Satispay)/individuale

Quota di iscrizione: 5€ (pagabile a mezzo bonifico o Satispay)/staffetta

Info Pagamento tramite bonifico bancario

IBAN: IT28F0326831110052448222000 – Beneficiario (UISP Piemonte)

Causale (TROFEO PANDA KARATE DO UISP 3.03.24 - NOME SOCIETA' e/o NOME ATLETA)

o

Pagamento tramite Satispay:

Uisp Piemonte - descrizione (TROFEO PANDA KARATE DO UISP 3.03.24 - NOME SOCIETA' e/o NOME ATLETA)

Informazioni generali

Nell'area di gara saranno ammessi SOLO GLI ATLETI e DUE COACH per società nella misura di 1 ogni 5 atleti*. I coach dovranno essere regolarmente abilitati e per accedere all'area di gara, dovrà indossare la tuta della società di appartenenza e il pass coach, preventivamente ritirato presso il desk di accoglienza.

Arbitri e Presidenti di Giuria UISP saranno diretti e organizzati dalle rispettive commissioni regionali:

Commissione regionale arbitrale Uisp Piemonte Karate – *Massari Davide*
Commissione regionale presidenti di giuria Uisp Piemonte Karate – *D'Agostino Stefania*

ASSOCIAZIONI AFFILIATE UISP

Ricordiamo agli atleti che dovranno essere in possesso della Tessera Associativa UISP per l'anno sportivo in corso, 2023-24, e, del Libretto Tecnico Personale, Budopass, in regola con foto (in caso contrario serve un documento di identità), e senza manomissioni evidenti né a penna né con cancellazioni di alcun genere. Saranno ammesse solo iscrizioni corrette o con errori veniali ad esempio: errori di nome o sesso (del tipo Daniele invece di Daniela) o errori evidenti di colore di cintura.

Note sul sistema di premiazione e punteggio

Il "III Trofeo Panda", concorre all'assegnazione del Trofeo finale consegnato all'Associazione Uisp, che avrà totalizzato il maggior numero di punti, all'interno dei Trofei, Campionati e Coppe, organizzati dal Settore Discipline Orientali Uisp Piemonte.

Saranno premiati i primi quattro atleti classificati nelle gare individuali, secondo il consueto sistema di punteggio:

CATEGORIE CON PIU' DI 4 ATLETI

1 class. Pt. 9
2 class. Pt. 6
3 class. Pt. 4
4 class. Pt. 4

CATEGORIE CON 3 ATLETI

1 class. Pt. 5
2 class. Pt. 3
3 class. Pt. 2

CATEGORIE CON 2 ATLETI

1 class. Pt. 3
2 class. Pt. 1

CATEGORIE CON 1 ATLET*

1 class. Pt. 3

Ringraziandovi anticipatamente per la partecipazione vi invio un caro saluto!

Angela Monetti

Referente Settore Giovanile Karate
Discipline Orientali Uisp Piemonte

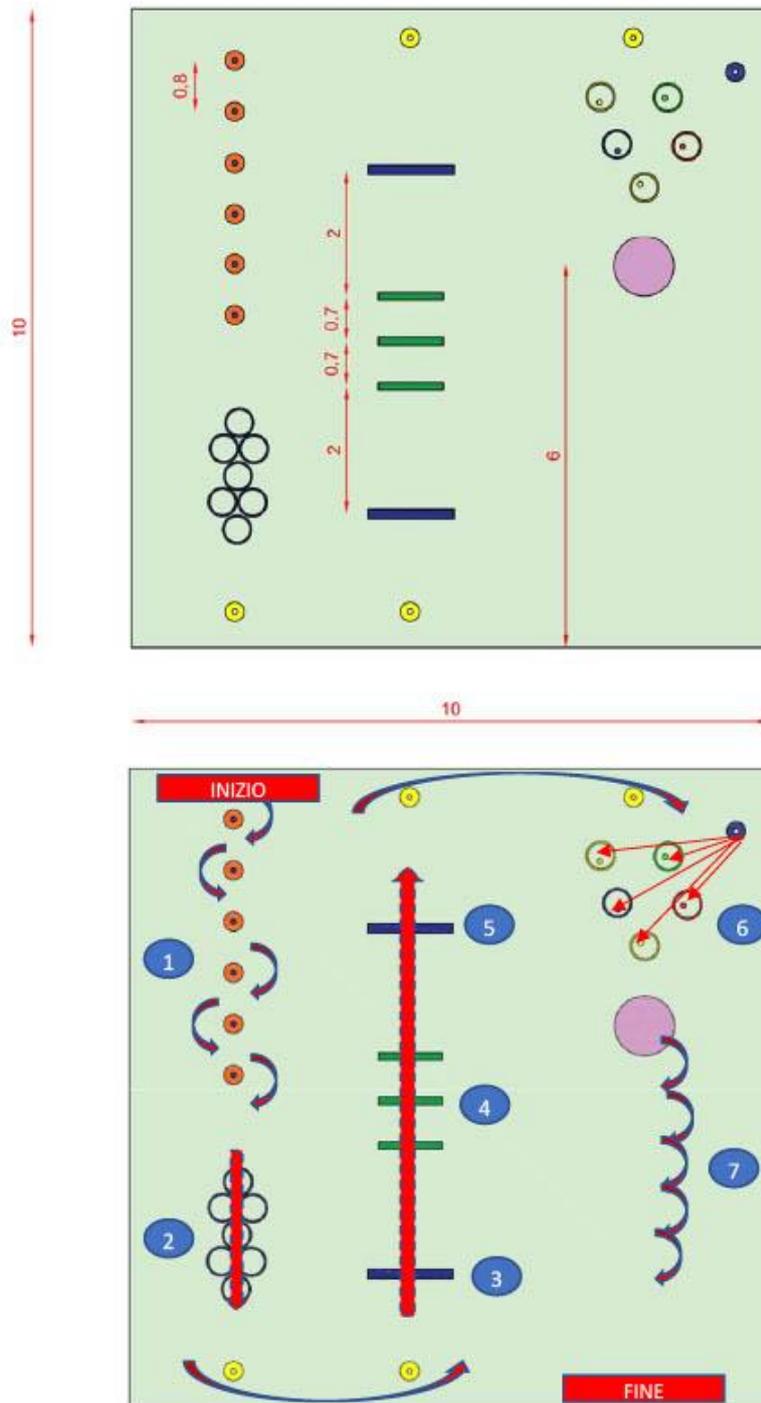
Stefania D'Agostino

Responsabile Settore Discipline Orientali
Uisp Piemonte



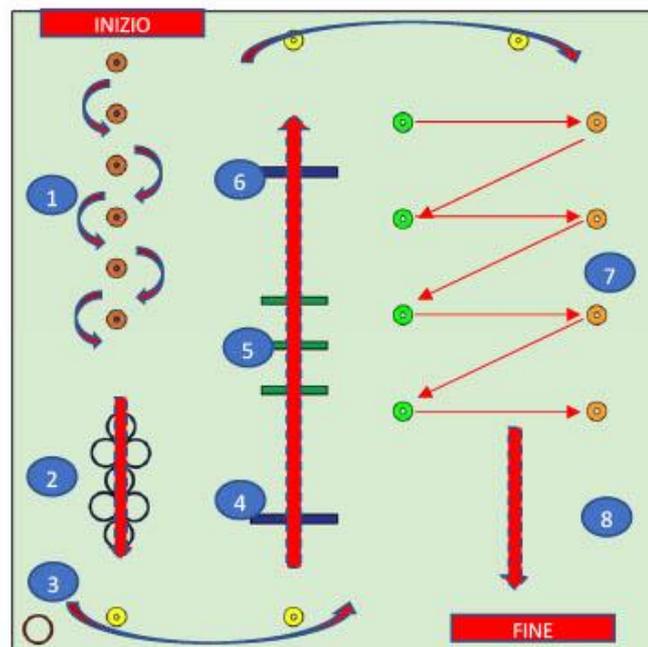
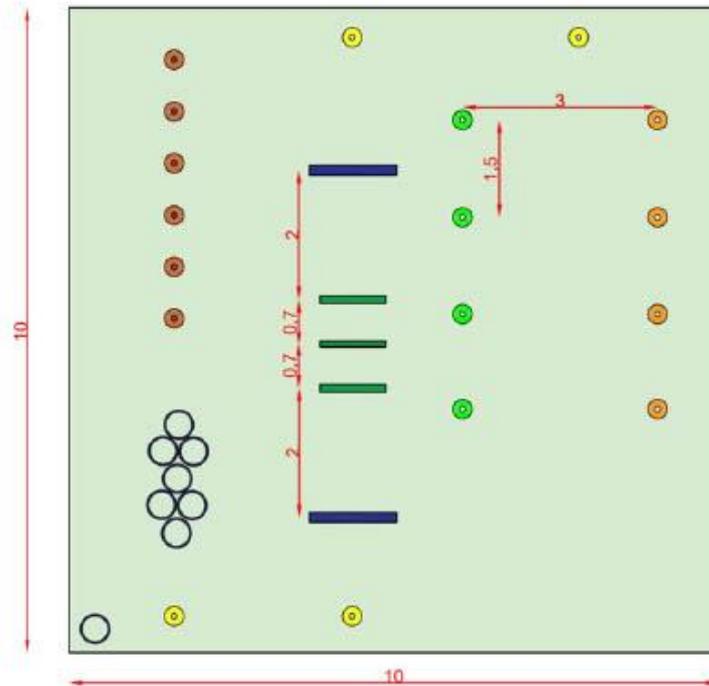
Appendice I PERCORSI

PERCORSO TIPO 1 (cat. PULCINO-CONIGLIETTO)



1. slalom fra paletti (distanza 0,8m)
2. salto nei cerchi (1 cerchio=piedi uniti; 2 cerchi=gambe divaricate)
3. passaggio sotto ostacolo (h=0,7m)
4. salto n.3 ostacoli (h=0,2m)
5. passaggio sotto ostacolo (h=0,7m)
6. mettere una pallina per volta nel cerchio dello stesso colore della pallina
7. salto a rana con palla gonfiabile (lunghezza percorso 6m)

PERCORSO TIPO 2 (cat. GATTO-CANE-VOLPE)



1. slalom fra paletti (distanza 0,8m). [cat.VOLPE: con palla medica da 3kg in mano]
2. salto nei cerchi (1 cerchio=piedi uniti; 2 cerchi=gambe divaricate) [cat.VOLPE: con palla medica da 3kg in mano]
3. rilascio palla medica da 3kg nel cerchio a terra (solo cat.VOLPE)
4. passaggio sotto ostacolo (h=0,7m)
5. salto n.3 ostacoli (h=0,3m)
6. passaggio sotto ostacolo (h=0,7m)
7. spostare la pallina dal cono di destra e metterla in quello di sinistra
8. scatto di corsa fino all'arrivo