



Evento
realizzato da
ASC Settore
Nazionale
Karate
Tradizionale
Coordinatore
Nazionale
M° Mauro
Mion

KARATE



Con il Patrocinio di ASC PUGLIA
M° MAURO MION
AREA SUD ITALIA

STAGE

STAGE TECNICO DI AGGIORNAMENTO

6 APRILE 2024

PALASPORT 2006 VIA MARTIRI DELLE FOIBE 1
Ceglie Messapica (BR)



INFO: brindisi@ascsport.it



Ceglie Messapica 7 Aprile

Sport is life - Collegiale 2024

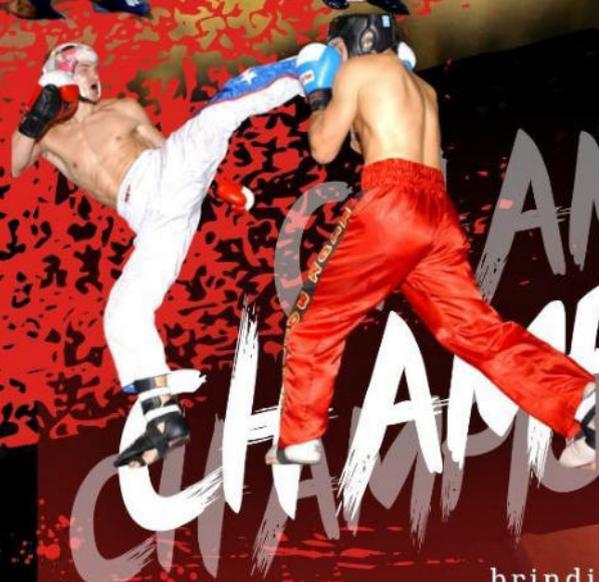
Info:

366 5376141
331 2076244
393 3367069
339 8248838



START ORE 9:00

MUAY THAI - K1
KICK BOXING
SEMI CONTACT
LIGHT CONTACT
Children's Demo Fight
KATA Singolo / Squadra



CHAMPION

brindisi@ascsport.it

PALASPORT 2006 via Martiri delle Fobie n 1 - 72013 Ceglie Messapica (BR)

INFORMATIVA GARA DISCIPLINE DA TATAMI

L' informativa di gara è redatta da A.S.C. Brindisi

Mail di riferimento: brindisi@ascsport.it

SEDE DI GARA

Palazzetto dello Sport "Palasport 2006"

Via Martiri delle Foibe 1

72013 Ceglie Messapica (BR)

ORGANIZZAZIONE

A.S.C. BRINDISI in collaborazione con Team Gallone - Team Pesare - F.I.S.C.

Con il patrocinio A.S.C. NAZIONALE

CLASSI D'ETÀ GARA DISCIPLINE DA TATAMI – Point/Semi Fighting e Light Contact

Alla competizione possono partecipare gli Atleti appartenenti alle classi:

- CADETTI: 12 15 anni
- JUNIORES: 16 e -18 anni
- SENIORES: dai 18 IN POI

REGOLARMENTE tesserati per l'anno in corso in qualsiasi Ente di Promozione Sportiva o Federazione .

CLASSI D'ETÀ PERCORSI BAMBINI – KARATE – GARE GPG

Alla competizione possono partecipare gli Atleti appartenenti alle classi:

- BAMBINI A: 4 e 5 anni
- BAMBINI B: 6 e 7 anni
- FANCIULLI: 8 e 9 anni
- RAGAZZI: 10 e 11 anni
- ESORDIENTI: 12 e 13 anni
- CADETTI: 14 e 15 anni
- JUNIORES: 16 e 17 anni
- SENIORES: dai 18 ai 35 anni
- Master A/B: dai 36 ai 45 anni
- Master C/D: dai 46 ai 55 anni
- Master E/F: dai 56 ai 66 anni

graduati come cintura bianca, gialla, arancione, verde, blu, marrone, nera **REGOLARMENTE** tesserati per l'anno in corso in qualsiasi Ente di Promozione Sportiva o Federazione.

ACCESSO ALLA GARA CONDIZIONI GENERALI

Partecipando alla competizione le società sportive attestano che:

- gli atleti iscritti abbiano l'autorizzazione alla partecipazione e siano in regola con la certificazione medica;
- la società sia in possesso della copia dei documenti d'identità dell'atleta e dei genitori (in caso di atleti minorenni) con la dichiarazione di conformità.

ACCREDITO

Il Tecnico responsabile della società, giunto nei pressi del palazzetto, si recherà nell'area predisposta per effettuare l'accredito.

La Società Sportiva ha facoltà di delegare altro Tecnico, purché regolarmente tesserato con qualifica minima di Aspirante Allenatore ad eseguire accredito dei propri Atleti e/o seguire gli Atleti durante le fasi di gara.

Durante la Fase di Accredito il Tecnico o il suo Delegato, dopo aver confermato la propria identità mediante riconoscimento con documento, confermerà agli Ufficiali di Gara la presenza e/o assenza degli Atleti della Società.

L'Ufficiale di Gara, approvati i pass degli Atleti presenti e trattenuti quelli degli assenti, provvederà a consegnarli al Tecnico.

ACCESSO ALLE AREE DI GARA

Atleti e coach potranno accedere alle varie aree di gara, solo quando saranno chiamati sui tatami dal tavolo di giuria e si presenteranno già pronti per l'esecuzione della gara stessa, dovranno essere muniti del regolare pass di gara, (**DA ESIBIRE AGLI STEWARD/ORGANIZZATORI prima dell'ingresso sui campi di gara stessi**), che verranno consegnati al rappresentante della società durante l'accredito.

ISCRIZIONI IN LOCO

NESSUN ATLETA potrà essere iscritto in sede di gara.

Iscrizione tramite Bonifico Bancario:

COMITATO PROVINCIALE DI BRINDISI ATTIVITA' SPORTIVE CONFEDERATE

BAN: IT42F0359901899088178505190

Si prega di inviare ricevuta del pagamento unitamente al modulo iscrizione gara sulla mail: brindisi@ascsport.it ENTRO E NON OLTRE GIOVEDI' 04 APRILE 2024.

Come risposta riceverete Ricevuta di spesa da scaricare per la propria Associazione.

ORARI DI ACCREDITO

SABATO 06 APRILE 2024	ORARIO	CATEGORIE
AREA ACCREDITO	09:00 - 09:30	● OBBLIGATORIO per tutti i Tecnici impegnati allo Stage di Sabato 06 APRILE 2024
DOMENICA 07 APRILE 2024	ORARIO	CATEGORIE
AREA ACCREDITO	9:00 - 10:00	● OBBLIGATORIO per tutte le categorie in gara domenica 07/04/2024

SI RICORDA CHE LE PROCEDURE DI ACCREDITO DEVONO ESSERE ESPLETATE DALLE SOCIETA' ALMENO 30 MINUTI PRIMA DELL'INIZIO DELLA CATEGORIA PENA L'ESCLUSIONE DALLA CATEGORIA STESSA.

PROGRAMMA DI STAGE e COLLEGALE A.S.C. Brindisi – Ceglie Messapica (BR)

ORARIO	CATEGORIE	TIMETABLE
SABATO 06 APRILE	<p>STAGE di KARATE TRADIZIONALE – M° MION Mauro – COORDINATORE NAZIOI SHOTOKAN TRADIZIONALE.. Sabato 6 Aprile come da progetto sono a Brindisi.</p> <p><i>Programma (argomenti che verranno trattati, potranno essere modulati..)</i></p> <p>1. Programma d'esame; 2. Heian kata; 3. Sentei kata; 4. Jun ro kata;</p> <p>5. Spiegazione del progetto Karate Day ASC NAZIONALE KARATE (modalità di esecuzione);</p> <p>6. Esami Dan in Regione;</p> <p>7. Campionato Sud Italia Karate tradizionale;</p> <p>8. Linee guida Arbitraggio Karate Shotokan Tradizionale.</p>	START ore 09:30
DOMENICA 07 APRILE	<p>Categorie Percorsi - BAMBINI FANCIULLI</p> <p>Kata Cinture da Gialla/Arancio - Verde/Blu - Marroni/Nere</p> <p>Point FIGHTING</p> <p>Light Contact</p>	<p>ORARI DEFINITIVI A CHIUSURA ISCRIZIONI</p> <p>TATAMI n. 1</p> <p>ORARI DEFINITIVI A CHIUSURA ISCRIZIONI</p> <p>TATAMI n. 2</p> <p>ORARI DEFINITIVI A CHIUSURA Gare precedenti su TATAMI n. 1</p> <p>ORARI DEFINITIVI A CHIUSURA Gare precedenti su TATAMI n. 2</p>

SI RICORDA INOLTRE CHE IL PRESENTE PROGRAMMA POTRA' SUBIRE MODIFICHE IN BASE ALLA REALE PRESENZA DEGLI ATLETI A CHIUSURA ISCRIZIONI E DOPO LA FASE DI ACCREDITO.

Per i Karate-Gi non esiste alcuna omologazione. Tutti i Karate-Gi, qualsiasi sia il produttore, possono essere utilizzati.

SISTEMA DI GARA

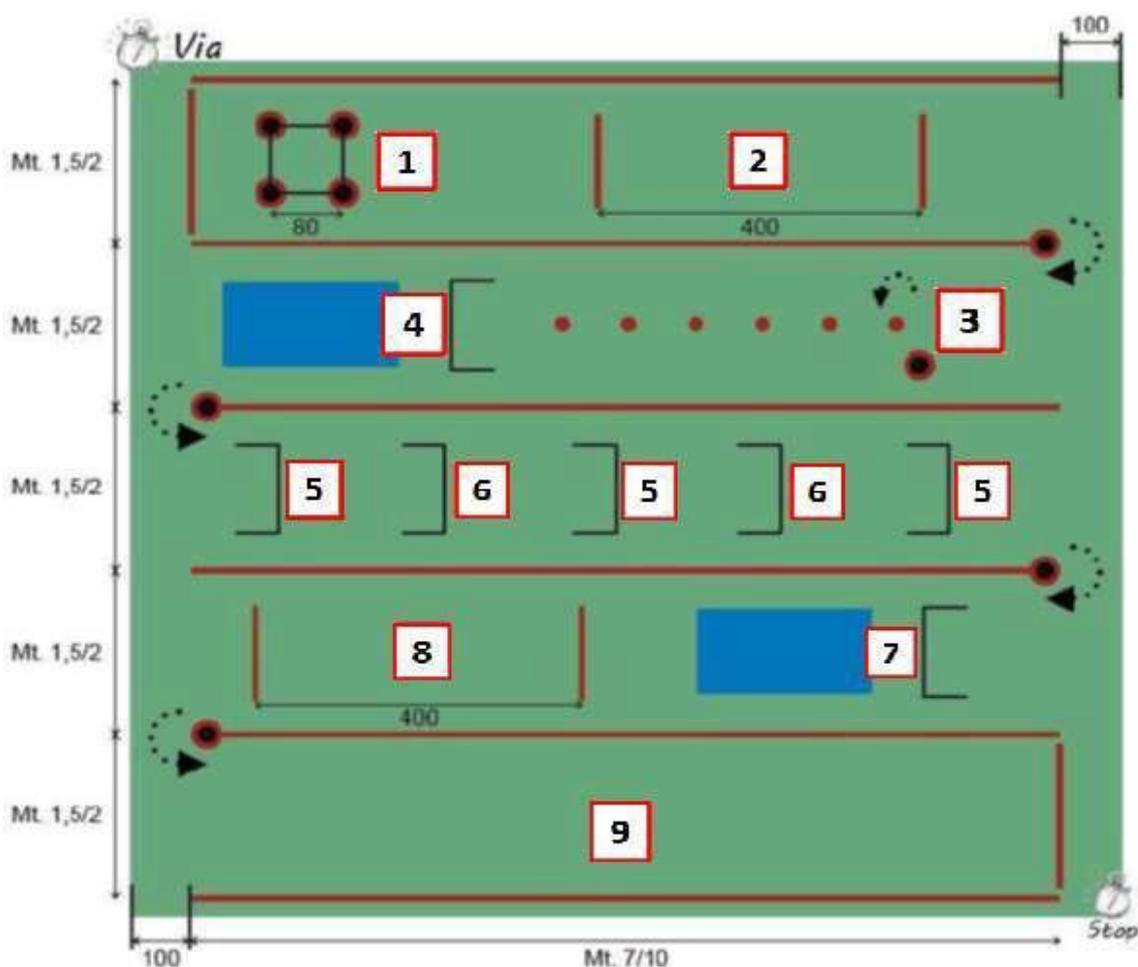
PERCORSO

Il Percorso a Tempo deve svolgersi su un Tappeto costituito da materassini di gomma regolamentari per evitare di delimitare le corsie con strisce adesive.

In tutte le categorie di gara ogni errore sarà sanzionato, ove previsto, con un numero di secondi come descritto nel seguito.

Ogni parte del percorso non svolta comporta 5/10 secondi di penalità

PERCORSO BAMBINI / FANCIULLI



Numero	Legenda Percorso Bambini/Fanciulli	Penalità
1	Balzi a piedi pari uniti sui quattro lati del quadrato	1 secondo ogni passaggio saltato 5 secondi salto completo della stazione
2	Andatura in quadrupedia prona (viso rivolto verso il basso)	1 secondo se le mani si posizionano dopo la riga alla partenza 1 secondo se ci si alzi prima che le mani siano uscite dalla stazione (riga) 5 secondi salto completo della stazione
3	Slalom tra i paletti	1 secondo ogni passaggio saltato/paletto caduto 5 secondi salto completo della stazione
4	Superamento dell'ostacolo a piedi pari uniti seguito da capovolta	1 secondo se il superamento dell'ostacolo non avviene a piedi pari uniti 1 secondo se si esce dai limiti per eseguire la capovolta (righe a terra) 5 secondi se si salta la stazione
5	Superamento libero dell'ostacolo	1 secondo ogni passaggio saltato/ostacolo caduto
6	Superamento dell'ostacolo a piedi pari uniti	1 secondo ogni passaggio saltato/ostacolo caduto 1 secondo se il superamento dell'ostacolo non avviene a piedi pari uniti
5-6-5-6-5		5 secondi salto completo della stazione
7	Superamento dell'ostacolo a piedi pari uniti seguito da capovolta	1 secondo se il superamento dell'ostacolo non avviene a piedi pari uniti 1 secondo se si esce dai limiti per eseguire la capovolta (righe a terra) 5 secondi salto completo della stazione
8	Balzi in avanzamento a lepre	1 secondo se le mani vengono posizionate all'interno della stazione prima dell'inizio dei balzi 1 secondo se le mani e i piedi escono prima della riga di fine stazione 5 secondi se si salta la stazione
9	Corsa	--

KATA

Nella prova Kata,

1. le categorie bambini, fanciulli effettueranno un'unica prova
2. le categorie ragazzi effettueranno una prova iniziale per determinare i 4 finalisti che disputeranno una seconda prova di finale per determinare le medaglie.
 - ✓ Nel caso la categoria fosse in numero minore o uguale a quattro, si disputerà un'unica prova.
3. le categorie ESORDIENTI, CADETTI, JUNIORES, SENIOR e MASTER saranno divise in gruppi a seconda del numero di atleti come da regolamento. Le cinture bianche, gialle ed arancioni potranno ripetere il kata, mentre le cinture verde, blu, marroni e nere dovranno cambiare il kata ad ogni prova.

Gli atleti classificati come quarti nel punteggio, saranno comunque premiati come terzi.

Nelle categorie bambini, fanciulli e ragazzi si possono eseguire kata di libera composizione o kata di stile. Nella prova di kata non sarà preso in considerazione il tempo.

POINT FIGHTING – LIGHT CONTACT

Tutti gli atleti potranno, a discrezione della commissione arbitrale, essere sottoposti al controllo del peso.

Le gare di contatto verranno svolte dividendo gli atleti per Età e per Peso omogeneo come da tabella seguente

GARA A.S.C. - 19.02.20223 POINT FIGHTING e LIGHT CONTACT

POINT FIGHTING

(CADETTI SEN. 13-15 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	42.0	42	0.0	42.0	42
42.1	47.0	47	42.1	46.0	46
47.1	52.0	52	46.1	50.0	50
52.1	57.0	57	50.1	55.0	55
57.1	63.0	63	55.1	60.0	60
63.1	69.0	69	60.1	65.0	65
69.1	999	69+	65.1	999	65+

(JUNIORES -16 -18 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	57.0	57	0.0	50.0	50
57.1	63.0	63	50.1	55.0	55
63.1	69.0	69	55.1	60.0	60
69.1	74.0	74	60.1	65.0	65
74.1	79.0	79	65.1	70.0	70
79.1	84.0	84	70.1	999	70+
84.1	89.0	89			
89.1	94.0	94			
94.1	999	94+			

(SENIORES +18 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	57.0	57	0.0	50.0	50
57.1	63.0	63	50.1	55.0	55
63.1	69.0	69	55.1	60.0	60
69.1	74.0	74	60.1	65.0	65
74.1	79.0	79	65.1	70.0	70
79.1	84.0	84	70.1	999	70+
84.1	89.0	89			
89.1	94.0	94			
94.1	999	94+			

LIGH CONTACT

(CADETTI 13-15 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	42.0	42	0.0	42.0	42
42.1	47.0	47	42.1	46.0	46
47.1	52.0	52	46.1	50.0	50
52.1	57.0	57	50.1	55.0	55
57.1	63.0	63	55.1	60.0	60
63.1	69.0	69	60.1	65.0	65
69.1	999	69+	65.1	999	65+

(JUNIORES -16 -18 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	57.0	57	0.0	50.0	50
57.1	63.0	63	50.1	55.0	55
63.1	69.0	69	55.1	60.0	60
69.1	74.0	74	60.1	65.0	65
74.1	79.0	79	65.1	70.0	70
79.1	84.0	84	70.1	999	70+
84.1	89.0	89			
89.1	94.0	94			
94.1	999	94+			

(SENIORES +18 Anni)

M			F		
DA	A	Cat.	DA	A	Cat.
0.0	57.0	57	0.0	50.0	50
57.1	63.0	63	50.1	55.0	55
63.1	69.0	69	55.1	60.0	60
69.1	74.0	74	60.1	65.0	65
74.1	79.0	79	65.1	70.0	70
79.1	84.0	84	70.1	999	70+
84.1	89.0	89			
89.1	94.0	94			
94.1	999	94+			

ECCEZIONI

Nelle gare di contatto, le categorie potranno essere accorpate per peso e cintura omogenei in modo che la differenza di peso risulti la minima possibile. Tale decisione sarà presa in accordo con i tecnici delle società e gli arbitri di gara.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni dovranno essere effettuate **tramite Bonifico Bancario:**

COMITATO PROVINCIALE DI BRINDISI ATTIVITA' SPORTIVE CONFEDERATE

BAN: IT42F0359901899088178505190

Si prega di inviare ricevuta del pagamento unitamente al modulo iscrizione gara sulla mail: brindisi@ascsport.it ENTRO E NON OLTRE GIOVEDI' 04 APRILE 2024.

Come risposta riceverete Ricevuta di spesa da scaricare per la propria Associazione .

- **CONTRIBUTO DI PARTECIPAZIONE**

Il contributo di partecipazione per i TESSERATI A.S.C. è:

- 50,00€ per iscrizione allo STAGE di SHOTOKAN del M° MION Mauro
- -----
- 10,00€ per iscrizione Gare di circuito bambini (*I bambini saranno tutti premiati – non ci saranno né vinti né vincitori*)
- 15,00€ per iscrizione in categoria Gara Kata.
- 20,00€ per iscrizione Gare da Contatto in categoria e 10,00€ per la categoria successiva;

Il contributo di partecipazione per i NON TESSERATI A.S.C. è:

- 50,00€ per iscrizione allo STAGE di SHOTOKAN del M° MION Mauro
- -----
- 10,00€ per iscrizione Gare di circuito bambini (*I bambini saranno tutti premiati – non ci saranno né vinti né vincitori*)
- 20,00€ per iscrizione in categoria Gara Kata.
- 25,00€ per iscrizione Gare da Contatto in categoria e 10,00€ per la categoria successiva;

Regolamento A.S.C. BRINDISI

Point/Semi Fighting Light Contact

Il Point/Semi Fighting è una disciplina di combattimento dove gli atleti in gara devono portare un colpo a bersaglio utile. Il match ha la durata di 1 - 2 o 3 riprese secondo la categoria della gara. Sono obbligatorie le protezioni alle mani e ai piedi. I punteggi dei colpi portati a bersaglio sono valutati in base alla tecnica usata. I calci al viso e i colpi saltati, hanno un punteggio più alto in quando aumentano la spettacolarità dell'incontro. Vince l'atleta che ha totalizzato più punti nelle riprese del match.

Area di Gara

Il tatami dell'area di gara si può allestire da un minimo di 6x6 metri (solo per gare nazionali – regionali - provinciali) ad un massimo di 8x8 metri (regolamento internazionale)

Divise e Protezioni dei Fighters

Gli atleti di Point/Semi Fighting dovranno presentarsi sul tatami di gara con la divisa (pulita ed in ordine) ufficiale del Team di appartenenza composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede, da una casacca con collo a V (o t-shirt ufficiale della società) e con la cintura attestante il livello dell'atleta lunga abbastanza da girare due volte intorno alla vita prima di annodarla.

Sulla casacca sono ammessi il nome/logo del team e dell'eventuale sponsor. Sono altresì ammesse sulla divisa scritte pubblicitarie.

Gli atleti Maschili hanno l'obbligo di indossare conchiglia di protezione, paratibia e paradenti omologati per gli sport da combattimento.

Le atlete femminili, hanno l'obbligo di indossare il paraseno, paratibia e paradenti e pur non essendo obbligatoria, è consigliato l'uso della conchiglia.

Il casco di protezione è obbligatorio per tutte le categorie M/F, oltre al paradenti, è possibile l'utilizzo del casco anche con la visiera in materiale plastico o gommoso rinforzata da materiale rigido.

Il casco deve essere imbottito sul vertice del capo e alla nuca, senza parzigomi che limitino la visuale e non dovrà presentare parti rigide che possano compromettere la sicurezza degli atleti in gara.

E' vietato portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario e non sono ammesse unghie lunghe.

I guantoni da utilizzare per il Point/Semi Fighting sono quelli a mano aperta (possono essere usati i guantoni a mano chiusa senza lacci), le dita devono essere completamente coperte dai guantoni, che a loro volta devono essere di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme sul dorso e al livello del polso.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha e facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero deteriorati o irregolari.

E' ammesso il bendaggio leggero alle mani con una garza oppure una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5.

Le garze o le bende devono essere fissate a regola d'arte senza fuoriuscire dai guantoni e no avere accorgimenti che le induriscano o spille, fermagli, ecc.

I parapiedi, omologati per gli sport da combattimento, devono coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede e le dita non devono fuoriuscire; la pianta del piede deve essere scoperta.

Sono ammesse protezioni in tessuto per gli avambracci e le ginocchia.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato di gara con le protezioni non omologate avrà due minuti di

tempo per cambiarle pena la squalifica.

Punteggi

I bersagli ammessi sono:

Tronco : sia frontale che laterale;

Capo : parti frontale, laterale e posteriore con pugno (chiuso , a mano aperta, o taglio) e calcio

Gamba : spazzata altezza del malleolo (zona caviglia). Ogni tecnica di pugno o taglio della mano sia interno che esterno, che tocchi il bersaglio e portata in modo controllato guardando il punto di contatto durante l'esecuzione ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale **1 PUNTO**.

1 PUNTO ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco;

2 PUNTI ogni calcio portato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il Tronco;

2 PUNTI il calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio;

3 PUNTI il calcio che colpirà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio;

1 PUNTO la spazzata che faccia perdere l'equilibrio all'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo).

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, in quando, come da regolamento, vale solo la prima tecnica utile andata a segno. Le spazzate sono valide solo se si eseguono toccando terra solo con i piedi.

E' proibito trattenere l'avversario per la casacca o bloccandogli la gamba per colpirlo. E spingere o tirare l'avversario nel corso di un match.

Bersagli non consentiti

E' proibito

1. colpire la parte superiore del capo,
2. parte posteriore del tronco;
3. tutto il collo;
4. sotto la cintura (testicoli, cosce, ginocchia, polpacci);
5. continuare ad attaccare dopo lo Stop dell'arbitro;
6. spingere o tirare l'avversario ;
7. voltare le spalle all'avversario;
8. cadere deliberatamente;
- 8.1. portare tecniche senza guardare il punto di impatto (tecnica di calcio o di pugno con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
9. lasciare deliberatamente l'area di gara;
10. colpire con contatto pieno ;
11. colpire con la testa, le ginocchia e i gomiti;
12. colpire o simulare un attacco agli occhi;
13. mordere e graffiare;
14. eseguire leve articolari;
15. gridare senza ragione;
16. afferrare e trattenere l'avversario;
17. parlare durante l'incontro;
18. non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
19. attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
20. espellere volontariamente il paradenti per perdere tempo;

21. far scivolare il guanto dalla mano per guadagnare distanza sul proprio avversario;
22. chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
23. rimettere in ordine la divisa e/o cintura senza autorizzazione dell'arbitro centrale;
24. perdere tempo , evitare volontariamente il combattimento;
25. cadere per evitare l'attacco avversario;
26. auto segnalarsi il punto dopo l'attacco alzando il braccio per influenzare gli arbitri;
27. ogni tecnica che scivola o spinge sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri
28. Se un atleta perde l'equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica il punto realizzato non sarà valido;
29. Se un atleta attacca o difende toccando il bersaglio con tecniche al volo e perde l'equilibrio cadendo (**è vietato toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi**) il punto realizzato verrà annullato;
30. Se un atleta attacca o difende con tecniche al volo, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se nella fase d'atterraggio esce dell'area di gara, e l'uscita **non si segnala perché involontaria**.
31. Se l'atleta **A**, colpisce l'avversario con una tecnica di calcio o pugno e viene ribaltato a terra dalla spinta d'attacco impressa al corpo del combattente **B**, l'arbitro centrale dopo consultazione con i colleghi arbitri assegnerà la tecnica se il ribaltamento di **A** è dovuto alla spinta di **B**.
32. Commentare un punteggio assegnato
33. Commentare un punteggio non dato
34. Il comportamento scorretto di un Coach può penalizzare l'atleta in gara che sarà richiamato ufficialmente;
35. Il giudizio degli arbitri è insindacabile pena l'immediata squalifica dell'atleta in gara o del Coach; Tutte queste azioni sono sanzionabili con decisioni a maggioranza arbitrale;

Tappeto di Gara

Gli atleti si posizionano al centro del tatami, salutandosi toccandosi i guantoni all'inizio e alla fine del combattimento. L'incontro comincia subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: **"combattere!"**.

Allo STOP dell'arbitro i due combattenti devono ritornare nella posizione originale di partenza, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando **"combattere"**. Il tempo verrà fermato solamente su richiesta dell'arbitro centrale se e quando lo riterrà opportuno e pronunciando a voce alta **"tempo"**.

Un combattente può chiedere il **"tempo"** alzando la mano in alto, per rimettere a posto la Divisa e/o l'attrezzatura di gara e/o per infortunio (in questo caso l'avversario deve recarsi all'angolo neutrale che si trova alla sua destra).

Qualora la richiesta del **"tempo"** venga effettuata artificialmente per riposarsi, dopo consultazione, gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Ogni atleta è seguito dal proprio angolo dall'allenatore, il quale deve rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara, senza interferire con nessun arbitro, senza commenti critici e/o offensivi nei confronti dell'operato degli arbitri.

Qualora si dovesse verificare una delle condizioni descritte, dopo consultazione, gli arbitri possono intervenire con un richiamo ufficiale. In caso d'infortunio di un atleta il tempo massimo per l'intervento medico è di 3 minuti.

Alla fine dei round regolamentari del match, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, affiancandosi all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano. Nella gara di Point Fighting vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. Nel caso uno dei due fighters abbia più di dieci punti di vantaggio prima del termine dei rounds regolamentari l'incontro termina con la vittoria per manifesta superiorità

Tempo di Gara Point Fighting / Light Contact

I tempi di gara viene fissato dagli organizzatori possono variare a seconda delle necessità, ma normalmente sono :

36. un round da 1,30 minuti per qualificazioni cadetti 13/-15 anni M/F e 1 ripresa da 2,00 per le finali;
37. un round da 1,30 minuti qualificazioni juniores -16/-18 anni M/F e 1 ripresa da 2,00 per le finali;
38. un round da 2 minuti qualificazioni Senior/Veterani + 18 M/F e 2 riprese da 1,30 per le finali, con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

In caso di incontro finito in parità verrà effettuato un round supplementare di 1 minuto; il round supplementare avrà inizio **senza nessuna fase di recupero**. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, si procederà ad oltranza e vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico. Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

Giudizio di Tecnica Valida

Una tecnica è giudicata valida ai fini della gara di Point/Semi Fighting quando:

2. è portata con forma corretta;
3. è corretta sulla distanza;
4. è portata con forza, decisione, velocità e precisione;
5. è precisa;
6. è in equilibrio (cioè l'atleta mantiene la posizione corretta)

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro dichiara vincitore altro contendente per abbandono dell'avversario.

Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri sono inappellabili e, solo nel caso di difformità di giudizio tra il giudice centrale ed i due di linea, il centrale può fermare la gara per verificare la correttezza della decisione presa.

La gara di Point/Semi Fighting è, quindi, diretta da tre ufficiali di gara : uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro esterno del quadrato di gara.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato di gara, mentre i giudici di linea potranno muoversi in sintonia con lui lungo tutto il perimetro del quadrato e sarà determinante nel giudizio della gara.

I giudici di linea assisteranno l'arbitro centrale segnalando le azioni valide degli atleti in gara con l'alzata del braccio indicando con l'indice della mano l'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno.

Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l'arbitro centrale ne avrà preso visione.

Nel caso di difformità di giudizio il punto verrà assegnato con la maggioranza di due giudici su tre

L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "stop!", ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare. Coadiuvato dai giudici di linea, farà tornare i due atleti al posto di partenza ponendosi di fronte al tavolo della Giuria ed assegnerà il punto messo a segno indicando con la mano l'atleta che lo ha messo a segno assicurandosi della corretta trascrizione sull'apposito segnapunti.

L'arbitro centrale e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.

Al segnale di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando "stop!", chiamerà gli atleti vicino a sé, attenderà che al tavolo gli venga annunciato il vincitore insieme al punteggio totalizzato, e infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola "vince!".

Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara.

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti.

Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando a voce alta e chiara il colpevole oppure comminandogli un "richiamo ufficiale", precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le modalità descritte :

Richiamo verbale (Fase bonaria),

1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)

2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati) 3°

richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati) 4°

richiamo, ulteriore Squalifica.

Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta e all'allenatore ad alta voce.

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il tempo, consultarsi con i due colleghi e poi segnalare la penalizzazione.

Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione a fermare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della gara, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà dopo essersi consultato con i colleghi arbitri di squalificare l'atleta.

L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando il "tempo!" nei seguenti casi:

39. un atleta è ferito o è colto da malore
40. quando l'area di gara sia bagnata
41. quando un fighter esce dall'area di gara volontariamente
42. quando a un atleta è richiesto di rimettere in ordine la sua uniforme
43. quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 3 (tre) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara.

Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale, dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

44. Se **non** c'è stata violazione delle regole da parte dell'avversario questi potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.

45. Se **c'è stata** violazione delle regole da parte dell'avversario lo stesso verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà proseguire nel torneo.

46. Il Medico di gara, in casi di ferimento di un atleta, è l'unico che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro e/o disporre il ricovero in ospedale per gli eventuali accertamenti.

L'uscita volontaria dal quadrato di gara anche con un solo piede comporta le seguenti penalità:

1° uscita - richiamo,

2° uscita - 1 punto,

3° uscita - 1 punto,

4° uscita - squalifica.

Se l'atleta esce dal quadrato di gara per la tecnica portata dall'avversario o effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita.

Le uscite si sommano su tutto l'incontro.

LIMITE ISCRIZIONI

TUTTE LE ISCRIZIONI DEVONO PERVENIRE OBBLIGATORIAMENTE **ENTRO E NON OLTRE GIOVEDÌ 04 APRILE 2024.**

Il limite massimo di iscrizioni è di 500 ed è calcolato sulla base di limiti per categoria. Nel caso in cui una categoria non raggiungesse il limite, è possibile bilanciare su altre categorie

PAGAMENTO DEL CONTRIBUTO DI ISCRIZIONE

Il pagamento dovrà essere effettuato **tramite bonifico bancario, specificando codice fiscale della Società Sportiva e nominativi degli Atleti iscritti:**

COMITATO PROVINCIALE DI BRINDISI ATTIVITA' SPORTIVE CONFEDERATE

BAN: IT42F0359901899088178505190

Si prega di inviare ricevuta del pagamento unitamente al modulo iscrizione gara sulla mail: brindisi@ascsport.it ENTRO E NON OLTRE GIOVEDÌ 04 APRILE 2024.

REGISTRAZIONE TECNICI

Le Società Sportive devono registrare sul portale A.S.C. dell'Evento i Tecnici accompagnatori nella misura di:

- Al massimo 1 Tecnico (fino a 5 Atleti) e un massimo di 2 (per almeno 12 Atleti).

La registrazione dei Tecnici dovrà avvenire aggiornando l'anagrafica presente nel proprio data base A.S.C. e successivamente iscriverli all'evento.

- *La Società Sportiva ha facoltà di delegare altro Tecnico, purché regolarmente tesserato con qualifica minima di Allenatore, ad eseguire accredito dei propri Atleti fatto salvo che il Tecnico*

delegato sia in possesso di delega e dei documenti d'identità o copia conforme, secondo quanto previsto dall'allegato nell'area download.

- *La Società Sportiva ha facoltà di delegare altro Tecnico purché regolarmente tesserato con qualifica minima di Allenatore, a seguire i propri Atleti durante le fasi di gara.*

RESPONSABILITÀ

A.S.C. declina ogni responsabilità in merito ad eventuali danni alle persone ed alle cose degli Atleti, dei Tecnici, degli Ufficiali di Gara o terzi derivanti dalla manifestazione o in conseguenza di essa, prima, durante e dopo lo svolgimento della manifestazione.

N.B. SPORT DA RING RIVOLGERSI ESCLUSIVAMENTE

A GALLONE ANDREA info: +39 331 2076244

