

KUMITE KARATE ESORDIENTI

CATEGORIE DI PESO

MASCHI:

ESORDIENTI "B" : dal 13° al 14° anno (nati negli anni 1993-92) anno 2006
Kg. 40 (con un minimo di Kg 35), 45, 50, 55, 60, 65, 70 e 80.

FEMMINE:

ESORDIENTI "B" : dal 13° al 14° anno (nati negli anni 1993-92) anno 2006

CADETTE

Kg. 40 (con un minimo di Kg 35), 45, 50, 55 e 65.

Kumite

Obiettivo della prova è mostrare la completezza del bagaglio tecnico individuale nell'ambito di un comportamento tattico adeguatamente sviluppato in relazione all'età.

Nel Kumite il dinamismo aggressivo deve essere simbolizzato tramite attacchi e difese perfettamente controllati ed il comportamento deve essere misurato (sono vietate, perciò, le grida intimidatorie) e privo di ogni altra ostentazione di aggressività.

Gli Atleti debbono dare dimostrazione di capacità tecniche e tattiche così articolate:

- 1) padronanza simmetrica (bilaterale) delle azioni tecniche principali;
- 2) tattica (organizzazione, razionalità, creatività del comportamento tattico in fase di attacco e di difesa);
- 3) controllo degli attacchi e delle azioni;
- 4) strutturazione dello spazio e del tempo (corretto uso della distanza e corretta scelta del tempo).

Nel Kumite, quindi, viene verificata l'efficacia e il grado delle capacità tecniche e tattiche ovvero la capacità di elaborare risposte creative, efficaci e controllate.

La prova ha la durata di 80", a 60" viene dato il segnale che il combattimento sta' per terminare.

L'Arbitro Centrale da il segnale di inizio (Shobu Hajime) e di fine (Yame) del Combattimento e interviene ad interrompere quando l'azione diventa sterile e confusa o quando è necessario prevenire situazione potenzialmente pericolose.

Interviene, inoltre, per infliggere sanzioni in caso di infrazioni al regolamento (uscite, azioni pericolose, mancanza o perdita intenzionale di controllo negli attacchi, ecc.).

- AZIONI CONSENTITE:

E' consentito portare alla testa, viso, collo senza contatto:

- 1) pugno rovescio (Uraken);
- 2) calcio circolare (Mawashi-Uramawashi).

E' consentito portare al torace (zona coperta dal corpetto) con controllo :

- 1) pugno diretto (Gyaku);
- 2) calcio circolare (Mawashi).

Le tecniche tra parentesi sono le uniche consentite.

COMPORAMENTI E AZIONI VIETATE:

- assumere atteggiamenti aggressivi;
- emettere grida intimidatorie;
- portare tecniche non consentite, o tecniche consentite in aree del corpo non consentite;
- eseguire tecniche di braccio o di gamba non controllate;
- eseguire tecniche di proiezione.

- PUNTEGGIO:

- 1) tecnica di Braccio:
(esecuzione - simmetria) - da 1 a 3 punti
- 2) Tecnica di gamba:
(esecuzione, simmetria) - da 1 a 9 punti
- 3) Tattica:
 - organizzazione, razionalità, creatività del comportamento in fase di attacco: - da 1 a 5 punti
 - lo stesso in fase di difesa: - da 1 a 5 punti
 - gestione risorse energetiche: - da 1 a 3 punti
- 4) Controllo degli attacchi - da 1 a 5 punti

PENALITÀ:

Per uscite dall'area di gara, per mancanza o difetto delle tecniche, per azioni proibite;

1)Ammonizione / Jogai	(1^ uscita - richiamo) meno 1 punto;
2)Sanzione Keikoku	(2^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) meno 2 punti;
3)Sanzione Hansoku-chui	(3^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) meno 3 punti;
4)Interruzione prova Hansoku	(4^ uscita, controllo, azioni pericolose e/o proibite, mubobi) squalifica

Le sanzioni vengono comminate con le modalità note.

L'assegnazione del punteggio e l'annotazione delle sanzioni avviene su appositi verbali che devono indicare la valutazione finale (Shiro o Aka vincitore).

Non è consentito il pareggio.

L'annotazione delle sanzioni sul verbale dell'Arbitro Centrale viene fatta dall'Ufficiale di Gara Segretario.

I Giudici di Sedia e l'Arbitro Centrale consegneranno i verbali al Segretario, che alzerà la bandierina rossa o blu ufficializzando il vincitore. Quindi, l'Arbitro Centrale assegnerà la vittoria secondo le modalità note.