

**Special
Olympics
Italia**



Regolamento di Karate



Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o dai Team Regionali Special Olympics Italia.

AGGIORNAMENTO: 2020



Sommario

ESTRATTO DELLE REGOLE SPORTIVE Special Olympics	2
ISCRIZIONE DEGLI ATLETI ALLE COMPETIZIONI	2
REGOLAMENTO GARA DI KATA	3
UFFICIALI DI GARA	3
Arbitri	3
Presidenti di giuria (Tecnico Nazionale Gms)	3
CATEGORIE DI GARA - DIVISIONING	4
Sesso	4
Età	4
Grado	4
REGOLA DELLO SFORZO ONESTO	5
PROVE PRELIMINARI	5
LIVELLI	6
Livello 1	6
Livello 2 (atleti che non riescono a portare a termine il kata)	6
Livello 3 Kata	6
Livello 4 Kata	6
AT = Atleta con disabilità intellettiva	6
LINEE GUIDA PER LA VALUTAZIONE (Livello 1 e 2)	7
Livello 1	7
Livello 2	7
LINEE GUIDA PER LA VALUTAZIONE (Livelli 3, 4, 5, 6, 7)	7
Livello 3 Cintura bianca	7
Livello 4 Cintura gialla /arancio	7
Livello 5 Cintura verde/blu	7
Livello 6 Cintura Marrone/Nera	7
Livello 7 Squadra - Cintura Marrone /Nera	7
VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO	8
Esempio di votazione	8
AREA DI GARA	9
DIVISA UFFICIALE	9
Atleti	9
Ufficiali di Gara	9
APPENDICE 1	10
Livello 1 (percorso)	10



ESTRATTO DELLE REGOLE SPORTIVE

SPECIAL OLYMPICS INTERNATIONAL

(SEZ. A REGOLE SPORTIVE)

1. I regolamenti Special Olympics devono essere applicati sia in allenamento che nelle gare .
2. Nell'art. 1 del regolamento Special Olympics si trovano i principi generali, non contenuti nei singoli regolamenti.
3. In caso di conflitto tra principi generali e regolamenti sportivi prevalgono i principi generali.
4. Le competizioni sono organizzate come stabilito dalle Federazioni Internazionali o Nazionali di ogni disciplina .
5. Le regole sportive di S.O. dove necessario modificano i Regolamenti Internazionali o Nazionali.
6. In caso di conflitto prevalgono i regolamenti Sportivi di S.O.
7. La gamma degli eventi offerti in S.O. è intesa ad offrire opportunità di competizioni per atleti di tutte le abilità.
8. I tecnici dei Team sono responsabili nella scelta della tipologia degli allenamenti e delle gare più appropriate alle abilità dei propri atleti
9. Possono partecipare alle competizioni di Karate Special Olympics Italia gli atleti che abbiano compiuto 8 anni alla data del primo giorno della manifestazione e che abbiano provveduto a regolare adesione a Special Olympics Italia per l'anno corrente.
10. Sono ammessi a partecipare anche atleti con disabilità multipla (deficit motori o sensoriali) a patto che sia riconosciuto e certificata anche una disabilità intellettiva.

ISCRIZIONE DEGLI ATLETI ALLE COMPETIZIONI

Per partecipare alle competizioni Special Olympics tutti gli atleti devono essere regolarmente tesserati ed il Team di appartenenza regolarmente accreditato a Special Olympics per l'anno sportivo in corso. Gli atleti potranno essere iscritti in un livello individuale dall'1 al 6 + un livello a squadre, gara unified Livello 7.



REGOLAMENTO GARA DI KATA

1. La gara consiste in una performance individuale e/o a squadre, l'atleta dal livello 3 al livello 7 (squadre), esegue delle forme (kata) che sono di difficoltà crescente a seconda del livello in cui l'atleta gareggia
2. Viene applicato il sistema di valutazione a punteggio.

UFFICIALI DI GARA

Il gruppo arbitrale per ogni tatami sarà composto da:

- Da un minimo di 3 ad un massimo di 5 Arbitri
- 1 Presidente di giuria (Tecnico Nazionale GMS)

Arbitri

Gli arbitri devono essere istruiti specificatamente per giudicare con consapevolezza gli eventi Special Olympics secondo i regolamenti, la Mission e la filosofia Special Olympics.

Presidenti di giuria (Tecnico Nazionale Gms)

Il presidente di giuria svolge tutto il lavoro burocratico richiesto dalla competizione, avvallando l'operato dell'arbitro e registrandone ogni sua decisione.

Il responsabile dei presidenti di giuria, il responsabile arbitri e il CTN o il Commissario Tecnico Regionale sono gli unici autorizzati ad autenticare i tabelloni di gara in base alle informazioni fornite all'atto dell'iscrizione.

I tabelloni in fase di gara non possono essere modificati.



CATEGORIE DI GARA - DIVISIONING

Le linee guida del processo di Divisioning, riportate nell'Article 1 of the Special Olympics Sports Rules, sono le seguenti:

- è opportuno che la differenza tra il tempo/misura/valutazione più alto è quello più basso non superi il 15% (non è una regola);
- **il livello di abilità dell'Atleta è il criterio principale alla base del processo di divisioning**, ma vengono considerati anche **età e genere**;
- in ogni "divisione" il numero min. di Atleti/squadre è di 3 mentre il numero max è di 8.

Gli atleti sono suddivisi per:

- Grado (Abilità)
- Età
- Sesso

Sesso

- Gli atleti sono divisi in maschi e femmine

Età

- Per l'inserimento nella categoria d'età si considera la data di nascita

Le categorie di età di S.O sono:

- 8-11 ANNI
- 12-15 ANNI
- 16-21 ANNI
- 22-29 ANNI
- OLTRE 30 ANNI.

Grado

- Cintura Bianca
- Cintura Gialla/Arancio
- Cintura Verde/Blu
- Cintura Marrone/ Nera



REGOLA DELLO SFORZO ONESTO

Gli atleti impegnati nelle competizioni “ Special Olympics”, devono, impegnarsi al massimo delle loro possibilità, sia nelle gare preliminari che nelle gare finali. Se un Direttore di Gara stabilisce che un atleta o una squadra non abbia gareggiato con il massimo dello sforzo nelle prove preliminari, con il chiaro intento di acquisire un vantaggio ingiusto e sleale, potrà sanzionare l’atleta o la squadra. Le sanzioni possono includere: avvertimento verbale all’atleta e/o all’allenatore, collocazione nella giusta divisione, collocazione all’ultimo posto o squalifica per comportamento antisportivo. Gli allenatori devono assicurare che i risultati ottenuti nelle gare preliminari riflettano le reali abilità dei loro atleti. Se per qualsiasi ragione l’allenatore non considerasse corretto il risultato ottenuto nelle gare preliminari, potrà segnalare ciò alla Commissione Sportiva o allo staff Tecnico, entro 1 ora dalla comunicazione dei risultati. In questi casi sarà tenuto conto dei tempi o misure o punteggi dichiarati all’atto dell’ iscrizione nelle gare individuali. Diversamente, se un atleta migliora il suo risultato della gara preliminare (di oltre il 15%, per le più alte abilità e di oltre il 20% per le minori abilità) sarà soggetto a declassamento all’ultimo posto in batteria e sarà premiato con medaglia di partecipazione.

PROVE PRELIMINARI

Nelle competizioni di Karate di “Special Olympics” gli atleti devono sostenere le prove preliminari, per valutare se realmente sono stati inseriti nelle divisioni a loro più idone, in modo che possano esprimere al meglio le proprie abilità.

Alle prove preliminari partecipano tutti gli atleti iscritti alla competizione dai loro tecnici nei livelli previsti.

Premesso che:

- Ogni atleta deve fare un’esperienza competitiva gratificante e dignitosa
- Deve essere preservata comunque l’integrità dello sport
- Non deve essere compromessa la salute e la sicurezza degli atleti

Una volta inseriti gli atleti nelle divisioni di competenza, si procederà alla valutazione tenendo conto del Massimo Sforzo.



LIVELLI

Nelle competizioni di karate sono previsti 7 Livelli questo per poter permettere ad ogni atleta di poter esprimere al meglio le proprie potenzialità

Livello 1

Percorso a stazioni con inserimento di alcune tecniche di karate (vedi appendice 1)

Livello 2 (atleti che non riescono a portare a termine il kata)

- Almeno 6 tecniche (massimo 8) di braccio, alternando parate e pugno, cambiando arto
- Almeno 4 spostamenti (cambi direzione)
- Almeno 2 tecniche di gamba (massimo 4)

Livello 3 Kata

- Taikioku Shodan
- Heian Shodan
(o corrispondente in tutti gli stili)

Livello 4 Kata

- Heian Nidan
- Heian Sandan
(o corrispondente in tutti gli stili)

Livello 5 Kata

- Heian Yondan
- Heian Godan
- Bassai Dai
(o corrispondente in tutti gli stili)

Livello 6 Kata

- Kata superiori libera scelta (tokui Kata)

Livello 7 kata

- Kata a squadre miste, composta da 2 atleti (un ATLETA AT ed un ATLETA PARTNER ATP)

AT = Atleta con disabilità intellettiva

ATP = Atleta senza disabilità intellettiva



LINEE GUIDA PER LA VALUTAZIONE (Livello 1 e 2)

Livello 1

(Percorso)

Il Livello 1 è rivolto a tutti gli atleti in grave difficoltà motoria, il percorso è semplice e nelle stazioni tecniche (stazione 1 e stazione 2) vengono richieste le tecniche fondamentali di braccia e di gambe, non vengono richiesti spostamenti e la scelta è libera. Nel caso in cui l'atleta non sia in grado di portare a termine la sua esecuzione, verrà comunque valutato con un punteggio che tenga in considerazione la migliore espressione delle sue capacità.

Livello 2

Nella Divisione 2 la valutazione deve essere di tipo globale, essendo una divisione dove non c'è una forma codificata, l'attenzione sarà riposta:

- sull'effettiva esecuzione delle tecniche richieste
- sulla qualità delle tecniche eseguite
- sugli spostamenti che sono di libera esecuzione purché sia rispettato il numero richiesto
- l'atleta deve terminare la prova nella stessa posizione di partenza

LINEE GUIDA PER LA VALUTAZIONE (Livelli 3, 4, 5, 6, 7)

Nell'eseguire la sua prova l'atleta:

- Ha dato un senso all'esercizio?
- Le tecniche rispettano lo stile del kata eseguito?
- Cosa manca per essere una buona prestazione tecnica e atletica?

Nel caso in cui l'atleta non sia in grado di portare a termine la sua esecuzione, verrà comunque valutato con un punteggio che tenga in considerazione la migliore espressione delle sue capacità, il punteggio in questo caso sarà inferiore alla media.

Se all'atleta viene concesso di ripetere la prova, il suo punteggio farà comunque riferimento alla prima prova e corrisponderà al punteggio minimo (7.5)

Se l'atleta è in grado di terminare la sua prova, e commette degli errori tecnici, questi devono essere tenuti in considerazione.

Livello 3 Cintura bianca

Livello 4 Cintura gialla /arancio

Livello 5 Cintura verde/blu

Livello 6 Cintura Marrone/Nera

Livello 7 Squadra - Cintura Marrone /Nera

In questa divisione, essendo previsto un esercizio in coppia, oltre ai parametri previsti viene valutata la sincronia dei movimenti tra i due atleti.



VALUTAZIONE DEL PUNTEGGIO

Punteggio medio 8 (punteggio da 7.5 a 9.0) punteggio minimo 7.5

Dai 5 punteggi vengono eliminati il più alto e il più basso, e vengono sommati i restanti 3. Il Presidente di giuria effettuerà la somma comunicandola al pubblico,

Esempio di votazione

Centrale	Giudice 1	Giudice 2	Giudice 3	Giudice 4	Totale Per classifica	Classifica
8.0	8.1	8.1	8.1	8.2	24.3	2°
7.9	7.9	7.8	7.8	7.8	23.5	4°
7.5	7.5	7.5	7.5	7.5	22.5	5°
8.6	8.7	8.6	8.5	8.6	25.8	1 °
8.0	8.1	8.0	8.1	8.0	24.1	3 °



AREA DI GARA

L'area di gara deve essere:

1. piana e priva di ostacoli. È necessaria una superficie stabile liscia e senza asperità.
2. L'area di gara deve essere quadrata di 8 m. per 8m. più 1 mt per lato di sicurezza di colore diverso dall'area di gara.
3. Tutta l'area di gara deve essere senza nessuna barriera, non è consentita la presenza di tabelloni entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.
4. L'addetto alla sicurezza deve mantenere la superficie adiacente al quadrato di gara sgombera da ciabatte, borse bottiglie, ecc...

DIVISA UFFICIALE

Gli atleti e gli ufficiali di gara devono indossare l'uniforme ufficiale, come prevedono i regolamenti della disciplina del karate.

Atleti

- Atleti karate-gi bianco, piedi nudi (viene fatta eccezione in presenza di particolari problematiche mediche).
- Per le femmine è possibile indossare una T-Shirt di colore bianco sotto la giacca del karategi.
- Gli atleti che si presentano vestiti in modo scorretto avranno il tempo necessario per rimediare alla situazione.
- Gli atleti con disabilità gravi possono gareggiare con tuta ginnica

Ufficiali di Gara

Arbitri, Presidenti di Giuria devono indossare:

- Giacca blu marino ad un petto con bottoni argento
- Camicia bianca a maniche corte
- Cravatta ufficiale
- Pantaloni grigio chiaro senza risvolto
- Calzini blu o neri
- Scarpe nere senza lacci



APPENDICE 1

Livello 1 (percorso)

- 1) Salti a piedi uniti all'interno dei cerchi (6 cerchi)
- 2) Stazione 1 – effettuare 4 tecniche di braccio
- 3) Salto libero di 4 ostacoli (altezza 20 cm)
- 4) Stazione 2 – effettuare 2 tecniche di gamba
- 5) Slalom tra i paletti (7 paletti)
- 6) Corsa fino all'arrivo

