

The background features several large, overlapping, light grey abstract shapes that resemble rounded rectangles or organic forms, set against a plain white background. The shapes are positioned in the lower-left and lower-right areas, creating a sense of depth and movement.

Valutazione *dei* *KATA*

AGENDA

Introduzione

**Cenni sulla valutazione secondo i regolamenti
WKF 2022 e 2023**

Valutazione per le gare dello CSEN

Operazioni di gara

Prove di valutazione

INTRODUZIONE

DEFINIZIONE

KATA = COMBATTIMENTO CODIFICATO

Art. 5 - 2022 “CRITERI DECISIONALI”

Spiegazione I

Il Kata non è una danza o una rappresentazione teatrale. Deve essere eseguito nel rispetto dei valori e princìpi tradizionali. Deve essere realistico in termini di combattimento e mostrare concentrazione, potenza e potenziale impatto (efficacia / lesività) in ogni tecnica. Deve dimostrare forza e velocità, come anche grazia, ritmo ed equilibrio.

Lista dei kata wkf 2023

APPENDIX 1: OFFICIAL KATA LIST

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousokun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousokun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousokun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousokun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

In reporting the kata to be performed use the designated number. Should there be inconsistency between the number and the name of the kata, the number will be considered the reported kata to be performed.

Criteri di valutazione regolamento WKF 2022 - 2023

PARAMETRI

Articolo 5.5 - 2022	Articolo 5.6 - 2023
<p>Prestazione Tecnica Posizioni Tecniche Movimenti di Transizione/Traslazione Scelta del tempo Respirazione Corretta Messa a Fuoco (Kime) Conformità: Consiste nell'esecuzione del kihon dello stile(ryu-ha) del kata</p>	<p>Kata performance Stances Techniques Transitional movements Timing and synchronisation Correct breathing Focus (kime) Conformance: Consistence in the performance of the kihon</p>
<p>Prestazione Atletica Forza Velocità Equilibrio</p>	<p>Strength Speed Balance</p>

Sistema di attribuzione del punteggio WKF 2022

Articolo 5.3

I Giudici valuteranno separatamente la prestazione tecnica e la prestazione atletica, attribuendo a ciascuna il relativo punteggio, che va da un minimo di 5.0 fino a un massimo di 10.0. Gli incrementi devono essere minimo di 2 decimi. La squalifica è indicata con il punteggio di 0.0.

Il sistema eliminerà i due punteggi più alti e i due punteggi più bassi assegnati rispettivamente alla prestazione tecnica e alla prestazione atletica. Procederà poi alla somma di quelli restanti e moltiplicherà il punteggio complessivo assegnato alla prestazione tecnica per il coefficiente 0.7 ed il punteggio complessivo assegnato alla prestazione atletica per il coefficiente 0.3. Sommando, poi, i suddetti valori si otterrà il punteggio totale assegnato al Kata. Si avrà pertanto che, nella valutazione globale del Kata, la prestazione tecnica avrà un peso specifico maggiore rispetto alla prestazione atletica, essendole riconosciuto un valore pari al 70% del totale, mentre alla prestazione atletica viene riconosciuto un valore pari al 30%.

Sistema di attribuzione del punteggio WKF 2022

SISTEMA MANUALE DI ARBITRAGGIO DEL KATA (Articolo 3 - Spiegazione)

Per le competizioni nelle quali non è disponibile il sistema elettronico di arbitraggio del Kata verranno usati pannelli del punteggio manuali. In tali casi il Capo Giudice darà col suo fischietto il segnale di mostrare i pannelli nei quali saranno riportati i punteggi attribuiti da ciascun Giudice. Dopo che saranno stati annunciati tutti i punteggi, darà con il fischietto il segnale di abbassare i pannelli. I sette Giudici che compongono il gruppo arbitrale sono designati dal Commissario di Tappeto o dall'Assistente Commissario di Tappeto. I giudici mostreranno un unico punteggio con il quale esprimeranno la loro valutazione sia sulla prestazione tecnica che su quella atletica. Dovranno in ogni caso tenere a mente che la prestazione tecnica pesa il 70% della prova complessiva mentre la prestazione atletica pesa il restante 30%. Qualora si dovesse verificare una parità tra più Atleti/Squadre quando si utilizza il sistema manuale, dovrà essere eseguito un ulteriore e diverso Kata e i Giudici saranno obbligati a differenziare il loro punteggio per risolvere la parità.

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									TOTAL:	24.48

Sistema di attribuzione del punteggio WKF 2023

5.3 Point system

5.3.1 Performances are given a score using a scale from 5.0 to 10.0 in increments of 0.1 - where 5.0 represents the lowest score possible for a Kata that is accepted as performed - and 10.0 represents a perfect performance. A disqualification is indicated by a 0.0 score.

5.3.2 The system will eliminate the highest and lowest scores.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.4 Score levels

5.4.1 For the purpose of uniform application of the scale used in scoring the following guideline applies:

- 10 Perfect Perfection of performance
- 9 - 9.9 Excellent World class medal competition
- 8 - 8.9 Very good High level international competition
- 7 - 7.9 Good Expected level for international competition
- 6 - 6.9 Acceptable Performed without distinction
- 5-5.9 Insufficient Performed with discrepancies
- 0 Disqualified

Sistema di attribuzione del punteggio 2022-2023

Articolo 5.7 2022 2 2023

Errori

I seguenti errori, se evidenti, devono essere considerati nella valutazione:

- a) Piccola perdita di equilibrio.
- b) Esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto, così come, ad esempio, non completare una parata, oppure eseguire un pugno fuori bersaglio.
- c) Effettuare un movimento asincrono, come eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione/ traslazione del corpo sia completato o, in caso di Kata a squadre, non effettuare un movimento sincronizzato.
- d) I segnali acustici (da chiunque provengano, compresi gli altri Membri della squadra) o quelli teatrali - come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi - o la respirazione inappropriata, devono essere tenuti in considerazione dai Giudici nella loro valutazione come errori molto seri e penalizzati allo stesso modo in cui si penalizzerebbe una temporanea perdita di equilibrio.
- e) Cintura che si allenta scendendo sui fianchi durante l'esecuzione.
- f) Perdita di tempo, inclusa la marcia prolungata, gli inchini eccessivi o le pause prolungate prima dell'inizio della prova.

Sistema di attribuzione del punteggio 2022-2023

Articolo 5.6 (2022) e 5.8 (2023)

- **Squalifica**

Un Atleta od una Squadra possono essere squalificati per una delle seguenti ragioni:

- Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria.
- Non eseguire il saluto all'inizio e/o alla fine del kata
- Iniziare un kata non guardando i giudici (2023)
- Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione del Kata.
- Omettere o aggiungere movimenti – o cambiare sostanzialmente la performance rispetto alla forma originale (2023)
- Interferire con la funzione dei Giudici (per esempio costringere un Giudice a spostarsi per ragioni di sicurezza o arrivare a contatto con un Giudice). (2022)
- Una chiara perdita di equilibrio che causa una caduta o un passo di recupero
- Far cadere la cintura durante l'esecuzione del Kata.
- Non seguire le istruzioni del Capo Giudice, o porre in essere altri comportamenti illeciti.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Parametri di valutazione:

TECNICA

(Posizioni, Tecniche, Movimenti di Transizione/Traslazione, Respirazione corretta, Equilibrio, Conformità)

POTENZA

(Forza, Velocità, Efficacia)

KIME

(Contrazione isometrica, Assenza di fusioni)

RITMO

(Scelta di tempo)

ESPRESSIVITA'

(Trasmettere significati, Assenza di atteggiamenti)

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

TECNICA

La Tecnica - Ogni singola azione motoria prende forma nello spazio e nel tempo ed è il risultato di una partecipazione coordinata di tutti i segmenti dell'Atleta. La tecnica viene eseguita in base a un modello ottimale.

In sintesi: la tecnica è un programma motorio (determinata sequenza di movimenti del corpo) eseguito in funzione di un obiettivo prefissato e conforme ai modelli codificati della specialità.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

- **TECNICA**
 - ❖ **Posizioni**
 - ❖ **Movimenti di Transizione/Traslazione**
 - ❖ **Azioni finalizzate (tecniche)**

Il programma motorio determina l'organizzazione dei segmenti del corpo nel tempo e nello spazio ed è la risultante di processi coordinativi complessi.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

TECNICA

Posizioni

Le posizioni devono essere eseguite in conformità ai modelli codificati che variano in funzione degli stili praticati (kiba dachi, shiko dachi, etc.).

Posizioni corrette = equilibrio statico

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

- TECNICA

Movimenti di transizione / traslazione

Attraverso il movimento di transizione il corpo si muove nello spazio da una posizione di partenza ad una posizione di arrivo.

Anche tali movimenti devono obbedire a determinati canoni esecutivi che pure cambiano da stile a stile (ad es. modo di avanzamento in sanchin dachi nello shito e nel goju).

Movimenti di transizione = equilibrio dinamico

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

- TECNICA

Azioni finalizzate

Le azioni finalizzate sono rappresentate dalle azioni di difesa e dalle azioni di attacco. La gestualità è multiforme. Possono essere eseguite con gambe e braccia. Le modalità esecutive dipendono dall'obiettivo perseguito, dal significato dell'azione, dallo stile praticato.

Azioni finalizzate = respirazione corretta + coordinazione e sincronizzazione.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

- TECNICA

Criterio di valutazione - Durante l'esecuzione, ogni singola tecnica va osservata e valutata nella sua globalità coordinativa. La stabilità della postura (zenkutsu, kiba, shiko, neko, ecc..) è data dall'assenza di pattinamenti degli appoggi e di vibrazioni degli arti inferiori, non determinati dall'azione degli stessi per imprimere movimento al bacino nelle tecniche di braccia (gyaku tsuki, parate, ecc..). La perdita più o meno grave dell'equilibrio è da considerare un grave errore di coordinazione e, quindi, della tecnica. L'attenzione del Giudice è orientata a valutare la qualità del movimento (l'azione della parte superiore del corpo non deve in nessun modo creare grandezze di disturbo alla parte inferiore) e la gestione dell'equilibrio dinamico e statico.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

POTENZA

Ogni singola azione tecnica è determinata da un insieme di contrazioni muscolari che mettono in movimento segmenti, o l'intera massa corporea, determinando la produzione di energia cinetica, che nel Karate è indirizzata contro l'avversario. La potenza della tecnica è data dalla formula $P = F \times v$ (forza x velocità). La potenza della tecnica, ovvero l'energia cinetica prodotta dall'azione, è una componente essenziale in quanto ne determina in gran parte l'efficacia.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

POTENZA

Criterio di valutazione: Durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, il Giudice deve osservare questo parametro essenziale (Potenza), avendo ben presente che la forza e la velocità sono tra loro integrate, ma che è l'alta velocità dell'azione a determinare in maggior misura la potenza. Quindi, maggiore è la velocità della massa d'impatto, maggiore è l'efficacia della tecnica. Va, inoltre, tenuto presente che mantenere la perfetta coordinazione alle alte velocità richiede una grande maestria di movimento.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE **NELLE GARE CSEN**

KIME

Ogni singola azione tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, si deve concludere con una contrazione muscolare isometrica breve (kime), che è una specifica che identifica il Karate e, nel medesimo tempo, lo differenzia da altre specialità simili.

Il kime è una componente strutturale del Karate.

La durata della contrazione dipende dal significato dell'azione

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

KIME

Criterio di valutazione - Durante l'esecuzione di ogni singola tecnica, ove sia richiesto dalla codificazione, l'attenzione del Giudice deve essere orientata alla verifica che il kime venga espresso correttamente. Un' espressione imprecisa di questa componente tecnica, o la sua assenza, provoca fusioni tra una tecnica e l'altra e denota una scarsa maestria del gesto.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

RITMO

La combinazione in successione di un insieme di tecniche motorie di differente significato, ampiezza e velocità (codificazione) determina il ritmo. Trattandosi di un insieme di tecniche codificate, esso è quasi completamente determinato dall'ampiezza e rapidità del movimento, dagli intervalli di tempo dovuti alla durata del kime e dal significato che lega tra loro gruppi di azioni diverse.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

RITMO

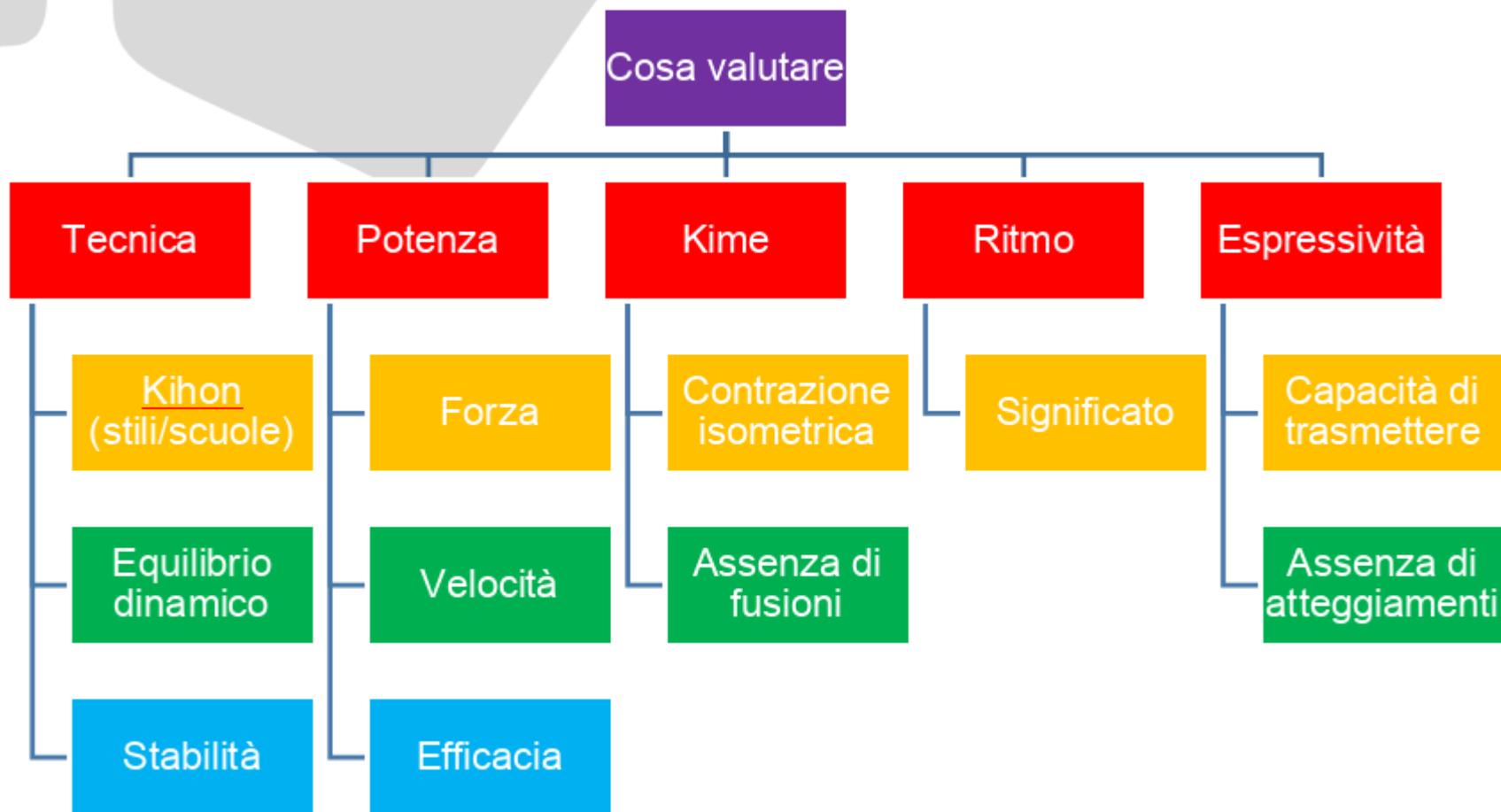
Criteri di valutazione - Durante l'esecuzione del Kata nel suo insieme, e durante le fasi parziali (gruppi di tecniche), l'attenzione del Giudice deve essere orientata a verificare la presenza di un ritmo che scaturisca da razionali legami di significato tra le varie tecniche e che dia realismo e forza di espressione alla comunicazione gestuale. Al termine della prova, la valutazione del Giudice sul ritmo espresso dall'Atleta dovrà essere di tipo globale.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

ESPRESSIVITA'

L'Atleta in azione, tramite il movimento entra in comunicazione con chi guarda, gli trasmette significati, qualità di movimenti, quantità di energie espresse, ecc. In questo sistema di comunicazione, la personalità e l'energia interiore di chi comunica imprimono al movimento una caratteristica personale, soggettiva, ben percepibile che ne determina la forza e l'efficacia della comunicazione. Questa capacità non va confusa con l'assunzione di atteggiamenti di tipo "cinematografico" _

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN



SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Per quantificare in punteggio la prestazione di un Atleta o di una Squadra devono essere applicati i seguenti parametri sulle componenti della prestazione tecnica:

- ❖ **Ottimo = requisiti espressi al massimo grado;**
- ❖ **Buono = imprecisione di alcuni requisiti;**
- ❖ **Discreto = imprecisione alquanto diffusa;**
- ❖ **Sufficiente = imprecisione molto diffusa;**
- ❖ **Insufficiente = prevalgono i requisiti non validamente espressi.**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Al Giudice è assegnato il compito di esprimere una valutazione previo giudizio di tipo sintetico (insufficiente, sufficiente, discreto, buono e ottimo).

Il giudizio viene convertito in numeri utilizzando dei tabelloni:

- Classe Samurai (5-7), Bambini (8-9) e Ragazzi (10-11): il range è variabile da 10 a 30. Ci sono quindi 20 punti totali da assegnare ai parametri di valutazione (Tecnica, Potenza, Kime, Ritmo, Espressività) e le penalità da considerare. Il minimo e gli incrementi per ogni parametro sono 1, quindi una prova totalmente insufficiente da come risultato 15, una prova totalmente perfetta da come risultato 30.**
- Classe Esordienti (12-13), Cadetti (14-15), Junior (16/17) e Senior (18-35): il range è variabile da 5.0 a 10.0. Ci sono quindi 50 punti totali da assegnare ai parametri di valutazione (Tecnica, Potenza, Kime, Ritmo, Espressività) e le penalità da considerare. Il minimo per ogni parametro è 0.0, gli incrementi sono 0.1, quindi una prova totalmente insufficiente da come risultato 5.0, una prova totalmente perfetta da come risultato 10.0.**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Parametri di valutazione per classe di età			
	Samurai (5-7) Bambini (8-9) Ragazzi (10-11)	Esordienti (12-13)	Cadetti (14-15) Junior (16-17) Senior (18-35)
Votazione	Da 10 a 30 (incrementi di 1)	Da 5.0 a 10.0 (incrementi di 0.1)	Da 5.0 a 10.0 (incrementi di 0.1)
Tecnica	Da 1 a 6	Da 0.0 a 2.5	Da 0.0 a 2.0
Potenza	1	Da 0.0 a 1.0	Da 0.0 a 1.5
Kime	Da 1 a 5	Da 0.0 a 0.5	Da 0.0 a 0.5
Ritmo	Da 1 a 5	Da 0.0 a 0.5	Da 0.0 a 0.5
Espressività	Da 1 a 3	Da 0.0 a 0.5	Da 0.0 a 0.5

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

VALORE DEI GIUDIZI

7	ottimo
6	buono
5	discreto
4	sufficiente
3	mediocre
2	insufficiente
1	modesto

6	ottimo
5	buono
4	discreto
3	sufficiente
2	insufficiente
1	modesto

5	ottimo
4	buono
3	discreto
2	sufficiente
1	insufficiente

4	ottimo
3	buono
2	sufficiente
1	insufficiente

3	ottimo
2	discreto
1	insufficiente

Valutazione= Giudizio finale - Penalità

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Vato CSEN (under 11)	Valutazione	Voto WKF e CSEN	Valutazione
30		10.0	Perfect Perfection
27-29	Ottimo	9.0-9.9	Excellent
24-26	Buono	8.0-8.9	Very good High level
21-23	Discreto	7.0-7.9	Good Expected level
18-20	Sufficiente	6.0-6.9	Acceptable Performed without distinction
15-17	Insufficiente	5.0-5.9	Insufficient Performed with discrepancies

Valutazione= Giudizio finale - Penalità

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE **NELLE GARE CSEN**

Il kata dimostrato è stato eseguito con un corretto ritmo?

Il concorrente evidenzia troppe pause?

Il kata scorreva o era una serie di fotogrammi?

L'efficacia veniva sacrificata per l'apparenza?

Il kata è stato portato a termine con un calo di prestazione o ha mantenuto la stessa efficacia di azione?

Il kata mostrava essere un combattimento virtuale?

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

**PENALITÀ
E
SQUALIFICA**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

PENALITÀ

I seguenti errori, se evidenti, devono essere tenuti presenti nella valutazione in accordo con i criteri di valutazione:

- **Equilibrio**
- **Movimenti**
- **Sincronizzazione**
- **Segnali esterni**
- **Perdita di tempo**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Equilibrio

piccola perdita di equilibrio

Movimenti

esecuzione di un movimento in modo non corretto o incompleto o saltare 1 tecnica (non eseguire una parata o una tecnica in maniera completa; eseguire un pugno fuori bersaglio).

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Sincronizzazione

effettuare un movimento asincrono (eseguire una tecnica prima che il movimento di transizione del corpo sia completato)

Segnali esterni

uso di segnali acustici o teatrali (da chiunque provengano, compresi gli altri membri della squadra) come battere i piedi o colpire il petto, le braccia, o il karate-gi, o respirazione inappropriata.

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Perdita di tempo

- marcia prolungata;
- inchini eccessivi;
- pause prolungate prima dell'inizio della prova.
- cintura che si allenta scendendo dai fianchi durante l'esecuzione

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Classe Samurai (5-7), Bambini (8-9) e Ragazzi (10-11):

- **Esitazione (breve vuoto di memoria) durante l'esecuzione:** -1
- **Breve perdita di equilibrio subito corretta:** -1
- **Lieve perdita di sincronizzazione:** -1
- **Evidente perdita di sincronizzazione:** -2
- **Evidente perdita di equilibrio:** -2
- **Posizioni esasperate o antifisiologiche:** -3
- **Grave perdita di equilibrio o caduta:** -5
- **Uso di segnali esterni** da - 1 a - 5

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Classe Esordienti (12-13), Cadetti (14-15), Junior (16/17) e Senior (18-35):

	ERRORE MINORE O SINGOLO	ERRORE SERIO O RIPETUTO
<ul style="list-style-type: none">• PICCOLA PERDITA DI EQUILIBRIO• CINTURA CHE SI ALLENTA• PERDITA DI TEMPO	-0.2 PUNTI	-0.4 PUNTI
<ul style="list-style-type: none">• MOVIMENTI ASINCRONI• MOVIMENTI NON CORRETTI O INCOMPLETI	-0.4 PUNTI	-0.6 PUNTI
<ul style="list-style-type: none">• SEGNALI ESTERNI• GRAVE PERDITA DI EQUILIBRIO	-0.8 PUNTI	-1.0 PUNTO

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

SQUALIFICA

- **Eseguire un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria o annunciare un kata diverso da quello dichiarato al tavolo della Giuria**
- **Non eseguire il saluto all'inizio e/o alla fine del kata**
- **Effettuare una pausa evidente o fermarsi durante l'esecuzione**
- **Far cadere la cintura durante l'esecuzione**
- **Non seguire le istruzioni del Giudice Capo o fare comportamenti illeciti**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

IMPORTANTE

**QUALSIASI COSA ACCADA DURANTE
LA PROVA VERRA' PRESA
IN CONSIDERAZIONE SOLO ALLA FINE
DELL' ESECUZIONE**

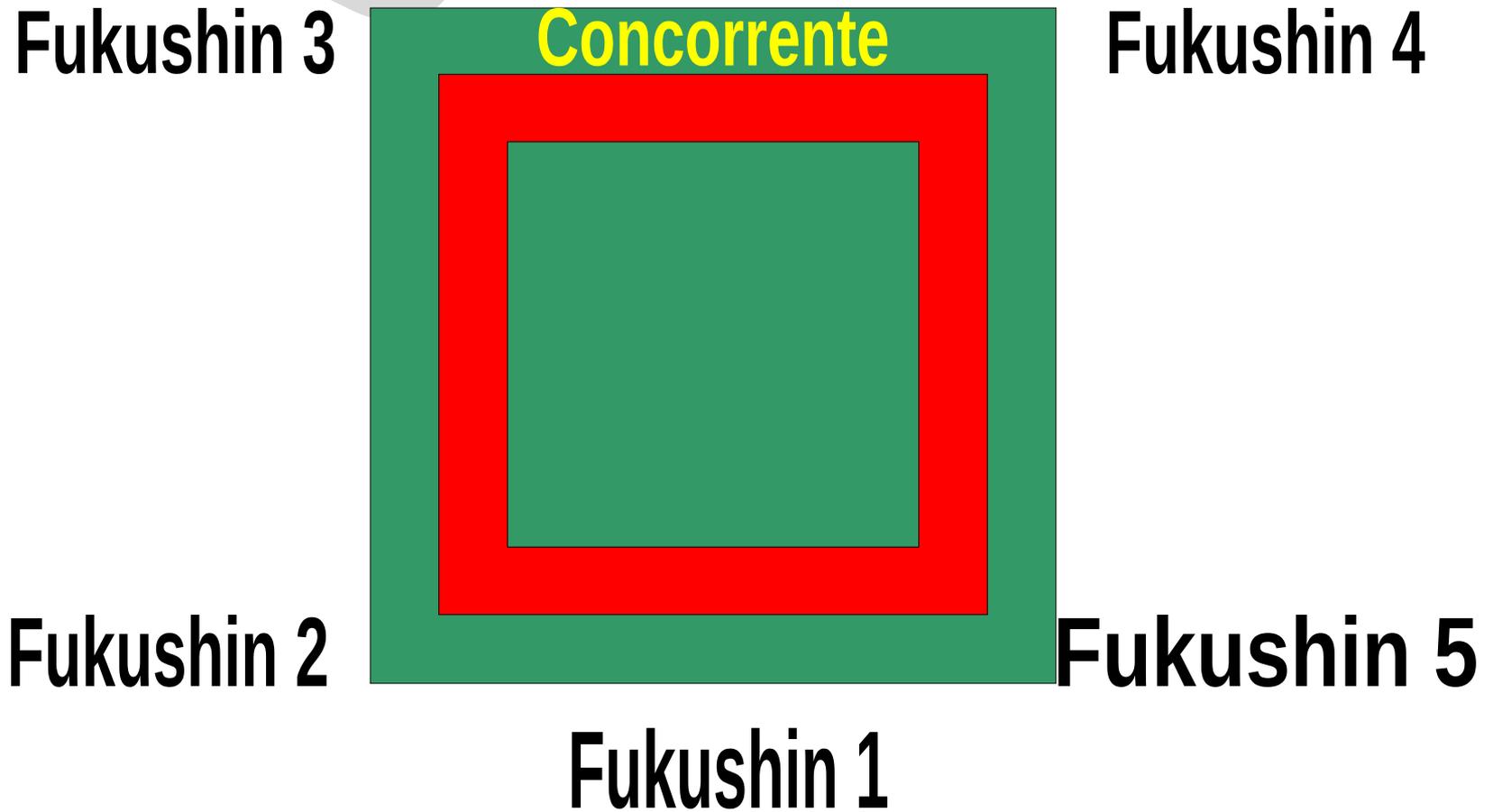
SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE **NELLE GARE CSEN**

Operazioni di gara – Valutazione con tabelloni

**All'inizio di ogni incontro,
in risposta all'annuncio del loro nome,
Il Concorrente
si dispone lungo il perimetro dell'area di gara con il volto
rivolto al Giudice Centrale.**

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Gruppo arbitrale



SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

Inizio incontro:

- L'atleta, dopo essersi mosso verso la posizione d'avvio, esegue il saluto, annuncia chiaramente il nome del KATA ed inizia la prova. Completato il KATA, effettua nuovamente il saluto e si posiziona in Yoi, per attendere il giudizio degli arbitri.
- Il Giudice Centrale richiede il giudizio (Hantei), usando il fischietto per emettere un suono a due toni.
- Quindi, i Giudici procedono alla votazione, alzando simultaneamente i tabelloni.
- Il tavolo della giuria procede quindi a contare i voti e a dare il risultato finale (approssimativamente in 5 secondi)
- I tabelloni vengono abbassati in seguito ad un altro breve fischio.
- Una volta ottenuta la valutazione l'atleta torna sul perimetro dell'area di gara

SUGGERIMENTI PER LA VALTAZIONE NELLE GARE CSEN

- Seipai (Pezzetti): <https://www.youtube.com/watch?v=RwO2fBXoiL4>
- Bassai dai (kids): <https://www.youtube.com/watch?v=v3peOsITfL0>
- Unsu (kids): https://www.youtube.com/watch?v=5D_bp8nMKaU
- Heian sandan (kids): https://www.youtube.com/watch?v=FkST_Kid1NE
- Heian sandan (kids): <https://www.youtube.com/watch?v=8tyd8vzv3DQ>
- Enpi (Mahiro Takano): <https://www.youtube.com/watch?v=9b-GG9uPlfg>
- Kanku dai (Mahiro Takano): <https://www.youtube.com/watch?v=8kd7JHA6tnl>
- Kanku dai (Mahiro Takano): <https://www.youtube.com/watch?v=65QCHZDXKmA>