

COPPA VENETO GIOVANISSIMI 2022

GARA A TAPPE REGIONALE

(GRAN PREMIO GIOVANISSIMI)

2.a Tappa GALLIO (VI) 14 maggio 2022

palasport via Roma 1

E' stato istituito un circuito giovanile promozionale preagonistico (5-11) ed agonistico Esordienti (12-13), denominato **Coppa Veneto Giovanissimi**, secondo quanto previsto dall'art. 28 del PAF (Gran Premio Giovanissimi) con il nuovo Programma Tecnico elaborato dalla Commissione Nazionale Scuola e Promozione, approvato dalla Federazione, scaricabile al seguente link

https://drive.google.com/file/d/1WKP5LDuwlTyWS1CN3rZIVWC7qzOL0IX_/view?usp=sharing

L'evento di Gallio è il secondo appuntamento dei 4 programmati in regione per il 2022 e sarà utilizzato ancora una volta per presentare il nuovo programma alle società, ai tecnici e agli ufficiali di gara.

Le proposte riguarderanno dei giochi tecnici finalizzati alle specialità sportive del kata e del kumite.

Gli eventi promozionali sono aperti ai tesserati Fijlkam e agli enti di promozione sportiva convenzionati.

Le fasce d'età sono le seguenti

CATEG.	ANNI	NATI NEGLI ANNI
U6	4° - 5°	2017-2018
U8	6° - 7°	2015-2016
U10	8° - 9°	2013-2014
U12	10° - 11°	2011-2012

Le premiazioni si effettueranno alla conclusione di ogni categoria.

ISCRIZIONI

Dovranno essere effettuate tramite il portale Sportdata versando la quota di 10,00 € per atleta con bonifico IBAN: IT34D0866960390022000966376 intestato A.S.D. FUJI-YAMA KARATE-DO SETTE COMUNI entro lunedì 9 maggio

https://www.sportdata.org/karate/set-online/veranstaltung_info_main.php?active_menu=calendar&vern=6442&ver_info_action=catfee&r=1654799907#a_eventheadend

Con la quota di partecipazione gli atleti avranno il diritto di partecipare a tutti 3 i giochi previsti per la loro fascia d'età. Ad ogni atleta sarà consegnata una medaglia di partecipazione.

La quota massima di atleti prevista per ognuna delle 2 fasi di gara è di 150 atleti.

L'evento è organizzato in collaborazione con il settore Karate dell'ente di promozione sportiva ASI convenzionato FIJLKAM.

PROTOCOLLO COVID

Al momento il protocollo prevede ancora il Green Pass rafforzato per spettatori e partecipanti over 12, la consegna della certificazione per ogni Atleta e Tecnico, la misurazione della temperatura, l'uso della mascherina all'interno per tutti con esclusione degli atleti mentre stanno gareggiando. Nel caso in cui dovessero esserci delle modifiche a quanto sopra sarà data pronta comunicazione.

Il modello per l'autocertificazione minore è scaricabile da questo link

<https://drive.google.com/file/d/1wWbn-l4RRrkUvScvNg9IQFd6AEkmnQlq/view?usp=sharing>

Il modello per l'autocertificazione maggiorenne è scaricabile da questo link

https://drive.google.com/file/d/1mhbG1jpkEiJ0d-IVLxl_b6MN47uS3sr/view?usp=sharing

REGOLAMENTO

GIOCO TECNICO DEI PALLONCINI COASSIALI

Il presente gioco è stato omologato dal Progetto Pilota federale Cinture Bianche, avviato nel 2021 in 20 scuole primarie in altrettante regioni, finanziato da Sport e Salute, e che ha interessato oltre 2000 alunni.

La durata della prova è di 45 secondi su un tappeto di 6x6.

Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, se indossata la cintura di chiamata (rossa o blu) non dovrà essere indossata anche quella che indica il grado. Per le categorie U6 e U8 si potrà anche andare in deroga alla presente regola per velocizzare le operazioni di gara e sarà posizionata una cintura di colore rossa e una blu ai lati del quadrato di gara

Gli atleti si confronteranno contemporaneamente (uno Aka e uno Ao) esercitandosi su 2 coppie di palloncini coassiali (uno ad altezza chudan l'altro ad altezza jodan) che simulano la sagoma di un ipotetico avversario.

L'Ufficiale di gara Arbitro, verificata l'altezza degli atleti, adeguerà il posizionamento dei 2 palloncini in corrispondenza del loro torace e testa.

La prova è senza interruzione e gli atleti potranno portare liberamente, senza contatto, le 5 tecniche consentite (vedi regolamento federale ex Esordienti).

In caso di contatto l'Arbitro fermerà l'incontro ed attribuirà all'atleta una penalità di categoria C1, secondo il metodo WKF, senza attribuire alcun punteggio all'avversario. In caso di tecnica non consentita l'Arbitro fermerà l'incontro ed attribuirà all'atleta una penalità di categoria C2, secondo il metodo WKF.

Ad ogni penalità C1 e C2 l'arbitro eseguirà una detrazione dal punteggio totale ottenuto dall'atleta pari a 5 punti. Alla 4.a penalità l'atleta verrà squalificato.

Nel seguente link è possibile scaricare un video tutorial che illustra alcune fasi relative allo svolgimento del gioco ed in particolare l'assegnazione delle eventuali penalità di contatto e azioni non consentite.

<https://www.youtube.com/watch?v=U4Xsoulhmq0>

Alla conclusione dell'incontro l'Arbitro decreterà la vittoria utilizzando i criteri determinati dalle Linee Guida del Progetto Pilota Cinture Bianche federale di seguito riportati.

PARAMETRI DI VALUTAZIONE (totale 100 punti)	
TECNICA = 50 punti	TATTICA = 50 punti
<i>uso corretto delle tecniche consentite</i>	<i>distanza corretta</i>
<i>rapporto uso braccia/gamba (1a 3) naturalezza</i>	<i>dinamismo fluidità movimenti creatività combinazione</i>
<i>posizioni e guardia simmetria</i>	

Nelle Linee Guida è possibile reperire tutte le informazioni relative alle tecniche consentite, non consentite e ai parametri di valutazione.

Nel seguente link è possibile visualizzare un incontro completo in tutte le sue fasi.

<https://drive.google.com/file/d/1YUe22NrXsEgUoffBFGQigZLcpD060ACz/view?usp=sharing>

GIOCO DEL COMBATTIMENTO A COPPIE DIMOSTRATIVO

La durata dei combattimenti è di 60 secondi e si svolgerà su un tappeto 6x6.

Come previsto dal nuovo regolamento WKF (vedi appendice 10) che suggerisce questa metodologia, in questa specialità si confronteranno 2 coppie di atleti contemporaneamente (una coppia con cintura rossa l'altra con la cintura blu).

Gli atleti si confrontano individualmente utilizzando solo le 5 tecniche consentite (vedi gioco tecnico dei palloncini coassiali). Non sono ammesse tecniche di proiezione, spazzate e tecniche diritte al volto. La schiena è un'area protetta alla quale non è consentito tirare alcuna tecnica. Non è ammesso alcun tipo di contatto all'area jodan e chudan.

Non è prevista alcuna suddivisione in gruppi di graduazione.

L'Arbitro fermerà l'incontro solo in caso di penalità come il gioco tecnico dei palloncini coassiali.
Eventuali penalità di contatto o azioni proibite saranno attribuite alla coppia ed ufficializzate utilizzando lo stesso metodo del regolamento WKF, senza attribuire alcun punteggio alla coppia avversaria.
Gli atleti dovranno essere provvisti almeno dei quantini protettivi.
Alla conclusione dell'incontro l'Arbitro decreterà la vittoria utilizzando i criteri determinati dal regolamento.

PARAMETRI DI VALUTAZIONE (totale 100 punti)	
TECNICA = 50 punti	TATTICA = 50 punti
<i>uso corretto delle tecniche consentite</i>	<i>distanza corretta – scelta del tempo</i>
<i>rapporto uso braccia/gamba (1a 3)</i>	<i>dinamismo fluidità movimenti creatività combinazione</i>
<i>naturalezza posizioni e guardia simmetria</i>	<i>organizzazione e razionalità nelle azioni di attacco (finte)</i>
	<i>organizzazione e razionalità nelle azioni di difesa (parate e schivate)</i>

Nel seguente link è possibile visualizzare un incontro completo in tutte le sue fasi.

<https://drive.google.com/file/d/13AMiUy96sJWjqZZlqfvga-opalOp553y/view?usp=sharing>

ATTENZIONE!: le coppie (nella casella SQUADRA) nel portale Sportdata vanno iscritte indicando i 2 COGNOMI degli atleti e non con il nome della società!

GIOCO DEL KATA DI STILE

In tutte le prove gli atleti sono tenuti ad iniziare il loro esercizio rivolti verso il tavolo di giuria.

I due atleti (Aka e Ao) gareggeranno contemporaneamente e su un tappeto 6x6.

Prima dell'inizio del turno, dove previsto, dovrà essere comunicato al tavolo il Kata prescelto.

Ciascun Atleta deve indossare una sola cintura e, pertanto, se indossata la cintura di chiamata (rossa o blu) non dovrà essere indossata anche quella che indica il grado. Per le categorie U6 e U8 si potrà anche andare in deroga alla presente regola per velocizzare le operazioni di gara.

L'atleta dichiarato vincitore dovrà recarsi al tavolo della giuria e controllare l'esatta trascrizione del proprio nome e dichiarare il nome del kata per il turno successivo.

Nei Kata di stile tradizionali gli Atleti potranno scegliere liberamente i kata dalla lista ufficiale del regolamento WKF e osserveranno le seguenti regole.

Gli atleti in possesso del grado di cintura Bianca e/o Gialla potranno ripetere sempre lo stesso kata In tutte le prove. Gli atleti in possesso del grado di cintura Arancio e/o Verde non potranno eseguire il kata eseguito nel turno precedente.

Gli atleti in possesso del grado di cintura, Blu, Marrone o Nera non potranno eseguire il kata eseguito nei due turni precedenti.

I nomi dei kata devono essere dichiarati al tavolo centrale prima della esecuzione. Se un concorrente esegue un kata diverso da quello dichiarato, lo modifica o lo interrompe verrà (alla fine della prova) dichiarato perdente e squalificato.

Esempio	1 prova	2 prova	3 prova	4 prova	5 prova	6 prova
Bianco-Gialle	Kata A					
Arancio-Verdi	Kata A	Kata B	Kata A	Kata B	Kata A	Kata B
Blu-Marrone-Nera	Kata A	Kata B	Kata C	Kata A	Kata B	Kata C

Le prove di kata saranno valutate secondo i parametri sotto indicati:

	CAPACITA' TECNICHE	CAPACITA' ESPRESSIVE E COORDINATIVE	CAPACITA' CONDIZIONALI	
FASCIA ETA'	Buona forma esecuzione tecniche fondamentali Postura corretta conoscenza dello stile praticato corretto uso della respirazione	ritmo equilibrio coordinazione generale virtuosismo concentrazione	uso corretto della forza potenza capacità di fissare le tecniche (kime)	PUNTEGGIO TOTALE
U6 – U8	30	60	10	100
U10	40	40	20	100
U12	50	20	30	100

Le penalità relative alle perdite di equilibrio o a esitazioni evidenti saranno valutate con una detrazione del punteggio totale ottenuto dall'atleta variabile tra i 5 e i 10 punti.

Nel seguente link è possibile visualizzare un incontro completo in tutte le sue fasi.

https://drive.google.com/file/d/1U_OemOUqwFU4e92krQIHGv3obdnOUJCh/view?usp=sharing

ASPETTI ORGANIZZATIVI - ORARI

Nell'impianto saranno ammessi solo gli atleti appartenenti alle fasce di età in programma.

Vi sarà una prima fase di gara dove giocheranno gli atleti U6, U8 e U10 e una volta conclusa questa saranno ammessi gli atleti della fascia U12.

Saranno ammessi 1 tecnico/accompagnatore ogni 5 atleti. E' ammesso il pubblico sugli spalti. Potranno essere ammessi solo 150 atleti per ciascuna fascia.

1.a Fase Gara U6 U8 U10

- 15,30 - 16,00 – controllo ed accrediti
- 16.00 – 17.00 giochi propedeutici al kata e kumite categorie U6 e U8
- 17.00 – 18.00 giochi propedeutici al kata e kumite categorie U10

CODICE GARA SPORTDATA	CAT	M/F	ANNI	GIOCO	GRADI
001	U6	M/F	5	KATA DI STILE	TUTTI
002	U8	M/F	6-7	KATA DI STILE	TUTTI

COD.GARA SPORTDATA	SPECIALITA'	CAT.	INDIVIDUALE COPPIA	M/F	ANNI	GRADI	GIOCO
016	KUMITE	U6	INDIVIDUALE	M/F	5	TUTTI	GIOCO TEC.PALL.COASSIALI
017	KUMITE	U8	INDIVIDUALE	M/F	6-7	TUTTI	GIOCO TEC.PALL.COASSIALI
020	KUMITE	U8	COPPIA	M/F	6-7	TUTTI	COMB.DIMOSTRATIVO COPPIE

GTP= Gioco Tecnico Palloncini coassiali
GCC= Gioco Tecnico a Coppie

CODICE GARA SPORTDATA	CAT	M/F	ANNI	GIOCO	GRADI
003	U10	F	8-9	KATA DI STILE	BIANCHE -GIALLE
004	U10	F	8-9	KATA DI STILE	ARANCIO – VERDI
005	U10	F	8-9	KATA DI STILE	BLU - MARRONE
006	U10	M	8-9	KATA DI STILE	BIANCHE -GIALLE
007	U10	M	8-9	KATA DI STILE	ARANCIO – VERDI
008	U10	M	8-9	KATA DI STILE	BLU - MARRONE

COD.GARA SPORTDATA	SPECIALITA'	CAT.	INDIVIDUALE COPPIA	M/F	ANNI	GRADI	GIOCO
018	KUMITE	U10	INDIVIDUALE	M/F	8-9	TUTTI	GIOCO TEC.PALL.COASSIALI
021	KUMITE	U10	COPPIA	M/F	8-9	TUTTI	COMB.DIMOSTRATIVO COPPIE

2.a Fase Gara U12

- 17,30 - 18,00 – controllo ed accrediti
- 18.00 – 19.30 giochi propedeutici al kata e kumite categorie U12

CODICE GARA	CAT	M/F	ANNI	GIOCO	GRADI
022DOMANDA	U12	F	10-11	KATA DI STILE	BIANCHE -GIALLE
011	U12	F	10-11	KATA DI STILE	ARANCIO – VERDI
012	U12	F	10-11	KATA DI STILE	BLU - MARRONE
013	U12	M	10-11	KATA DI STILE	BIANCHE -GIALLE
014	U12	M	10-11	KATA DI STILE	ARANCIO – VERDI
015	U12	M	10-11	KATA DI STILE	BLU - MARRONE



COD.GARA SPORTDATA	SPECIALIT A'	CAT.	INDIVIDUALE COPPIA	M/F	ANNI	GRADI	GIOCO
019	KUMITE	U12	INDIVIDUALE	M/F	10-11	TUTTI	GIOCO TEC.PALL.COASSIALI
21	KUMITE	U12	COPPIA	M/F	10-11	TUTTI	COMB.DIMOSTRATIVO COPPIE