REGOLAMENTO SHOREI-KAN SHIAI KUMITE

1. CONTENDENTI
La competizione avviene tra due persone: il contendente **A** e il contendente **B.**

2. GIUDICI DI GARA
Conducono la competizione un Giudice di gara e un Assistente di gara.

3. TECNICHE DI ATTACCO VALIDE PER LA COMPETIZIONE
I contendenti guadagnano i punti solo quando portano a segno una delle sei tecniche sotto riportate. Non sono permesse altre tecniche.

1) Seiken Tsuki
2) Shuto Uchi
3) Zenwan Uchi
4) Mae Geri Kekomi
5) Yoko Sokuto Geri
6) Ashibarai

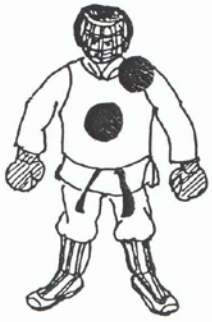
4. BERSAGLI PERMESSI
I bersagli sono limitati a soli due punti: uno sul plesso solare e la zona ad esso adiacente, l'altro su un punto della spalla destra o sinistra (opzionale) e la zona ad esso adiacente. Entrambi i punti sono evidenziati sull'equipaggiamento protettivo. Non è permesso colpire altre parti del corpo.

5. EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO
E' stato predisposto uno specifico equipaggiamento protettivo per lo Shiai Kumite.

1) Il corpetto protettivo è dotato di due cuscinetti che fungono da bersaglio posti sul petto e sulla spalla*. Entrambi i cuscinetti sono circolari con un diametro di 10 cm.

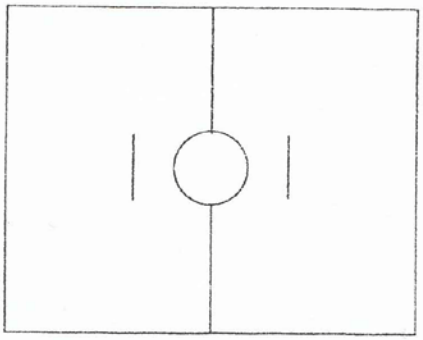
2) Per garantire la massima sicurezza, devono essere indossati:
   a) Caschetto protettivo
   b) Conchiglia
   c) Guantoni
   d) Scarpette per Shiai Kumite

3) Paratibie e protezioni per gli avambracci sono opzionali.



*Il bersaglio-cuscinetto è removibile e può essere piazzato sia sulla spalla destra che su quella sinistra.

AREA DI GARA



L'INCONTRO
L'incontro avviene in tre set.

SET 1
La prima parte dell'incontro consiste in 5 round di combattimento.

1) Il Contendente **A** si posiziona all'interno di un cerchio(del diametro di 150 cm) indicato sul pavimento. Il Contendente **B** si posiziona all'esterno del cerchio di fronte ad **A**.

2) Nel primo Set, il Contendente **B** che si trova all'esterno del cerchio, ha il diritto di iniziare l'attacco. Al Contendente **A** non è permesso prendere alcuna iniziativa di attacco. **A** può però contrattaccare, ma solo dopo essersi difeso dal colpo portato da **B**.

Se **A** attacca prima che **B** prenda l'iniziativa di attacco, gli viene assegnato un punto di penalità (-10 punti). Quando viene assegnata la penalità, il round è terminato.

3. Il Contendente **A** deve rimanere all'interno del cerchio fino a quando il Contendente B inizia l'attacco. Qualora **A** uscisse dal cerchio prima dell'inizio dell'attacco, la prima volta riceverà un Hansoku (segnalazione di violazione) di avvertimento. Se la violazione viene ripetuta da **A** una seconda volta, un punto di penalità (-10 punti) gli viene assegnato. Quando viene assegnata tale penalità, il round è terminato.

4. Il Contendente **B** deve rimanere all'esterno del cerchio prima di iniziare l'attacco. Dal momento che **B** entra all'interno del cerchio, indipendentemente dalle sue intenzioni tale azione viene considerata un attacco vero e proprio, **A** è quindi legittimato ad eseguire immediatamente tecniche di attacco.

5. Dal momento in cui iniziano scambi di tecniche fra i due Contendenti, questi non sono più vincolati dalle regole di posizionamento all'esterno o all'interno del cerchio. Lo scambio di attacchi portati dai Contendenti non deve superare le cinque tecniche per ciascuno. Il giudice di gara deve immediatamente interrompere l'azione non appena uno dei Contendenti abbia portato cinque tecniche. Qualora durante lo scambio nessun Contendente abbia ottenuto un punto valido, l'incontro prosegue nello stesso round.

6. Quando il Contendente **A** o **B** riesce a portare un colpo effettivo* all'avversario, il giudice di gara dichiara un IPPON (una tecnica vincente) ed assegna il punteggio al Contendente che ha portato il colpo vincente. Il punteggio assegnato per l'IPPON varia a seconda del posizionamento iniziale del Contendente che ha portato il colpo vincente.

Al Contendente A (posizionato inizialmente all'interno del cerchio) 15 punti
Al Contendente B (posizionato inizialmente all'esterno del cerchio) 10 punti

7. Quando uno dei Contendenti ottiene un IPPON e guadagna il corrispondente punteggio, il round è completato. Il round successivo inizia immediatamente.

8. Il primo Set termina al termine del quinto round.

***COLPI VALIDI**

Quando una tecnica di attacco presenta i seguenti requisiti è considerata valida e al Contendente che l'ha portata viene riconosciuto l'IPPON.

1) La tecnica deve aver colpito uno dei due bersagli permessi. Deve aver inoltre colpito con un'opportuna angolazione, tale da generare un potente impatto sul bersaglio.

2) La tecnica utilizzata per colpire deve essere una delle sei ammesse dal regolamento al punto 3.

3) Il colpo deve essere portato con la giusta forza e velocità.

4) La tecnica deve essere portata con una corretta posizione e con il giusto equilibrio.

5) Quando viene eseguita una tecnica Ashibarai (spazzata col piede), il punto viene assegnato solo se l'avversario cade al suolo. Non è necessario portare altre tecniche dopo che l'avversario è caduto.

SET II

Nel secondo Set, i Contendenti si scambiano le posizioni da dove avevano iniziato l'incontro. Ovvero: il Contendente **A** si porta all'esterno del cerchio mentre **B** si posiziona all'interno. Il regolamento e le procedure applicate per l'incontro sono poi esattamente le stesse del Set I. I punti attribuiti per l'IPPON cambiano conseguentemente come segue:

Al Contendente A (posizionato inizialmente all'esterno del cerchio) 10 punti
Al Contendente B (posizionato inizialmente all'interno del cerchio) 15 punti

SET III

Nel terzo Set, nessun Contendente ha uno specifico diritto all'iniziativa di attacco. Entrambi si scambiano liberamente le proprie tecniche.

1) L'area di gara per il terzo Set è un quadrato di area 5m x 6m. Il cerchio utilizzato per il primo e secondo Set non viene quindi considerato

2) Il terzo Set avviene in 3 round senza limiti di tempo.

3) Quando a un Contendente viene riconosciuto un IPPON o assegnato un punto di penalità, il round è terminato.

4) Al termine del terzo round, il vincitore viene deciso sulla base del punteggio totale guadagnato dai Contendenti nei tre Set.

VIOLAZIONI, PENALITA' E ALTRO

1. Al Giudice di gara principale spetta l'ultima parola riguardo alle decisioni relative arbitrali.

2. I Contendenti devono rispettare le decisioni arbitrali dei Giudici di gara. Qualora i Giudici di gara rilevino, durante la competizione, un comportamento sconveniente o che rechi disturbo da parte di un Contendente, questi hanno il diritto di squalificarlo dalla competizione.

3. Quando un Contendente colpisce appositamente il suo avversario con una tecnica proibita dal regolamento dello Shiai Kumite, gli viene attribuita una penalità di -10 punti.

4. Quando un Contendente colpisce appositamente un bersaglio diverso da quelli previsti, gli viene attribuita una penalità di -10 punti. Tuttavia, quando un Contendente nell'eseguire una finta tocca accidentalmente l'avversario, tale azione non viene considerata come violazione.

5. Quando un Contendente appositamente colpisce bersagli diversi da quelli previsti con tecniche proibite dal regolamento, gli viene attribuita una penalità di -20 punti.

6. Quando un Contendente colpisce alla testa, al volto, o ai genitali ferendo in modo lieve il suo avversario, gli viene attribuita una penalità di -30 punti.

   Se la ferita è grave e i Giudici di gara decidono che il Contendente colpito non è più in grado di continuare l'incontro, il Contendente ferito viene dichiarato vincitore dell'incontro.

7. Qualora i Giudici di gara ritengano che l'attrezzatura protettiva di un Contendente non incontri i requisiti previsti dal regolamento, questi possono rifiutare al Contendente l'accesso alla competizione.

8. Durante il terzo Set, i Contendenti possono guadagnare punti solo quando ottengono IPPON all'interno dell'area di gara. Qualora un contendente esca intenzionalmente dall'area di gara, gli viene attribuita una penalità di -5 punti.

9. Qualora i Giudici di gara ritengano che un Contendente mostri, indipendentemente dalle sue intenzioni, uno spirito combattivo debole, gli attribuiranno una penalità di -5 punti.

10. Ai Contendenti è permesso afferrare l'avversario per eseguire Ashibarai. Tuttavia il Kumiuchi (lotta) è vietato. A chi inizia un Kumiuchi viene attribuita una penalità di -15 punti.