

Shorei-Kan Okinawa Kobudo REGOLAMENTO DI SHIAI KUMITE

1. Il ring

Il ring è un quadrato di 7m x 7m. Nel centro del ring c'è disegnato un cerchio con un diametro di 2m, chiamato Kakomisen. Ci sono disegnate anche due linee parallele, contrapposte alla circonferenza Kakomisen, lunghe 2m. (vedi fig. 1)

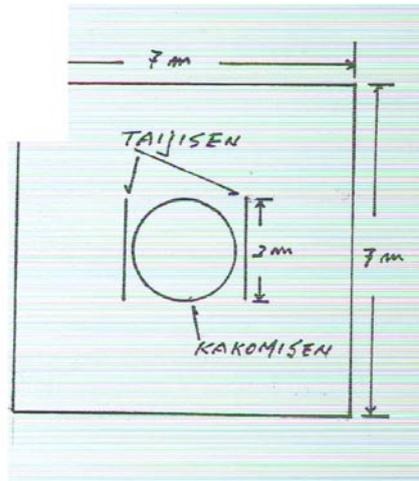


Fig.1

2. Le armi

Le armi quali bo, tonfa, sai, nunchaku e kama, sono appositamente adattate al loro utilizzo nello Shiai Kumitè.

3. Le protezioni

Nello Shiai Kumitè, vengono impiegate apposite protezioni. Tutti i contendenti sono obbligati ad indossarne il set completo. Al centro del corpetto, all'altezza del plesso solare, viene applicato un dischetto circolare, quale bersaglio, con un diametro di 20 cm. (vedi fig. 2)

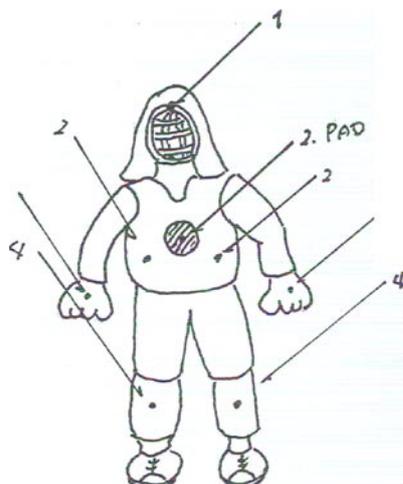


Fig.2

4. I bersagli

Quando uno dei contendenti colpisce a piena forza, con una buona posizione i seguenti bersagli, ottiene il punteggio. (vedi fig. 2)

- 1) Men - il centro del capo.
- 2) Do - la parte centrale e le due laterali del torace.
- 3) Kotè - entrambe le mani
- 4) Sune - entrambe le tibie

5. Le tecniche d'attacco

Qualsiasi tecnica d'attacco può essere usata per colpire qualsiasi tra i bersagli elencati sopra. Comunque la tecnica di Tsuki valida per tutte le armi, è limitata al dischetto circolare applicato sul corpetto.

6. Gli arbitri

Ci sono due arbitri: uno principale chiamato Shushin, e uno secondario chiamato Fukushin. All'arbitro principale Shushin, spetta il verdetto finale.

7. Procedimento di Shiai Kunitè

Un incontro dura 4 minuti e consta di tre parti:

- a) 1° parte: un minuto

Il contendente A è all'interno del Kakomisen con una arma qualsiasi che non sia il bo.

Il contendente B sta all'esterno del Kakomisen con il bo.

B ha il diritto ad attaccare per primo. A deve restare all'interno del cerchio e aspettare l'attacco di B. Una volta che B inizia l'attacco, A può uscire dal cerchio e combattere liberamente contro B.

- 1) Quando A ottiene il punteggio, guadagna 15 punti.
- 2) Quando B ottiene il punteggio, guadagna 10 punti.
- 3) Quando A attacca prima che B abbia iniziato l'attacco. B guadagna 10 punti per penalità.
- 4) Quando B avanza col piede sulla linea del Kakomisen prima dell'attacco, è considerato attacco, quindi A può attaccare senza aspettare l'attacco di B.
- 5) Quando A oltrepassa completamente all'esterno il limite del Kakomisen, prima dell'attacco di B, ottiene un Chuui (avvertimento). Quando A ottiene due chuui, B guadagna 10 punti per penalità.

b) 2° parte: un minuto

In questa parte A e B invertono le loro posizioni. B sta all'interno del Kakomisen con un'arma qualsiasi che non sia il bo, mentre A all'esterno del cerchio con il bo.

Il regolamento è esattamente lo stesso della prima parte. A ha il diritto di attaccare per primo, B deve restare all'interno del cerchio e attendere l'attacco di A. Una volta che A inizia l'attacco, B può muoversi all'esterno del cerchio e combattere liberamente contro A.

c) 3° parte: due minuti

In questa parte il Kakomisen non viene impiegato. A e B utilizzano il bo e si fronteggiano sulle due linee Taijisen. Combattono liberamente con tecniche di bo.

Guadagnano 10 punti ogni volta che ottengono il punteggio.

8. Violazioni e penalità

- 1) Quando A perde una o due armi dalle proprie mani durante l'incontro, B guadagna 10 punti.
- 2) Quando A porta via o fa perdere una o due armi a B, A guadagna 10 punti.
- 3) Quando A usa tecniche di Karatè come pugni, calci o lotta (Kumiuchi), B guadagna 10 punti
- 4) Quando A colpisce a piena forza una parte del corpo di B che non sia tra i bersagli ammessi e provoca un danno, B guadagna 10 punti.
- 5) Quando A colpisce la gola di B con uno Tsuki, B guadagna 20 punti.
- 6) Quando A colpisce con forza la gola di B con uno Tsuki e provoca un danno, A è squalificato.
- 7) Quando i giudici ritengono inappropriato e inadeguato all'incontro l'atteggiamento di A o B, essi possono squalificarlo dalla competizione.

9. Il vincitore

Colui che ottiene il totale del punteggio maggiore del suo avversario, è il vincitore.