

# Kobudo Shorei-Kai di Okinawa

## REGOLAMENTO DI SHIAI KUMITE

### 1. I CONCORRENTI

L'incontro è composto da due persone, un concorrente A ed un concorrente B.

### 2. GLI ARBITRI

Un arbitro centrale ed un suo assistente dirigono l'incontro.  
Il giudizio finale spetta all'arbitro centrale.

### 3. LE ARMI

Nello Shiai Kumite sono utilizzate cinque armi: Bo, Tonfa, Sai, Nunchaku e Kama.

Le armi devono essere costruite con materiale, in grado di assicurare il minor rischio possibile d'incidenti ai concorrenti, per esempio, bambù, plastica flessibile, gomma, stoffa, etc.

Le forme e le dimensioni delle armi per lo Shiai Kumite, sono le medesime di quelle utilizzate nel programma di Kobudo Shorei Kai di Okinawa.

### 4. LE TECNICHE DI ATTACCO PERMESSE

I concorrenti possono utilizzare qualsiasi tecnica per ogni arma.  
Tuttavia, le tecniche di Bo quali Tsuki, Nuki, quelle di Nunchaku come Teppo Uchi e tutte le tecniche di punta delle differenti armi, sono permesse su un unico bersaglio contrassegnato sulle protezioni

Sono proibite tecniche di Karate quali pugni calci o tecniche di lotta.

E' permesso afferrare le armi dell'avversario, oppure disarmarlo.

### 5. I BERSAGLI DEI COLPI

Come mostrato nello schema A, i bersagli sono:

1. Shomen (il centro della parte superiore della fronte)
2. Sokumen (le superfici temporali, destre e sinistre)
3. Do (la parte frontale del torace)
4. Kote (i polsi e le mani di entrambe le braccia)
5. Sune (entrambe le tibie)

### 6. LE PROTEZIONI

Le protezioni sono state progettate appositamente per lo Shiai Kumite di Kobudo.  
Tutti i concorrenti devono indossarle per motivi di sicurezza e per poter svolgere gli incontri con serenità.

- 1) La protezione del torace ha contrassegnato all'altezza del plesso solare, un segno circolare di 20 cm di diametro.

le tecniche di Bo quali Tsuki, Nuki, quelle di Nunchaku come Teppo Uchi e tutte le tecniche di punta delle differenti armi, sono regolamentate per poter attaccare solo questo bersaglio.

- 2) Protezioni per la testa (a) Guanti (b) Protezioni per le tibie (c)

## **7. L'AREA DELL' INCONTRO**

La competizione si svolge su di un ring quadrato di 6m x 6m.

## **8. L' INCONTRO**

L'incontro è composto da tre set. Ogni volta che un/una concorrente esegue una tecnica efficace su di un relativo bersaglio, guadagnerà punti.

Il totale dei punti guadagnati durante i tre set tra i due concorrenti, determinerà l'esito dell'incontro. Nel caso di parità un set supplementare deciderà il vincitore, sarà colui che per primo guadagnerà punti.

### **1° SET**

Entrambi i concorrenti A e B useranno il Bo per il primo set, il cui tempo è di due minuti.

### **2° SET**

Il concorrente A userà il Bo mentre il concorrente B userà una delle altre quattro armi per il secondo set, il cui tempo è di due minuti.

### **3° SET**

Il concorrente B userà il Bo mentre il concorrente A userà una delle altre quattro armi per il secondo set, il cui tempo è di due minuti.

## **9. L'EFFICACIA DELLE TECNICHE**

Quando in una tecnica si riscontrano tutte le caratteristiche specificate sottostante viene considerata efficace, chi l'avrà eseguita avrà guadagnato punti.

- 1) Una tecnica di attacco deve essere una o due tecniche tra quelle classificate nel paragrafo 4, relativo alle tecniche di attacco usate per lo Shiai Kumite.
- 2) Un attacco deve colpire un bersaglio classificato nel paragrafo 5, relativo ai bersagli .
- 3) Una tecnica per essere efficace deve avere forza e velocità a sufficienza.

## **10. IL PUNTEGGIO**

- 1) Quando un concorrente eseguirà una tecnica efficace al proprio avversario, l'arbitro informerà loro che IPPON (una tecnica vincente) è stato fatto, e darà al vincitore 15 punti.
- 2) Tutte le volte che un competitore perderà la propria arma dalla propria mano, il suo/sua avversario/a guadagnerà 10 punti. Se però impugnerà ancora una di due armi tra Sai, Tonfa, Kama, lo scontro potrà continuare.
- 3) Se un concorrente violerà il regolamento, il suo/sua avversario/a guadagnerà punti oppure lui stesso sarà squalificato. I punti saranno relativi alla gravità dell'infrazione.

## **11. INFRAZIONI E PENALITA'**

- 1) I concorrenti devono rispettare le decisioni degli arbitri, i quali ogni volta reputino fastidioso un competitore o inadatta la propria attitudine, avranno il diritto di squalificarlo/a dalla gara.
- 2) Quando gli arbitri volta che un troveranno le protezioni o le armi dei concorrenti non regolamentari, potranno rifiutar loro di partecipare alla gara.
- 3) Ogni volta che un concorrente utilizzerà tecniche quali Nuki, Tsuki, Teppo Uchi, etc. e colpisca con forza bersagli non idonei o non classificati nel paragrafo 4, il suo/sua avversario/a guadagnerà 10 punti.
- 4) Ogni volta che un concorrente utilizzerà tecniche quali Nuki, Tsuki, Teppo Uchi, etc. e colpisca con forza la gola del proprio/a avversario/a, sarà squalificato/a e perderà la gara.
- 5) Quando un competitore colpirà il proprio/a avversario/a su bersagli non idonei (come indicato nel paragrafo 5) causandogli/le danni, sarà squalificato/a e perderà l'incontro.
- 6) Quando un concorrente esegue tecniche di Karatè quali calci, pugni, lotta, anche se non tocca il proprio avversario, quest'ultimo guadagnerà 10 punti.