



C.S.E.N.

Gare eKATA, ePalloncino

Valido gennaio 2021

REGOLE DI GARA E-TOURNAMENT



Indice

1. Introduzione.....	2
2. Categorie e cinture.....	2
3. Gara ePalloncino	3
4. Gara eKumite sperimentale	4
5. Gara eKATA.....	5
6. Tempi di gara.....	6
6.1. ePalloncino.....	6
6.2. eKumite.....	7
6.3. eKata	7
7. Registrazione delle prestazioni	8



1. Introduzione

Nell'ottica di uniformare le competizioni e Tournament nei mesi dicembre 2020 e gennaio 2021, saranno organizzate le seguenti gare

- Gara di kata riservate ad atleti agonisti cinture marroni e nere per le categorie Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores e Master
- Gare di palloncino riservate ad atleti preagonisti ed agonisti
- Gare di kata riservate ad atleti preagonisti ed agonisti
- Gare di Kumite sperimentale riservate alla categoria Cadetti

2. Categorie e cinture

Per tutte le gare del 2021 queste sono le categorie presenti

Pre-agonisti		
Bambini A/B	dal 4° al 7° anno	Nati negli anni dal 2014 al 2017
Fanciulli	dal 8° al 9° anno	Nati negli anni 2012 e 2013
Ragazzi	dal 10° al 11° anno	Nati negli anni 2010 e 2011
Agonisti		
Esordienti	dal 12° al 13° anno	Nati negli anni 2008 e 2009
Cadetti	dal 14° al 15° anno	Nati negli anni 2006 e 2007
Juniores	dal 16° al 17° anno	Nati negli anni 2004 e 2005
Seniores	dal 18° al 35° anno	Nati negli anni dal 1986 al 2003
Master A/B/C/D	dal 36° al 55° anno	nati negli anni dal 1966 al 1985
Master E/F	dal 36° al 55° anno	nati negli anni dal 1955 al 1966



Le cinture e relativi Kyu sono I seguenti:

Colore Cintura	Kyu
Bianca	9
Gialla	8
Arancione	7
Verde	6
Blu 1	5
Blu 2	4
Marrone 3	3
Marrone 2	2
Marrone 1	1

NOTA: Le mezze cinture valgono come kyu precedente (esempio:cintura bianca/gialla è considerata cintura bianca → 9 kyu)

3. Gara ePalloncino

La competizione per ePalloncino si svolgerà su due turni. Dopo una valutazione effettuata sulla prima prova, i primi 4 classificati di ogni categoria saranno chiamati ad effettuare una seconda prova per l'attribuzione della posizione sul podio

Il Gioco Tecnico Palloncino deve svolgersi su una superficie piana e priva di asperità.

Viene usato un pallone di spugna (o altro bersaglio simile) sospeso all'altezza del viso (atleta in posizione di guardia).

- Tecniche di gambe ammesse eseguite con L'ARTO ARRETRATO E L'ARTO AVANZATO:
 - o Calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri) Jodan – Chudan
 - o Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Ura-Mawashigeri) Jodan
 - o Calcio circolare con rotazione dorsale rovescio sul piano trasverso (Ushiro-Ura-Mawashigeri) Jodan



- Tecniche di braccia ammesse:
 - o Pugno diretto arto superiore omolaterale (Kizamitsuki)
 - o Pugno diretto arto superiore controlaterale (Gyakutsuki)
 - o Pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken) Jodan

PENALITA': Portare Tecniche non consentite o portare Tecniche consentite che toccano il Palloncino sono da considerare penalità e, pertanto, sarà detratto 0.2 punto ogni infrazione.

TEMPO: la prova del palloncino è di **almeno 25 secondi continuativi**.

La valutazione sarà fatta da 5 arbitri con sistema punteggio da 5.0 a 10.0 - Punteggio medio 7.5

Parametri di valutazione gara COMPETIZIONI CSEN

Le categorie ammesse per la gara ePalloncino sono:

- Bambini, Fanciulli, Ragazzi ed Esordienti

Le cinture ammesse sono da cintura bianca a cintura marrone.

Gli atleti saranno divisi nelle diverse categorie a seconda della cintura (Bianca, Gialla / Arancione e Verde / Blu / Marrone o Verde / Blu). Saranno inoltre divisi maschi e femmine.

4. Gara eKumite sperimentale

Sono state create due categorie chiamate OPEN maschile e OPEN femminile riservate ai cadetti di tutte le cinture. Si tratta di una gara palloncino per atleti della categoria cadetti. Per queste categorie il tempo di palloncino deve essere di almeno 30 secondi.

La competizione per eKumite sperimentale si svolgerà su due turni. Dopo una valutazione effettuata sulla prima prova, i primi 4 classificati di ogni categoria saranno chiamati ad effettuare una seconda prova per l'attribuzione della posizione sul podio

La competizione eKumite deve svolgersi su una superficie piana e priva di asperità.

Viene usato un pallone di spugna (o altro bersaglio simile) sospeso all'altezza del viso (atleta in posizione di guardia).



- Tecniche di gambe ammesse eseguite con L'ARTO ARRETRATO E L'ARTO AVANZATO:
 - o Calcio circolare frontale sul piano trasverso (Mawashigeri) Jodan – Chudan
 - o Calcio circolare frontale rovescio sul piano trasverso (Ura-Mawashigeri) Jodan
 - o Calcio circolare con rotazione dorsale rovescio sul piano trasverso (Ushiro-Ura-Mawashigeri) Jodan
- Tecniche di braccia ammesse:
 - o Pugno diretto arto superiore omolaterale (Kizamitsuki)
 - o Pugno diretto arto superiore controlaterale (Gyakutsuki)
 - o Pugno rovescio sul piano trasverso (Uraken) Jodan

PENALITA': Portare Tecniche non consentite o portare Tecniche consentite che toccano il Palloncino sono da considerare penalità e, pertanto, sarà detratto 0.2 punto ogni infrazione.

TEMPO: la prova del palloncino è di **almeno 30 secondi continuativi**.

La valutazione sarà fatta da 5 arbitri con sistema punteggio da 5.0 a 10.0 - Punteggio medio 7.5

Parametri di valutazione gara COMPETIZIONI CSEN

Le categorie ammesse per la gara eKumite sperimentale sono:

- Cadetti maschile e cadetti femminile

Saranno ammesse tutte le cinture.

Gli atleti saranno divisi in due categorie Open Maschile e Open Femminile.

5. Gara eKATA

Nelle gare eKATA, la competizione si svolgerà su due turni. Dopo una valutazione effettuata sulla prima prova, i primi 4 classificati di ogni categoria saranno chiamati ad effettuare una seconda prova per l'attribuzione della posizione sul podio

Non sono previsti ripescaggi

Valutazione a 5 arbitri con sistema punteggio da 5.0 a 10.0 - Punteggio medio 7.5

Parametri di valutazione gara COMPETIZIONI CSEN



Da cintura bianca ad arancio: è possibile ripetere lo stesso Kata ad ogni turno.

Da cintura verde a cintura blu: è possibile ripetere lo stesso Kata ogni due turni

Le categorie ammesse per la gara eKata sono:

- Bambini, Fanciulli e Ragazzi da cintura bianca a cintura marrone
- Esordienti da cintura bianca a cintura blu.

Gli atleti saranno divisi nelle diverse categorie a seconda della cintura (Bianca, Gialla / Arancione e Verde / Blu / Marrone o Verde / Blu). Saranno inoltre divisi maschi e femmine.

6. Tempi di gara

6.1. ePalloncino

Evento ePalloncino BAMBINI – FANCIULLI – RAGAZZI - ESORDIENTI

Lunedì 11 / 1	Martedì 12 / 1	Mercoledì 13 / 1	Giovedì 14 / 1	Venerdì 15 / 1	Sabato 16 / 1	Domenica 17 / 1
Caricamento prova PALLONCINO				Caricamento PALLONCINO		
			Valutazione		Valutazione	



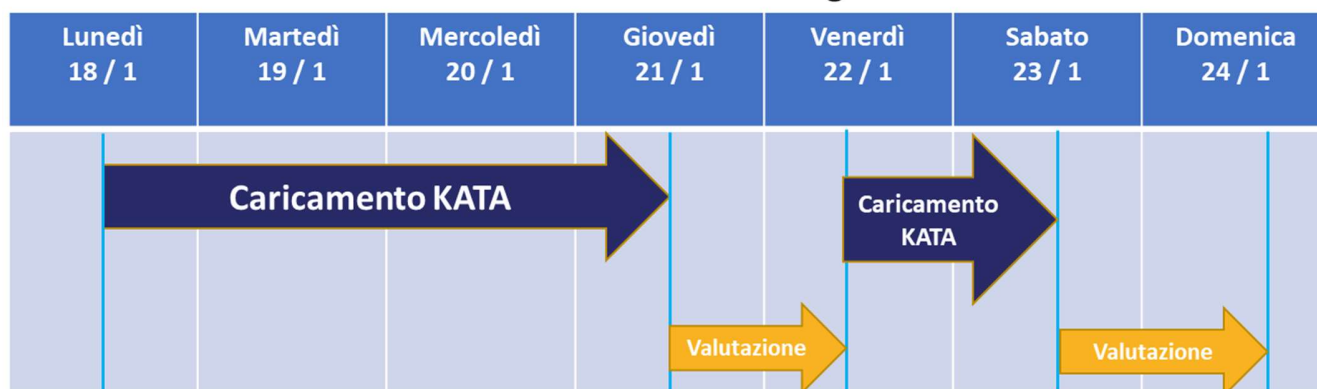
6.2. eKumite

Evento eKumite categoria OPEN



6.3. eKata

Evento eKATA tutte le categorie





7. Registrazione delle prestazioni

Per il fair play e il giudizio oggettivo, le registrazioni video devono soddisfare determinati requisiti:

Qualità della registrazione

Si guardi il video di esempio del kata ([Sportdata e Tournament Video Example - YouTube](https://www.sportdata.it/tournament-video-example)) e del palloncino (<https://www.albertomaffini.com/tutorial/come-eseguire-la-prova-palloncino.mp4>)

Risoluzione consigliata: 1080p (Full HD). Risoluzione minima: 720p (HD)

La registrazione deve fornire un'acquisizione audio di buona qualità, senza rumore di fondo

Non è possibile modificare il video (nessun cambio di audio, nessun overlay, nessun taglio, e accelera o rallenta)

E' obbligo indossare una divisa adeguata con la cintura che riflette il grado attuale per il quale si è iscritti alla competizione.

Non sono consentite scarpe o altre calzature.

E' possibile registrare il video ovunque (stanze o aria aperta) purché questa posizione fornisca abbastanza spazio e una superficie piana. Assicurarsi che:

- a. la posizione sia tranquilla e che abbia condizioni di luce adeguate
- b. la posizione sia libera da altri oggetti e che non vi siano rischi insoliti di lesioni
- c. la telecamera sia fissa e non segua i movimenti dell'atleta
- d. se all'esterno, la fotocamera non deve essere posizionata alla luce solare diretta. Questo renderebbe l'atleta difficilmente riconoscibile.
- e. la distanza della telecamera sia sufficientemente grande da registrare tutta l'area necessaria per le prestazioni del proprio Kata / Palloncino e che l'atleta sia visibile per intero durante l'intera prestazione

Kata: la posizione della videocamera deve essere frontale all'atleta per tutta la durata del Kata

Palloncino e Kumite: la posizione della videocamera deve essere laterale all'atleta per tutta la durata della prova

Non appoggiare la fotocamera sul pavimento: si consiglia un'altezza minima di 80 cm. Se non si dispone di un treppiede, utilizzare un altro oggetto stabile.

Flusso di lavoro della registrazione (si vedano gli esempi sopra esposti)



Registrazione

1. Mostrare sulla telecamera l'immagine che verrà fornita online il giorno dell'inizio della competizione. E' possibile mostrarla da qualsiasi dispositivo, ad esempio smartphone, tablet o schermi, purché sia facilmente visibile. Questa immagine è necessaria per verificare il giorno e il periodo di tempo corretti della performance registrata.
2. Scandire il proprio nome e il nome dell'esibizione in modo chiaro
3. Iniziare la propria performance, inclusi tutti i rituali di saluto iniziali e finali abituali.
4. Fermare la registrazione

Durata della registrazione:

eKata: la registrazione non ha durata massima, la durata dipende esclusivamente dalla lunghezza del Kata eseguito e, in generale, dal flusso di lavoro descritto precedentemente.

ePalloncino: la prova del palloncino è di almeno 25 sec continuativi. La durata massima della registrazione, compreso il flusso di lavoro descritto precedentemente, non dovrebbe essere superare i 60 secondi.

eKumite sperimentale: la prova del kumite sperimentale è di almeno 30 sec continuativi. La durata massima della registrazione, compreso il flusso di lavoro descritto precedentemente, non dovrebbe essere superare i 60 secondi.