
REGOLE RELATIVE ALLA QUALIFICA DEI COMPETITORI E CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

1. Ogni competitore deve essere iscritto alla CIK e deve essere presentato dalla Società di appartenenza.
2. Per poter prendere parte alle competizioni individuali maschili e femminili Yudansha è necessario avere nazionalità italiana, oppure straniera ma con residenza in Italia da almeno 5 anni (autocertificata) ed avere 16 anni compiuti alla data della competizione. Dopo la pubblicazione delle liste ufficiali è possibile solo comunicare eventuali cancellazioni.
3. Per poter prendere parte alla competizione juniores è necessario avere:
 - 15 anni compiuti entro il 9 marzo 2024 e 18 anni non ancora compiuti al 9 marzo 2024.
 - nazionalità italiana, oppure straniera ma con residenza in Italia da almeno 5 anni (autocertificata)
 - non viene fatta distinzione di sessoDopo la pubblicazione delle liste ufficiali è possibile solo comunicare eventuali cancellazioni.
4. Nella competizione a squadre, ogni società ha facoltà di iscrivere eventualmente un solo competitore di nazionalità non italiana. Gli eventuali competitori stranieri con residenza in Italia come al punto 2 non sono computati in quota straniero nella squadra.
5. I competitori per la squadra devono essere scelti tra i nomi che figurano sulle liste ufficiali di iscrizione presentate e pubblicate sul sito www.confederazioneitalianakendo.it. Il numero massimo di componenti per la squadra è 7, di cui 5 titolari e 2 riserve. Possono far parte di una squadra tutti i praticanti di kendo senza distinzione di sesso e di grado, aventi 16 anni compiuti alla data della competizione ed iscritti alla federazione da almeno 6 mesi, con la sola eccezione di cui al punto 4. Per la gara a squadre è possibile la sostituzione di un atleta iscritto nelle liste ufficiali in caso di infortunio nei giorni precedenti la gara se l'infortunio è comprovato da referto medico o del pronto soccorso sull'infortunato. Dopo la pubblicazione delle liste ufficiali è possibile solo comunicare eventuali cancellazioni.
6. Ciascun competitore può prendere parte sia alla competizione a squadre sia a quelle individuali, fatto salvo il rispetto dei punti precedenti relativi a ciascuna competizione.
7. Tutti i competitori dovranno presentare certificato medico di 'idoneità agonistica' in corso di validità. In difetto verranno esclusi dalla competizione.
8. I competitori minori di 18 anni dovranno essere in possesso di autorizzazione firmata da un genitore. In difetto verranno esclusi dalla competizione.

REGOLAMENTO DI GARA

INDIVIDUALE JUNIORES e MASCHILE - FEMMINILE YUDANSHA

SISTEMA A POOL:

Gli iscritti verranno suddivisi in pool da 3 atlete/i, gli eventuali resti non multipli di tre verranno inseriti in pool da 2 o da 4 atlete/i dando priorità alla generazione di un tabellone ad eliminazione diretta quanto piu' possibile bilanciato.

. Ogni atleta effettua 2 incontri (nel caso di pool con due atleti, questi effettuano 1 incontro con eventuale ENCHO) e ogni combattimento è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata. E' contemplato HIKIWAKE (parità) nelle pool da 3. I primi due atleti/i di ogni pool accedono alle eliminatorie dirette.

Metodo per la determinazione della classifica nelle pool

a) I punti verranno assegnati agli atleti in base ai seguenti risultati.

Vittoria: 3 punti

Pareggio: 1 punto

Sconfitta: 0 punti

b) I due atleti con il maggior numero di punti accederanno alla fase finale.

c) Se i punti sono pari, verranno conteggiati il numero di ippon fatti e stabilita la classifica.

d) Se i punti e il numero di ippon sono gli stessi e non è possibile stabilire il primo e il secondo classificato verrà fatto uno spareggio (ENCHO) ippon-shobu senza limiti di tempo tra gli atleti in questione.

e) In caso di totale parità nella pool, verrà ripetuta la pool sanbon-shobu

ELIMINAZIONE DIRETTA:

Ogni combattimento è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata fino ai quarti di finale compresi. Semifinali e finale avranno durata di 5 minuti. In caso di parità ENCHO senza limite di tempo.

SQUADRE - 5 ELEMENTI

INFORMAZIONI GENERALI:

Dopo ogni incontro sarà possibile cambiare formazione. La formazione dovrà essere consegnata al tavolo dello shiai-jo dove si svolgerà l'incontro entro 2 minuti dall'inizio dell'incontro stesso. Una volta consegnata non potrà più essere modificata.

In caso di mancata consegna della formazione il Responsabile Arbitri e il Responsabile Gare possono decidere per l'esclusione della squadra.

Se il giorno della gara la squadra avrà 4 atleti la posizione libera sarà la seconda (quella Jiho)

Se il giorno della gara la squadra avrà 3 atleti le posizioni libere saranno la seconda e la quarta (quelle di Jiho e Fukusho)

L'atleta perderà l'incontro e al suo avversario verranno assegnati 2 punti (OO).

Se l'ordine degli atleti è diverso da quello consegnato al tavolo di gara:

- Se viene notato prima della dichiarazione di "Hajime" da parte dell'arbitro principale (Shushin) all'inizio della gara, l'ordine può essere modificato senza alcuna penalità.

- Se viene scoperto dopo la dichiarazione di "Hajime" dal capo arbitro, gli arbitri di quell'incontro interromperanno immediatamente l'incontro. Per l'atleta il cui ordine non è corretto in quell'incontro, e di conseguenza di un altro concorrente il cui ordine non è corretto a causa di tale errore perderanno entrambi l'incontro e ai rispettivi avversari verranno assegnati 2 punti.
- Se un errore viene segnalato dopo la fine di tutti gli incontri ma prima del saluto finale di entrambe le squadre al termine della partita (Sogono-rei) tutti i concorrenti i cui ordini fossero errati perderanno i loro incontri e ai rispettivi avversari verranno assegnati 2 punti.
- Se l'errore viene segnalato dopo il saluto di entrambe le squadre alla fine dell'incontro (Sogo-no-rei), il risultato non potrà essere modificato.

SISTEMA A POOL:

Le squadre verranno suddivise in pool da 3, gli eventuali resti non multipli di tre verranno inseriti in pool da 2 o da 4 squadre dando priorità alla generazione di un tabellone ad eliminazione diretta quanto più possibile bilanciato.

Tempo di gara pool: 4 minuti per ogni incontro individuale

In ogni incontro individuale del campionato a squadre, se non si ottiene alcun risultato entro il tempo assegnato, l'incontro viene dichiarato in pareggio.

La squadra vincente e quella perdente nell'incontro **all'interno della propria pool** vengono determinate nel modo seguente:

- a) La squadra con il maggior numero di vittorie individuali sarà la squadra vincitrice.
- b) Se il numero delle vittorie individuali è pari, vince la squadra con il maggior numero di punti fatti
- c) Se il numero delle vittorie individuali e il numero dei punti fatti sono pari, si avrà un pareggio dichiarato. Non sarà effettuato uno spareggio tra rappresentative.

I punti verranno assegnati alle squadre in base ai seguenti risultati.

Vittoria di squadra: 3 punti

Pareggio di squadra: 1 punto

Sconfitta di squadra: 0 punti

Le due squadre con il maggior numero di punti accederanno alla fase finale.

- d) Se i punti sono pari, le due squadre con il maggior numero di vittorie individuali accederanno alla fase finale.
- e) Se i punti e il numero di vittorie individuali sono pari le due squadre con il maggior numero di punti (ippon) fatti nei suoi incontri, accederanno alla fase finale.
- f) Se i punti, vittorie individuali e i punti (ippon) fatti sono pari, per decidere il primo e il secondo posto per l'avanzamento alla fase finale del torneo un incontro di spareggio deciderà la classifica.

- 1) L'incontro sarà fatto da un rappresentante di ciascuna squadra.

- 2) Ciascuna squadra comunicherà il nome al Capo Arbitro dell'area (Shinpan-shunin).

3) L'incontro sarà deciso da un incontro (ippon-shobu) senza limiti di tempo.

g) Se 3 o più squadre sono in parità in una pool, verrà disputato un incontro di spareggio tra daihyo-sha (Rappresentanti della squadra). Gli incontri saranno condotti nel seguente modo:

Gli incontri saranno ippon-shobu. Tempo 3 minuti con previsto pareggio nell'incontro. Seguirà la determinazione della classifica (prima e seconda) seguendo i punti da a) a c) Se 3 o più atleti sono ancora in parità dopo questa nuova pool ci sarà una seconda pool fatta come scritto nel punto g). Se 3 o più concorrenti sono ancora in parità anche dopo due pool il primo e secondo posto saranno determinati mediante sorteggio.

TABELLONE AD ELIMINAZIONE DIRETTA:

Ogni combattimento è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata fino ai quarti di finale compresi.

Semifinali e finale avranno durata di 5 minuti.

La squadra vincente all'interno della fase finale viene determinata nel modo seguente:

- a) Verrà dichiarata vincitrice la squadra con il maggior numero di vittorie individuali.
- b) Se il numero di vittorie individuali è pari, vincerà la squadra con il maggior numero di fatti
- c) Se il numero di vittorie individuali e il numero dei punti fatti sono pari, si procederà allo spareggio:
 - 1) L'incontro sarà fatto da un rappresentante di ciascuna squadra.
 - 2) Ciascuna squadra comunicherà il nome al Capo Arbitro dell'area (Shinpan-shunin).
 - 3) L'incontro sarà deciso da un incontro (ippon-shobu) senza limiti di tempo.

REGOLE RELATIVE ALLE SHINAI

1) Gli Juniores partecipanti alla competizione, individuali e a squadre, dovranno utilizzare shinai idonee, in peso e lunghezza, così come previsto dal "Regolamento dello Shiai di Kendo e di Arbitraggio" nelle Appendici, Tavola 2, pag. 14, la lunghezza massima della shinai di 117 cm corrisponde ad una shinai 38.

2) I partecipanti alle competizioni individuali yudansha e a squadre dovranno utilizzare shinai idonee, in peso e lunghezza, così come previsto dal "Regolamento dello Shiai di Kendo e di Arbitraggio" nelle Appendici, Tavola 2, pag. 14.

3) Le misure delle shinai utilizzate in Nito devono avere le caratteristiche, in peso e lunghezza, indicate dal "Regolamento dello Shiai di Kendo e di Arbitraggio" nelle Appendici, Tavola 2, pag. 14, la lunghezza massima del Daito di 114 cm corrisponde ad una shinai 37

Chi utilizza il Nito, non può, nel corso dello stesso incontro, passare all'utilizzo dell'Itto (una sola shinai), qualora una delle due shinai del Nito dovesse rompersi dovrà essere sostituita con altra simile, diversamente perderà l'incontro in svolgimento. Potrà altresì partecipare ad incontri

successi utilizzando una sola shinai.

Partecipanti minori di 18 anni NON possono utilizzare Nito.

RICORSI

Eventuali ricorsi devono essere presentati al tavolo di giuria dello shiai-jo dove si è svolto l'incontro immediatamente dopo la fine dell'incontro stesso.

CONTROVERSIE e ORGANIGRAMMA

Per ogni controversia si fa riferimento al presente regolamento. Eventuali casi non previsti verranno valutati congiuntamente dal responsabile gara e dal responsabile arbitri dell'evento, che prenderanno una decisione comune incontestabile ed irrevocabile.

Il responsabile gara ed il responsabile arbitri dell'evento verranno indicati nell'organigramma dei campionati, pubblicato sul sito CIK ed affisso anche nel luogo della competizione.