

SINTESI DEI REGOLAMENTI GENERALI DI GARA WKF ITALIA

STATUS DELL'ATLETA

Con il tesseramento WKF ITALIA gli atleti accettano in toto lo statuto e i regolamenti.

LUOGO DI GARA

AREA DI GARA

L'area di gara sarà il parterre dove verranno collocati i quadrati

QUADRATI

Le competizioni si svolgeranno in aree chiamate "Quadrati" la cui superficie sarà di materassini. Ogni quadrato sarà contrassegnato da un numero che lo renda facilmente identificabile anche da lontano.

Il lato del quadrato di gara avrà dimensioni di m.6 o di m. 8 (vedere penalità per le uscite).

I quadrati dovranno essere distanti fra loro almeno m. 2.50, come pure da altre aree.

Per esigenze organizzative gli incontri potranno essere disputati su un ring con caratteristiche conformi a quello del pugilato dove, in ogni caso, verranno effettuati gli incontri a pieno contatto.

AREE DI RISCALDAMENTO

Al di fuori dell'area di gara verranno delimitate delle aree di riscaldamento a cui potranno accedere solo coach, atleti e personale di gara.

L'area di riscaldamento dovrà essere grande almeno quanto un sesto del parterre di gara

AREA GESTIONE GARA

Fra l'area di gara e le aree di riscaldamento verrà delimitata un'area detta di gestione di gara dove verrà collocato il tavolo dei premi, il tavolo di gestione generale dove presenzieranno il commissario di gara, il responsabile organizzativo, lo speaker e il responsabile degli arbitri.

A tale area potranno temporaneamente accedere anche atleti e coach per ottenere informazioni.

E' in tale area che verranno discusse eventuali controversie, sbrigate pratiche burocratiche, aggiornati i programmi di gara, risolti i vari problemi.

AREA PER IL PUBBLICO

Nella struttura ospitante la competizione dovranno essere presenti spazi per il pubblico.

Il numero minimo dei posti a sedere dovrà essere pari a una volta e mezza il numero degli atleti iscritti alla gara.

N.B.: Sarà compito del servizio d'ordine permettere l'accesso delle persone autorizzate alle varie aree.

UFFICIALI DI GARA

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO: è colui che, fatta richiesta e ottenuto il nullaosta alla competizione, si fa garante dell'impiantistica e dell'attrezzatura necessaria allo svolgimento della gara, assicura che siano a disposizione adeguati premi per i vincitori (tramite ditte di fornitura coppe e trofei convenzionati con la WKF ITALIA) e assicura che sia a disposizione la copertura economica della gara, che dovrà essere versata al Responsabile WKF ITALIA "PRIMA DELL'INIZIO DELLA MANIFESTAZIONE".

COMMISSARIO DI GARA: è la massima autorità nella gara e risponde del suo operato al comitato nazionale. E' l'unica persona che può dare direttive circa lo svolgimento della gara. Dovrà controllare tutte le attività preliminari della gara in modo che essa si svolga regolarmente (nello specifico controllo bilance e operazioni di peso, presenza personale di gara, controllo quadrati e attrezzatura, assegnazione dei rispettivi compiti a quanti partecipano allo svolgimento della gara)

SPEAKER: sotto le direttive del commissario di riunione e del responsabile organizzativo lo speaker avrà il compito di comunicare tramite opportuna attrezzatura le informazioni al pubblico, al personale di gara e agli atleti.

PERSONALE MEDICO: in ogni gara sarà tassativamente obbligatoria la presenza di personale medico opportunamente attrezzato (il numero del personale sarà in relazione al numero dei partecipanti) secondo le norme vigenti.

Locazione: Il personale medico siederà in punto da cui possa velocemente raggiungere ogni zona dove si svolgono le competizioni

N.B.: Il parere del medico è indiscutibile sulla prosecuzione o meno di un incontro.

RESPONSABILE ARBITRI:

Ruolo: Supervisionerà l'operato degli arbitri. Sarà sua e indiscutibile ogni decisione finale in caso di controversia arbitrale. Assegnerà gli ufficiali di gara ad ogni quadrato e sarà responsabile per essi.

Locazione: Potrà circolare liberamente in ogni luogo di gara.

ARBITRO CENTRALE:

Quantità: Ogni quadrato avrà un arbitro centrale

Ruolo: Farà svolgere le competizioni sul suo quadrato aggiudicando il punteggio assieme ai giudici, ha facoltà di segnalare e richiamare l'attenzione del responsabile arbitri, del medico, inoltre sarà l'unico a poter fermare il tempo di un incontro e a comunicare ufficialmente con gli atleti e i coach.

Locazione: rimarrà all'interno del quadrato. All'inizio dell'incontro sarà di fronte al tavolo della giuria, vicino al centro del quadrato. Una volta avviato l'incontro si sposterà liberamente per avere visione ottimale dell'incontro ma anche in modo da lasciare libertà di movimento agli atleti e in modo da favorire la visuale al pubblico e ai giudici.

Identificazione e abbigliamento: ogni arbitro centrale sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive e il materiale fornito dall'organizzazione. Ogni arbitro sarà fornito di tesserino di identificazione.

GIUDICE DI LINEA

Quantità: Ogni quadrato avrà due giudici di linea

Ruolo: Voterà il punteggio e le penalità sotto la direzione dell'arbitro centrale

Locazione: Una volta avviato l'incontro si sposterà liberamente sulle linee del quadrato per avere visione ottimale dell'incontro ma anche in modo da lasciare libertà di movimento agli atleti e in modo da favorire la visuale al pubblico e ai giudici.

Identificazione e abbigliamento: ogni giudice di linea sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive e il materiale fornito dall'organizzazione. Ogni giudice sarà fornito di tesserino di identificazione.

GIURIA

Quantità: Ogni quadrato avrà due giurati: un segnapunti e un cronometrista

Ruolo: Sotto la direzione dell'arbitro centrale la giuria dovrà:

- tenere il punteggio dell'incontro, tenere il tempo dell'incontro
- chiamare gli atleti che devono gareggiare e annunciare chi saranno gli atleti che seguiranno
- fermare e far ripartire il cronometro seguendo gli ordini dell'arbitro centrale
- segnalare all'arbitro centrale la fine dell'incontro
- tenere aggiornato il tabellone di gara

Locazione: La giuria siederà a un apposito tavolo ad un minimo di m. 1.50 dalla la linea del quadrato

Identificazione e abbigliamento ogni giurato sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive e il materiale fornito dall'organizzazione. Ogni giurato sarà fornito di tesserino di identificazione.

NOTA BENE: Per lo svolgimento regolare della competizione in ogni quadrato dovranno essere presenti sei ufficiali di gara (di cui due giurati).

Prima dell'inizio della competizione il commissario di gara informerà gli ufficiali di gara sui tempi di lavoro e quelli di riposo di ognuno.

SERVIZIO D'ORDINE:

Quantità: In relazione al numero dei quadrati (minimo: due persone per quadrato di gara, 2 persone per area di riscaldamento, 1 persona per area gestione gara)

Ruolo: Sotto la direzione del commissario di gara garantirà il corretto svolgimento della competizione e in particolare controllerà l'accesso alle varie zone.

Locazione: a discrezione del commissario di gara

Identificazione e abbigliamento: sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive e il materiale fornito dall'organizzazione e sarà fornito di tesserino di identificazione.

NOTA BENE: gli ufficiali di gara sono coloro che rendono possibile lo svolgimento della competizione e la rappresentano. il loro comportamento dovrà essere impeccabile così' come il loro abbigliamento. non dovranno masticare caramelle o chewing-gum ne mangiare in prossimità del quadrato. non dovranno assolutamente interagire con gli atleti o con i coach se non in modo formale, ufficiale ed educato. Non potranno mai abbandonare il quadrato se non previo permesso dell'arbitro centrale
Le cariche di ufficiale di gara e di coach sono incompatibili se avvengono nella stessa competizione.

VESTIARIO E PROTEZIONI DEGLI ATLETI

Vestiario: gli atleti vestiranno la divisa della società di appartenenza. Le divise non dovranno contenere cerniere o alcun corpo rigido. Sono obbligatori i pantaloni lunghi fino alla caviglia (per il semi e light contact). Non sono ammesse canottiere. La divisa e le protezioni non dovranno recare scritte volgari o sconvenienti ne simboli politici più o meno palesi. La divisa dovrà essere in ordine e pulita. Alla vital'atleta dovrà vestire una cintura attestante il suo livello tecnico (nel semi e light contact).

PROTEZIONI OBBLIGATORIE: Caschetto (dovrà essere imbottito anche sulla nuca, non dovrà avere corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario - sono ammessi i caschi con visiera in plexiglas in quanto la stessa è da intendersi come protezione per l'atleta e non come pericolosa per l'avversario)

Guanti: possono essere chiusi o a mano aperta (solo nel SEMI CONTACT). I guanti a mano aperta devono obbligatoriamente coprire con imbottitura dita, dorso della mano, taglio della mano - sia interno che esterno - nocche e polso. I guanti dovranno chiaramente essere del tipo da combattimento e assolutamente non da sacco o simili. Non sono ammessi guanti con lacci. Nel light contact e nelle discipline a contatto pieno sono obbligatori guanti chiusi da dieci onces

Parapiede (dovrà coprire tutto il piede - dorso, dita e calcagno - eccetto la parte su cui si appoggia - pianta del piede -)

Paratibia (non devono essere di materiale rigido e vanno indossati sotto il pantalone)

Paradenti

Conchiglia (vestita sotto il pantalone)

Paraseno (per le donne, vestito sotto la divisa)

Altre protezioni ammesse: bendaggi alle mani, paragomiti, paraginocchia, corpetti paracostole

Oggetti e unghie: come precauzione di sicurezza gli atleti non dovranno vestire gioielli, catenine, braccialetti, orecchini, orologi ecc. e dovranno avere unghie corte

PENALITA': ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà un minuto e mezzo (90 secondi) per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine verrà squalificato. Se l'atleta che si presenta non in ordine sul quadrato si ripresenterà in ordine entro i 90 secondi potrà gareggiare ma verrà penalizzato di un punto.

CATEGORIE DI GARA

CATEGORIE DI PESO WKF INTERNATIONAL

Categoria di peso	Uomini +18	Donne +18	ragazze	Ragazzi	Junior	Junior	Cadetti contatto pieno 16 - 17 Anni	MMA donne	MMA uomini
			-12 anni	-12 anni	Ragazze 13-17	Ragazzi 13-17			

	ANNI	ANNI			anni	anni			
Peso mosca	-54	-50							
Peso piuma	-57	-54	-25	-25		-40	stesso		
Peso leggero	-60	-57	-30	-30	-40	-45	come	-55	-65
Pesi welter leggeri	-63.5	-60	-35	-35		-51	adulti		
Welter	-67	-63	-40	-40	-45	-55	categoria	-60	-70
Peso Medio leggero	-71		-45	-45	-51	-59	per		-75
Peso Medio	-75	-66	+45	+45	-55	-63	uomini	-65	-80
Medio massimo	-81				-59	-67	e	- 70	-85
Peso massimo leggero	-86				-63	-71	donne		-90
Peso Massimo	-91	+ 66			+63	+71		+ 70	- 100
Super Massimo	+91								+100

REGOLE DELLA GARA DI SEMI CONTACT

Disponibilità degli atleti: L'atleta deve essere nei pressi del quadrato quando viene chiamata la sua categoria e rispondere all'appello che verrà fatto dall'arbitro centrale o dallo speaker. Quando sarà il suo turno dovrà presentarsi sul quadrato immediatamente.

Quando un atleta non si presenta alla prima chiamata la giuria lo chiamerà per altre due volte alla distanza di 30 secondi. Trascorsi altri 30 secondi dalla terza ed ultima chiamata l'atleta che non si sia presentato verrà squalificato.

Presentazione: Nelle pause fra gli incontri e prima dell'inizio dell'incontro l'arbitro centrale sarà immobile e in posizione d'attesa al centro del quadrato e i giudici di linea saranno immobili nella stessa posizione agli angoli del quadrato. Tutti coloro che sono in piedi e in posizione d'attesa saranno rivolti verso il tavolo della giuria. Quando chiamati dalla giuria gli atleti si porranno al di fuori del lato del quadrato a loro assegnato (l'atleta primo chiamato si porrà sul lato destro dell'arbitro centrale).

Atleti dentro il quadrato: per chiamare gli atleti dentro il quadrato l'arbitro centrale farà un cenno ed essi si porranno dietro la linea di partenza.

Controllo delle protezioni e del vestiario: per verificare che la tenuta degli atleti sia idonea, l'arbitro centrale inviterà con un cenno i due giudici di linea a controllare. Una volta eseguito il controllo formale i due giudici eseguiranno un inchino verso l'arbitro centrale e torneranno al loro posto.

Saluto e inizio del combattimento: al cenno dell'arbitro gli atleti eseguiranno il saluto. Quando l'arbitro centrale pronuncerà la parola "Posizione !" gli atleti assumeranno la posizione di guardia dietro la linea di partenza, alla parola "Combattere !" dell'arbitro centrale e al suo

contemporaneo cenno la gara avrà inizio.

Tempo di gara: la durata del combattimento potrà essere di una ripresa di tre minuti o due riprese da due minuti (salvo eccezioni preventivamente comunicate)

Il tempo verrà interrotto solo su indicazione dell'arbitro centrale con la parola "Tempo" e il relativo cenno. Alla fine del tempo regolamentare l'arbitro centrale dato lo stop proclamerà chiamando al centro il vincitore alzandogli il braccio. In caso di parità si protrarrà il combattimento per un altro minuto. In caso di ulteriore parità il combattimento verrà fatto continuare fino a quando uno dei due atleti segnerà una tecnica aggiudicandosi così il combattimento.

Tempo tra gli incontri: ad ogni atleta verrà dato un tempo minimo di cinque minuti di recupero tra un incontro e l'altro.

Coach: Il coach deve assistere il suo atleta prima e dopo l'incontro. Qualora il coach sia ammesso nell'area di gara dovrà mantenere un atteggiamento perfettamente entro i limiti della sportività e dell'educazione verso l'arbitro, i giudici, il proprio atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e il pubblico. Se il coach assisterà l'atleta anche durante l'incontro, potrà accedere al parterre di gara solo se vestito con la tuta della sua società e con scarpe ginniche. Il coach dovrà astenersi dal giudicare l'operato degli arbitri anche solo con gesti o espressioni del viso e dal cercare di influenzarli. Il coach dovrà astenersi dall'incitare il suo atleta ad alta voce. Il coach, come gli atleti, non può sostare nei pressi dei tavoli di giuria e nei pressi del quadrato e non può conferire con nessun addetto alla gara se non con il commissario di riunione. La mancata osservanza di quanto sopra descritto comporterà il richiamo e poi l'allontanamento del coach. Tale allontanamento potrà essere relativo solo a quel combattimento o permanente. Nel caso di allontanamento permanente il coach dovrà sostare solo nell'area per il pubblico.

Time out: il coach o l'atleta possono chiamare Time out per sistemare, qualora ve ne fosse bisogno, il vestiario o le protezioni, o per ferita.

Ritiro dell'atleta: un atleta può ritirarsi dalla competizione alzando il braccio e uscendo dal quadrato dopo avere eseguito il saluto all'avversario e ai giudici. Tale ritiro può essere eseguito anche dal coach.

Comportamento dell'atleta: l'atleta è tenuto al massimo rispetto di tutti presenti, deve astenersi da commenti, anche non verbali, e da discussioni. In gara può conferire solo con il proprio coach e comportarsi sempre con la massima educazione e sportività.

BERSAGLI VALIDI: testa (esclusi la sommità del capo, il collo e la nuca)

tronco (frontale e laterale, esclusi arti e schiena)

piede (parte coperta da protezione, solo per le spazzate)

BERSAGLI VIETATI sono bersagli vietati quelli non specificati come bersagli validi

TECNICHE VALIDE tutte le tecniche di pugno, dorso della mano, taglio della mano interno ed esterno (non sono ammessi altri colpi a mano aperta)

tutte le tecniche di calcio (anche saltate) e spazzate

I colpi devono essere portati su bersagli validi solo con le mani e i piedi, sono valide le tecniche saltate e in sbilanciamento.

COEFFICIENTI DI PUNTEGGIO

1 punto - ogni tecnica di braccia che arrivi al bersaglio sia al tronco che al viso

1 punto - ogni tecnica di calcio al CORPO. Ogni SPAZZATA che faccia toccare l'avversario almeno con una parte del corpo ad esclusione dei piedi

2 punti - ogni tecnica di calcio che arrivi alla TESTA

GIUDIZIO DI VALIDITA' DI UNA TECNICA: una tecnica è ritenuta valida quando contiene i requisiti di correttezza tecnica, distanza, dinamicità (velocità e precisione), controllo al bersaglio ed equilibrio(cioè l'atleta non cade ne durante ne dopo la tecnica. La tecnica viene considerata valida anche se seguita da caduta solo qualora l'atleta cada in seguito a spinta scorretta, cioè non motivata da attacco)

Non sono valide le tecniche cieche .

TECNICHE CIECHE: sono considerate tecniche cieche le tecniche di pugno in cui lo sguardo e/o la fronte non siano diretti verso l'avversario. Tale regola non è applicata alle tecniche di calcio.

CONTATTO

DEFINIZIONE: Contatto Leggero: nessuna penetrazione o movimento dell'avversario come risultato della tecnica. Solo toccare. Nessuna fuoriuscita di sangue

Contatto moderato: lieve penetrazione o movimento dell'avversario come risultato della tecnica. Colpire leggero. Nessuna fuoriuscita di sangue

Contatto eccessivo: estrema penetrazione o movimento dell'avversario come risultato della tecnica. Ogni fuoriuscita di sangue è da considerarsi contatto eccessivo (se la tecnica è stata eseguita di "prima intenzione" e in attacco)

Solo per le categorie senior è da considerarsi contatto eccessivo al tronco il contatto che provochi incidente (a parere del medico di gara).

USCITE: viene considerata uscita ogni volta che un piede venga poggiato fuori dalla linea degli otto metri o che entrambi i piedi vengano poggiati fuori dalla linea dei sei metri (qualora il quadrato sia di metri sei se un contendente poggia un piede fuori della linea e solleva l'altro è considerata uscita).

L'uscita viene considerata tale anche se non volontaria e se giustificata dall'azione di combattimento (quindi anche in attacco), l'unica eccezione può essere una spinta con le mani (tecnica non ammessa).

Penalità: alla prima e alla seconda uscita l'atleta viene richiamato e le uscite annotate dai giurati, alla terza uscita l'atleta viene penalizzato di un punto, alla quarta uscita l'atleta viene penalizzato di un altro punto, alla quinta uscita l'atleta viene SQUALIFICATO.

ATLETA ATTERRATO: si considera atleta atterrato quando una qualsiasi parte del corpo tocca terra (eccetto i piedi)

AZIONI PROIBITE

colpire senza controllo

colpire dopo lo stop

colpire con tecniche non specificate come tecniche valide

colpire bersagli non specificati come bersagli validi

trattenere l'avversario, spingerlo, afferrarlo

mordere, graffiare e eseguire leve articolari

eseguire tecniche appoggiando qualsiasi parte del corpo a terra (eccetto i piedi)

spazzare contro articolazione

gridare senza ragione e fare gesti irrispettosi

perdere volutamente tempo

evitare il combattimento (correndo, girando la schiena, cadendo a terra sia in attacco che in difesa, ecc.)

parlare durante l'incontro

PENALITA' E SQUALIFICHE

Ogni qualvolta un contendente commetterà un fallo i giudici potranno richiamarlo, penalizzarlo o squalificarlo a seconda della gravità del caso.

Violazioni non gravi del regolamento daranno luogo a richiami (due) e successivamente un punto di penalità che sarà sottratto all'atleta penalizzato, al quarto richiamo sarà sottratto ancora un punto e al successivo richiamo scatterà la squalifica automatica.

Vengono considerati falli gravi quelli che mettono a repentaglio l'incolumità dei contendenti e i comportamenti palesemente maleducati e antisportivi. Sono aggravanti del fallo grave

l'intenzionalità e la reiterazione. **A seconda della gravità del fallo i giudici**

potranno penalizzare di un punto o anche squalificare direttamente.

Mentre per l'assegnazione del punto di penalità è sufficiente la maggioranza dei giudici (due su tre) per la squalifica è necessaria l'unanimità dei giudici. In caso di controversia l'ultima parola spetterà al responsabile arbitri.

ASSEGNAZIONE DI PUNTI O PENALITA'

L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "Stop" ogni volta che uno dei due atleti è andato a segno con una tecnica regolare (su propria iniziativa o su segnalazione di un giudice di linea)

Allo stop i due atleti si posizioneranno dietro la linea di partenza fino a nuovo ordine.

Il punto viene assegnato solo dalla maggioranza dei giudici (due su tre) e così il richiamo e il punto di penalità. Per la squalifica è necessaria l'unanimità dei giudici.

Ogni giudice dovrà esprimere il suo giudizio (non è contemplata l'astensione. In caso un giudice non veda l'azione deve segnalare che per lui non è stata effettuata alcuna tecnica valida).

Viene assegnato punto all'atleta che segna per primo. Qualora due atleti segnino contemporaneamente viene assegnato punto a entrambi.

Non possono essere assegnati contemporaneamente punto e uscita nella stessa azione.

Non si può assegnare punto a un atleta che abbia fatto precedere o seguire la tecnica valida da un fallo.

VITTORIA DELL'INCONTRO

L'atleta può vincere l'incontro:

- per avere totalizzato più punti dell'avversario al termine del tempo di gara
- per avere segnato dieci punti più dell'avversario (anche prima del termine del tempo di gara)
- per abbandono o per squalifica dell'avversario
- per intervento medico

ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

A fine combattimento l'arbitro centrale fermerà l'incontro chiamando gli atleti vicino a se, attenderà che dal tavolo della giuria gli venga annunciato il vincitore e alzerà il braccio di questi.

SQUALIFICA DELL'AVVERSAIO

In caso un atleta venga squalificato in seguito a intervento medico, chi ha subito il fallo - sebbene dichiarato vincitore - non può continuare la gara se non previa autorizzazione del medico.

INTEGRAZIONI REGOLE PER LA GARA DI LIGHT CONTACT

Il light contact si differisce dal semi contact perchè il combattimento non viene arrestato quando uno dei due atleti segna una tecnica valida (e il combattimento viene interrotto quindi solo per irregolarità) e la ripresa viene lasciata scorrere fino alla fine e giudicata così nella sua complessità.

TEMPO DI GARA: la durata del combattimento sarà di due riprese da due minuti. La durata dei combattimenti potrà essere modificata prima della gara su indicazione del commissario di riunione o del responsabile organizzativo per esigenze particolari.

Il tempo verrà interrotto solo su indicazione dell'arbitro centrale con la parola "Tempo" e il relativo cenno.

ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA: la vittoria è decretata al termine di ogni incontro da tre giudici (due giudici di linea e l'arbitro centrale oppure tre giudici di linea).

Vince l'incontro l'atleta che mette a segno più tecniche valide.

I giudici dovranno giudicare la validità delle tecniche come per il semi contact.

In ogni ripresa ogni atleta dovrà lanciare almeno sei tecniche di calcio che vadano a contatto (penalità di un punto sul cartellino per la violazione di questa regola).

I giudici di linea siederanno attorno al quadrato e al termine di ogni ripresa dovranno stabilire il punteggio della ripresa in appositi cartellini assegnando **dieci punti** al miglior atleta e **nove o otto punti** (a seconda del divario) all'avversario. In caso di parità al termine dell'incontro dovranno esprimere una preferenza per uno dei due contendenti. Negli incontri di torneo non è ammessa la parità (negli incontri di qualificazione). Negli incontri di finale può essere ammessa la

parità (solo in casi particolari).

Alla fine del tempo regolamentare l'arbitro centrale dato lo stop proclamerà chiamando al centro il vincitore alzandogli il braccio dopo che il tavolo della giuria gli avrà comunicato il risultato dei cartellini.

BERSAGLI VALIDI: come semi contact

TECNICHE VALIDE come semi contact eccetto che sono proibiti colpi con taglio della mano interno ed esterno (non sono ammessi quindi colpi a mano aperta)

CONTATTO VALIDO: Per tutte le categorie: contatto moderato

La fuoriuscita di sangue viene considerata contatto eccessivo qualora comprometta la prosecuzione dell'incontro (a parere medico) e solo nel caso la tecnica sia stata effettuata con l'intenzione di far del male all'avversario

PREFERENZA IN CASO DI PARITA': in caso i giudici considerino che gli atleti siano andati a segno totalizzando lo stesso punteggio (situazione rara) dovranno esprimere la preferenza in base ai seguenti parametri, nell'ordine:

- **correttezza tecnica**

- **numero di calci**

- **maggior attività svolta nell'incontro**

- **miglior difesa attiva**

- **spettacolarità delle azioni svolte**

La potenza dei colpi non è assolutamente considerata come elemento preferenziale.

REGOLE PER FORME MUSICALI

Tutte le forme devono essere eseguite su base musicale (con durata minima di 30 secondi e durata massima di 90 secondi).

CATEGORIE (unificate Hard, Soft e Weapons)

CATEGORIE GIOVANILI

SPERANZE Maschi e Femmine assieme

ALLIEVI Maschi e Femmine assieme

MASCHI

Juniores e Seniores

FEMMINE

Juniores e Seniores

CRITERI DI GIUDIZIO

Aspetto recitativo punti 10

Coordinamento musicale e motorio punti 10

Grado di difficoltà tecnico e coordinativo punti 10

Difficoltà degli elementi acrobatici punti 10

I punti sono assegnati utilizzando solo un decimale. Il punteggio minimo per ciascun parametro è sei, il

voto finale è la media dei quattro parametri.

La gara verrà giudicata da cinque giudici seduti in riga di fronte al quadrato. Dal computo finale verranno tolti il voto più alto e quello più basso e verrà fatta la media dei tre voti restanti ottenendo così

il punteggio finale.

N.B.: gli elementi acrobatici e puramente coreografici non sono elemento preferenziale se non perfettamente giustificati nel contesto dell'azione di combattimento stilizzata. Gli elementi acrobatici

non possono superare il numero di due ed essere ripetuti più di due volte.

