

REGOLAMENTO ARBITRALE



Sede internazionale w.t.k.a. italia kung fu

BRESCIA – Italy – Via Lamosa N°7 Provaglio d'iseo

E-mail: info@wtkaitaliakungfu.com - FAX.0039 – 0305100048

Segreteria Mobile (0039)3285638015

REGOLAMENTO ARBITRALE W.T.K.A. ITALIA KUNG FU



INTRODUZIONE

LO SCOPO DELLA COMPETIZIONE È LA VITTORIA, CHE COSTRUISCE L'UOMO FORTE DA PIÙ DI 1000 ANNI, PERÒ L'ESPERIENZA DEI NOSTRI ANTENATI HA DIMOSTRATO CHE LA FORMAZIONE DELL'UOMO FORTE A SCAPITO DELL'UOMO EQUILIBRATO DANNEGGIA IL VALORE DEL PRATICANTE E LIMITA LE PROFONDITÀ DELL'ARTE STESSA.

NON BISOGNA SOTTOVALUTARE IL VALORE DELLA PROVA DEL COMBATTIMENTO CHE È NECESSARIA ALLA CRESCITA DEL PRATICANTE STESSO, PERCHÉ RAPPRESENTA IL DURO MOMENTO DELLA VERITÀ E IN QUEL MOMENTO SI VALUTANO LE PROPRIE CAPACITÀ.

QUESTA PROVA È INDISPENSABILE PER IL PRATICANTE CHE VUOLE PROGREDIRE, POICHÉ IN TALE SITUAZIONE HA L'OPPORTUNITÀ DI VERIFICARE L'EFFICACIA DELLE TECNICHE APPRESE.

QUESTA PROVA È UN MEZZO PER AVVICINARSI ALLA PERFEZIONE DELLA TECNICA E NON UN VERO CONFRONTO CON UN AVVERSARIO.

IN QUESTO MODO GLI ATTACCHI LIBERI DIVENGONO COSTRUTTIVI, IL FINE DEL COMBATTIMENTO NON È PIÙ VINCERE L'AVVERSARIO MA PROGREDIRE INSIEME A LUI.

IL MIGLIORAMENTO DELLA CONOSCENZA DELL'ARTE MARZIALE È IL FINE COMUNE, SEGUENDO LO SPIRITO CAVALLERESCO DEGLI ANTICHI GUERRIERI.

MAESTRO

MARCO GUARNERI

COMBATTIMENTI

LA SUPERFICIE DI GARA E IL MATERIALE NECESSARIO

1) IL QUADRATO DI GARA.

LA SUPERFICIE DEVE ESSERE PIATTA E LISCIA, LE DIMENSIONI MINIMO 6 X 6 Mt. E MASSIMO 10 X 10 Mt., COMPOSTA DI MATERASSINI UNITI TRA LORO AD INCASTRO O BLOCCATI CON NASTRO ADESIVO AI LATI.

2) IL CRONOMETRO

UN CRONOMETRO PER OGNI TAVOLO DI GIURIA.

3) IL SEGNALE SONORO

UN SEGNALE SONORO (TIPO GONG O CAMPANA).

4) IL TAVOLO DI GIURIA

UN TAVOLO CON SEDIE PER OGNI QUADRATO DI GARA, POSTI A 4 Mt. AL CENTRO DALLA ZONA DELLE COMPETIZIONI.

5) IL COMBATTIMENTO ARMATO

PER QUANTO RIGUARDA LE COMPETIZIONI ARMATE COME SOPRA ELENCATO CON L'AGGIUNTA DI UN BASTONE CORTO PER L'ARBITRO CENTRALE, PER ASSEGNARE I PUNTI E GESTIRE IL COMBATTIMENTO A DISTANZA.

6) GLI ARBITRI LATERALI.

DUE ARBITRI LATERALI PER OGNI COMPETIZIONE.

LA TENUTA E L'IGIENE DEGLI ATLETI

1) LA DIVISA.

L'ATLETA DEVE INDOSSARE LA DIVISA O MAGLIETTA E PANTALONI LUNGHI, SECONDO LE NORME DELLO STILE DI APPARTENENZA.

NON SONO AMMESSI ABBIGLIAMENTI NON CONFORME ALL'ETICA DELL'ARTE MARZIALE. SONO VIETATE LE SCARPE.

2) LA CINTURA

L'ATLETA PRIMA DI SALIRE SUL QUADRATO DI GARA DEVE INDOSSARE LA CINTURA DI RICONOSCIMENTO MESSA A DISPOSIZIONE DALL'ORGANIZZAZIONE (CINTURA AZZURRA O ROSSA).

3) LE PROTEZIONI

L'ATLETA DEVE INDOSSARE:

- a) LA CONCHIGLIA, SOTTO LA DIVISA,
- b) CORPETTO, OBBLIGATORIO PER I MINORENNI, FACOLTATIVO PER GLI ADULTI;
- c) PARADENTI, FACOLTATIVO PER ADULTI E MINORENNI;
- d) PARATIBIE COMPLETO DI CALZARI (DEVE COPRIRE PERFETTAMENTE TUTTO IL PIEDE ANCHE LE DITA).

- e) GUANTI POINT COMBAT (COMBATTIMENTO AL PUNTO) CHIUSI DA 10 ONCE;
- f) GUANTI FREE LIGHT COMBAT (COMBATTIMENTO LIBERO A CONTATTO LEGGERO) APERTI..
- g) CASCO CON GRATA FACOLTATIVA

4) LE UNGHIE E I CAPELLI

LE UNGHIE DEI PIEDI E DELLE MANI CORTE E PULITE, I CAPELLI LUNGHY DEVONO ESSERE RACCOLTI CON UN ELASTICO.

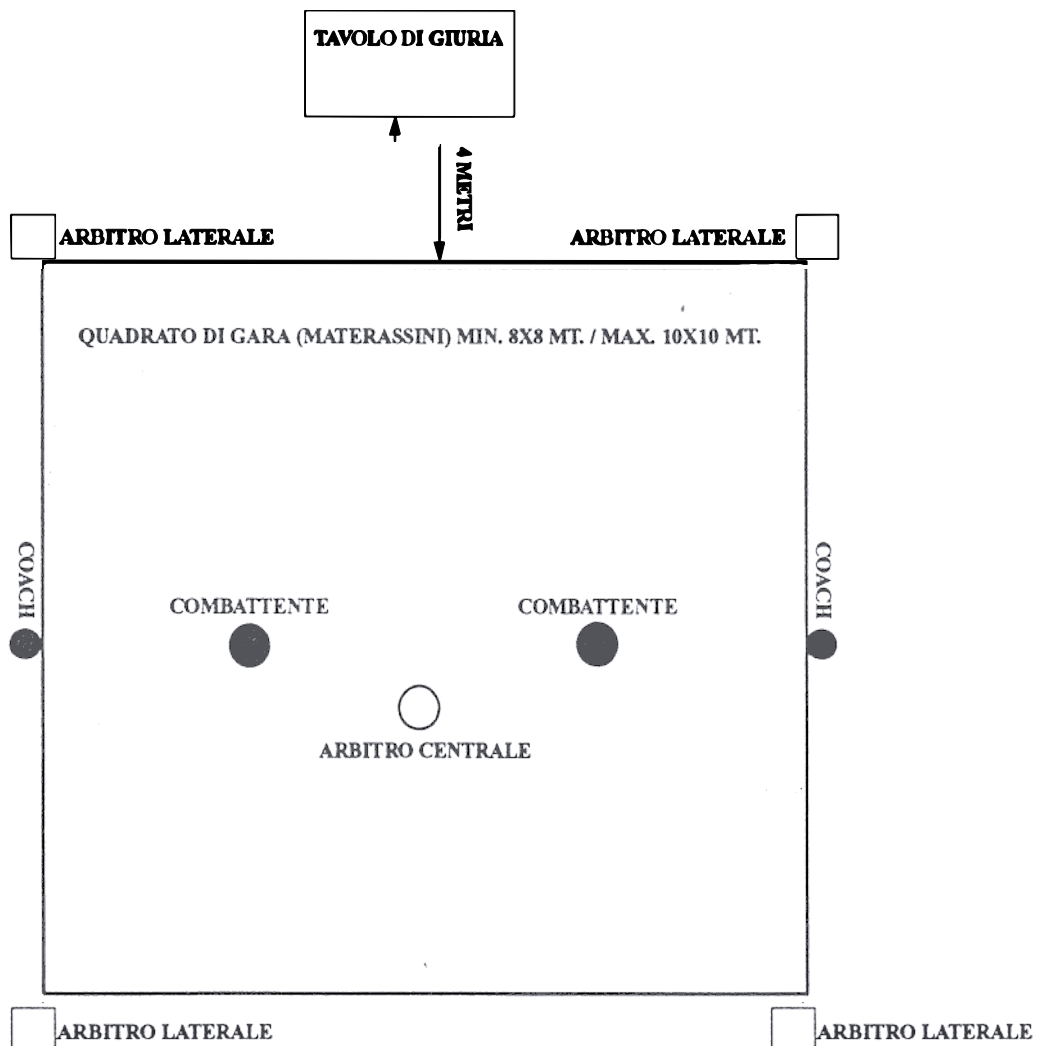
5) GLI OCCHIALI E LE LENTI A CONTATTO

GLI OCCHIALI SONO VIETATI. È POSSIBILE USARE LE LENTI A CONTATTO (MORBIDE) O GLI OCCHIALI SPECIALI, COMUNQUE SOTTO IL CASCHETTO CON LA GRATA DI PROTEZIONE.

6) GLI OGGETTI PERSONALI PERICOLOSI

L'ATLETA PRIMA DEL COMBATTIMENTO DEVE TOGLIERE TUTTI GLI OGGETTI PERSONALI, METALLICI E NON (CATENINE, ANELLI, BRACCIALI, ORECCHINI, PIERCING, ECC...).

ESEMPIO DEL QUADRATO DI GARA



LE ISCRIZIONI E LE AMMISSIONI ALLE COMPETIZIONI

1) LA VISITA MEDICA

TUTTI GLI ATLETI PER POTER PARTECIPARE ALLE COMPETIZIONI DEVONO AVERE SUPERATO LA VISITA MEDICA AGONISTICA E AVERE COPERTURA ASSICURATIVA, PERTANTO L'INSEGNANTE RESPONSABILE DEI PROPRI ATLETI DEVE CONSEGNARE ALL'ORGANIZZATORE DELLA COMPETIZIONE COPPIA ELENCO VISITE MEDICHE E TESSERAMENTI. IN CASO CONTRARIO GLI ATLETI SPROVVISTI DI CODESTI DOCUMENTI NON POTRANNO PRENDERE PARTE ALLA COMPETIZIONE.

2) LE ISCRIZIONI

L'ATLETA DEVE ESSERE IN REGOLA CON L'ASSICURAZIONE ATLETI E CON IL TESSERAMENTO ASSOCIATIVO DELL'ANNO IN CORSO, PER PARTECIPARE ALLE COMPETIZIONI.

GLI INSEGNANTI DEVONO FAR PERVENIRE LE ISCRIZIONI 15 GIORNI PRIMA DELLE COMPETIZIONI E DEVONO SPECIFICARE SULL'APPOSITO MODULO: NOME, COGNOME, ETÀ, GRADO E PESO DEI PARTECIPANTI. IN CASO DI RITARDO NON SI ACCETTANO ADESIONI.

3) LE AMMISSIONE AL QUADRATO DI GARA

GLI ATLETI PER POTER ESSERE AMMESSI AL QUADRATO DI GARA DEVONO INDOSSARE TUTTE LE PROTEZIONI OBBLIGATORIE, ELENcate PRECEDENTEMENTE, ED AVERE L'ABBIGLIAMENTO IN ORDINE.

NB: L'ATLETA CHE GAREGGIA SENZA RISPETTARE LE NORME DEL REGOLAMENTO, VERRA' PENALIZATO.

LE CONDIZIONI PER L'AVVIO DELL'INCONTRI

1) LA SQUADRA DI SOCCORSO

LA SQUADRA DI SOCCORSO E' COMPOSTA DA UN MEDICO E DAL PERSONALE PARAMEDICO CON UN'AUTO-AMBULANZA.

2) LA ZONA DEI COMBATTIMENTI

NELLA ZONA LARGA DI CIRCA 3 Mt., CHE CIRCONDA IL QUADRATO DI GARA, POSSONO ENTRARE ESCLUSIVAMENTE LA COMMISSIONE ARBITRALE, GLI UFFICIALI DI GARA, IL COACH DELL'ATLETA CHE STA COMBATTENDO E LA SQUADRA DI SOCCORSO. TUTTI GLI ESTRANEI ALLA COMPETIZIONE DOVRANNO RESTARNE AL DI FUORI.

3) L'EQUIPE ARBITRALE

DEVONO ESSERE PRESENTI PER OGNI QUADRATO DI GARA UN NUMERO SUFFICIENTI DI ARBITRI E ASSISTENTI ARBITRALI.

GLI ACCOMPAGNATORI (COACH)

SIA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE CHE IN QUELLE INDIVIDUALI GLI ATLETI POSSONO ESSERE ASSISTITI DA UN ACCOMPAGNATORE, IL QUALE SI COLLOCHERÀ DA UN LATO ENTRO I TRE METRI CHE CIRCONDANO IL QUADRATO DI GARA.

L'ACCOMPAGNATORE O COACH PUÒ CONSIGLIARE IL PROPRIO ATLETA , EVITANDO DI DISTURBARE GLI ARBITRI DURANTE LA COMPETIZIONE.

DURANTE IL COMBATTIMENTO È FATTO "**DIVIETO ASSOLUTO**" DI GRIDARE O DISTURBARE GLI ARBITRI, IN QUESTI CASI L'ARBITRO CENTRALE POTRÀ SANZIONARE L'ATLETA (ALLONTANAMENTO O SQUALIFICA).

LA DIVISA DEGLI ARBITRI

LA DIVISA DEGLI ARBITRI E' FORMATA DA CALZONI GRIGI, CAMICIA BIANCA CON MANICHE LUNGHE D'INVERNO E CORTE D'ESTATE, GIACCA BLU, SCARPE NERE DA ARBITRAGGIO (CINESINE) E CRAVATTA LOGO E TESSERINO UFFICIALE W.T.K.A..

SIA LA DIVISA CHE IL REGOLAMENTO DI GARA E IL TESSERINO IDENTIFICATIVO VIENE CONSEGNATO DURANTE IL CORSO ARBITRALE SVOLTO OGNI ANNO.

DURANTE CODESTO CORSO VENGONO FORMATI NUOVI ARBITRI CHE A SECONDO DELL'IMPEGNO DIMOSTRATO AQUISISCONO OLTRE ALL'ESPERIENZA QUALIFICHE NEL SETTORE ARBITRALE.

IL SETTORE ARBITRALE E UN SETTORE A SE CHE HA COME OBBIETTIVO LA CRESCITA ED IL MIGLIORAMENTO DELLE COMPETIZIONI SVOLTE NELLA MASSIMA IMPARZIALITA', APERTO A INSEGNANTI ATLETI ED ESTERNI CHE VOGLIONO CONDIVIDERE CON NOI LA CRESCITA DI QUESTO SETTORE.

LE PROTEZIONI OBBLIGATORIE

COMBATTIMENTO

POINT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI CHIUSI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE - PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE (GRATA FACOLTATIVA)
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

FREE LIGHT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI APERTI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE - PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE (GRATA FACOLTATIVA)
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

TEAM POINT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI CHIUSI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE - PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

COMBATTIMENTO ARMATO

WEAPON POINT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI APERTI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE – PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

WEAPON FREE LIGHT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI APERTI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE – PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

TEAM WEAPON POINT COMBAT

- UN PAIO DI GUANTI APERTI
- UNA CONCHIGLIA DI PROTEZIONE
- UN PAIO DI PARATIBIE – PIEDE
- UN CASCHETTO CON GRATA DI PROTEZIONE
- UN CORPETTO (PER GLI ATLETI SOTTO I 18 ANNI)

LO SVOLGIMENTO DELL'INCONTRI

1) L'INIZIO DELLA MANIFESTAZIONE

TUTTI GLI ATLETI VENGONO CHIAMATI PER L'APERTURA DELLA MANIFESTAZIONE.

2) L'INIZIO DELLA COMPETIZIONE

GLI ATLETI VENGONO CHIAMATI DAL TAVOLO DI GIURIA E SI PRESENTANO SUL QUADRATO DI GARA APPARTENENTE ALLA PROPRIA CATEGORIA, DOVE ESEGUIRANNO IL SALUTO CON GLI ARBITRI, SUCCESSIVAMENTE L'ARBITRO CENTRALE SPIEGHERÀ VISUALMENTE E VERBALMENTE IL REGOLAMENTO CON I PUNTEGGI, ONDE EVITARE INCOMPRESIONI O SUCCESSIVI RECLAMI.

3) TERMINOLOGIA DA GARA

DURANTE LE COMPETIZIONI NAZIONALI GLI ARBITRI ESPRIMERANNO I COMANDI DA GARA IN ITALIANO, MENTRE NEI CAMPIONATI EUROPEI E MONDIALI I TERMINI SARANNO IN INGLESE.

4) IL COMBATTIMENTO

GLI ATLETI VENGONO CHIAMATI DAL TAVOLO DI GIURIA E SI PRESENTANO IN PIEDI AI LATI OPPOSTI DEL QUADRATO DI GARA, DOVE L'ARBITRO CENTRALE LI FARÀ ENTRARE AL CENTRO PER ESEGUIRE IL SALUTO PRIMA DEL COMBATTIMENTO.

QUANDO UN'ATLETA NON SI PRESENTA SUL QUADRATO PER IL COMBATTIMENTO VIENE DESIGNATO VINCITORE L'ALTRO DOPO I TRE APPELLI, IL TEMPO MASSIMO È DI 30 SECONDI AD APPELLO.

5) I TEMPI DEL COMBATTIMENTO

OGNI COMBATTIMENTO DURA NORMALMENTE 3 MINUTI "EFFETTIVI".

6) LA PARITA' DI PUNTEGGIO

IN CASO DI PAREGGIO VIENE DISPUTATO UN TERZO TEMPO DA 60 SECONDI.

SE AL TERMINE DI TALE TEMPO SUPPLEMENTARE SI RICONFERMA LA PARITA' IL COMBATTIMENTO VIENE PROLUNGATO AD OLTRANZA: CHI PORTERÀ A SEGNO LA PRIMA TECNICA VALIDA SI AGGIUDICHERÀ L'INCONTRO.

7) FINE INCONTRO CON LA VITTORIA DI UN ATLETA

L'ARBITRO CENTRALE CHIAMA GLI ATLETI AL CENTRO, RICHIEDE IL VERDETTO DEI GIUDICI LATERALI ED INFINE PROCLAMA IL VINCITORE E FA ESEGUIRE IL SALUTO.

8) L'INFORTUNIO ACCIDENTALE

L'EQUIPE ARBITRALE PER FAR PROSEGUIRE L'INCONTRO AD UN ATLETA INFORTUNATO SI DEVE RIMETTERE ALLA DECISIONE DEL MEDICO DI SERVIZIO.

PUNTEGGIO COMBATTIMENTO A PUNTO (POINT COMBAT)-(FIGHT POINT)

COMBATTIMENTO A PUNTO

- SONO VALIDE TECNICHE DI PUGNO CALCIO, CALCIO VOLANTE E SPAZZATA, (NON SONO AMMESSE TECNICHE DI LOTTA, TUTTI I TIPI DI SPAZZATA A TERRA, STRANGOLAMENTI, LEVE)
- LE TECNICHE POCO PRECISE POSSONO NON ESSERE PRESE IN CONSIDERAZIONE E QUELLE PORTATE ALL'ESTERNO DEL QUADRATO DI GARA NON VERRANNO VALUTATE.
- IL PRIMO RICHIAMO UFFICIALE È UN AVVERTIMENTO, IL SECONDO COMPORTA LA PERDITA DI 1 PUNTO E AL TERZO RICHIAMO UFFICIALE AVVERRA' LA SQUALIFICA DELL'ATLETA.
- LA PRIMA USCITA DAL QUADRATO DI GARA COMPORTA UN AVVISO VERBALE, LA SECONDA USCITA COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO E LA TERZA USCITA COMPORTA LA SQUALIFICA DELL'ATLETA.
- STOP AD OGNI TECNICA PORTATA A SEGNO
- I COLPI NON DEVONO ESSERE CARICATI MA CONTROLLATI E SOPRA LA CINTURA

IL COMPORTAMENTO DA RICHIAMO UFFICIALE

- SPINGERE INTENZIONALMENTE PER BUTTARE L'AVVERSARIO FUORI DAL QUADRATO.
- COLPIRE CIRCOLARMENTE IN MODO DISORDINATO E SENZA CONTROLLO
- GRIDARE SENZA RAGIONE O FARE GESTI PROVOCATORI (SONO CONSENTITE LE FINTE)
- DOMANDARE SPIEGAZIONI AGLI ARBITRI SULLE LORO DECISIONI NON E' CONSENTITO (VEDI REGOLAMENTO GENERALE SUI RICHIAMI UFFICIALI)
- FINGERE DI ESSERE FERITO NEL TENTATIVO DI FAR SQUALIFICARE L'AVVERSARIO
- VOLTARE LA SCHIENA ALL'AVVERSARIO, ATTACCARE A TESTA BASSA E RIFIUTARSI DI COMBATTERE

IL COMPORTAMENTO DA SQUALIFICA IMMEDIATA

- PARLARE ALL'AVVERSARIO, INSULTARLO O PROVOCARLO VERBALMENTE
- .PORTARE CALCI DIRETTI E CON IL TALLONE AL VISO O ALLA GOLA
- PORTARE LEVE ARTICOLARI, STRANGOLAMENTI E SOFFOCAMENTI
- PORTARE COLPI ALLE ARTICOLAZIONI
- COLPIRE I PUNTI VITALI (NUCA, GOLA, COLONNA VERTEBRALE, GENITALI, ECC...)
- MORDERE, GRAFFIARE, PIZZICARE
- MANCARE DI RISPETTO ALL'EQUIPE ARBITRALE
- PORTARE TECNICHE SENZA CONTROLLO (NO PUGNI A CATENA)

PUNTEGGIO DEL COMBATTIMENTO

A - TECNICHE DA 1 PUNTO

- PUGNO AL CORPO O AL VISO
-

B - TECNICHE DA 2 PUNTI

- PUGNO VOLANTI AL VISO
- TUTTI I CALCI PORTATI AL BUSTO
- TUTTI I CALCI VOLANTI PORTATI AL BUSTO
- SPAZZATE DEVONO ESSERE EFFETTUATE AD ALTEZZA CAVIGLIA CON LA PIANTA DEL PIEDE

C - TECNICHE DA 3 PUNTI

- TUTTI I CALCI PORTATI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI
- TUTTI I CALCI VOLANTI PORTATI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI

D - TECNICA DA 4 PUNTI

- UNCINATO INDIETRO AL VISO VOLANTE (MASSIMO CONTROLLO)
- CIRCOLARE IN ROTAZIONE (MASSIMO CONTROLLO)
- TECNICHE DI CALCIO ACCROBATICHE.

N.B.: SONO VALIDI TUTTI I TIPI DI CALCIO PURCHE' CONTROLLATI

LA VITTORIA DI UN ATLETA

- VITTORIA AI PUNTI
- VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO
- VITTORIA PER ABBANDONO DELL'AVVERSARIO

CATEGORIE PER COMBATTIMENTO A PUNTO.

CATEGORIA BIMBI (DAI 5 AI 6 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA BAMBINI (DAI 7 AI 9 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA *MASCHILE*
CATEGORIA *FEMMINILE*

CATEGORIA CADETTI (DAI 10 AI 12 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA MASCHILE OPEN -130 CM
CATEGORIA MASCHILE OPEN -140 CM
CATEGORIA MASCHILE OPEN -150 CM

CATEGORIA MASCHILE OPEN -160 CM
CATEGORIA FEMMINILE OPEN -130 CM
CATEGORIA FEMMINILE OPEN -140 CM
CATEGORIA FEMMINILE OPEN -150 CM
CATEGORIA FEMMINILE OPEN -160 CM

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE – 55 KG
CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65KG
CATEGORIA MASCHILE - 70 KG
CATEGORIA MASCHILE + 70 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -55 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE -65 KG
CATEGORIA FEMMINILE +65 KG

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE – 55 KG
CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65KG
CATEGORIA MASCHILE - 70 KG
CATEGORIA MASCHILE + 70 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -55 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE -65 KG
CATEGORIA FEMMINILE +65 KG

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE + 75 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG

CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE + 75 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE - 80 KG
CATEGORIA MASCHILE + 80 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE - 80 KG
CATEGORIA MASCHILE + 80 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE

COMBATTIMENTO LIBERO A CONTATTO LEGGERO (FREE LIGHT COMBAT)

COMBATTIMENTO LIBERO A CONTATTO LEGGERO

- LE TECNICHE DA 1 PUNTO NON VENGONO FERMATE.
- STOP AD OGNI TECNICA DA 3 PUNTI IN POI PORTATA A SEGNO
- LA LOTTA IN PIEDI SENZA PORTARE TECNICHE RISOLUTIVE È CONSENTITA PER UN MASSIMO DI 10 SECONDI PRIMA DELLO STOP ARBITRALE
- SONO AMMESSE TUTTE LE TECNICHE DI LOTTA, SPAZZATE, SPAZZATE A TERRA, PROIEZIONI (SOLLEVAMENTO SULLE GAMBE) E FORBICI MAX AL BUSTO
- LE TECNICHE POCO PRECISE POSSONO NON ESSERE PRESE IN CONSIDERAZIONE E QUELLE PORTATE ALL'ESTERNO DEL QUADRATO DI GARA NON VERRANNO VALUTATE.
- IL PRIMO RICHIAMO UFFICIALE È UN AVVERTIMENTO, IL SECONDO COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO ED AL TERZO RICHIAMO UFFICIALE CI SARA' LA SQUALIFICA.
- LA PRIMA USCITA DAL QUADRATO DI GARA COMPORTA UN AVVISO VERBALE, LA SECONDA USCITA COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO E LA TERZA USCITA COMPORTA LA SQUALIFICA DELL'ATLETA.

- E' AMMESSA LA LOTTA A TERRA PER UN MASSIMO DI 15 SECONDI, CON UTILIZZO SOLO A TERRA DI LEVE, STRANGOLAMENTI E IMMOBILIZZAZIONI

IL COMPORTAMENTO DA RICHIAMO UFFICIALE

- SPINGERE INTENZIONALMENTE PER BUTTARE L'AVVERSAIO FUORI DAL QUADRATO
- COLPIRE CIRCOLARMENTE DI PUGNO IN MODO DISORDINATO
- GRIDARE SENZA RAGIONE O FARE GESTI PROVOCATORI (SONO CONSENTITE LE FINTE)
- DOMANDARE SPIEGAZIONI AGLI ARBITRI SULLE LORO DECISIONI.
- FINGERE DI ESSERE FERITO NEL TENTATIVO DI FAR SQUALIFICARE L'AVVERSAIO
- VOLTARE LA SCHIENA ALL'AVVERSAIO, ATTACCARE A TESTA BASSA E RIFIUTARSI DI COMBATTERE

IL COMPORTAMENTO DA SQUALIFICA IMMEDIATA

- PARLARE ALL 'AVVERSAIO, INSULTARLO O PROVOCARLO VERBALMENTE.
- PORTARE CALCI FRONTALI, LATERALI, INDIETRO E CON IL TALLONE AL VISO O ALLA CLAVICOLA.
- PORTARE TECNICHE DA COMBATTIMENTO NON CONSENTITE
- COLPI ALLE ARTICOLAZIONI.
- COLPI AI PUNTI VITALI (NUCA, GOLA, COLONNA VERTEBRALE, GENITALI ECC.).
- MORDERE, GRAFFIARE, PIZZICARE.
- PORTARE ATTACCHI AGLI OCCHI CON LE DITA.
- MANCARE DI RISPETTO VERSO L'EQUIPE ARBITRALE.
- PORTARE TECNICHE SENZA IL MASSIMO CONTROLLO.

IL PUNTEGGIO

A) TECNICHE DA 1 PUNTO (SENZA SOSPENSIONE ARBITRALE)

- PUGNO AL VISO O AL BUSTO
- CALCIO CIRCOLARE ESTERNO ALLA COSCIA

B) TECNICHE DA "2 PUNTI" (SENZA SOSPENSIONE ARBITRALE)

PUGNO AL VISO SALTATO

TUTTI I CALCI AL BUSTO

TUTTI I CALCI VOLANTI AL BUSTO

TECNICHE DI SPAZZATA, SPAZZATA A TERRA, PROIEZIONE IN SOLLEVAMENTO, PROIEZIONE ALLE GAMBE, FORBICE ALLE GINOCCHIA O AL BACINO, NON CONCLUSE

TECNICHE DI CONTROSPAZZATA, CONTROPROIEZIONE, NON CONCLUSE

TECNICHE STRANGOLAMENTO

C) TECNICHE DA "3 PUNTI" (CON STOP ARBITRALE)

- TUTTI I CALCI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI
- TUTTI I CALCI VOLANTI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI
- TUTTE LE TECNICHE DI LOTTA SOPRA MENZIONATE CON CONCLUSIONE DI PUGNO O CALCIO

D) TECNICHE DA "4 PUNTI" (CON STOP ARBITRALE)

- CALCIO VOLANTE UNCINATO INDIETRO AL VISO (PIANTA DEL PIEDE MAX CONTROLLO) O CIRCOLARE IN ROTAZIONE IN VOLO (MAX CONTROLLO)
- TUTTE LE TECNICHE DI LOTTA CONCLUSE CON TECNICA DI LEVA O STRANGOLAMENTO

LA VITTORIA DI UN ATLETA

- VITTORIA AI PUNTI
- VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO
- VITTORIA PER ABBANDONO DELL'AVVERSARIO

NOTE: LE TECNICHE DI CALCIO O LOTTA HANNO SOSPENSIONE ARBITRALE SOLO CON TECNICHE DA 3 PUNTI IN SU E LE CONTROPROIEZIONI ANNULLANO LA TECNICA DI LOTTA PRECEDENTE.

CATEGORIE PER IL FREE LIGHT COMBAT.

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE + 75 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE + 75 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG

CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE - 80 KG
CATEGORIA MASCHILE + 80 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE – 60 KG
CATEGORIA MASCHILE – 65 KG
CATEGORIA MASCHILE – 70KG
CATEGORIA MASCHILE - 75 KG
CATEGORIA MASCHILE - 80 KG
CATEGORIA MASCHILE + 80 KG
CATEGORIA FEMMINILE -50 KG
CATEGORIA FEMMINILE -60 KG
CATEGORIA FEMMINILE +60 KG

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL’AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

**COMBATTIMENTO A SQUADRE (MANO NUDA) AL PUNTO
(TEAM POINT COMBAT)**

IL COMBATTIMENTO A SQUADRE (MANO NUDA) HA LO STESSO REGOLAMENTO DEL COMBATTIMENTO A PUNTO, CAMBIA IL NUMERO DEI COMPONENTI DELLA SQUADRA ED I TEMPI DEGLI INCONTRI.

QUESTO TIPO DI COMBATTIMENTO PERMETTE DI SELEZIONARE A LIVELLO NAZIONALE LA SQUADRA ITALIANA DEL SETTORE KUNG FU CHE PARTECIPERA’ AI MONDIALI SCONTRANDOSI CON LE SQUADRE DELLE VARIE NAZIONI AFFILIATE.

LE SQUADRE

LE SQUADRE SONO COMPOSTE DA UN MINIMO DI 3 AD UN MASSIMO DI 5 ATLETI.

DOPO CHE IL PUNTO È STATO ASSEGNATO DALL’ARBITRO CENTRALE, L’ATLETA PUÒ DECIDERE SE CONTINUARE L’INCONTRO O DARSIL CAMBIO CON UN MEMBRO DELLA PROPRIA SQUADRA, POSTA ALLE SUE SPALLE, SOLO

ED ESCLUSIVAMENTE CON UN TOCCO DI MANO, PASSANDO IN AUTOMATICO IL COMBATTIMENTO.

L'OBIETTIVO DELLA SQUADRA È CAMBIARSI CONTINUAMENTE PER NON ANDARE IN CARENZA DI OSSIGENO, DANDO L'OPPORTUNITÀ DI PORTARE DELLE TECNICHE PIÙ SPETTACOLARI E REDDITIZIE.

I TEMPI

UN TEMPO DI 4 MINUTI (I TEMPI POSSONO VARIARE A SECONDO DELLE COMPETIZIONI)

NEI COMBATTIMENTI A SQUADRE NON ESISTONO PESI O CINTURE

LA VITTORIA DI UN ATLETA

- VITTORIA AI PUNTI
- VITTORIA PER SQUALIFICA DELLA SQUADRA
- VITTORIA PER ABBANDONO DELLA SQUADRA

N.B.: CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE

REGOLAMENTO, PUNTEGGI E PROTEZIONI: VEDI REGOLAMENTO POINT COMBAT

CATEGORIE PER IL TEAM POINT COMBAT .

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA MASCHILE

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

COMBATTIMENTI ARMATI

PUNTEGGIO E REGOLAMENTO DI GARA PER IL COMBATTIMENTO (CONTATTO LEGGERO ARMATO) WEAPON POINT COMBAT

- IL COMBATTIMENTO LEGGERO ARMATO È APERTO A QUALSIASI ATLETA, NON ESISTE PESO
- PRIMA DEL COMBATTIMENTO SI DEVE SCEGLIERE L'ARMA (BASTONE LUNGO, BASTONE CORTO, BASTONE SNODATO O BASTONE SEMI SNODATO)
- STOP AD OGNI TECNICA PORTATA A SEGNO
- LE TECNICHE POCO PRECISE POSSONO NON ESSERE PRESE IN CONSIDERAZIONE E QUELLE PORTATE ALL'ESTERNO DEL QUADRATO DI GARA NON VERRANNO VALUTATE
- IL PRIMO RICHIAMO UFFICIALE È UN AVVERTIMENTO, IL SECONDO COMPORTA LA PERDITA DI 1 PUNTO E AL TERZO RICHIAMO UFFICIALE CI SARÀ LA SQUALIFICA DELL'ATLETA
- LA PRIMA USCITA DAL QUADRATO DI GARA COMPORTA UN AVVISO VERBALE, LA SECONDA USCITA COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO E LA TERZA USCITA COMPORTA LA SQUALIFICA DELL'ATLETA.
- LE ARMI DEVONO ESSERE IN GOMMA MORBIDA E VERRANNO FORNITE ALL'ORGANIZZAZIONE
- IN CASO VENGANO PORTARE TECNICHE DA 1 O 2 PUNTI IN CONTEMPORANEA IL PUNTEGGIO VERRÀ ANNULLATO.

RICHIAMO UFFICIALE

- SPINGERE INTENZIONALMENTE PER BUTTARE L'AVVERSARIO FUORI DAL QUADRATO.
- GRIDARE SENZA RAGIONE O FARE GESTI PROVOCATORI (SONO CONSENTITE LE FINTE)
- DOMANDARE SPIEGAZIONI AGLI ARBITRI SULLE LORO DECISIONI
- FINGERE DI ESSERE FERITO NEL TENTATIVO DI FAR SQUALIFICARE L'AVVERSARIO
- VOLTARE LA SCHIENA ALL'AVVERSARIO, ATTACCARE A TESTA BASSA E RIFIUTARSI DI COMBATTERE

SQUALIFICA IMMEDIATA

- PARLARE ALL'AVVERSARIO, INSULTARLO O PROVOCARLO VERBALMENTE
- PORTARE TECNICHE **DIRETTE** AL VISO O GOLA
- PORTARE TECNICHE DA COMBATTIMENTO NON CONSENTITE (CALCI, PUGNI, LOTTA)
- COLPIRE I PUNTI VITALI (NUCA, GOLA, GENITALI, ECC...)
- MANCARE DI RISPETTO ALL'EQUIPE ARBITRALE
- PORTARE TECNICHE SENZA CONTROLLO

LA DURATA DEL COMBATTIMENTO E DI 3 MINUTI CONTINUATI

IL PUNTEGGIO DEL COMB. ARMATO

A TECNICHE DA 1 PUNTO

ATTACCO ALLE GAMBE, BRACCIA O SCHIENA.

SOLO IN CASO UN ATLETA VENGA DISARMATO SI PUÒ COLPIRE L'AVVERSARIO CON UN PUGNO O CALCIO CON IL MASSIMO DEL CONTROLLO, IN QUESTO CASO VERRA' ASSEGNATO UN PUNTO ED IL COMBATTIMENTO POTRA CONTINUARE.

B TECNICHE DA 2 PUNTI

- ATTACCHI AL BUSTO O AL VISO SONO VIETATE TECNICHE DIRETTE AL VISO O GOLA

IMPORTANTE, L'ATLETA CHE VIENE DISARMATO E COLPITO PERDE L'INCONTRO

N.B.: IN CASO DI TECNICHE CONTEMPORANEE DI DIVERSO PUNTEGGIO VIENE ASSEGNATO ALL'ATLETA CHE HA PORTATO LA TECNICA DI MAGGIORE VALORE LA DIFFERENZA

LA VITTORIA DI UN ATLETA

- VITTORIA AI PUNTI
- VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO
- VITTORIA PER ABBANDONO DELL'AVVERSARIO
- VITTORIA PER DISARMO E CONCLUSIONE CON UNA TECNICA DA 1 O 2 PUNTI

CATEGORIE PER IL WEAPON POINT COMBAT.

CATEGORIA BIMBI (DAI 5 AI 6 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA BAMBINI (DAI 7 AI 9 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA *MASCHILE*

CATEGORIA *FEMMINILE*

CATEGORIA CADETTI (DAI 10 AI 12 ANNI COMPIUTI)

CATEGORIA MASCHILE OPEN

CATEGORIA FEMMINILE OPEN

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

PUNTEGGIO E REGOLAMENTO DI GARA PER IL COMBATTIMENTO ARMATO LIBERO:

WEAPON FREE LIGHT COMBAT

IL COMBATTIMENTO ARMATO LIBERO

- QUESTO TIPO DI COMBATTIMENTO E' APERTO AGLI ATLETI CHE HANNO ALMENO 2 ANNI D'ESPERIENZA CON LE ARMI.
- DURANTE LO SVOLGIMENTO DI CODESTO COMBATTIMENTO L'ARMA DEVE ESSERE SEMPRE IN MOVIMENTO (MANEGGIO)
- IN CODESTO COMBATTIMENTO SONO AMMESSI TUTTI I CALCI (CONTROLLATI) .

- NON SONO AMMESSI CALCI , CALCI VOLANTI O CALCI BASSI DIRETTI ALLA GOLA, VISO O GENITALI
- IL COMBATTIMENTO E CONTINUATO CON LO STOP SU TECNICHE DA 2 PUNTI
- DURANTE QUESTO TIPO DI COMBATTIMENTO SI POTRANNO USARE CODESTE ARMI:

BASTONE ALTEZZA OCCHI	BASTONE ALTEZZA TESTA
BASTONE CORTO	DOPPIO BASTONE CORTO
BASTONE SNODATO	DOPPIO BASTONE SNODATO
BASTONE SEMI SNODATO	DOPPIO BASTONE SEMI SNODATO

QUESTE ARMI SI POTRANNO UTILIZZARE ANCHE CON L'AUSILIO DI UNO SCUDO.

- LE TECNICHE POCO PRECISE POSSONO NON ESSERE PRESE IN CONSIDERAZIONE E QUELLE PORTATE ALL'ESTERNO DEL QUADRATO DI GARA NON VERRANNO VALUTATE.
- IL PRIMO RICHIAMO UFFICIALE E' UN AVVERTIMENTO, IL SECONDO COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO ED AL TERZO RICHIAMO UFFICIALE AVVERRA' LA SQUALIFICA.
- LA PRIMA USCITA DAL QUADRATO DI GARA COMPORTA UN AVVISO VERBALE, LA SECONDA USCITA COMPORTA LA PERDITA DI UN PUNTO E LA TERZA USCITA COMPORTA LA SQUALIFICA DELL'ATLETA.
- È ASSOLUTAMENTE VIETATO USARE LO SCUDO COME ARMA, MA SOLO COME PROTEZIONE.
- LE ARMI DEVONO ESSERE IN GOMMA MORBIDA.

COMPORTAMENTO DA RICHIAMO UFFICIALE

STACCARE UNA MANO DAL BASTONE LUNGO PER AQUISIRE MAGGIOR LUNGHEZZA.

- SPINGERE INTENZIONALMENTE PER BUTTARE L' AVVERSAIO FUORI DAL QUADRATO.
- GRIDARE SENZA RAGIONE O FARE GESTI PROVOCATORI (SONO CONSENTITE LE FINTE).
- DOMANDARE SPIEGAZIONI AGLI ARBITRI SULLE LORO DECISIONI.
- FINGERE DI ESSERE FERITO NEL TENTATIVO DI FAR SQUALIFICARE L'AVVERSAIO.
- VOLTARE LA SCHIENA ALL'AVVERSAIO, ATTACCARE A TESTA BASSA E RIFIUTARSI DI COMBATTERE.

COMPORTAMENTO DA SQUALIFICA IMMEDIATA

- PARLARE ALL'AVVERSAIO, INSULTARLO O PROVOCARLO VERBALMENTE.
- PORTARE TECNICHE **DIRETTE** AL VISO O GOLA.
- PORTARE TECNICHE DA COMBATTIMENTO NON CONSENTITE
- COLPI AI PUNTI VITALI (NUCA, GOLA, GENITALI ECC.).
- MANCARE DI RISPETTO VERSO L'EQUIPE ARBITRALE.
- PORTARE TECNICHE SENZA IL .MASSIMO CONTROLLO.
-

LA DURATA DEL COMBATTIMENTO E DI 3 MINUTI CONTINUATI

PUNTEGGIO PER IL COMBATTIMENTO LIBERO ARMATO

A) TECNICHE DA 1 PUNTO (SENZA STOP)

- **ATTACCO ALLE GAMBE, BRACCIA O SCHIENA.**
- **L'UNICO CALCIO BASSO AMMESSO E' IL CIRCOLARE ESTERNO COSCIA**
- **SOLO IN CASO UN ATLETA VENGA DISARMATO SI PUÒ COLPIRE L'AVVERSARIO CON UN PUGNO O CALCIO CON IL MASSIMO DEL CONTROLLO, IN QUESTO CASO VERRÀ ASSEGNATO UN PUNTO ED IL COMBATTIMENTO POTRA CONTINUARE.**

B) TECNICHE DA "2 PUNTI"

- **ATTACCHI AL BUSTO (TUTTE LE DIREZIONI) O AL VISO SOLO CIRCOLARI (VIETATI ATTACCHI DIRETTI)**
- **TUTTI I CALCI AL BUSTO**
- **TUTTI I CALCI VOLANTI AL BUSTO**

C) TECNICHE DA "3 PUNTI"

- **TUTTI I CALCI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI**
- **TUTTI I CALCI VOLANTI AL VISO ESCLUSI I DIRETTI**

D) TECNICHE DA "4 PUNTI"

- **CALCIO UNCINATO INDIETRO IN VOLO AL VISO CONTROLLATO**
- **CALCIO VOLANTE AVVITATO IN VOLO CONTROLLATO**

IMPORTANTE, L'ATLETA CHE VIENE DISARMATO E COLPITO PERDE L'INCONTRO

VITTORIA DI UN ATLETA

- **VITTORI AI PUNTI**
- **VITTORIA PER ABBANDONO DELL'AVVERSARIO**
- **VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO**
- **VITTORIA PER DISARMO E CONCLUSINE CON UNA TECNICA DA 1 O 2 PUNTI**

CATEGORIE PER IL WEAPON FREE LIGHT COMBAT.

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 0 A 3 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) DA 3 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA MASCHILE
CATEGORIA FEMMINILE

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

IL COMBATTIMENTO A SQUADRE ARMATO TEAM WEAPON POINT COMBAT

IL COMBATTIMENTO A SQUADRE ARMATO HA LO STESSO REGOLAMENTO DEL COMBATTIMENTO A CONTATTO LEGGERO ARMATO, CAMBIANO I COMPONENTI DELLA SQUADRA ED I TEMPI DEGLI INCONTRI. QUESTO TIPO DI COMBATTIMENTO PERMETTE DI SELEZIONARE A LIVELLO NAZIONALE LA SQUADRA ITALIANA DEL SETTORE KUNG FU CHE PARTECIPERA' AI MONDIALI SCONTRANDOSI CON LE SQUADRE DELLE VARIE NAZIONI AFFILIATE

LE SQUADRE

LE SQUADRE SONO COMPOSTA DA UN MINIMO DI 3 AD UN MASSIMO DI 5 ATLETI.

DOPO CHE IL PUNTO È STATO ASSEGNATO DALL'ARBITRO CENTRALE, L'ATLETA, PUÒ DECIDERE SE CONTINUARE L'INCONTRO, O DARSÌ IL CAMBIO CON UN MEMBRO DELLA PROPRIA SQUADRA POSTA ALLE SUE SPALLE, SOLO ED ESCLUSIVAMENTE CON UN TOCCO DI MANO, PASSANDO IN AUTOMATICO IL COMBATTIMENTO.

L'OBIETTIVO DELLA SQUADRA È CAMBIARSI CONTINUAMENTE PER NON ANDARE IN CARENZA DI OSSIGENO ED ESSERE SEMPRE FRESCHI NEL

COMBATTIMENTO DANDO L'OPPORTUNITÀ DI PORTARE DELLE TECNICHE PIÙ SPETTACOLARI E REDITIZIE.

I TEMPI

UN UNICO TEMPO DI 4 MINUTI (I TEMPI POSSONO VARIARE A SECONDO DELLE COMPETIZIONI)

CATEGORIE PER IL TEAM WEAPON POINT COMBAT.

CATEGORIA CADETTI (DAI 10 AI 12 ANNI COMPIUTI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE OPEN

CATEGORIA FEMMINILE OPEN

CATEGORIA JUNIORES (DAI 13 AI 15 ANNI COMPIUTI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA JUNIORES (DAI 16 AI 18 ANNI COMPIUTI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA FEMMINILE

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI) OPEN

CATEGORIA MASCHILE

CATEGORIA MASCHILE

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

ROTTURE

REGOLAMENTO TECNICHE DI ROTTURA DI POTENZA

MODO DI ESECUZIONE :

LE ROTTURE DI POTENZA SI ESEGUONO ESCLUSIVAMENTE SU TEGOLE FORNITE DALL'ORGANIZZAZIONE, POSIZIONATE SU PRISMI DI CEMENTO DIRETTAMENTE DALL'ATLETA AIUTATO DAL PERSONALE OPPURE DA DEI COLLABORATORI A SUA SCELTA.

SI ESEGUIRA' UNA PRIMA PROVA DI ROTTURA IN MODO VERTICALE (PERPENDICOLARE AL TERRENO), E SUCCESSIVAMENTE UNA SECONDA PROVA IN ORIZZONTALE (PARALLELO AL TERRENO).

SULLE TEGOLE DEVE ESSERE POSIZIONATO UN PANNO DI STOFFA PER EVITARE CHE EVENTUALI SCHEGGE POSSANO FERIRE L'ATLETA.

L'ATLETA **DEVE** AVERE UNA DIVISA A MANICHE LUNGHE (PER TECNICHE DI BRACCIA), PANTALONI LUNGHI (PER TECNICHE DI GAMBA), E **DEVE** INDOSSARE LE SCARPE.

LA REALIZZAZIONE DELLA TECNICA DI ROTTURA AVRA' UN TEMPO MASSIMO DI 3 MINUTI TRA POSIZIONAMENTO ED ESECUZIONE, IN CASO SI SUPERI IL TEMPO CONSENTITO, VERRANNO DETTRATTI 2 PUNTI DAL PUNTEGGIO TOTALE.

DIVIETI :

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO ESEGUIRE ROTTURE CON LA TESTA O ALTRE PARTI DEL CORPO CHE NON SIANO MENZIONATE ALL'INTERNO DI QUESTO REGOLAMENTO.

E' VIETATO UTILIZZARE POLSIERE, CAVIGLIERE, FASCIATURE O QUALSIASI TIPOLOGIA DI RINFORZO O SOSTEGNO PER LE ARTICOLAZIONI

IMPORTANTE L'ATLETA DOVRA' COMUNICARE ALLO STAF ARBITRALE IL TIPO DI ROTTURA E NUMERO DI TEGOLE PRESENTATE. IN GARA

PUNTEGGIO :

TENICA CON PALMO DELLA MANO	1 TEGOLA=	1 PUNTO
TECNICA DI PUGNO A MARTELLO	1 TEGOLA=	1 PUNTO
TECNICA DI AVAMBRACCIO	1 TEGOLA=	1 PUNTO
TECNICA DI CALCIO	1 TEGOLA=	1 PUNTO
TECNICA DI PUGNO DIRETTO (con le nocche)	1 TEGOLA=	1,5 PUNTI
TECNICA DI TAGLIO DELLA MANO	1 TEGOLA=	1,5 PUNTI
TECNICA DI GOMITO ANTERIORE	1 TEGOLA=	1,5 PUNTI
TECNICA DI GINOCCHIO	1 TEGOLA=	1,5 PUNTI
TECNICA DI GOMITO POSTERIORE	1 TEGOLA=	1,5 PUNTI
TECNICA DI TAGLIO INTERNO DELLA MANO	1 TEGOLA=	2 PUNTI
TECNICA CON TIBIA	1 TEGOLA=	2 PUNTI

NELLE TECNICHE DOPPIATE (ROTTURA UTILIZZANDO CONTEMPORANEAMENTE ENTRAMBE LE BRACCIA), SI EFFETTUERA' LA SOMMA DELLE TEGOLE ROTTE DA ENTRAMBI GLI ARTI.

LA ROTTURA VERRA' RITENUTA VALIDA SOLO NEL CASO VENGA ROTTA LA TOTALITA' DELLE TEGOLE POSIZIONATE.

NEL CASO NON TUTTE LE TEGOLE DISPOSTE SIANO ROTTE, VERRA' EFFETTUATO IL CONTEGGIO DEI PUNTI DAL QUALE SARA' TOLTO 1 PUNTO PER OGNI TEGOLA RIMASTA INTEGRA, (ES.: SE L'ATLETA ROMPE 8 TEGOLE SU 10 TOTALIZZA UNA ROTTURA DI 6 TEGOLE, 8 ROTTE - 2 INTEGRE).

I GIUDICI DI GARA VALUTERANNO ANCHE LA SPETTACOLARITA' DELL'ESERCIZIO NEL SUO INSIEME (LA DINAMICA, IL GESTO, L'ARMONIA DEI MOVIMENTI, LA POSTURA, L'EFFICACIA DEL COLPO, LA SCENOGRAFIA) E POTRANNO AGGIUNGERE MASSIMO 3 PUNTI BONUS AD UN'ESIBIZIONE.

SI POSSONO ESEGUIRE SOLAMENTE TECNICHE DESCRITTE IN QUESTO REGOLAMENTO.

CATEGORIE PER TECNICHE DI ROTTURA DI POTENZA.

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI)

CATEGORIA MASCHILE DA 0 A 2 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE DA 2 A 4 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE DA 4 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA FEMMINILE 0 A 2 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA FEMMINILE 2 A 4 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA FEMMINILE DA 4 ANNI DI PRATICA IN POI

NB: LE CATEGORIE VARIERANNO A SECONDO DELL'AFFLUENZA DEGLI ATLETI DI OGNI SINGOLA MANIFESTAZIONE.

REGOLAMENTO TECNICHE DI ROTTURA DINAMICHE

MODO DI ESECUZIONE

LE ROTTURE DINAMICHE SI ESEGUONO ESCLUSIVAMENTE SU TAVOLE DI LEGNO FORNITE DALL'ORGANIZZAZIONE, DA 2 CM PER LE TECNICHE SINGOLE E 1,5 CM PER LE TECNICHE IN CONTEMPORANEA CON CALCI.

IL POSIZIONAMENTO DELLE TAVOLE DOVRA' ESSERE REALIZZATO DALL' ATLETA UTILIZZANDO COLLABORATORI DEL PROPRIO TEAM .

LA REALIZZAZIONE DELLA TECNICA DI ROTTURA AVRA' UN TEMPO MASSIMO DI 3 MINUTI TRA POSIZIONAMENTO ED ESECUZIONE, IN CASO SI SUPERI IL TEMPO CONSENTITO, VERRANNO DETTRATTI 2 PUNTI DAL PUNTEGGIO TOTALE.

L'ATLETA *DEVE* INDOSSARE LA DIVISA DELLO STILE DI APPARTENENZA, SONO ESCLUSE MAGLIETTE VARIE O CALZONCINI CORTI, INOLTRE L'ESERCIZIO DOVRA' ESSERE ESEGUITO A PIEDI NUDI E SENZA L'USO DI FASCIATURE O POLSINI.

DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLA ROTTURA SONO AMMESSE TUTTE LE TECNICHE DI MANO BRACCIA , GAMBA O VOLANTI.

SONO AMMESSE ROTTURE CONCATENATE, ED E' OBBLIGATORIO PORTARE ALMENO UNA TECNICA DI BRACCIA O MANO E UNA TECNICA DI GAMBA O VOLANTE.

SONO AMMESSE TECNICHE DOPPIATE, TRIPLATE ECC.

POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE FRUTTI O OGGETTI VARI CONTROLLATI IN ANTICIPO DALLA COMMISSIONE ARBITRALE.

PUNTEGGIO

LE ROTTURE VERRANNO RITENUTE VALIDE SOLO NEL CASO VENGA ROTTA LA TOTALITA' DELLE TAVOLE O OGGETTI VARI POSIZIONATI.

NEL CASO NON TUTTE LE TAVOLE DISPOSTE SIANO ROTTE, VERRA' EFFETTUATO IL CONTEGGIO DEI PUNTI DAL QUALE SARA' TOLTO 1 PUNTO

PER OGNI TAVOLA RIMASTA INTEGRA, (ES: SE L'ATLETA ROMPE 3 TAVOLE COMPLESSIVE SU 5 TOTALIZZA 1 PUNTO , 3 ROTTE – 2 INTEGRE).
I GIUDICI DI GARA OLTRE AL PUNTEGGIO DELLE TAVOLE VALUTERANNO ANCHE:

- PRESENTAZIONE E DETERMINAZIONE
- LIVELLO DI AGILITA' O COORDINAZIONE
- FANTASIA ED EVENTUALI ESERCIZI ACROBATICI
- TECNICA E PRECISIONE
- VALUTAZIONE DELL'ESERCIZIO NEL SUO INSIEME

OGNIUNA DI QUESTE VALUTAZIONI SOPRA ELENcate AVRA' UN PUNTEGGIO AGGIUNTIVO DI 1,2 O 3 PUNTI, QUINDI AD ESERCIZIO ULTIMATO LA COMMISSIONE COMUNICHERA' IL PUNTEGGIO TOTALE.

IMPORTANTE L'ATLETA DOVRA' COMUNICARE ALLO STAF ARBITRALE IL TIPO DI ROTTURA E NUMERO DI TAVOLE PRESENTATE. IN GARA

CATEGORIE PER TECNICHE DI ROTTURA DINAMICHE.

CATEGORIA SENIORES (DAI 19 - 35 ANNI)

CATEGORIA MASCHILE DA 0 A 2 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE DA 2 A 4 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA MASCHILE DA 4 ANNI DI PRATICA IN POI

CATEGORIA FEMMINILE 0 A 2 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA FEMMINILE 2 A 4 ANNI DI PRATICA

CATEGORIA FEMMINILE DA 4 ANNI DI PRATICA IN POI

REGOLAMENTO TECNICHE DI ROTTURE SCENOGRAFICHE

QUESTA SPECIALITA' DI TECNICHE DI ROTTURA E' APERTA SOLO AD ATLETI CON MINIMO DI GRADO DI CINTURA NERA (MAGGIORENNE). IN QUESTA TIPOLOGIA DI GARE SI POSSONO PORTARE TUTTE LE ROTTURE "SCENOGRAFICHE" TRA CUI:

ES:

- TEGOLA APPOGGIATA SU LAMPADINE
- ROTTURE DI BOTTIGLIA
- MATTONI
- PIETRE
- VARI FRUTTI TAGLIATI CON ARMI
- ROTTURE DI TEGOLE SULL'ADDOME, SCHIENA, MANO ECC..

E' CONSIGLIATO CHIEDERE ALLA SEGRETERIA NAZIONALE WTKA ITALIA KUNG FU UNA CONFERMA PER LA ROTTURA CHE SI VORRA' ESEGUIRE NELLE COMPETIZIONI, PIU' CHE ALTRO PER VALUTARE SE ENTRA NEI PARAMETRI SCENOGRAFICI.

GLI ESEMPI SOPRA RIPORTATI SONO SOLAMENTE ALCUNI , PIU' CHE ALTRO PER DARE UN INDIRIZZO ALLA TIPOLOGIA DI ROTTURA.

NELLA COMPETIZIONI VERRA' VALUTATA:

- LA SCENOGRAFIA COMPRESO SOTTOFONDO MUSICALE.
- LA DIFFICOLTA' DELL'ESERCIZIO
- LA TECNICA ESPRESSA
- IL TEMPO UTILIZZATO
- BUONA RIUSCITA DELL'ESERCIZIO

IL MATERIALE CHE VERRA' UTILIZZATO PER LA ROTTURA VERRA' ANALIZZATO DALLO STAFF ARBITRALE IN QUANTO IL PUNTEGGIO POTREBBE VARIARE IN BASE ALLA SEMPLICITA' DEL MATERIALE UTILIZZATO.

FORME TRADIZIONALI

-SENZA MUSICA -

IL REGOAMENTO E VALIDO SIA PER LE FORME A MANO NUDA CHE PER LE FORME ARMATE

1. DURATA

- LA DURATA DI UNA ESIBIZIONE NON PUÒ ESSERE SUPERIORE AI TRE MINUTI, PRESENTAZIONE INCLUSA.
- IN CASO DI VIOLAZIONE VERRA' APPLICATA UNA DEDUZIONE DI 0,1 PUNTI.
- SI AVRA' L'ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO MINIMO NEL CASO IN CUI LA DURATA DELL'ESIBIZIONE SARA' INFERIORE AI 30 SECONDI.

2. ETA'

QUESTE LE CATEGORIE D'ETA'

- BAMBINI: 8 - 9 anni.
- RAGAZZI: 10 - 11 - 12 anni.
- CADETTI: 13 -14 - 15 anni.
- JUNIORES: 16 -17 - 18 anni.
- SENIORES: 19 - 40 anni.
- MASTER: over 41

LE CATEGORIE SONO LE STESSA PER MASCHI E FEMMINE

3. UNIFORMI/DIVISA

GLI ATLETI SONO LIBERI DI INDOSSARE L'UNIFORME DEL PROPRIO STILE.

4. STATO DELLE ARMI

OGNI ATLETA E' RESPONSABILE DELLO STATO PERFETTO DELLE PROPRIE ARMI CHE SONO INDIVIDUALI E NON POSSONO ESSERE CAMBIATE DURANTE LA COMPETIZIONE.

IL CAPO ARBITRI HA IL POTERE DI DISPORRE L'ISPEZIONE DELLE ARMI QUANDO LO RITENGA OPPORTUNO.

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO L'UTILIZZO DI LAME TAGLIENTI.

5. MOVIMENTI ACROBATICI

NON SONO AMMESSI MOVIMENTI ACROBATICI

6. CRITERI DI GIUDIZIO

1. CORRETTA ESECUZIONE DELLE TECNICHE
2. CONTROLLO DELLA POTENZA
3. CONTROLLO DELLA VELOCITA' E DEL RITMO
4. GRADO DI DIFFICOLTA'
5. MOVIMENTI DELLA TESTA E DEGLI OCCHI
6. POSIZIONI

7. COORDINAZIONE DEI MOVIMENTI
8. EQUILIBRIO E FLUIDITA'
9. RESPIRAZIONE CORRETTA
10. ESITAZIONI E INDECISIONI
11. CORRETTA DIREZIONE DEI MOVIMENTI

2. I CRITERI SUDDETTI DOVRANNO ESSERE VALUTATI CON MASSIMA ATTENZIONE DA PARTE DI GIUDICI.
3. I GIUDICI DOVRANNO ESPRIMERE LE LORO VALUTAZIONI ESCLUSIVAMENTE DALLA BASE DI CRITERI MENZIONATI.
4. OGNI PERFORMANCE ATLETICA O GINNICA CHE NON RISPETTI LA NATURA TRADIZIONALE DELLA FORMA NON SARA' TENUTA IN CONSIDERAZIONE E VERRA' SANZIONATA NEL CASO IN CUI SI DISCOSTI DALLA NATURA E SPIRITO DELLA FORMA TRADIZIONALE
5. IN CASO DI PARITA' SI RIPRENDONO IL PUNTEGGIO PIU' BASSO E QUELLO PIU' ALTO CANCELLATI. VINCE L'ATLETA CHE HA IL PUNTEGGIO PIU' BASSO MAGGIORE. NEL CASO IN CUI PERSISTA LA PARITA' SI PRENDERA' IL PUNTEGGIO PIU' ALTO.
6. NEL CASO IN CUI LA PARITA' DOVESSERE PERSISTERE VERRA' ESEGUITO UNO SPAREGGIO

7. PUNTEGGIO

- DA UN MINIMO DI 6.0 AD UN MASSIMO DI 7.0

PENALITA':

- 0.1 PUNTI: SE L'ATLETA INTERROMPE LA PROPRIA PERFORMANCE E RICOMINCIA.
- 0.1 PUNTI: SE L'ATLETA PERDE LA COORDINAZIONE.
- 0.1 PUNTI: SE L'ATLETA PERDE L'EQUILIBRIO.
- 0.1 PUNTI: SE L'ATLETA ESEGUE MOVIMENTI NON AMMESSI NEL REGOLAMENTO.
- SE L'ATLETA INTERROMPE LA SUA PERFORMANCE PRIMA DELLA FINE DELLA STESSA I GIUDICI ASSEGNERANNO IL PUNTEGGIO MINIMO.
- IN CASO DI ESECUZIONE CON ARMI, SE L'ATLETA PERDE O LASCIA LA PROPRIA ARMA GLI VERRA' ASSEGNATO IL PUNTEGGIO MINIMO.

LE FORME A MANO NUDA E ARMATA HANNO LO STESSO REGOLAMENTO ,LOGICAMENTE VERRANNO DISPUTATE IN DUE TIPOLOGIE DIVERSE.

FORME FREE STYLE

L'UTILIZZO DELLA MUSICA E' DISCREZIONALE

IL REGOAMENTO E VALIDO SIA PER LE FORME A MANO NUDA CHE PER LE FORME ARMATE

1. DURATA

1. LA PERFORMANCE NON DOVRA' AVERE DURATA SUPERIORE AI 3 MINUTI, PRESENTAZIONE INCLUSA.
2. IN CASO DI VIOLAZIONE DEI SUDDETTI TERMINI SARA' APPLICATA UNA DEDUZIONE DI 0.1 PUNTI.
3. SE UNA PERFORMANCE HA DURATA MINORE AI 30 SECONDI LA DEDUZIONE APPLICATA SARA' DI 0.1 PUNTI.

2. UNIFORMI/DIVISE

GLI ATLETE SONO LIBERI DI INDOSSARE L'UNIFORME DEL PROPRIO STILE.

3. ARMI

OGNI ATLETA E' RESPONSABILE DELLO STATO PERFETTO DELLE PROPRIE ARMI CHE SONO INDIVIDUALI E NON POSSONO ESSERE CAMBIATE DURANTE LA COMPETIZIONE.

IL CAPO ARBITRI HA IL POTERE DI DISPORRE L'ISPEZIONE DELLE ARMI QUANDO LO RITENGA OPPORTUNO. E' ASSOLUTAMENTE VIETATO L'UTILIZZO DI LAME TAGLIENTI.

4. CRITERI DI GIUDIZIO

1. I 5 GIUDICI DEVONO TENERE IN CONSIDERAZIONE QUESTI CRITERI PRIMA DI PRENDERE OGNI DECISIONE:

- SINCRONIA
- COORDINAZIONE
- INTERPRETAZIONE ED ESPRESSIONE MIMICA (ATTITUDINE)
- RESPIRAZIONE
- MOVIMENTI DELLA TESTA E DEGLI OCCHI
- FLUIDITA' DEI MOVIMENTI (IN PARTICOLARE PER GLI STILI MORBIDI).
- ARMONIA DEL MOVIMENTO E DELLE POSIZIONI (IN PARTICOLARE PER GLI STILI MORBIDI).
- GRADO DI DIFFICOLTA DELLA PERFORMANCE (CALCI SALTATI, COMBINAZIONI ECC..)
- EQUILIBRIO, FORZA, RESISTENZA
- SPETTACOLARITA' DELLE TECNICHE
- PADRONANZA NEL MANEGGIO DELLE ARMI. L'ATLETA DEVE MOSTRARE PERFETTO CONTROLLO NELL'USO DELL'ARMA CHE UTILIZZA.

2. I CRITERI SUDDETTI DOVRANNO ESSERE VALUTATI CON MASSIMA ATTENZIONE DA PARTE DEI GIUDICI.

3. I GIUDICI DOVRANNO ESPRIMERE LE LORO VALUTAZIONI ESCLUSIVAMENTE SULLA BASE DEI CRITERI MENZIONATI

4. IL PUNTEGGIO VERRA' ASSEGNATO DA UN MINIMO DI 6.0 AD UN MASSIMO DI 7.0 (DECIMALI COMPRESI)

PENALITA':

- 0.1 PUNTI: SE L'ATLETA INTERROMPE LA PROPRIA PERFORMANCE E RICOMINCIA.
- 0.1 PUNTI SE L'ATLETA PERDE COMPLETAMENTE LA SINCRONIA
- 0.1 PUNTI SE L'ATLETA PERDE L'EQUILIBRIO
- 0.1 PUNTI SE L'ATLETA ESEGUE MOVIMENTI NON AMMESSI DAL REGOLAMENTO
- SE L'ATLETA INTERROMPE LA SUA PERFORMANCE PRIMA DELLA FINE DELLA STESSA I GIUDICI DARANNO IL PUNTEGGIO PIA' BASSO ALLA SUA ESIBIZIONE.
- SE L'ATLETA PERDE LA SUA ARMA GLI SARA' ASSEGNATO IL PUNTEGGIO MINIMO.

CATEGORIE

QUESTE LE CATEGORIE D'ETA':

- BAMBINI: 8 - 9 ANNI.
- RAGAZZI: 10 - 11 - 12 ANNI.
- CADETTI: 13 -14 - 15 ANNI.
- JUNIORES: 16 -17 - 18 ANNI.
- SENIORES: 19 - 40 ANNI.
- MASTER: OVER 41

LE CATEGORIE CONO LE STESSA PER MASCHI E FEMMINE

DIFESA PERSONALE

DIFESA PERSONALE DA STRADA

1. LA DIFESA PERSONALE DA STRADA E' UNA SPECIALITA' CHE PREVEDE TEAM COMPOSTI DA 2 A 10 ATLETI.
2. LE SUADRE POSSONO ESSERE MISTE (MASCHI E FEMMINE)
3. LA SUPERFICE DI GARA E' UN QUADRATO DALLA GRANDEZZA MASSIMA DI 8X8
4. LA DURATA MASSIMA DI UNA PERFORMANCE NON PUO' ESSERE SUPERIORE AI 3 MINUTI, PRESENTAZIONE INCLUSA.
5. POSSONO PARTECIPARE A QUESTA COMPETIZIONE ATLETI PROVENINTE DA QUALSIASI ARTE MARZIALE.
6. LA VALUTAZIONE SULLA PERFORMANCE VERRA' DATA DA 5 GIUDICI DI GARA INTERSTILE (COMPATIBILMENTE CON LA DISPONIBILITA' DEI SIGOLI ARBITRI)
7. IL PUNTEGGIO PARTIRA' DA 6.0 PUNTI A 7.0 (DECIMALI COMPRESI)
8. VINCE CHI TOTALIZZA IL PUNTEGGIO PIU' ALTO NELLA SOMMA DEI PUNTEGGI DATA DAI GIUDICI.
9. IL GIUDIZIO FINALE DOVRA' ATTENRSI RIGOROSAMENTE AI CRITERI PROPRI DELLA DIFESA PERSONALE DA STRADA:
 - PRECISIONE DELLE TECNICHE
 - EFFICACIA DELLE TECNICHE
 - REALISMO DELLA PERFORMANCE CHE SI DEVE ATTENERE A SITUAZIONI DA STRADA
 - LE TECNICHE DI ATTACCO E DI DIFESA DEVONO ESSERE RAPIDE ED ENERGICHE
 - VELOCITA' DI ESECUZIONE DELLE TECNICHE.
 - CONCENTRAZIONE DIMOSTRATA
10. LE PERFORMANCE POSSONO ESSERE EFFETTUATE CON O SENZA L'AUSILIO DI ARMI
11. GLI ATLETI POSSONO INDOSSARE QUALSIASI UNIFORME O ABITO PURCHE' SI PRESENTINO IN UNO STATO DECENTE.
- 12 E AMMESSO SOTTOFONDO MUSICALE

DIFESA PERSONALE TRADIZIONALE

1. LA DIFESA PERSONALE E' UNA SPECIALITA' CHE PREVEDE TEAM COMPOSTI DA 2 A 10 ATLETI
2. LE SUADRE POSSONO ESSERE MISTE (MASCHI E FEMMINE)
3. LA SUPERFICE DI GARA E' UN QUADRATO DALLA GRANDEZZA MASSIMA DI 8X8
4. LA DURATA MASSIMA DI UNA PERFORMANCE NON PUO' ESSERE SUPERIORE AI 3 MINUTI, PRESENTAZIONE INCLUSA
5. POSSONO PARTECIPARE A QUESTA COMPETIZIONE ATLETI PROVENINTE DA QUALSIASI ARTE MARZIALE.
6. LA VALUTAZIONE SULLA PERFORMANCE VERRA' DATA DA 5 GIUDICI DI GARA INTERSTILE (COMPATIBILMENTE CON LA DISPONIBILITA' DEI SIGOLI ARBITRI)
7. IL PUNTEGGIO PARTIRA' DA 6.0 PUNTI A 7.0 (DECIMALI COMPRESI)
8. VINCE CHI TOTALIZZA IL PUNTEGGIO PIU' ALTO NELLA SOMMA DEI PUNTEGGI DATA DAI GIUDICI
9. IL GIUDIZIO FINALE DOVRA' ATTENRSI RIGOROSAMENTE AI CRITERI PROPRI DELLA DIFESA PERSONALE CLASSICA:
 - PRECISIONE E CONTROLLO DELLE TECNICHE
 - EFFICACIA DELLE TENCNICHE
 - DIFFICOLTA' DELLE TECNICHE
 - REALISMO DELLA PERFORMANCE
 - COORDINAZIONE NELL'ESECUZIONE DELLE TECNICHE
 - VARIETA' DELLE TECNICHE ESEGUITE.
 - INTERPRETAZIONE DELLE TECNICHE (ATTITUDINE)
 - LE TECNICHE DI ATTACCO E DI DIFESA DEVONO ESSERE IMMEDIATE E DI IMPATTO
 - VELOCITA' DI ESECUZIONE DELLE TECNICHE
 - CONCENTRAZIONE DIMOSTRATA
 - GRIDO
10. LE PERFORMANCE POSSONO ESSERE EFFETTUATE CON O SENZA L'AUSILIO DI ARMI
11. GLI ATLETI POSSONO INDOSSARE QUALSIASI UNIFORME O ABITO PURCHE' SI PRESENTINO IN UNO STATO DECENTE.
- 12 E AMMESSO SOTTOFONDO MUSICALE

DIFESA PERSONALE SCENICA

1. LA DIFESA PERSONALE E' UNA SPECIALITA' CHE PREVEDE TEAM COMPOSTI DA 2 A 10 ATLETI
2. LE SUADRE POSSONO ESSERE MISTE (MASCHI E FEMMINE)
3. LA SUPERFICE DI GARA E' UN QUADRATO DALLA GRANDEZZA MASSIMA DI 8X8
4. LA DURATA MASSIMA DI UNA PERFORMANCE NON PUO' ESSERE SUPERIORE AI 3 MINUTI, PRESENTAZIONE INCLUSA
5. POSSONO PARTECIPARE A QUESTA COMPETIZIONE ATLETI PROVENINTE DA QUALSIASI ARTE MARZIALE.
6. LA VALUTAZIONE SULLA PERFORMANCE VERRA' DATA DA 5 GIUDICI DI GARA INTERSTILE (COMPATIBILMENTE CON LA DISPONIBILITA' DEI SIGOLI ARBITRI)
7. IL PUNTEGGIO PARTIRA' DA 6.0 PUNTI A 7.0 (DECIMALI COMPRESI)
8. VINCE CHI TOTALIZZA IL PUNTEGGIO PIU' ALTO NELLA SOMMA DEI PUNTEGGI DATA DAI GIUDICI
9. IL GIUDIZIO SULLA PERFORMANCE DOVRA' ATTENERSI AI SEGUENTI PARAMETRI ED IN MODO PARTICOLARE AL CRITERIO DELLA SPETTACOLARITA' D'ESECUZIONE:
 - ASPETTI COREOGRAFICI ED ACROBATICI
 - TASSO TECNICO DELL'ESECUZIONE
 - PRECISIONE DELLE TECNICHE
 - EFFICACIA DELLE TECNICHE
 - DIFFICOLTA' DELLE TECNICHE ESEGUITE
 - COORDINAZIONE NELLESECUZIONE DELLE TECNICHE
 - COORDINAZIONE E SINCRONISMO DEL TEAM
 - VARIETA' DELLE TECNICHE ESEGUITE
 - VERSATILITA' DELLE TECNICHE ESEGUITE
 - VELOCITA' DI ESECUZIONE DELLE TECNICHE
 - INTERPRETAZIONE DELLE TECNICHE
10. LE PERFORMANCE POSSONO ESSERE ESEGUITE CON O SENZA ARMI, CON O SENZA MUSICA (SCELTA OPZIONALE)
11. ABBIGLIAMENTO: GLI ATLETI POSSONO VESTIRE LE PROPRIE UNIFORMI APPARTENENTI AL PROPRIO STILE PURCHE' SI PRESENTINO IN UNO STATO DECENTE