

REGOLAMENTO GARA FORME ARMI TRADIZIONALI

Regole Generali

ARMI E IGIENE PERSONALE

LA SUPERFICIE DI GARA

IL QUADRATO DI GARA.



La superficie deve essere piatta e liscia, le dimensioni minime 7x7 mt, composta da materassini uniti tra di loro ad incastro

IL CRONOMETRO



Un cronometro per ogni tavolo di giuria.

IL SEGNALE SONORO



Un segnale sonoro (Gong, Campana, Fischietto o spugna).

SEGNAPUNTI



Saranno presenti 1 segnapunti per ogni arbitro per quadrato di gara

IL TAVOLO DI GIURIA



Un tavolo con sedie per ogni quadrato di gara

SEDIE PER I GIUDICI



Saranno presenti una sedia per ogni arbitro per quadrato di gara.

STATO DELLE ARMI

Ogni atleta è 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.

ATTENZIONE

**È ASSOLUTAMENTE VIETATO
L'UTILIZZO DI LAME TAGLIENTI.**

LE UNGHIE E I CAPELLI

Le unghie devono essere corte e pulite, i capelli lunghi devono essere raccolti.

GLI OGGETTI PERSONALI PERICOLOSI

L'atleta prima del combattimento deve togliere tutti gli oggetti personali, metallici (catenine, anelli, bracciali, orecchini, piercing, ecc.).

Gli oggetti non metallici (braccialetti ecc.) possono essere fermati coprendoli con nastro adesivo.

LA DIVISA

L'atleta deve indossare la divisa, secondo le norme dello stile di appartenenza. Non sono ammessi abbigliamento non conformi all'etica dell'arte marziale. Sono vietate le scarpe ed i calzoncini corti.

LA CINTURA

L'atleta deve indossare la propria cintura

LA VISITA MEDICA



L'insegnante/responsabile del gruppo garantisce tramite liberatoria che i propri atleti siano in possesso del certificato di visita medica sportiva idoneo (non agonistico fino ai 9 anni, agonistico poi). Per gli atleti sopra i 40 anni è richiesto anche il certificato integrativo.

Pena l'esclusione dalle competizioni.

LE ISCRIZIONI



L'atleta per poter partecipare alle competizioni deve essere in regola con l'assicurazione e conseguentemente con l'iscrizione al proprio ente sportivo, pena l'esclusione dalle competizioni.

Gli Atleti devono far pervenire la propria iscrizioni 10 giorni prima delle competizioni tramite portale online, dove dovranno inserire: nome, cognome, sesso, anni, peso, altezza, grado e a quali gare vogliono partecipare. (Massimo 3 Gare).

In caso di ritardo non si potranno accettare le nuove iscrizioni.

Gli atleti sprovvisti dei suddetti documenti non potranno prendere parte alla competizione.

LE AMMISSIONI AL QUADRATO DI GARA

Gli atleti per poter essere ammessi al quadrato di gara devono avere rispettato tutte le indicazioni sopra riportate

NB: L'atleta che gareggia senza rispettare le norme del regolamento, verrà penalizzato o non ammesso.

ISCRIZIONI E AMMISSIONI ALLA COMPETIZIONE

LE CONDIZIONI PER L'AVVIO DELL'INCONTRO

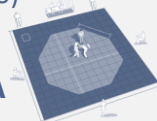
LA SQUADRA DI SOCCORSO



La squadra di soccorso è composta da un medico e dal personale paramedico con un'auto-ambulanza.

(La presenza del medico è a discrezione dell'organizzatore della gara in base alla tipologia dell'evento organizzato)

LA ZONA DI GARA



Nella zona che circonda il quadrato di gara, larga circa 2 mt., possono entrare esclusivamente la commissione arbitrale, gli ufficiali di gara, gli atleti che stanno per effettuare l'esibizione e la squadra di soccorso. Tutti gli estranei alla competizione dovranno restarne fuori.

L'EQUIPE ARBITRALE

Devono essere presenti per ogni quadrato di gara un numero sufficiente di arbitri e assistenti arbitrali.

ATTENZIONE

**LE ARMI SONO INDIVIDUALI E NON SONO
FORNITE DALL'ORGANIZZAZIONE DELL'EVENTO**

ARMI CONSENTITE



Bastone Altezza Occhi, Bastone Medio, Bastone Corto singolo o doppio (e frustino), Bastone Articolato (quai o tonfa) singolo o doppio, Lancia, Alabarda, Bastone Snodato singolo o doppio, Bastone Doppio Snodo (Tre sezioni), Spada singola o doppia, Sciabola, Scimitarra singola o doppia, Ascia singola o doppia, Falcetto singolo o doppio, Coltello singolo o doppio, Coltelli a farfalla, Catena singola o doppia, Meteora, Ventaglio singolo o doppio.

Se la vostra arma non è presente in questa lista si chiedi di comunicarlo agli organizzatori entro il termine delle registrazioni, inviando una mail a mauro.corato@shinzenbi.it, specificando il nome e le caratteristiche dell'arma non presente.



FORMA ARMATA TRADIZIONALE

Si chiarisce che questa tipologia di gara sarà giudicata con parametri e criteri trasparenti che daranno modo agli atleti di dimostrare le proprie tecniche nell'uso delle armi tradizionali

FORME NON CONSENTITE

Per evitare problemi di parametri di valutazione arbitrale sono escluse dalla competizione le forme di Tai Chi.

MOVIMENTI ACROBATICI

Non sono ammessi movimenti acrobatici.

POOL ARBITRALE

La pool arbitrale è così composta:

- **Arbitro direttore di quadrato:** dirige la pool arbitrale ed armonizza i punteggi in caso di risultati eclatanti
- **Arbitro laterali:** da due a quattro per la valutazione dei vari parametri delle forme.
- **Tavolo di giuria:** registra i punteggi delle varie forme e comunica al direttore di quadrato le classifiche delle varie categorie.



CRITERI DI GIUDIZIO DELLA FORMA ARMATA

In questa gara tutte le armi saranno unite nella medesima categoria e verrà applicato questo regolamento provvisorio.

In futuro il regolamento sarà modificato per poter permettere una suddivisione più omogenea delle tipologie di armi.

Per questa gara prevale il criterio della suddivisione in base all'età e agli anni di pratica dell'atleta.

1. Gli Arbitri sono in numero da 3 a 5.
2. I criteri di base per il giudizio delle Forme Tradizionali sono:
 - Corretta esecuzione delle tecniche.
 - Controllo della potenza.
 - Controllo della velocità e del ritmo.
 - Grado di difficoltà.
 - Movimenti della testa ed occhi.
 - Posizioni.
 - Coordinazione dei movimenti.
 - Equilibrio, fluidità'.
 - Respirazione corretta.
 - Esitazioni ed indecisioni.
 - Corretta direzione dei movimenti.
3. I criteri suddetti dovranno essere valutati con massima attenzione da parte dei Giudici.
4. I Giudici dovranno esprimere le loro valutazioni esclusivamente sulla base dei criteri menzionati.
5. Ogni performance atletica o ginnica, che non rispetti la natura Tradizionale della Forma, non sarà tenuta in considerazione e verrà sanzionata nel caso in cui si discosti dalla natura e spirito della Forma Tradizionale.
6. In caso di parità verrà eseguito uno spareggio.

PENALITA' DURANTE ESECUZIONE

- **0.3 punto:** se l'Atleta interrompe la propria Performance e poi riprende o se perde l'arma e la recupera.
- **0.2 punti:** se l'Atleta perde la coordinazione.
- **0.2 punti:** se l'Atleta perde l'equilibrio.
- **0.2 punti:** se l'Atleta esegue movimenti non ammessi dal regolamento.
- **0.5 punti:** Se l'Atleta interrompe la sua Performance prima della fine della stessa e ripete da capo.
- Se l'Atleta interrompe la sua Performance prima della fine della stessa e non ripete l'esercizio I Giudici assegneranno il **punteggio minimo**.
- La durata di una esibizione non può essere superiore ai **2 minuti**, presentazione inclusa. In caso di violazione verrà applicata una deduzione di **0.2 punti**.
- Si avrà l'assegnazione del punteggio minimo nel caso in cui la durata dell'esibizione sia inferiore ai **20 secondi**.

Nota Bene: La musica non è ammessa!

PUNTEGGIO FORMA ARMATA

Da un minimo di **6.0** ad un massimo di **8.0**

Il punteggio può essere variato dagli arbitri in base alla necessità di taratura per adeguare i punteggi ai livelli dei partecipanti o per esigenze di valutazione

VITTORIA DI UN ATLETA

Vittoria per punteggio più alto

Vittoria per squalifica dell'avversario con gli stessi punti

Vittoria per abbandono dell'avversario

DA SEGUIRE

COMPORAMENTO ARBITRALE

Gli arbitri devono sempre rispettare le seguenti norme:

- Comportarsi con coscienza e dignità.
- Applicare massima attenzione durante le gare.
- Giudicare con onestà.
- Non tenere un comportamento confidenziale con gli atleti durante le gare.
- Mantenere un comportamento assolutamente imparziale.
- Non arbitrare gli atleti della propria associazione o società.



PROTOCOLLO DI GARA

Procedura di chiamata e preparazione

- Alla chiamata gli atleti devono presentarsi sull'area gara, senza correre e con la propria arma.
- Successivamente gli atleti si posizionano a bordo tatami in attesa di essere convocati per l'incontro.
- Al momento della chiamata devono presentarsi con le armi e salutare gli arbitri.
- In caso di mancata presentazione alla prima chiamata verranno fatti altri due tentativi con un intervallo di un minuto tra l'una e l'altra dopodiché sarà confermata la squalifica dell'atleta assente.
- A termine dell'esibizione salutare gli arbitri e portarsi all'esterno del quadrato di gara.
- Alla proclamazione si presentano i tre finalisti che successivamente vengono accompagnati sul podio



Gli arbitri che hanno aderito al progetto, se dopo aver presenziato agli appuntamenti di formazione arbitrale, dovessero rendersi conto di avere ancora dei dubbi sul presente regolamento, nei giorni precedenti le gare, dovranno rivolgersi agli organizzatori.

Il Team che stabilisce gli abbinamenti deve stabilire anche i giudici di gara delle singole competizioni.

Pertanto quando verranno convocati gli atleti, saranno invitati sul quadrato anche i giudici di gara.

Tutti gli arbitri devono gestire qualsiasi inconveniente che si verifichi nel quadrato o controversia tra arbitri in modo professionale e riservato e, se fosse necessario, chiedere una pausa.

È fondamentale mantenere un comportamento serio e professionale.

L'arbitro deve mantenere un comportamento di riservatezza nei confronti degli atleti, maestri e scuole partecipanti alle gare.

CONTATTI

PER INFORMAZIONI CONTATTARE

M. MAURO CORATO

CELL: 3345964651

MAIL: mauro.corato@shinzenbi.it