

# REGOLAMENTO GARA FORME

---

Regole Generali

---

## 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.

## ABBIGLIAMENTO E IGIENE PERSONALE

### LE UNGHIE E I CAPELLI

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

### GLI OGGETTI PERSONALI PERICOLOSI

L'atleta 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

### **ATTENZIONE**

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 DELLA FORMA

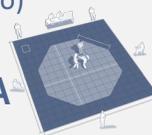
### LA SQUADRA DI SOCCORSO



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**

**L'accorpamento di categorie disomogenee sarà ad esclusiva discrezione dell'organizzazione ed avverrà previo consulto con i capi scuola**

## NOTA PER I CAPOSCUOLA

Si ricorda che nell'area di Gara possono rimanere solo gli atleti chiamati per l'esibizione di forma, pertanto La presenza di persone non autorizzate ivi compresi Maestri, Istruttori e Coach, sarà sanzionato con la squalifica dell'atleta e un'ammonizione per il Responsabile della Scuola di appartenenza.

Non sarà inoltre tollerato un tifo da stadio. La Scuola che si renderà partecipe di questa situazione potrebbe incorrere in una ammonizione tramite richiamo formale o in una squalifica parziale o totale dalla gara.



# FORMA A MANI NUDE

Si chiarisce che questa tipologia di gara sarà giudicata con parametri e criteri trasparenti che daranno modo agli atleti di dimostrare la propria conoscenza delle forme.

## CATEGORIE DI GARA

Nelle Forme Tradizionali si ha la divisione in:

- Stili duri (con contrazione).
- Stili Morbidi (senza contrazione).

## 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

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.

### **ATTENZIONE**

**La forma deve terminare entro i 2 minuti e 30 secondi. In caso di forma più lunga, si dovrà interrompere l'esibizione per non eccedere il limite temporale imposto. L'interruzione non comporterà nessuna penalità per l'atleta.**

## PENALITA' DURANTE ESECUZIONE

- **0.3 punto:** se l'Atleta interrompe la propria Performance e poi riprende.
- **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 Dura o Morbida non potrà essere superiore ai **2 minuti e 30 secondi**, presentazione inclusa. In caso di violazione verrà applicata una penalità di **0.2 punti**.
- Si avrà l'assegnazione del punteggio minimo nel caso in cui la durata dell'esibizione sia inferiore ai **30 secondi**.

**Nota Bene: La musica non è ammessa!**

## PUNTEGGIO FORMA

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 l'atleta deve presentarsi sull'area gara, senza correre.
- Successivamente l'atleta si posiziona a bordo tatami in attesa di essere convocato per la forma.
- Al momento della chiamata l'atleta deve presentarsi 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](mailto:mauro.corato@shinzenbi.it)