

*Regolamento per le competizioni di*  
**Combattimento Prestabilito**  
**in coppia**

# Song luyện



**Regolamento per le competizioni di  
Combattimento Prestabilito  
in coppia**

# Song luyện

**Tipo di gara:**

Combattimenti prestabiliti tradizionali in coppia

**Specialità:**

1. *Forme tradizionali di combattimento prestabilito in coppia a mani nude e/o con armi*

**Caratteristiche:**

Per *forme tradizionali di combattimento prestabilito* si intendono le forme di combattimento prestabilito di qualsiasi stile o scuola effettuate in coppia, a mani nude e/o con l'uso di armi tradizionali, e che prevedono tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali vietnamite e sino-vietnamite eseguite con continuità, stile, coordinazione, spettacolarità e coreografia

**Area di gara:** m. 10 x 10

**Equipaggiamento degli Atleti:**

**Uniforme:** divisa tradizionale (casacca della scuola, pantaloni lunghi); a piedi nudi o, facoltative, scarpette ginniche leggere a suola sottile liscia per Arti Marziali o ginnastica ritmico-artistica (no scarpe ginniche pesanti).

**Armi:** tradizionali sino-vietnamite (legno e/o metallo)

**Tempo della singola performance:**

Massimo 3 minuti dal movimento iniziale al movimento finale

Detrazione di 0,50 per ogni frazione di 5" oltre il limite.

Squalifica superando 15 secondi il tempo massimo previsto.

**Sanzioni su azioni scorrette:**

**Avvertimento** : solo richiamo verbale (nessuna detrazione) in conseguenza di un comportamento scorretto lieve.

**Ammonizione ufficiale** : in conseguenza di un comportamento scorretto ripetuto o potenzialmente lesivo per il buon andamento della manifestazione

**Squalifica**: alla terza ammonizione o immediata per comportamento scorretto decisamente lesivo per il buon andamento della manifestazione.

### Comunicazione degli eventi

Tutte le competizioni devono essere comunicate alle Associazioni, con sufficiente anticipo, tramite circolari ufficiali (posta ordinaria o E.mail) su cui devono essere *obbligatoriamente* riportate le seguenti notizie:

1. Denominazione della gara
2. Data di svolgimento della gara
3. Orario controllo iscrizioni e inizio gara
4. Luogo di svolgimento della gara
5. Nominativo del Direttore di Gara designato dal Direttivo
6. Indirizzo per il recapito delle iscrizioni
7. Ultima data accettazione iscrizioni
8. Categorie previste
9. Eventuali quote di iscrizione
10. Modalità di pagamento delle quote

*Eventualmente:* notizie logistiche, disposizioni varie ed eventuali

*In allegato :* Modello/i schede per l'iscrizione Atleti alla gara

## REGOLAMENTO COMPLETO

<b>ARTICOLO</b>	<b>PAG.</b>
<b>CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI</b>	
<i>Art. 1 - Campo di gara</i>	5
<i>Art. 2 – Categorie</i>	5
<i>Art. 3 - Tempo</i>	6
<i>Art. 4 - Comportamento dei partecipanti</i>	6
<i>Art. 5 - Inadempienze</i>	6
<i>Art. 6 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti</i>	7
<i>Art. 7 - Assistenti dell'Atleta – Coach</i>	7
<b>CAPITOLO 2 - UFFICIALI DI GARA</b>	
<i>Art. 8 - Composizione della giuria</i>	8
<i>Art. 9 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara</i>	9
<i>Art. 10 - Comportamento degli Ufficiali di Gara</i>	9
<b>CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLA GARA</b>	
<i>Art. 11 - Protocollo di gara</i>	10
<i>Art. 12 - Segnali durante la competizione</i>	11
<i>Art. 13 - Sospensione della performanc</i>	11
<b>CAPITOLO 4 – LE VALUTAZIONI</b>	
<i>Art. 14 - Criteri di valutazione delle forme</i>	12
<i>Art. 15 - Computo dei voti per la determinazione della classifica</i>	13
<i>Art. 16 - Parità</i>	13
<i>Art. 17 – Tecniche proibite</i>	13
<i>Art. 18 – Penalità</i>	13
<b>CAPITOLO 5 – NORME FINALI</b>	
<i>Art. 19 - Reclami o Ricorsi</i>	15
<i>Art. 20 - Altre regole non specificate.</i>	15

## CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI

### *Art. 1 - Campo di gara*

Il *Campo di Gara* deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.

Le misure minime del Campo di Gara sono di m.12 x 12 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli.

Il *Campo di gara* si suddivide in *Area di Gara*, di m. 10 x 10, circondata dall'*Area di sicurezza*.

Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.

Per ogni Competizione possono essere previsti più *Campi di Gara* a seconda del numero di partecipanti.

Ogni *Campo di Gara*, a responsabilità del *Direttore di Gara*, deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti

### *Art. 2 – Categorie*

#### *1. Forme tradizionali di combattimento prestabilito in coppia*

Si comprendono le forme di combattimento prestabilito di qualsiasi stile o scuola effettuate in coppia, a mani nude e/o con l'uso di armi tradizionali, e che prevedano tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali vietnamite e sino-vietnamite eseguite con continuità, stile, coordinazione, spettacolarità e coreografia,

#### CATEGORIE DI ETÀ ED ESPERIENZA

N°	Sesso	ETÀ	ESPERIENZA
1	M/F	Esordienti – fino a 13 anni	Cat. unica
2	M/F	Juniores - da 14 a 20 anni	principianti
3	M/F	Juniores - da 14 a 20 anni	esperti
4	M/F	Seniores – da 18 anni in poi	principianti
5	M/F	Seniores – da 18 anni in poi	Esperti

### ***Art. 3 - Tempo***

1. Ogni performance non può superare i tre minuti di tempo, dal movimento iniziale al movimento finale della forma, pena la detrazione di punti 0,50 per ogni frazione di 5 secondi oltre il limite.
2. Superando di 15 secondi oltre il limite previsto di 2 minuti, la Squadra viene squalificata.

### ***Art. 4 - Comportamento dei partecipanti***

1. All'atto dell'iscrizione, libera e volontaria, I partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
2. I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi ad un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori dei Giudici, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria.
4. Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo incaricato è il Coach della squadra.
5. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

### ***Art. 5 – Inadempienze***

1. I concorrenti non possono partecipare alle competizioni senza essere in possesso della prevista certificazione medico-sanitaria in corso di validità. La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del Legale rappresentante dell'Associazione sportiva di appartenenza dell'Atleta.
2. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
3. Un Atleta che è stato iscritto al torneo ma non è in grado di prenderne parte a causa di ferite, malattie o altri motivi, deve notificarlo al Direttore di Gara prima dell'inizio della competizione. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
4. Una Squadra è considerata rinunciataria anche quando un solo componente non si presenta, dopo è stato chiamata tre volte prima del suo turno, o anche un solo componente si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.

#### **Art. 6 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti**

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti ed ordinati.
2. Gli Atleti non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti.
3. Gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale stile vietnamita o cinese, composta da pantaloni lunghi e giacca della Scuola tradizionale. Non sono ammesse T-shirt.
4. Gli Atleti possono eseguire la loro performance a piedi nudi, oppure possono indossare scarpette leggere appositamente create per le arti marziali, con suola piatta bassa e liscia, o per la ginnastica ritmico-artistica. Sono proibite scarpe ginniche da passeggio o per altri Sport, o, comunque, con suola alta.
5. E' vietato portare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara viene comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto.
6. I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo.
7. I Giudici (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante ad indossare fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
8. Le armi usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle tradizionali, in ordine, senza pericoli di distacco di parti durante l'esecuzione delle forme.
9. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

#### **Art. 7 - Assistenti dell'Atleta – Coach**

1. L'Atleta durante la gara può essere assistito da un Coach.
2. Il Coach titolare o allenatore principale deve essere accreditato all'inizio della manifestazione ed è l'unico che può avvicinarsi al Campo di Gara solo quando l'Atleta della sua squadra è chiamato per gareggiare. Nel caso di contemporaneità di presenza in pedana di più componenti della propria squadra il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri assistenti.
3. Esso o essi, solo in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e scarpe da passeggio) si posizionano dietro al proprio Atleta, al di fuori dell'area di sicurezza, e non possono mai salire sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.
4. Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi o le armi di riserva in caso di immediata sostituzione per danneggiamento che pregiudicano la continuità della gara. In caso contrario rischiano, dopo il tempo concesso da regolamento, di far squalificare per abbandono i propri Atleti.
5. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
6. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o proferendo parole antisportive.
7. I Coach non possono avvicinarsi ai Tavoli di giuria o agli Ufficiali di gara per nessun motivo. Possono segnalare anomalie solo al Direttore di Gara o gli Assistenti da esso designati.

## CAPITOLO 2 - UFFICIALI DI GARA

### *Art. 8 - Composizione della giuria*

#### **1. Direttore di Gara:**

è il responsabile generale della conduzione della competizione; dispone l'organizzazione generale del o dei Campi di gara; coordina il lavoro degli Ufficiali di Gara; risponde ai quesiti, ai problemi ed ai ricorsi a Lui proposti.

Può incaricare, sotto la sua diretta responsabilità, uno o più assistenti per interagire con i Coach delle squadre.

#### **- Pool giudicante su ogni Campo di Gara:**

#### **2. Giudice centrale:**

Si pone al limite del Campo di Gara, al centro della linea di delimitazione, donando le spalle al Tavolo di Giuria. Impartisce gli ordini; è il responsabile dell'Area e ne controlla l'andamento; dichiara l'inizio e la fine di ogni performance, l'interruzione e la continuazione; comanda il tempo controllato dal cronometrista; segnala eventuali penalizzazioni al tavolo di Giuria per la registrazione; ordina la votazione al termine di ogni performance e contemporaneamente ai Co-Giudici, deve segnalare il suo giudizio con il sistema previsto.

#### **3. Co-Giudici o Giudici d'angolo:**

da un minimo di due ad un massimo di quattro.

Si pongono agli angoli dell'area di gara; controllano la divisa e le armi dei concorrenti; coadiuvano il Giudice centrale segnalando anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamando l'attenzione del Giudice Centrale; donano la loro sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò venga richiesto dal Giudice Centrale. Al termine di ogni performance devono segnalare, contemporaneamente al Giudice centrale, il loro giudizio con il sistema previsto.

#### **4. Al tavolo di Giuria:** (uno per ogni Campo di gara)

##### **a) Segretario di Giuria:**

Controlla l'identità dei concorrenti e che siano in possesso di tutti i requisiti richiesti per partecipare alla gara; chiama i concorrenti per la loro performance; registra le ammonizioni e le uscite segnalate dall'Arbitro Centrale; al termine dell'esecuzione della forma legge e registra il giudizio segnalato dai Giudici.

##### **b) Assistente di Giuria:**

coadiuva il Segretario di Giuria per i compiti istituzionali.

##### **c) Cronometrista:**

controlla il tempo di gara; ferma il cronometro e riprende il conteggio al comando del Giudice Centrale; fa partire un minuto di stallo a richiesta del Giudice Centrale; fornisce il segnale di fine tempo regolamentare. Controlla i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.

#### **5. Medico:**

Se prevista l'eventuale presenza durante la competizione (oltre al normale Servizio di Soccorso Sanitario) il Medico deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto dagli Ufficiali di Gara. Se il Medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare la gara, si dovrà rispettare tale responso.

### ***Art. 9 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara***

Gli Ufficiali di gara convocati devono indossare l'uniforme a seguito prevista:

- giacca blu scuro,
  - camicia bianca,
  - cravatta blu scuro,
  - pantaloni grigi o blu,
  - calze grigie, nere o blu,
  - scarpe ginniche leggere nere o bianche durante l'arbitraggio,
  - distintivo ufficiale sul petto della giacca a sinistra.
- 
- Nel periodo estivo gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale, appuntando il distintivo sul lato sinistro del petto della camicia bianca, anche a maniche corte. Il mantenimento o meno della cravatta è deciso dal Direttore di Gara.

### ***Art. 10 – Comportamento degli Ufficiali di Gara***

Oltre la dovuta irreprensibilità, compostezza e tenuta corretta durante tutto lo svolgimento della competizione, gli Ufficiali di Gara non possono intrattenersi in discussioni con Atleti e Coach. Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dal *Giudice centrale*.

Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del *Direttore di Gara* o dei suoi delegati.

## CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

### *Art. 11 - Protocollo di gara*

1. All'inizio di ogni categoria il Giudice Centrale esegue l'appello chiamando sul Campo di Gara, secondo l'ordine sorteggiato, le Squadre iscritte alla stessa. Solo in questo momento il Coach può indicare eventuali errori o dimenticanze di inserimento da parte dell'Organizzazione.
2. Le Squadre lasciano l'Area, posizionandosi esternamente nei pressi del Campo di Gara.
3. Dal Tavolo di Giuria vengono chiamati singolarmente le Squadre per l'esecuzione della propria performance.
4. Tutti i componenti della Squadra chiamata devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.
5. In caso contrario il Giudice centrale può considerare l'intera Squadra inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
6. Le **chiamate** vengono intervallate nel modo seguente:  
1ª chiamata: *Sulla pedana ..... si presenti la squadra ....., e si prepari la squadra .....*”.  
Se dopo 30 secondi la Squadra non si presenta o non si presenta con l'uniforme correttamente indossata, si effettua la:  
2ª chiamata “ *Sulla pedana .....si presenti la Squadra .....*”  
Dopo ulteriori 30 secondi di assenza viene effettuata la  
3ª chiamata: “*Ultima chiamata; sulla pedana..... si presenti la Squadra.....*”  
Se anche un solo componente della Squadra chiamata non si presenta immediatamente (tutti con l'uniforme correttamente indossata), si procede alla squalifica, considerando l'Equipe come rinunciataria. E' il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.
7. Alla chiamata gli Atleti devono presentarsi al bordo della pedana.
8. Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, gli Atleti entrano in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
9. Gli Atleti si dispongono al centro dell'area ed effettuano il saluto di rispetto della propria Scuola verso il Tavolo di Giuria.
10. Il Giudice centrale segnala, con un cenno, il permesso di iniziare la performance. A questo punto la Squadra può, per esigenze di esecuzione della propria forma, posizionarsi in qualunque punto a sua scelta all'interno del *Campo di gara*. Non è ritenuto obbligatorio terminare nello stesso punto di partenza, ma solo rimanere all'interno dell'*Area di Gara*.
11. Al termine della performance il Giudice Centrale, dopo aver controllato se tutti i giudici sono pronti, chiede, contemporanea alla sua, la votazione da parte dei Co-Giudici.
12. La Squadra in gara non deve lasciare il quadrato di gara fino al cenno di permesso da parte del Giudice centrale.
13. Al cenno del Giudice Centrale, la Squadra, dopo aver eseguito il saluto, può lasciare l'area di gara.
14. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare l'eventuale superamento del termine del tempo concesso. In tal caso il Giudice centrale segnala al tavolo la penalità prevista.

## **Art. 12 - Segnali durante la competizione**

1. Tutti i partecipanti, Atleti e accompagnatori, devono rispettare i segnali e gli ordini degli Ufficiali di Gara e degli addetti alla gara durante tutto lo svolgimento della manifestazione.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del tempo massimo concesso, ripetendo l'avvertimento ogni 5 secondi per tre volte.
3. Quando a un partecipante viene comminata la terza "ammonizione" il Segretario di giuria deve suonare il gong per segnalare la squalifica.

### **Segnali e comandi verbali dettati dal Giudice centrale:**

- a) Il Giudice centrale invita la Squadra chiamata, con un gesto della mano, ad accedere sull'area di gara e a posizionarsi al proprio posto di inizio.
- b) Nell'esigenza di far fermare il Tempo di Gara dal cronometrista il Giudice centrale si rivolge verso il Tavolo di Giuria e formando una "T" con le mani aperte, ordina:  
**"Giuria - Tempo!"**
- c) Il Giudice centrale ha la facoltà di adunare vicino al Tavolo di Giuria i Co-Giudici per colloquiare con loro per sua iniziativa o su richiesta di un Giudice d'Angolo. Per fare ciò, a tempo fermo, si avvicina al tavolo chiamando i colleghi alzando un braccio e ruotando l'indice verso l'alto.
- d) Il Giudice centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione Ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'Atleta o la Squadra punita.  
**"Giuria - Ammonizione - Canh-Cao"**
- e) Nei casi previsti, il Giudice centrale può comminare la Squalifica indicando all'Atleta e alla Squadra punita di uscire dal Campo di Gara.  
**"Squalifica - Loi"**
- f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici: **"Giudici - prepararsi - Chuang Bi- Decisione - Quyêt Dinh"**  
A tale ordine i Co-Giudici segnalano contemporaneamente il loro giudizio alzando il voto verso il Tavolo per la lettura e la trascrizione.  
Al termine della lettura i Co-Giudici ruotano il loro voto verso il pubblico per 5 secondi.
- g) Il Giudice centrale invita l'Atleta a lasciare l'area.

## **Art. 13 - Sospensione della performance**

Il Giudice centrale deve interrompere la performance quando:

- 1) un partecipante è scivolato non intenzionalmente al suolo;
- 2) un partecipante si ferma e non prosegue immediatamente l'esecuzione della forma;
- 3) deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
- 4) l'Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
- 5) l'uniforme si scompone disordinatamente o si apre o si scioglie la cintura;
- 6) l'arma si spezza o viene persa dall'Atleta;
- 7) un Ufficiale di Gara segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
- 8) ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

### **Ripresa della gara e ripetizione della forma:**

Se la Squadra è costretta a interrompere per cause a lui non imputabili può ripetere la sua performance senza detrazioni. In caso contrario i Concorrenti delle categorie *Principianti* possono ripetere la propria performance al termine della propria categoria, subendo un punto di detrazione comminato dal Tavolo di Giuria sul giudizio finale dei Giudici, mentre i Concorrenti delle categorie *Intermedi*, *Avanzati* ed *Esperti* non possono ripetere.

## CAPITOLO 4 – LE VALUTAZIONI

### *Art. 14 - Criteri di valutazione delle performance - Criteri nell'assegnazione dei punti*

#### ***Valutazione delle performances***

Nelle categorie di *Forme di combattimento tradizionale prestabilito* devono essere presentate le tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali vietnamite o sino-viet eseguite con continuità, stile, coordinazione, ritmo, spettacolarità e coreografia.

#### ***- Criteri nell'assegnazione dei punti***

##### **a) Mancanza di valutazioni sotto il 6.0**

Una performance non ottiene una valutazione se il suo punteggio è inferiore al 6.0. Questo può accadere nel caso in cui una prestazione sia gravemente penalizzata, a causa di detrazioni riguardanti limite di tempo, nel caso in cui si dimentichi la propria esibizione o quest'ultima sia eseguita pur non essendo compresa nella categoria in oggetto.

##### **b) Valutazione dal 6.0 al 6.99**

L'esibizione è completata ed è sostanzialmente corretta, ma non è eseguita con la giusta energia ed espressione e/o contiene molti errori di coordinazione. I concorrenti dimostrano di aver almeno una comprensione basilare della propria esibizione, si sforzano di assumere le giuste posizioni e di compiere i movimenti giusti nel giusto stile. Tuttavia, l'esibizione è instabile, lenta, con potenza limitata, non è continua né scorrevole, e manca coordinazione tra i due esecutori; lo spirito marziale e l'efficacia non vengono espressi correttamente. Se tutto ciò manca il punteggio si aggira intorno al "6 basso" (dal 6.0 al 6.3). Se invece si dimostra una certa abilità con alcuni di questi principi, allora il punteggio si aggira intorno al "6 alto" (6.4 al 6.9).

##### **c) Valutazione dal 7.0 al 7.99**

L'esibizione è migliore rispetto al precedente livello. Le posizioni sono più stabili ma non del tutto forti, la velocità è media, ma non si avvicina alla vera velocità del combattimento reale. La potenza è migliore ma la coordinazione non è ancora del tutto sviluppata per raggiungere il pieno potenziale. Il movimento è più lineare, ma ancora non scorre con buona coordinazione. Lo spirito è espresso e l'intera esibizione è fondamentalmente corretta, ma possiede sempre alcuni difetti e non convince completamente dal punto di vista dell'efficacia reale.

##### **e) Valutazione dal 8.0 al 8.99**

L'esibizione e la coordinazione appare decisamente buona. Le posizioni sono stabili anche se si possono riscontrare alcune lievi instabilità. La velocità è vicina a quella normale di combattimento. La potenza è bene espressa e la coordinazione sembra precisa. Il movimento è lineare e continuo e lo spirito è espresso molto bene. Tuttavia l'esibizione non è totalmente continua, la potenza non è espressa in tutte le applicazioni e può esserci mancanza di velocità ed efficacia reale in alcuni movimenti.

##### **f) Valutazione dal 9.0 al 10.0**

L'esibizione è sullo stesso livello di quello precedente, solo che ci sono davvero poche osservazioni negative. L'esibizione è eseguita nel miglior modo possibile, la velocità e coordinazione è sempre notevole e la potenza e l'efficacia reale è espressa in ogni tecnica. Il movimento è rapido e molto coordinato e l'esibizione contiene pure un livello alto di difficoltà.

Nota: Cadute e acrobazie possono essere valutate come valore aggiunto al giudizio personale, ma, se vengono sbagliate o mal eseguite (con sbilanciamento o movimenti aggiuntivi di supporto per riprendere l'equilibrio), devono portare alla riduzione del voto personale.

### **Art. 15 - Computo dei voti per la determinazione della classifica**

1. Al termine di ogni performance, su comando e contemporaneamente al Giudice centrale, tutti i giudici segnalano al Tavolo di Giuria il punteggio, che è letto ad alta voce dal Segretario di Giuria. Con la presenza di cinque giudici, il voto più alto e quello più basso sono eliminati, e la media è calcolata sui rimanenti.
2. Alla media vengono detratte le eventuali penalità.
3. Vince la Squadra che ottiene il punteggio più alto.

### **Art. 16 - Parità**

- In caso di *parità* vince la Squadra che, pur con lo stesso punteggio, ha il punteggio minimo scartato più alto e, in caso di ulteriore parità, chi ha il punteggio più alto scartato (solo nel caso di cinque Ufficiali di gara nel Pool giudicante - se vi sono meno giudici si esegue sempre lo spareggio).
- In caso di parità assoluta le Squadre pari merito devono ripetere una performance come spareggio.

### **Art. 17 - Tecniche proibite**

Sono proibite tutte le tecniche o gli attrezzi che possono procurare danni o costituire potenziale serio pericolo per gli Atleti.

### **Art. 18 - Penalità**

#### **a) *Richiamo verbale***

Un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un'azione scorretta lieve, considerata pienamente involontaria che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione, anche al di fuori della sua performance; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere all'*ammonizione*.

#### **b) *Ammonizione (Canh cao)***

Deve essere comminata al concorrente che ha compiuto o perpetrato un'azione scorretta, contraria all'etica sportiva o che ha creato problemi al tranquillo andamento della gara, anche al di fuori della sua performance.

L'Ufficiale di Gara deve segnalare il comportamento scorretto al Direttore di Gara, che convocherà l'Atleta da sanzionare al Tavolo della Giuria per la relativa annotazione.

#### **c) *Detrazioni***

Le detrazioni vengono comunicate al tavolo della Giuria dal Giudice Centrale. Il Segretario di Giuria provvede al computo, sottraendole dal risultato finale dopo che i giudici hanno donato il loro giudizio esclusivamente sull'esecuzione della forma.

#### **- *Detrazione di 0,2 punti:***

1. Alla Squadra in cui anche un sono Atleta, palesemente, si ferma per dimenticanza o dubbio, ma riprende subito la forma;
2. ogniquilvolta un concorrente esce con entrambi i piedi appoggiandoli fuori dall'area di gara;
3. al concorrente a cui si slaccia non completamente la cintura, ma tocca terra, durante l'esecuzione della sua performance;
4. al concorrente che ha subito la prima ammonizione ufficiale per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;

**- Detrazione di 0,5 punti:**

1. Alla Squadra in cui anche a un sono Atleta, si slaccia completamente la cintura e cade a terra, durante l'esecuzione della sua performance;
2. Alla Squadra per ogni frazione di 5 secondi oltre il tempo massimo consentito, dal movimento iniziale al movimento finale della forma.
3. Alla Squadra in cui anche un sono Atleta non si presentata con l'equipaggiamento ordinato e pulito, che non indossa indumenti regolamentari o che porta oggetti vietati.

**- Detrazione di 1 punto:**

1. Alla Squadra in cui anche a un sono Atleta che non rispetta i comandi impartiti dalla Giuria;
2. Alla Squadra nelle categorie principianti che interrompe la performance e chiede di ripeterla al termine della propria categoria;
3. Alla Squadra in cui anche a un sono Atleta l'arma cade a terra o si rompe;
4. Alla Squadra in cui anche un sono Atleta subisce la seconda *ammonizione* per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;
5. Alla Squadra che ha costretto il Giudice centrale a interrompere la sua performance per infrazioni al regolamento.

d) **Squalifica (Loai):**

Si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

- La **squalifica tecnica** viene comminata a una Squadra quando:

1. nelle categorie *Principianti* anche un solo componente per due volte si ferma lungamente e non riprende immediatamente la sua performance; nelle categorie *Intermedi, Avanzati ed Esperti* la squalifica è alla prima interruzione lunga, senza la possibilità di ripetere la prova;
2. esegue forme con caratteristiche differenti dalla categoria di iscrizione;
3. non si presenta con tutti i componenti entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
4. non si presenta con tutti i componenti entro la terza chiamata;
5. non si presenta con tutti i componenti con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
6. supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
7. è stata iscritta in una categoria inferiore, ma palesemente più esperti, e non accetta di passare ad altra categoria superiore stabilita dalla Giuria.

- La **squalifica disciplinare** viene comminata a un concorrente quando:

1. viene richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
2. compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
3. nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare alle eventuali performance successive della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.

Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

## CAPITOLO 5 – NORME FINALI

### *Art. 19 - Reclami o Ricorsi*

1. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni.
2. Le decisioni tecniche sulla conduzione nonché sull'assegnazione di punti e penalità sono **INSINDACABILI**.
3. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di registrazione di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
4. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara o ai suoi Assistenti incaricati prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
5. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne al combattimento può presentare reclamo in forma scritta al Direttore di Gara, accompagnando il tutto da una cauzione di €25,00. Tale cauzione viene restituita solo qualora il reclamo venga riconosciuto valido e oggettivo dai Dirigenti.

### *Art. 20 - Altre regole non specificate*

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di gara con l'ausilio degli Ufficiali di gara.

***FINE***