REGOLAMENTO

KATA - FORME

DIFESA PERSONALE E TECNIQUE DI ROTTURA

1. REGOLE GENERALI

- Tutti gli atleti devono indossare una divisa di Arti Marziali di riferimento al loro stile in tutte le categorie *(T-shirt non sono ammesse, a meno che questo, è rappresentativo dello stile/disciplina)* e deve essere in un buono stato.
- Puntelli, travestimenti, costumi, vernice viso o altri accessori sono proibiti e comporteranno la squalifica.
- Gli atleti possono iscriversi in più discipline, ma in una sola categoria.
- Gli atleti devono competere il loro massimo grado cintura/fascia di appartenenza.
- Gli atleti devono iscriversi nella categoria corretta, in base al loro grado/livello ed età. In caso contrario si verrà squalificati.
- Gli atleti devono annunciare il loro nome e il paese che essi rappresentano, al tavolo ufficiale prima di esibirsi.
- Gli atleti devono inchinarsi prima di entrare e quando si lascia l'area di competizione ed inchinarsi al concorrente successivo in attesa *(standby).*
- Categorie Novizi = 0 a 15 mesi di formazione.
  - Intervallo di Punteggio Novizi = tra 7,0 e 7,9 *(7,5 è il punteggio medio).*
- Categorie Intermedio/Avanzate = 16 o più mesi di pratica.
  - Intervallo di Punteggio Intermedio/avanzato = tra 8,0 e 8,9 *(8,5 è il punteggio medio).*
- Categorie Cintura Nera = Cintura nera 1° grado ed oltre.
  - Intervallo di Punteggio Cintura Nera = tra 9,0 e 9,9 *(9,5 è il punteggio medio)*.
- Tutti gli atleti si sfideranno, prima che i giudici prendono le loro decisioni di punteggio.
  Una volta che ciascun concorrente si è esibito, loro torneranno, uno alla volta, nello stesso ordine. Staranno al centro dell'area di competizione e aspetteranno il punteggio da parte dei giudici. Poi, lasciare l'area di competizione.
  Alla fine della categoria tutti i concorrenti saranno salutati dal capo arbitro.
- Quando è richiesta musica, deve essere presentata su un CD o MP3 con il nome dell'atleta chiaramente visibile. Se si utilizza solo una traccia del CD, deve essere scritta sul disco.
- È responsabilità dell'atleta portare la propria musica. Quando la divisione è chiamata e riprendere il CD alla fine della manifestazione.
- La musica con testo devono essere pulite, senza parolacce o contenuto razziale.
- Devono esserci un minimo di 3 atleti in una categoria per la sua esecuzione. Le categorie possono essere unificate, a discrezione degli organizzatori e dei funzionari, se il requisito minimo di 3 atleti non è soddisfatto.
- Gli atleti che non agiscono in modo appropriato, maleducati, offensivi e non mostrano sportività saranno squalificati.
- Gli allenatori che non agiscono in modo appropriato, maleducati, offensivi e non mostrano sportività, causeranno la squalifica del suo atleta.

- **<u>Definizione del tempo minimo</u>:** Il tempo inizia quando l'atleta entra sul tappeto. *(non dalla prima mossa marziale).*
- **<u>Definizione di tempo massimo</u>:** Definito come il tempo della uscita dal tappeto per ultimo inchino ai giudici.

2. REGOLE FORME TRADIZIONALI/KATA

- Il nome del Kata/Forma deve essere annunciato al giudice centrale o all'inizio della esibizione nel centro del tappeto.
- Il Kata/Forma per Intermedi, Avanzati e Cinture Nere hanno un tempo di esibizione minimo di 1 minuto *(dopo essere entrato nell'area)* e il limite, di tempo massimo, di 3 minuti.
- Le Categorie Novizi non hanno alcun limite minimo o massimo di tempo.
- I Kata/Forme possono essere modificati o non modificati, ma devono rimanere fedele allo stile.
- Nelle Categorie Novizi in cui un atleta dimentica il suo Kata/Forma o si ferma prima di finire, non sarà squalificato, ma avrà la possibilità di ripartire con un punto di penalizzazione
- Nelle categorie Intermedio/Avanzato e Cintura Nera in cui un atleta si ferma nel suo Kata/Forma prima di terminare, non sarà squalificato e può ripartire, ma potrà solo raggiungere il punteggio medio.
- In caso di parità, in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, gli atleti Novizi possono eseguire lo stesso Kata/Forma.
- In caso di parità, in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, gli atleti Intermedi/Avanzati e Cinture Nere devono competere con un diverso Kata/Forma Tradizionale.

3. REGOLE FORME CREATIVE E MUSICALI

- Le Forme Creative e Musicali devono essere di contenuto marziale, ma possono contenere fino a 5 movimenti base di tipo ginnastica.
- Tecniche con rotazione superiore a 360 gradi, non sono consentite.
- Movimenti con inversioni più che parallelo al pavimento e senza almeno una mano che tocca il pavimento non sono consentiti.
- Movimenti ginnici di base, per esempio capriole, capriole su una mano, rotolare in avanti, rotolare di spalla e le tecniche di salto e di spinning, sono ammesse. Se un atleta è incerto se è consentita una tecnica, la sua/suo Coach deve parlare con un funzionario prima dell'inizio della competizione.
- In caso di parità, in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, tutti gli atleti possono fare la stessa Forma Creativa o Musicale.
- Per tutti gli atleti, c'è un tempo di prestazione minimo di 1 minuto e il limite di tempo massimo di 3 minuti *(dopo essere entrati nell'area)*.

4. REGOLE FORME CREATIVE E TRADIZIONALI CON ARMI

- Forme Tradizionali e Creative con armi si esibiranno insieme.
- La musica non è consentita per le Forme Tradizionali o Creative con Armi.
- Le Forme con Armi devono essere di contenuto Marziale e saranno giudicate sulla applicazione e l'uso dell'arma.
- Le tecniche con rotazioni superiori a 360 gradi non sono consentiti.
- Movimenti con inversioni oltre che parallelo al pavimento, senza almeno una mano che tocca il pavimento, non sono consentite.
- Rilascio/presa dell'Arma, girarla con la palma, rotolare al polso, rotolare al corpo, non sono ammessi nelle Forme Tradizionali e Creative con Armi.
- Se un atleta fa cadere la sua arma, involontariamente, non sarà squalificato, ma potrà continuare e raggiungerà, solo, il punteggio medio.
- Se l'arma di un atleta colpisce il pavimento, involontariamente, durante la performance, lui/lei può continuare, ma raggiungerà solo il punteggio medio.
- Se un atleta perde il controllo durante la sua esibizione ed è considerato pericoloso per se stesso e gli altri, sarà squalificato ed i giudici daranno il punteggio "0.0".
- In caso di parità, in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, tutti gli atleti possono fare la stessa Forma Tradizionale o Creativa con Armi.
- C'è un tempo minimo di esibizione di 1 minuto e il limite massimo di 3 minuti.
- Se i Giudici e Funzionari ritengono che l'arma dell'atleta non è sicura, non sarà permesso di competere con detta arma. Se l'atleta non ha una sostituzione, sarà squalificato.
- Linee di guida delle armi – Nessuna lama Attiva *(tagliente)*, le armi leggere sono consentite fino a quando i movimenti eseguiti sono tradizionali.

5. REGOLE FORME ESTREME *(MANI NUDE E CON ARMI)*

- Una forma estrema deve essere di contenuto Marziale, ma può contenere movimenti di ginnastica. Tuttavia, salti continui e cadute non sono permessi.
- Gli atleti dovranno esibirsi con musica.
- sono ammesse tecniche con rotazioni più di 360 gradi.
- sono ammesse le inversioni.
- Rilascio dell'arma, girare con la palma, rotolare al polso, rotolare al corpo sono consentite.
- C'è un tempo minimo di esibizione di 1 minuto e il limite massimo di 3 minuti.
- Se ad un atleta le cade l'arma, non sarà squalificato e può continuare, ma potrà solo ottenere il punteggio minimo.
- Se l'arma di un atleta colpisce il pavimento, involontariamente, non sarà squalificato e può continuare, ma potrà solo ottenere il punteggio minimo.
- In caso di parità, in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, tutti gli atleti possono fare la stessa Forma Estrema.

- Se i Giudici e Funzionari ritengono che l'arma del atleta non è sicura, non sarà permesso di competere con detta arma. Se l'atleta non ha una sostituzione, sarà squalificato.
- Se un atleta perde il controllo durante la sua esibizione ed è considerato pericoloso per se stesso e gli altri, sarà squalificato.

6. REGOLE FORME SINCRONIZZATE A TEAM

- Un Team deve essere composto da un minimo di due atleti e un massimo di 3 atleti.
- La maggior parte del modulo deve essere sincronizzato. Break out o prestazioni individuali non sono ammessi.
- I giudici valuteranno gli atleti sui loro tempi, la sincronizzazione, la difficoltà e la capacità.
- Gli atleti possono essere creativi nella presentazione della loro Forma.
- La musica può essere utilizzata.
- Le armi possono essere utilizzate.
- Le Forme Sincronizzate possono essere tradizionali, creative, musicali, con armi o forme estreme.
- C'è un tempo minimo di esibizione di 1 minuto e il limite massimo di 3 minuti.
- In caso, di parità in cui gli atleti sono richiesti di esibirsi di nuovo, tutti gli atleti possono fare la stessa Forma Sincronizzata.

7. REGOLE DIFESA PERSONALE CREATIVA

- Gli atleti che competono per la Difesa Personale Creativa saranno giudicati sulla loro capacità tecnica, la creatività, la spettacolarità e realismo *(L'applicazione realistica in una situazione di Difesa Personale nella vita reale)*.
- Gli atleti della Difesa Personale Creativa possono avere da 2 a 5 “attaccanti” indipendentemente dal suo sesso. Questo vuol dire che la Difesa Personale Creativa sarà eseguita da un solo atleta che potrà utilizzare da 2 a 5 partner che fingeranno da “attaccanti”. Quindi, il nominativo da scrivere sarà solo uno e solo uno sarà premiato.
- La dimostrazione può essere effettuata in uniforme di Arti Marziali o indossare abiti casual.
- La musica è consentita ed è opzionale.
- Le armi finte possono essere utilizzate a condizione che siano sicure.
- C'è un tempo minimo di esibizione di 1 minuto e il limite massimo di 3 minuti.
- Gli intervalli di punteggio sono gli stessi usati nelle forme.

8. REGOLE DI ROTTURA DI POTENZA

- Gli atleti che competono nelle Tecniche di Rottura devono essere di livello Intermedio o superiore.
- I materiali di rottura saranno piastre/mattoni 40x20cm o similari. Un distanziatore *(spessore massimo 1cm)* può essere utilizzato tra le piastre.
- Gli atleti devono dichiarare il numero di piastre che intendano rompere e con quale tecnica, prima della loro esibizione.
- Per ogni piastra non rotta l'atleta riceverà 2 punti di penalità.
- Gli atleti potranno scegliere due tecniche su tre, da rompere con:
  (Gomito, Taglio della mano o Pugno)
- Il punteggio delle due rotture, quantità delle piastre, meno le penalità, saranno aggiunti insieme per dare un punteggio finale.
- Gli organizzatori avranno le piastre in vendita per le Tecniche di Rottura e possono essere acquistate alla registrazione, per € 2,- cadauno. Se necessario, più piastre possono essere acquistate presso il luogo di gara. Le piastre acquistate non possono essere rese indietro.
- Gli atleti devono portare i propri distanziali per posizionare tra le piastre e assicurarsi che abbiano la corretta quantità.

CRITERI GENERALI SUL SISTEMA DI VALUTAZIONE DEI GIUDICI

I giudici valuteranno con i seguenti criteri:

- I punteggi saranno determinati dalla capacità tecnica, il contenuto marziale, livello di difficoltà, prese di posizione, potenza, equilibrio e stabilità.
- Il Giudice Centrale saluterà tutti gli atleti e comunicherà con gli ufficiali di campo per assicurare che i concorrenti sono allineati in ordine per la competizione. Una volta che gli atleti hanno salutato, dovrebbero sedersi al lato del area di competizione nell'ordine corretto e entrare di conseguenza.
- I Giudici vedranno la esibizione di tutti gli atleti della categoria, prima di prendere una decisione di punteggio.
- I Giudici possono prendere appunti, se necessario, per aiutare con le decisioni di punteggio.
- I Giudici segneranno ogni livello di abilità all'interno dell'intervallo del punteggio.
- I Giudici possono dare i tre punteggi massimi una volta per categoria. Ad esempio, un giudice deve segnare i suoi primi tre atleti con 9.9, 9.8 e 9.7. Una volta che un giudice ha assegnato i punteggi migliori non potrà segnare un altro atleta con lo stesso punteggio. Devono dare 9.6 o inferiore, *9.0 è il punteggio minimo.*
  (Stesso principio per l'altri 2 livelli, sostituire il 9 principale con 8 o 7 come appropriato)
- Una volta che tutti gli atleti si sono esibiti, essi dovranno poi tornare sul area di competizione *(nello stesso ordine)* per ricevere i giudici punteggi.
- I Giudici valuteranno con carte di punteggio. I punteggi devono essere presentati all'atleta, il pubblico e la tabella ufficiale punteggio.

- Il Giudice centrale chiederà a tutti i giudici di mostrare le loro carte di punteggio, allo stesso tempo.
- I Giudici non daranno un punteggio più alto o più basso ad un atleta perché pensano che un movimento in un Kata/Forma è stato errato, ma segneranno la capacità tecnica e livello di abilità dell'atleta. Ogni stile e istruttore possono svolgere o interpretare un Kata/Forma in modo leggermente diverso.
- La WMKF è una competizione aperta a tutti gli stili ed i giudici consentiranno le diverse interpretazioni del Kata/Forme purché sia ancora rappresentativa del suo stile.
- I Giudici non possono discutere la propria opinione o punteggio con gli altri Giudici durante l'evento.
  Essi devono segnare indipendentemente l'uno dall'altro.
- In caso di parità, per il 1 °, 2 ° o 3 ° posto, saranno tolti via i punteggi più alti e/o bassi per rompere la parità. Se la parità rimane, all'atleta verrà chiesto di esibirsi di nuovo.
- Ci saranno un minimo di 3 ed un massimo di 5 Giudici per categoria.
- Il Giudice sarà sempre equo, imparziale e obiettivo.
- I Giudici devono indossare una giacca e pantaloni blu navy, camicia bianca, cravatta WMKF e scarpe scure con suola di gomma.