

FEDERAZIONE ITALIANA TAEKWON-DO ITF & SPORT



REGOLAMENTO DI GARA

Vietato l'utilizzo esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

Proprietà esclusiva della FITSPORT

INDICE

Sezione 1. Generale

- Articolo 1. Definizione
- Articolo 2. Finalità
- Articolo 3. Applicazione
- Articolo 4. Modifiche e Cambiamenti

Sezione 2. Comitato Organizzatore del Torneo (C.O.)

- Articolo 5. Nascita del C.O.
- Articolo 6. Numero dei Membri del C.O.
- Articolo 7. Doveri del C.O.

Sezione 3. Iscrizione

- Articolo 8. Iscrizione alla gara
- Articolo 9. Conferma di Iscrizione
- Articolo 10. Accettazione dei Partecipanti alla gara

Sezione 4. Requisiti

- Articolo 11. Requisiti per Partecipare alla gara
- Articolo 12a. Requisiti per Partecipare alla gara per "Bambini"
- Articolo 12b. Requisiti per Partecipare alla gara per "Juniors"
- Articolo 13. Requisiti per Partecipare alla gara per "Seniores"
- Articolo 14a. Requisiti per Partecipare alla gara per "Veterans"
- Articolo 14b. Requisiti per partecipare alla gara a squadre
- Articolo 15. Conferma dei requisiti per Partecipazione alla gara
- Articolo 16. Sanzione penale per Doping

Sezione 5. Abbigliamento ed equipaggiamento

- Articolo 17. Abbigliamento
- Articolo 18. Incolumità ed equipaggiamento protettivo

Sezione 6. Assicurazione ed Assistenza Medica

- Articolo 19. Assicurazione
- Articolo 20. Assistenza medica

Sezione 7. Arredamento palazzetto

- Articolo 21. Illuminazione
- Articolo 22. Quadrato di gara
- Articolo 23. Collocazione Membri C.O.
- Articolo 24. Collocazione Comitato Arbitrale
- Articolo 25. Collocazione Arbitri di riserva
- Articolo 26. Collocazione Squadra Medica
- Articolo 27. Collocazione Giuria
- Articolo 28. Collocazione Arbitri
- Articolo 29. Collocazione Segretari e Cronometristi

- Articolo 30. Collocazione Coach
- Articolo 31. Arredamento palazzetto

Sezione 8. Controllo del peso e sorteggio abbinamenti

- Articolo 32. Controllo del peso
- Articolo 33. Sorteggio abbinamenti

Sezione 9. Rappresentanti delle Società e Coach

- Articolo 34. Rappresentante della Società
- Articolo 35. Coach

Sezione 10. Competizione

- Articolo 36. Evento ed ordine di svolgimento
- Articolo 37. Divisioni
- Articolo 38. Partecipanti
- Articolo 39. Annunci
- Articolo 40. Controllo dell'equipaggiamento
- Articolo 41. Cortesia

Sezione 11. Terminologia ufficiale

Sezione 12. Premiazioni

- Articolo 42a. Premiazioni categoria "Bambini"
- Articolo 42b. Premiazioni categoria "Juniiores"
- Articolo 43. Premiazioni categoria "Seniores"
- Articolo 44. Premiazioni categoria "Veterans"
- Articolo 45. Premiazione per l'atleta più tecnico, la migliore squadra, il migliore atleta e ulteriori premiazioni
- Articolo 46. Premiazioni per la migliore Società

Sezione 13. Forme

- Articolo 47. Condotta di gara
- Articolo 48. Punteggi
- Articolo 49. Individuale
- Articolo 50. A squadra
- Articolo 51. Arbitri

Sezione 14. Combattimento

- Articolo 52. Condotta di gara
- Articolo 53. Attacchi validi
- Articolo 54. Obiettivi validi
- Articolo 55. Criteri di assegnazione del punteggio
- Articolo 56. Azione scorrette
- Articolo 57. Individuale
- Articolo 58. A squadra
- Articolo 59. Infortuni
- Articolo 60. Arbitri

Sezione 15. Tecniche speciali

- Articolo 61. Divisioni maschili
- Articolo 62. Divisioni femminili
- Articolo 63. Tavole
- Articolo 64. Criteri di assegnazione del punteggio
- Articolo 65. Individuale
- Articolo 66. A squadra
- Articolo 67. Arbitri

Sezione 16. Prove di potenza

- Articolo 68. Divisioni maschili
- Articolo 69. Divisioni femminili

Vietato l'utilizzo esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

- Articolo 70. Tavole
- Articolo 71. Criteri di assegnazione del punteggio
- Articolo 72. Individuale
- Articolo 73. A squadra
- Articolo 74. Arbitri

Sezione 17. Difesa personale

- Articolo 75. Condotta di gara
- Articolo 76. Divisioni
- Articolo 77. Abbigliamento
- Articolo 78. Durata
- Articolo 79. Performance
- Articolo 80. Tecniche obbligatorie
- Articolo 81. Criteri di assegnazione del punteggio
- Articolo 82. Criteri per stabilire il vincitore
- Articolo 83. Arbitri

Sezione 18. Protesta Ufficiale e Decisioni

- Articolo 84. Protesta Ufficiale
- Articolo 85. Decisioni
- Articolo 86. Sanzione per l'abbandono della manifestazione come mezzo di protesta.

SEZIONE 1 GENERALE

Articolo 1. Definizione

Le competizioni di Taekwon-Do sono un metodo per confrontarsi tecnicamente tra atleti e scuole, come insegnato dal Fondatore Gen. Choi Hong Hi.

Articolo 2. Finalità

La finalità della competizione è assicurare una uniformità nazionale e per elevare lo standard tecnico e atletico.

Articolo 3. Applicazione

Il Regolamento di Gara verrà applicato in tutte le Competizioni organizzate o appoggiate dalla FIT&Sport, in gare Nazionali, Regionali, Provinciali, Cittadine, in tornei e trofei.

Articolo 4. Modifiche e Cambiamenti

Chiunque, tra gli affiliati FIT&Sport, desiderasse modificare o cambiare il Regolamento di Gara o parte di esso, dovrà inoltrare la sua proposta scritta di modifica o di cambiamento del Regolamento, attraverso la propria Società, almeno due mesi prima della riunione annuale delle Società.

La Segreteria Nazionale provvederà ad inviare la proposta a tutte le società affiliate.

La proposta verrà esaminata ed eventualmente approvata alla riunione annuale delle Società.

Fino ad approvazione avvenuta tutte le competizioni saranno condotte secondo il Regolamento iniziale.

SEZIONE 2. COMITATO ORGANIZZATORE DEL TORNEO (C.O.)

Articolo 5. Nascita del C.O.

Il C.O. si costituisce nel momento in cui una o più persone intendono organizzare una manifestazione sportiva, rimane in vita fino a conclusione della manifestazione.

Articolo 6. Numero dei Membri del C.O.

Il C.O. sarà formato da un numero idoneo alle caratteristiche della competizione stessa

Articolo 7. Doveri del C.O.

Al momento della sua costituzione, il C.O. deve inviare alla Segreteria Nazionale la proposta della gara, indicando:

- Il referente del C.O.
- Proposta di manifestazione (indicando il genere)
- Luogo e data della Manifestazione
- Organizzazione trasporti e alberghiera (se occorre)

il Comitato dovrà occuparsi di:

Vietato l'utilizzo esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

- Ottenere concessione per l'uso del palazzetto per le ore (giorni) necessarie alla manifestazione
- Arredare il palazzetto
- Pubblicizzare a livello locale, con stampe o altro mezzo, la manifestazione
- Occuparsi delle premiazioni e dei trofei necessari
- Procurare le materassine
- Ingaggiare un medico
- Avere la disponibilità di un'autoambulanza
- Occuparsi della sicurezza
- Ingaggiare un Responsabile Arbitri
- Comunicare il costo della gara
- Comunicare il costo del soggiorno con varie possibilità (trasporti, alberghi, ristoranti ecc.)
- Occuparsi della sistemazione dei VIPs e degli Arbitri
- Comunicare eventuali premi speciali
- Preparare un programma della manifestazione

Queste informazioni dovranno essere comunicate alla segreteria Nazionale che si occuperà di informare della manifestazione tutti i soci, eventualmente ad altre organizzazioni, inviando il programma fornito dal C.O..

In caso di modifica della proposta originaria (genere, luogo, data ecc.) o dell'annullamento della manifestazione, il C.O. dovrà inviare alla Segreteria Nazionale la quale provvederà ad informare tutte le persone interessate. Il C.O. potrà chiedere assistenza alla FIT&Sport a soci o a chiunque possa contribuire per un buon svolgimento della manifestazione.

SEZIONE 3. ISCRIZIONE

Articolo 8. Iscrizione alla gara

Tutti gli affiliati FIT&Sport che desiderano partecipare alla competizione invieranno, attraverso la propria società, il proprio nominativo nell'apposito modulo entro e non oltre il termine massimo indicato dal C.O..

Se il C.O. lo riterrà opportuno, potranno partecipare alla manifestazione Società non affiliate FIT&Sport con il benestare del Presidente della FIT&Sport.

Articolo 9. Conferma di Iscrizione

È tacita la conferma dell'iscrizione di ogni Società.

Per qualsiasi controversia verrà inviata comunicazione, con relativa motivazione.

Articolo 10. Accettazione dei Partecipanti alla Gara

È tacita la accettazione dell'iscrizione dei partecipanti di ogni Società.

Per qualsiasi controversia verrà inviata comunicazione, con relativa motivazione.

SEZIONE 4. REQUISITI

Articolo 11. Requisiti per partecipare alla gara

L'atleta deve essere affiliato ad una Società iscritta alla FIT&Sport, Per tutti gli altri casi occorre avere il benestare della FIT&Sport.

L'atleta deve essere in regola con la certificazione medica agonistica e con l'assicurazione contro gli infortuni.

Articolo 12a. Requisiti per partecipare alla gara per "Bambini"

Per partecipare alla gara categoria "Bambini", l'atleta deve avere una età compresa tra i 5 e i 13 anni compiuti, di grado da 9 kup a 1 dan.

Articolo 12b. Requisiti per partecipare alla gara per "Juniores"

Per partecipare alla gara categoria "Juniores", l'atleta deve avere una età compresa tra i 14 e i 17 anni compiuti, di grado da 9 kup a 3 dan.

Articolo 13. Requisiti per partecipare alla gara per "Seniores"

Per partecipare alla gara categoria "Seniores", l'atleta deve avere una età compresa tra i 18 e i 39 anni compiuti, di grado da 9 kup a 4 dan.

Articolo 14a. Requisiti per partecipare alla gara per “Veterans”

Per partecipare alla gara categoria “**Silver Veterans**”, l’atleta deve avere una età compresa tra i 40 e i 49 anni compiuti, di grado da 9 kup a 6 dan.

Per partecipare alla gara categoria “**Gold Veterans**”, l’atleta deve avere una età compresa tra i 50 e i 59 anni compiuti, di grado da 9 kup a 6 dan.

Per partecipare alla gara categoria “**Platinum Veterans**”, l’atleta deve avere una età di 60 anni compiuti e oltre, di grado da 9 kup a 6 dan.

Articolo 14b. Requisiti per partecipare alla gara a squadre

Per partecipare, la squadra deve essere composta da 5 atleti più una riserva. Gli atleti non possono far parte di più squadre nella stessa manifestazione.

Squadra Bambini: gli atleti devono avere una età compresa tra i 5 e i 13 anni compiuti

Squadra Juniores: gli atleti devono avere una età compresa tra i 14 e i 17 anni compiuti

Squadra Seniores: gli atleti devono avere una età compresa tra i 18 e i 39 anni compiuti

Squadra Veterans: gli atleti devono avere una età compresa tra i 40 anni compiuti e oltre (nella gara di combattimento i cinque atleti non devono essere di categoria “Platinum Veterans”)

Articolo 15. Conferma Requisiti per partecipare alla gara

La verifica dell’affiliazione e del grado verrà confermato dalla FIT&Sport, l’età, con la presentazione di un valido documento di riconoscimento.

Articolo 16. Sanzione penale per Doping

Se qualsiasi concorrente risulta, sotto giudizio medico, positivo al test di uso di sostanze proibite o sotto l’influenza di droghe, il C.O. squalificherà il concorrente dalla competizione. Azioni disciplinari verranno prese dalla FIT&Sport che potrà sospendere o espellere l’atleta da ogni attività sportiva organizzata.

SEZIONE 5. ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO

Articolo 17. Abbigliamento

Le Giurie e gli Arbitri devono indossare giacca blu, camicia bianca, pantaloni blu, cravatta blu, scarpe da ginnastica bianche e calze bianche. In alternativa gli Arbitri possono, secondo disposizioni del C.O., indossare maglia tipo polo bianca. Sarà compito del C.O. comunicare a tutti gli arbitri la divisa scelta.

I membri del C.O. devono indossare giacca blu, camicia bianca, pantaloni blu, cravatta blu, scarpe con suola in gomma nere. In alternativa possono indossare maglia tipo polo grigia.

La squadra addetta alla sicurezza deve indossare maglia rossa tipo polo o T-shirt

Gli Atleti devono indossare il Dobok Ufficiale ITF, senza strisce nere per gli atleti di grado da 9 kup fino a 1 kup; con strisce nere sul bordo inferiore della giacca per gli atleti di grado da 1 dan in su. Gli atleti di grado da 4 dan in su non devono indossare il Dobok con strisce sulle maniche e sui pantaloni.

Non è consentito indossare qualsiasi tipo di gioiello, orologio, bracciale o ornamento. È consentito esclusivamente l’uso di elastici, fasce, fermagli, forcine o mollette per raccogliere i capelli.

Tutti gli Atleti che necessitino di qualsiasi tipo di bendaggio articolare devono preventivamente informare il Comitato Arbitrale ed ottenerne l’approvazione.

La cintura indica il grado dell’atleta e dovrà essere di dimensioni corrette. Le cinture colorate 7 kup, 5 kup, 3 kup e 1 kup devono avere nella cintura il nastrino dal colore e dalle dimensioni previste, indossato alla destra dell’atleta. Le cinture nere devono avere scritto il numero del proprio grado in carattere romano, indossato alla destra dell’atleta.

È permesso all’atleta di indossare abbigliamento sportivo, quando non si trova nel quadrato di gara.

Nella cerimonia di apertura tutti gli atleti di ogni società possono indossare o tutti la stessa tuta o tutti il Dobok; è obbligatorio indossare scarpe da ginnastica ed è facoltativo avere lo stendardo o la bandiera della propria Società. Durante la parata è proibito portare macchina fotografica o telecamera, indossare pantofole o camminare scalzi.

Articolo 18. Incolumità ed equipaggiamento protettivo

Solo durante la GARA DI COMBATTIMENTO.

Gli Atleti devono obbligatoriamente indossare:

- guantoni a mano aperta tipo semi-contact con dita coperte, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie;

- calzari, di misura idonea, tipo semi-contact di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie;
- paradenti (escluso categoria bambini);
- conchiglia, inguinale indossata sotto i pantaloni del Dobok (categoria maschile);
- paraseno, indossato sotto la giacca del Dobok (categorie femminili juniores, seniores e Veterans)
- caschetto, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie (categorie bambini e cinture colorate juniores)

Gli Atleti possono indossare facoltativamente:

- caschetto, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie (categoria seniores e juniores cinture nere);
- caschetto con grata senza zip lacci o fibbie;
- protezione addominale, indossata sotto la giacca del Dobok, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip fibbie;
- protezione inguinale, indossata sotto i pantaloni del Dobok (categoria femminile)
- parastinchi indossati sotto i pantaloni del Dobok, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie
- parabraccio, indossati sotto le maniche del Dobok, di materiale morbido senza rinforzi rigidi, zip lacci o fibbie

Altri tipi di equipaggiamenti protettivi possono essere usati previa autorizzazione del Responsabile Arbitri.

Gli Atleti non possono indossare:

- Sono consentiti tenere raccolti i capelli esclusivamente elastici o fasce di materiale morbido; non è consentito l'uso di qualsiasi tipo di fermagli, forcine o mollette per capelli di materiale duro come metallo osso o plastica dura;
- non è consentito l'uso di qualsiasi tipo di bendaggio al fine di offrire un vantaggioso supporto alle articolazioni.
- non è consentito l'uso di tutto ciò che potrebbe creare danno.

SEZIONE 6. ASSICURAZIONE E ASSISTENZA MEDICA

Articolo 19. Assicurazione

Il C.O. deve accertarsi che l'impianto sportivo sia coperto dall'assicurazione civile contro terzi e che sia in regola con tutti i permessi relativi. In caso contrario dovrà provvedere.

Ogni Atleta deve essere assicurato contro gli infortuni sia se affiliato alla FIT&Sport, sia se affiliato ad altra Associazione.

Articolo 20. Assistenza medica

Durante lo svolgimento di tutte le gare deve essere presente almeno un Medico, personale qualificato per il Pronto Soccorso, e deve essere sempre a disposizione una ambulanza.

Qualsiasi indicazione o raccomandazione espressa dal Medico in riferimento alle condizioni di un Atleta e al suo eventuale ritiro dalla competizione non può essere discussa.

Qualora più di un atleta abbia subito un incidente la gara si deve sospendere per dare la possibilità al medico e al personale medico di adempiere al proprio dovere.

Qualora, per qualsiasi motivo, il medico o il personale medico o l'ambulanza non siano presenti o non siano disponibili, la gara deve essere sospesa.

SEZIONE 7. ARREDAMENTO PALAZZETTO

Articolo 21. Illuminazione

L'illuminazione non deve essere più bassa di 5 metri dal piano del quadrato di gara.

Articolo 22. Quadrato di gara

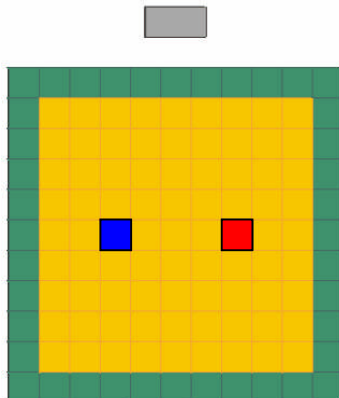
Il quadrato di gara misura 9x9 metri e deve avere un bordo di sicurezza di almeno 1 metro per ogni lato.

Nel caso sia sopraelevato, non dovrà essere non più alto di 100 cm e non più basso di 50 cm, in questo caso deve avere un bordo di sicurezza di 2 metri per ogni lato.

Le materassine devono avere uno spessore di almeno 2 cm.

Il quadrato di gara (9x9m) sarà di colore giallo o arancione, il bordo di sicurezza può essere di qualsiasi altro colore.

Nel quadrato deve essere indicato, e ben visibile, il lato Rosso e il lato Blu.



Articolo 23. Collocazione Membri del C.O.

I membri del C.O. avranno una posizione tale da poter sovrintendere a tutto lo svolgimento della gara.

Articolo 24. Collocazione Comitato Arbitrale

Il Comitato Arbitrale avrà in una posizione tale da poter sovrintendere a tutto lo svolgimento della gara.

Articolo 25. Collocazione Arbitri di riserva

Gli arbitri di riserva avranno dietro o accanto al Comitato Arbitrale.

Articolo 26. Collocazione squadra medica

La squadra medica avrà sistemazione in un luogo isolato, dove avrà la possibilità soccorrere gli atleti.

Tale collocazione verrà segnalata con una croce rossa.

Durante la gara di combattimento il medico avrà una postazione in un punto centrale rispetto ai quadrati di gara.

Articolo 27. Collocazione Giuria

Le Giurie saranno sedute al tavolo di fronte a ciascun quadrato (tavolo della Giuria).

Articolo 28. Collocazione Arbitri

Per la gara di Forme e di Difesa Personale:

Saranno seduti di fronte al tavolo della Giuria, spalle ad esso, distanti un metro dal quadrato e un metro e mezzo fra loro.

Per la gara di Combattimento:

l'Arbitro Centrale, sarà in piedi al centro del quadrato rivolto verso il presidente di giuria;

gli Arbitri d'angolo, saranno seduti ai quattro angoli del quadrato;

Per la gara di Tecniche Speciali e Prove di Potenza:

Gli Arbitri saranno in piedi per controllare l'esecuzione e il risultato delle prove.

Articolo 29. Collocazione Segretari e Cronometristi

Il Segretario e il Cronometrista, saranno seduti al tavolo della Giuria.

Articolo 30. Collocazione Coach

Durante la gara di combattimento i Coach saranno seduti su sedie posizionate ad un metro da quadrato sul lato del proprio atleta.

Durante le gare di forme, tecniche speciali, prove di potenza e difesa personale, gli sarà consentito di accompagnare l'atleta restando nelle vicinanze del bordo esterno del quadrato ad una distanza non inferiore a cinque metri dal bordo esterno.

Articolo 31. Arredamento palazzetto

Il palazzetto deve avere tutte le attrezzature necessarie allo svolgimento di tutte le gare previste, spogliatoi per gli atleti (1 maschile e 1 femminile) e uno spogliatoio per arbitri e staff; deve essere provvisto di spalti per il pubblico.

SEZIONE 8.

CONTROLLO DEL PESO E SORTEGGIO ABBINAMENTO

Articolo 32. Controllo del peso

Il controllo del peso potrà essere fatto entro 72 ore dall'inizio della gara di Combattimento.

Durante la gara di Combattimento, In qualsiasi momento il Comitato Arbitrale potrà verificare il peso di un atleta. Gli atleti che risulteranno al di fuori del peso indicato potranno essere squalificati o, se il C.O. lo riterrà possibile e solo a richiesta, essere inseriti nelle categorie adeguate.

Se durante la gara di Combattimento, su verifica del Comitato Arbitrale, il peso risulterà diverso dalla categoria indicata, l'atleta potrà essere squalificato.

Articolo 33. Sorteggio abbinamenti

Il sorteggio per gli abbinamenti sarà condotto dal C.O. prima dell'inizio della gara.

SEZIONE 9. RAPPRESENTANTE DELLA SOCIETÀ E COACH

Articolo 34. Rappresentante della Società

Il Rappresentante della Società si occuperà delle iscrizioni alla gara e sarà incaricato dal C.O. di custodire copia dei documenti di riconoscimento, dei documenti assicurativi e dei certificati medici agonistici dei propri atleti.

Tale documentazione potrà essergli richiesta in qualsiasi momento.

Articolo 35. Coach

Il Coach deve indossare tuta e scarpe da ginnastica.

Il Coach non deve avere comportamenti tali da disturbare la competizione. In caso di gara di Combattimento il suo allontanamento provocherà la squalifica dell'atleta.

SEZIONE 10. COMPETIZIONE

Articolo 36. Eventi ed ordine di svolgimento

Categoria bambini:

Forme, Combattimento, Difesa Personale e Tecniche Speciali.

Categoria Juniores:

Forme, Combattimento, Difesa Personale e Tecniche Speciali.

Categoria Seniores:

Forme, Combattimento, Difesa Personale, Tecniche Speciali e Prove di potenza.

Categoria Veterans:

Forme, Combattimento, Difesa Personale e Prove di potenza.

Articolo 37. Divisioni

Categoria bambini:

Individuale (maschile o femminile)

Forme: Gialla, Verde, blu, Rossa e Nera

Combattimento: divisi per grado, età e altezza

Tecniche speciali: divisi per età

Squadra (maschile o femminile)

Forme

Difesa Personale

Categoria Juniores:

Individuale (maschile o femminile)

Forme: Gialla, Verde, blu, Rossa, 1° dan, 2° dan e 3° dan

Combattimento: categorie di peso

Tecniche speciali: divisi per grado

Squadra (maschile o femminile)

Forme

Combattimento

Difesa Personale
Tecniche speciali

Categoria Seniores:

Individuale (maschile o femminile)

Forme: Gialla, Verde, blu, Rossa, 1° dan, 2° dan, 3° dan e 4° dan

Combattimento: categorie di peso

Tecniche speciali: divisi per grado

Prove di Potenza: solo cinture nere

Squadra (maschile o femminile)

Forme

Combattimento

Difesa Personale

Tecniche speciali

Prove di Potenza

Categoria Veterans:

Individuale (maschile o femminile)

Classi: Silver, Gold e Platinum

Forme: Gialla, Verde, blu, Rossa, 1° dan, 2° dan, 3° dan, 4° dan, 5° dan e 6° dan

Combattimento: categorie di peso (esclusa classe Platinum)

Prove di Potenza: solo cinture nere (esclusa classe Platinum)

Squadra (maschile o femminile)

Forme

Combattimento (esclusa classe Platinum)

Difesa Personale

Prove di Potenza (esclusa classe Platinum)

Articolo 38. Partecipanti

Individuale:

Non ci sono limiti sul numero di atleti iscrivibili per ogni Società.

Squadre:

Non ci sono limiti sul numero di squadre iscrivibili per ogni Società.

Gli Atleti che fanno parte di una squadra:

- non possono far parte di un'altra squadra che partecipa alla stessa gara,
- possono partecipare come individuali

Articolo 39. Annunci

Gli Atleti saranno chiamati a competere annunciando il nome, il cognome, la Società e l'angolo che dovrà occupare (rosso o blu). L'atleta si presenterà a bordo quadrato sul lato a lui indicato.

La Giuria eseguirà tre annunci con un intervallo di un minuto; se, passato un minuto dal terzo annuncio, l'Atleta, non si sarà ancora presentato, potrà essere squalificato.

Il Coach sarà responsabile della comunicazione del nominativo del vincitore al Presidente di Giuria in un tempo massimo di due minuti dalla conclusione dell'incontro. Qualora nessun Coach si presenti al Tavolo, il Presidente di Giuria potrà archiviare l'incontro senza vincitore.

Articolo 40. Controllo dell'equipaggiamento

L'Arbitro incaricato controllerà che l'equipaggiamento dell'atleta rispetti l'art.17, e che non ci sia alcun difetto.

Se si riscontrassero difetti di qualsiasi genere, l'atleta dovrà provvedere alla sistemazione entro due minuti.

Se il difetto viene riscontrato durante lo svolgimento dell'incontro, ad incontro fermo, l'atleta dovrà provvedere alla sistemazione entro due minuti.

Se non verranno rispettati i due minuti, l'atleta potrà essere squalificato.

Se il difetto viene riscontrato subito ad incontro concluso, l'atleta potrà essere squalificato.

Articolo 41. Cortesia

Tutti i partecipanti dovranno aver rispetto della FIT&Sport, del C.O., del Comitato Arbitrale, della Giuria, dei singoli Arbitri, di tutte le Società, dei loro rappresentanti, dei Coach e degli Atleti.

Ogni atleta avrà cura di rivolgere un saluto all'avversario e al suo Coach, qualunque sia il risultato.

SEZIONE

11.

TERMINOLOGIA UFFICIALE

Vietato l'utilizzo esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

10

· CHA RYOT	-	ATTENTI
· KYONG YAE	-	SALUTO
· JAYU MATZOGI	-	COMBATTIMENTO
· JUNBI	-	PREPARARSI
· SHIJAK	-	VIA
· BAROL	-	RIENTRARE IN POSIZIONE
· SHIO	-	RIPOSO
· HECHYO	-	FERMarsi
· GESOK	-	CONTINUARE
· GUMAN	-	FINITO
· JU UI	-	AMMONIZIONE
· JU UI HANA	-	UNA AMMONIZIONE
· GAMJOM	-	PUNTO MENO
· GAMJOM HANA	-	UN PUNTO MENO
· SIL KYOK	-	SQUALIFICA
· HONG	-	ROSSO
· CHONG	-	BLU
· ILJE JON	-	1° ROUND
· IJEJON	-	2° ROUND
· SAMJE JON	-	3° ROUND
· YON JANG JON	-	ROUND SUPPLEMENTARE
· DUK JOM JON	-	PRIMO PUNTO
· SUNG	-	VINCITORE
· JI JONG TUL	-	FORMA OBBLIGATORIA
· SON TAEK TUL	-	FORMA LIBERA
· HOSHIN KYONG GI	-	DIFESA PERSONALE
· TUK GI	-	TECNICHE SPECIALI
· WI RYOK	-	PROVE DI POTENZA
· GAE IN JON	-	GARA INDIVIDUALE
· DAN CHE JON	-	GARA A SQUADRE

SEZIONE 12. PREMIAZIONI

Articolo 42a. Premiazioni categoria “Bambini”

Individuale (maschile o femminile)

per ogni categoria

Forme: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Tecniche speciali: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Squadra (maschile o femminile)

Forma: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Difesa Personale: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Articolo 42b. Premiazioni categoria “Juniore”

Individuale (maschile o femminile)

per ogni categoria

Forme: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Tecniche speciali: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Squadra (maschile o femminile)

Forma: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Difesa Personale: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Tecniche speciali: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Articolo 43. Premiazioni categoria “Seniores”

Individuale (maschile o femminile)

per ogni categoria

Forma: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Tecniche speciali: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Prove di Potenza: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Squadra (maschile o femminile)

Forma: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Difesa Personale: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Tecniche speciali: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Prove di Potenza: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Articolo 44. Premiazioni categoria “Veterans”

Individuale (maschile o femminile)

per ogni categoria e Classe

Forma: : 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: : 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Prove di Potenza: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Squadra (maschile o femminile)

Forma: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Combattimento: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Difesa Personale: 1 oro, 1 argento 2 bronzi

Prove di Potenza: 1 oro, 1 argento 1 bronzo

Articolo 45. Premiazione per l'atleta più tecnico, la migliore squadra, il migliore atleta e ulteriori premiazioni.

Il C.O. potrà premiare:

L'atleta più tecnico:

Tra i partecipanti, l'atleta che si è distinto come il più bravo nell'esecuzione delle Forme.

La migliore squadra:

Tra le squadre partecipanti, quella che ha preso più punti medaglia (3 punti per ogni oro, 2 punti per ogni argento e 1 punto per ogni bronzo, non verranno conteggiate le medaglie prese singolarmente)

Il migliore atleta:

Tra i partecipanti, l'atleta che ha preso più punti medaglia (3 punti per ogni oro, 2 punti per ogni argento e 1 punto per ogni bronzo, non verranno conteggiate le medaglie prese in squadra)

Ulteriori premiazioni:

Il C.O. potrà decidere di inserire ulteriori premi, (migliore Coach, migliore Arbitro, Atleta più anziano o più giovane ecc.)

Articolo 46. Premiazioni per la migliore Società

Potrà essere premiata la Società che ha guadagnato più Medaglie d'oro.

Nel caso in cui il numero delle medaglia dell'oro fosse lo stesso numero, verranno conteggiate le medaglie d'argento e le medaglie di bronzo.

SEZIONE 13. FORME

Articolo 47. Condotta di gara

Sarà usato il sistema ad eliminazione diretta.

Articolo 48. Punteggi

Individuale

La forma verrà valutata in base ai seguenti parametri:

Precisione nel contenuto

Precisione nell'esecuzione del molleggio

Precisione nelle altezze

Potenza

Equilibrio

Controllo del fiato
Esecuzione del fiato
Velocità del ritmo
Costanza nel ritmo

Punteggio:

Precisione	10 punti
Potenza	6 punti
Equilibrio	6 punti
Fiato	6 punti
Ritmo	6 punti

A squadra

La forma verrà valutata in base ai seguenti parametri:

Coreografia
Lavoro di squadra
Precisione nel contenuto
Precisione nell'esecuzione del molleggio
Precisione nelle altezze
Potenza
Equilibrio
Controllo del fiato
Esecuzione del fiato
Velocità del ritmo
Costanza nel ritmo

Punteggio:

Squadra	10 punti
Precisione	10 punti
Potenza	6 punti
Equilibrio	6 punti
Ritmo	6 punti

Articolo 49. Individuale

La sfida si svolgerà contemporaneamente tra due atleti. Gli atleti eseguiranno a scelta una delle Forme libere attinenti al proprio grado e una Forma obbligatoria sorteggiata dalla Giuria.

Dal sorteggio della Forma obbligatoria verranno escluse le Forme libere già scelte dai due concorrenti.

In alternativa la C.O. può decidere che la sfida si compia facendo eseguire agli atleti una sola Forma, o libera o obbligatoria; tale decisione dovrà essere comunicata nella lettera di invito.

Categoria cintura gialla:

Forma libera:

9 kup: CHON-JI
8 kup: CHON-JI o DAN-GUN
7 kup: DAN-GUN o DO-SAN

Forma obbligatoria:

da SAJU-JIRUGI a CHON-JI

Categoria cintura verde:

Forma libera:

6 kup: DO-SAN o WON-HYO
5 kup: WON-HYO o YUL-GOK

Forma obbligatoria:

CHON-JI o DO SAN

Categoria cintura blu:

Forma libera:

4 kup: YUL-GOK o JOONG-GUN
3 kup: JOONG-GUN o TOI-GYE

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a YUL-GOK

Categoria cintura rossa:

Forma libera:

4 kup: TOI-GYE o HWA-RANG

3 kup: HWA-RANG o CHOONG-MOO

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a TOI-GYE

Categoria cintura nera 1° dan:

Forma libera:

da KWANG-GAE a GE-BAEK

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a GE-BAEK

Categoria cintura nera 2° dan:

Forma libera:

da EUI-AM a JU-CHE

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a JU-CHE

Categoria cintura nera 3° dan:

Forma libera:

da SAM-IL a CHOI-YONG

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a CHOI-YONG

Categoria cintura nera 4° dan:

Forma libera:

da YON-GAE a MOON-MOO

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a MOON-MOO

Categoria cintura nera 5° dan:

Forma libera:

da SO-SAN a SEE-JONG

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a SEE-JONG

Categoria cintura nera 6° dan:

Forma libera:

TONG-IL

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a SEE-JONG

Il Vincitore:

Presidente della Giuria proclamerà il vincitore segnalato dalla maggioranza degli Arbitri.

- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Hong
VINCE HONG
- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Chong
VINCE CHONG
- Due Arbitri votano l'atleta Hong, uno vota l'atleta Chong e due indicano parità
VINCE HONG
- Due Arbitri votano l'atleta Chong, uno vota l'atleta Hong e due indicano parità
VINCE CHONG
- La maggioranza degli Arbitri indicano parità
INCONTRO PARI
- Un Arbitro indica parità, metà Arbitri vota l'atleta Chong e l'altra metà vota l'atleta Hong
INCONTRO PARI

Quando l'incontro è in parità, verrà sorteggiata una ulteriore Forma obbligatoria, escludendo le Forme già eseguite.

Articolo 50. A squadra

La squadra è composta da cinque atleti di grado da 8 kup a 6 dan.

La sfida sarà effettuata a turno tra le squadre; il turno verrà stabilito da sorteggio con il lancio di una moneta. Le squadre eseguiranno una delle Forme libere previste e una Forma obbligatoria sorteggiata dalla Giuria.

Dal sorteggio della Forma obbligatoria verranno escluse le Forme libere scelte.

Le forme verranno eseguite alternativamente da ogni squadra.

In alternativa la C.O. può decidere la sfida si compia facendo eseguire alle squadre una sola Forma, o libera o obbligatoria; tale decisione deve essere comunicata nella lettera di invito.

Categoria Bambini

Forma libera:

da CHON-JI a GE-BAEK

le squadre devono presentare la forma più alta attinente all'atleta con grado più basso della propria squadra

Forma obbligatoria:

da SAJU-JIRUGI a CHOONG-MOO

La Giuria chiederà fino alla forma attinente all'atleta con grado più basso presente in una delle due squadre

Categoria Juniores

Forma libera:

da CHON-JI a CHOI-YONG

le squadre devono presentare la forma più alta attinente all'atleta con grado più basso della propria squadra

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a JUCHE

La Giuria chiederà fino alla forma attinente all'atleta con grado più basso presente in una delle due squadre

Categoria Seniores

Forma libera:

da CHON-JI a MOON-MOO

le squadre devono presentare la forma più alta attinente all'atleta con grado più basso della propria squadra

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a CHOI-YONG

La Giuria chiederà fino alla forma attinente all'atleta con grado più basso presente in una delle due squadre

Categoria Veterans

Forma libera:

da CHON-JI a TONG-IL

le squadre devono presentare la forma più alta attinente all'atleta con grado più basso della propria squadra

Forma obbligatoria:

da CHON-JI a SEE-JONG

La Giuria chiederà fino alla forma attinente all'atleta con grado più basso presente in una delle due squadre

Il Vincitore:

Presidente della Giuria proclamerà il vincitore segnalato dalla maggioranza degli Arbitri.

- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Hong
VINCE HONG
- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Chong
VINCE CHONG
- Due Arbitri votano l'atleta Hong, uno vota l'atleta Chong e due indicano parità
VINCE HONG
- Due Arbitri votano l'atleta Chong, uno vota l'atleta Hong e due indicano parità
VINCE CHONG
- La maggioranza degli Arbitri indicano parità
INCONTRO PARI
- Un Arbitro indica parità, metà Arbitri vota l'atleta Chong e l'altra metà vota l'atleta Hong
INCONTRO PARI

Quando l'incontro è in parità, verrà sorteggiata una ulteriore Forma obbligatoria, escludendo le Forme già

eseguite.

Articolo 51. Arbitri

1	Presidente di Giuria
1 o 2	Membri di Giuria
1	Arbitro Centrale
2 o 4	Arbitri
1	Segretario

SEZIONE 14. COMBATTIMENTO

Articolo 52. Condotta di gara

Il combattimento sarà del tipo continuato e sarà usato il sistema ad eliminazione diretta.

Articolo 53. Attacchi validi

Sono validi gli attacchi portati con la mano e con il piede

Parti della Mano:

ap-joomuk, dung-joomuk, yop-joomuk, sonkal, sonkal-dung e palmok (solo per le parate).

Parti del piede:

ap-kumci, bakkal, dwt-choock, bal-dung e dwit-kumci.

Articolo 54. Obiettivi validi

Alto:

Viso e lato del collo.

Se la mano o l'avambraccio o entrambi sono in contatto con uno degli obiettivi alti, questo verrà considerato parte dell'obiettivo stesso, quindi calcolato come punto su obiettivo alto

Medio:

Area frontale del tronco, dalle spalle alla cintura, il limite laterale è la linea tra l'ascella e l'anca.

Se la mano o l'avambraccio o entrambi sono in contatto con uno degli obiettivi medi, questo verrà considerato parte dell'obiettivo stesso, quindi calcolato come punto su obiettivo medio.

Arti:

È consentito colpire gli arti esclusivamente con una tecnica di parata.

Articolo 55. Criteri di assegnazione del Punteggio

Le tecniche sono valide quando:

- colpiscono con la parte della mano o del piede valido
- colpiscono un obiettivo valido
- sono eseguiti in modo corretto e preciso
- l'esecuzione è controllata
- il colpo è controllato

Le parate valide:

Sono valide tutte le parate che colpiscono l'attacco dell'avversario utilizzando le parti della mano o del piede indicate nell'Art.53. Non sono valide le parate di gamba su attacco di calcio.

Tipi di tecniche

Attacco da terra:

Tecniche portate con entrambi, o uno dei piedi, in contatto con il terreno.

Tecniche portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza irrilevante.

Attacco in volo:

Tecniche portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Attacco 180° in volo:

Tecniche eseguite con mezzo giro di spalle e portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Attacco 360° in volo:

Tecniche eseguite con un giro completo o più e portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Un punto sarà assegnato per:

Attacco da terra di mano su obiettivo medio o alto.

Attacco da terra di piede su obiettivo medio.
Attacco in volo di mano su obiettivo medio
Parata eseguita su attacco di mano o di piede, medio o alto

Due punti saranno assegnati per:

Attacco da terra di piede su obiettivo alto.
Attacco in volo di mano su obiettivo alto
Attacco in volo di piede su obiettivo medio

Tre punti saranno assegnati per:

Attacco in volo di piede su obiettivo alto
Attacco 180° in volo di piede su obiettivo medio

Quattro punti saranno assegnati per:

Attacco 180° in volo di piede su obiettivo alto
Attacco 360° in volo di piede su obiettivo medio

Quattro punti saranno assegnati per:

Attacco 360° in volo di piede su obiettivo alto

I punti saranno assegnati prendendo in esame ogni singola tecnica.

Articolo 56. Azioni scorrette

Ammonizioni

Verranno assegnate per i seguenti motivi:

- Quando si ha l'intenzione di colpire con un attacco non valido (art.53)
- Quando si colpisce su un obiettivo non valido (art.54)
- Quando si esce con entrambi i piedi fuori dal quadrato di gara
- Quando una parte del corpo, che non siano i piedi, tocca il terreno
- Quando si afferra o si trattiene l'avversario
- Quando si spinge l'avversario
- Quando si finge di aver accusato un colpo per trarne vantaggio
- Quando intenzionalmente si evita il combattimento
- Quando si eseguono tre o più pugni consecutivi non in volo
- Quando ripetutamente si fa cenno, sollevando il braccio o altro, di aver portato a segno una tecnica.
- Quando intenzionalmente ci si gira di spalle per evitare il combattimento
- Quando, durante lo scontro, l'atleta parla
- Quando involontariamente non si eseguono i comandi dell'Arbitro Centrale

Ogni tre ammonizioni verrà tolto un punto.

Punti meno (cartellino giallo)

Verranno assegnati per i seguenti motivi:

- Quando, in qualsiasi modo si insulta l'avversario
- Quando si punge, si morde, si pizzica o si graffia l'avversario
- Quando involontariamente si colpisce l'avversario dopo che l'arbitro Centrale ha fermato l'incontro
- Quando il contatto è eccessivo e la tecnica non è controllata
- Quando si colpisce con un attacco non valido (art.53)
- Quando si colpisce con troppa forza su un obiettivo non valido (art.54)

Quando l'arbitro centrale assegnerà un punto meno sollevierà il cartellino giallo.

Se all'atleta verranno assegnati tre punti meno con il cartellino giallo, verrà squalificato con cartellino rosso dal Presidente di Giuria.

Squalifica (cartellino rosso)

Verranno assegnate per i seguenti motivi:

- Quando si compie qualunque azione contro gli arbitri o le loro decisioni
- Quando non si ha più autocontrollo
- Quando non si eseguono i comandi dell'Arbitro Centrale
- Quando, si colpisce con troppa forza su un obiettivo non valido (art.54) e l'avversario non può continuare l'incontro.
- Quando è sotto influenza di droghe, alcool o medicinali

L'arbitro centrale segnalerà la squalifica sollevando il cartellino rosso.

Se l'atleta viene squalificato con il cartellino rosso dall'arbitro centrale, non riceverà alcuna premiazione.

Articolo 57. Individuale**Categoria Bambini 1° gruppo**

(5/7 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-105 cm	-115 cm	-125 cm	-135 cm	+135 cm	-105 cm	-115 cm	-125 cm	-135 cm	+135 cm
-15 kg	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-25 kg	-15 kg	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-25 kg
-25 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-35 kg	-25 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-35 kg
+25 kg	+30 kg	+30 kg	+35 kg	+35 kg	+25 kg	+30 kg	+30 kg	+35 kg	+35 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Bambini 2° gruppo

(5/7 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-105 cm	-115 cm	-125 cm	-135 cm	+135 cm	-105 cm	-115 cm	-125 cm	-135 cm	+135 cm
-15 kg	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-25 kg	-15 kg	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-25 kg
-25 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-35 kg	-25 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-35 kg
+25 kg	+30 kg	+30 kg	+35 kg	+35 kg	+25 kg	+30 kg	+30 kg	+35 kg	+35 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Bambini 3° gruppo

(8/10 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-120 cm	-130 cm	-140 cm	-150 cm	+150 cm	-120 cm	-130 cm	-140 cm	-150 cm	+150 cm
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg	-40 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg	-40 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg	-50 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg	-50 kg
+30 kg	+35 kg	+40 kg	+50 kg	+50 kg	+30 kg	+35 kg	+40 kg	+50 kg	+50 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Bambini 4° gruppo

(8/10 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-120 cm	-130 cm	-140 cm	-150 cm	+150 cm	-120 cm	-130 cm	-140 cm	-150 cm	+150 cm
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg	-40 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg	-40 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg	-50 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg	-50 kg
+30 kg	+35 kg	+40 kg	+50 kg	+50 kg	+30 kg	+35 kg	+40 kg	+50 kg	+50 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Bambini 5° gruppo

(11/13 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-130 cm	-145 cm	-155 cm	-170 cm	+170 cm	-130 cm	-145 cm	-155 cm	-170 cm	+170 cm
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg
+35 kg	+40 kg	+45 kg	+50 kg	+55 kg	+35 kg	+40 kg	+45 kg	+50 kg	+55 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Bambini 6° gruppo

(11/13 anni – da 4 kup a 1 dan)

Divisione per altezza

Maschile					Femminile				
-130 cm	-145 cm	-155 cm	-170 cm	+170 cm	-130 cm	-145 cm	-155 cm	-170 cm	+170 cm
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg
+35 kg	+40 kg	+45 kg	+50 kg	+55 kg	+35 kg	+40 kg	+45 kg	+50 kg	+55 kg

Verranno valutati volta per volta i casi non previsti

Categoria Juniores gruppo C

(14/17 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 45 kg	- 40 kg
- 51 kg	- 46 kg
- 57 kg	- 52 kg
- 63 kg	- 58 kg
- 69 kg	- 64 kg
- 75 kg	- 70 kg
+75 kg	+70 kg

Categoria Juniores gruppo B

(14/17 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 45 kg	- 40 kg
- 51 kg	- 46 kg
- 57 kg	- 52 kg
- 63 kg	- 58 kg
- 69 kg	- 64 kg
- 75 kg	- 70 kg
+75 kg	+70 kg

Categoria Juniores gruppo A

(14/17 anni – da 1 dan a 3 dan)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 45 kg	- 40 kg
- 51 kg	- 46 kg
- 57 kg	- 52 kg
- 63 kg	- 58 kg
- 69 kg	- 64 kg
- 75 kg	- 70 kg
+75 kg	+70 kg

Categoria Seniores gruppo C

(18/39 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 50 kg	- 45 kg
- 57 kg	- 51 kg
- 64 kg	- 57 kg
- 71 kg	- 63 kg
- 78 kg	- 69 kg
- 85 kg	- 75 kg
+85 kg	+75 kg

Categoria Seniores gruppo B

(18/39 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 50 kg	- 45 kg
- 57 kg	- 51 kg
- 64 kg	- 57 kg

Vietato l'uso esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

- 71 kg	- 63 kg
- 78 kg	- 69 kg
- 85 kg	- 75 kg
+85 kg	+75 kg

Categoria Seniores gruppo A

(18/39 anni – da 1 dan a 4 dan)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 50 kg	- 45 kg
- 57 kg	- 51 kg
- 64 kg	- 57 kg
- 71 kg	- 63 kg
- 78 kg	- 69 kg
- 85 kg	- 75 kg
+85 kg	+75 kg

Categoria Silver Veterans gruppo C

(40/49 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg
- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Categoria Silver Veterans gruppo B

(40/49 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg
- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Categoria Silver Veterans gruppo A

(40/49 anni – da 1 dan a 6 dan)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg

- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Categoria Gold Veterans gruppo C

(50/59 anni – da 8 kup a 5 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg
- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Categoria Gold Veterans gruppo B

(50/59 anni – da 4 kup a 1 kup)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg
- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Categoria Gold Veterans gruppo A

(50/59 anni – da 1 dan a 6 dan)

Divisione per peso

Maschile	Femminile
- 64 kg	- 54 kg
- 73 kg	- 61 kg
- 80 kg	- 68 kg
- 90 kg	- 75 kg
+90 kg	+75 kg

Numero e durata di un roundCategoria Bambini:

Eliminatorie - uno o due round da un minuto cadauno

Finale - uno o due round da un minuto cadauno

Categoria Juniores:

Eliminatorie - uno o due round da due minuti cadauno

Finale - due round da due minuti cadauno

Categoria Seniores:

Eliminatorie - uno o due round da due minuti cadauno

Finale - due round da due minuti cadauno

Categoria Veterans:

Eliminatorie - uno o due round da minuto e mezzo cadauno

Finale - due round da minuto e mezzo cadauno

La pausa tra un round e l'altro sarà di un minuto.

Il Vincitore:

Presidente della Giuria proclamerà il vincitore segnalato dalla maggioranza degli Arbitri.

- La maggioranza degli Arbitri indica l'atleta Hong
VINCE HONG
- La maggioranza degli Arbitri indica l'atleta Chong

Vietato l'utilizzo esterno, ogni abuso verrà perseguito secondo la normativa di legge

VINCE CHONG

- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong, uno indica l'atleta Chong e uno indica parità
VINCE HONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Chong, uno indica l'atleta Hong e uno indica parità
VINCE CHONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong e l'altra metà indica parità
VINCE HONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Chong e l'altra metà indica parità
VINCE CHONG
- La maggioranza degli Arbitri indicano parità
INCONTRO PARI
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta parità, uno indica l'atleta Hong e uno indica l'atleta Chong
INCONTRO PARI
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong e l'altra metà indica l'atleta Chong
INCONTRO PARI

Quando l'incontro è in parità, verrà eseguito un ulteriore round supplementare da un minuto. Se alla fine del round supplementare l'incontro risulta ancora in parità, verrà eseguito un ulteriore round e l'atleta che porterà a segno la prima tecnica valida vincerà l'incontro. In questa situazione potrà perdere l'atleta che ha ricevuto tre ammonizioni o un punto meno con il cartellino giallo.

Articolo 58. A squadra

La squadra è composta da cinque atleti di grado da 8 kup a 6 dan e di qualunque categoria di peso.

La sfida consisterà cinque round, uno per atleta, i Coach invieranno a turno gli atleti; il primo turno verrà stabilito a sorteggio con il lancio di una moneta.

Numero e durata di un round

Squadra Bambini: round da un minuto cadauno

Squadra Juniores: round da due minuti cadauno

Squadra Seniores: round da due minuti cadauno

Squadra Veterans: round da un minuto e mezzo cadauno

La pausa tra un round e l'altro sarà di un minuto.

Il Vincitore:

Per ogni singolo round il Presidente della Giuria proclamerà il vincitore segnalato dalla maggioranza degli Arbitri come in un incontro individuale (art.57).

Per ogni vittoria la squadra guadagna due punti, per ogni parità un punto.

Vincerà la Squadra che:

- Al termine dei cinque round, avrà guadagnato più punti
- Una Squadra guadagna per prima sei punti

Se, al termine dei cinque round le due squadre risultassero un parità, rispettando il turno, verrà eseguito un ulteriore round supplementare da un minuto. Se alla fine del round supplementare l'incontro risulta ancora in parità, verrà eseguito un ulteriore round, con altri due atleti, e chi porterà a segno la prima tecnica valida vincerà l'incontro. In questa situazione potrà perdere l'atleta che ha ricevuto tre ammonizioni o un punto meno con il cartellino giallo.

Articolo 59. Infortuni

Quando un atleta si infortuna durante la competizione, l'Arbitro Centrale deve fermare l'incontro e deve chiamare immediatamente il Medico. Il Medico dovrà informare l'Arbitro Centrale se l'atleta infortunato è in grado o no di continuare l'incontro. La decisione del Medico è indiscutibile.

Se non è in grado di continuare, il Presidente di Giuria dopo una consultazione con tutti gli arbitri del Quadrato di Gara, raggiungerà un verdetto che potrà essere:

- L'atleta infortunato perde l'incontro se l'avversario non ha alcuna colpa del fatto
- L'atleta infortunato perde l'incontro se l'avversario ha causato il fatto con una tecnica corretta
- L'atleta infortunato vince l'incontro se l'avversario ha causato il fatto con una tecnica scorretta (si valuterà l'eventuale squalifica dell'avversario).

Quando tutti e due gli atleti si infortunano durante la competizione l'Arbitro Centrale deve fermare l'incontro e deve chiamare immediatamente il Medico. Il Medico dovrà informare l'Arbitro Centrale se gli atleti infortunati sono in grado o no di continuare l'incontro. La decisione del Medico è indiscutibile.

Se non sono in grado di continuare, il Presidente di Giuria dopo una consultazione con tutti gli arbitri del

Quadrato di Gara, raggiungerà un verdetto che potrà essere:

- Vince l'atleta che ha ricevuto una tecnica scorretta (si valuterà l'eventuale squalifica dell'avversario)
- L'incontro è nullo, entrambi gli atleti perdono.
- Se si tratta di una finale e se gli infortuni non sono stati causati da alcuno, entrambi gli atleti vengono premiati con la medaglia d'oro (non ci sarà una medaglia d'argento)
- Se si tratta di una finale e se gli infortuni sono stati causati da tecniche corrette, entrambi gli atleti vengono premiati con la medaglia d'oro (non ci sarà una medaglia d'argento)
-
- Se si tratta di una semifinale e se gli infortuni non sono stati causati da alcuno, entrambi gli atleti vengono premiati con la medaglia di bronzo
- Se si tratta di una semifinale e se gli infortuni sono stati causati da tecniche corrette, entrambi gli atleti vengono premiati con la medaglia di bronzo
- Se si tratta di una finale o semifinale e se gli infortuni sono stati causati da tecniche scorrette, entrambi gli atleti vengono squalificati, si continuerà la classifica con gli atleti rimasti

L'incontro sul quadrato non riprenderà fino al verdetto finale.

L'Atleta che non accetta la decisione del medico sarà squalificato.

Articolo 60. Arbitri

- 1 Presidente di Giuria
- 1-2 Membri di Giuria
- 1 Arbitro Centrale
- 2, 3 o 4 Arbitri d'Angolo
- 1 Cronometrista
- 1 Segretario

SEZIONE 15. TECNICHE SPECIALI

Articolo 61. Divisione Maschile

- Twimyo nopi ap cha busigi
- Twimyo dollyo chagi
- Twimyo bandae dollyo chagi
- Twiyo dolmyo bandae yop cha jirugi
- Twimyo nomo yop cha jirugi

Articolo 62. Divisioni Femminile

- Twimyo nopi ap cha busigi
- Twimyo dollyo chagi
- Twimyo bandae dollyo chagi
- Twiyo dolmyo bandae yop cha jirugi
- Twimyo nomo yop cha jirugi

Articolo 63. Tavole

Le misure della tavola è: 30x30x1.5 cm

Articolo 64. Criteri di assegnazione del Punteggio

Due Arbitri giudicheranno la prova, verificando se l'atleta:

- prima dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi
- ha eseguito il calcio previsto
- ha eseguito il calcio correttamente
- ha colpito con la parte del piede corretta
- nell'atterrare poggia soltanto i piedi
- dopo l'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi

Ciascun Arbitro avrà una bandiera rossa ed una bandiera blu. Dopo l'esecuzione indicheranno al Presidente di Giuria se la tecnica è valida (bandiera blu) o nulla (bandiera rossa)

Se entrambe le bandierine sono Blu, verranno assegnati:

- tre punti se la tavola è completamente rotta
- un punto se la tavola è parzialmente rotta .

Articolo 65. Individuale

Ciascun Atleta avrà una prova di verifica, non dovrà toccare la tavola e se ciò accadesse verrà considerata come prova definitiva. All'atleta saranno concessi 30 secondi dal comando dell'arbitro, il cronometro si fermerà quando, dopo la prova, l'atleta si posiziona in Jumbi sogi (Jumbi sogi + prova di verifica + Jumbi sogi + prova definitiva + Jumbi sogi). Se l'atleta non rispetta i 30 secondi, la prova potrà essere nulla.

Sessione 1:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 2:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 3:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 4:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 5:

L'atleta deve eseguire la tecnica, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione di spareggio:

L'atleta deve eseguire una tecnica, sorteggiata dalla giuria.

Se sussiste una situazione di parità, ne verrà modificata la difficoltà (altezza o lunghezza)

Si continuerà fino a che non si avrà una classifica di tre atleti (un primo, un secondo e un terzo).

Categoria Bambini 1° gruppo

(5/7 anni – da 9 kup a 1 kup)

Categoria Bambini 2° gruppo

(8/10 anni – da 9 kup a 1 kup)

Categoria Bambini 3° gruppo

(11/13 anni – da 9 kup a 1 dan)

Categoria Juniores gruppo B

(14/17 anni – da 9 kup a 1 kup)

Categoria Juniores gruppo A

(14/17 anni – da 1 dan a 3 dan)

Categoria Seniores gruppo B

(18/39 anni – da 9 kup a 1 kup)

Categoria Seniores gruppo A

(18/39 anni – da 1 dan a 4 dan)

Articolo 66. A squadra

Ciascun Atleta della squadra avrà una prova di verifica, non dovrà toccare la tavola e se ciò accadesse verrà considerata come prova definitiva. All'atleta saranno concessi 30 secondi dal comando dell'arbitro, il cronometro si fermerà quando, dopo la prova, l'atleta si posiziona in Jumbi sogi (Jumbi sogi + prova di verifica + Jumbi sogi + prova definitiva + Jumbi sogi). Se l'atleta non rispetta i 30 secondi, la prova può essere nulla

Sessione 1:

Il primo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 2:

Il secondo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 3:

Il terzo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 4:

Il quarto atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 5:

Il quinto atleta deve eseguire la tecnica, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione di spareggio:

Se sussiste una situazione di parità, ne verrà modificata la difficoltà (altezza o lunghezza)

Si continuerà fino a che non si avrà una classifica di tre squadre (un primo, un secondo e un terzo).

Articolo 67. Arbitri

- 1 Presidente di Giuria
- 1-2 Membri di Giuria
- 2 Arbitri
- 1 Cronometrista
- 1 Segretario

SEZIONE 16. PROVE DI POTENZA

Articolo 68. Divisione maschile

Seniores:

- Ap Joomuk Jirugi
- Sonkal Taerigi
- Yop cha Jirugi
- Dollyo Chagi
- Bandae Dollyo Chagi

Veterans

- Sonkal Taerigi
- Yop cha Jirugi
- Dolmyo bandae Yop cha Jirugi

Articolo 69. Divisioni femmine

Seniores:

- Sonkal Taerigi
- Ap palkup taerigi
- Yop cha Jirugi
- Dollyo Chagi
- Dolmyo bandae Yop cha Jirugi

Veterans

- Sonkal Taerigi
- Yop cha Jirugi
- Dolmyo bandae Yop cha Jirugi

Articolo 70. Tavole

Le misure della tavola è: 30x30x1.5 cm

Articolo 71. Criteri di assegnazione del Punteggio

Due Arbitri giudicheranno la prova, verificando se l'atleta:

- prima dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi
- ha eseguito la tecnica prevista
- ha eseguito la tecnica correttamente
- ha colpito con la parte corretta
- i talloni, o tallone in caso di calcio, toccano il terreno al momento dell'impatto
- dopo dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi

Ciascuno Arbitro una bandiera rossa ed una bandiera blu. Dopo l'esecuzione indicheranno al Presidente di Giuria se la tecnica è valida (bandiera blu) o nulla (bandiera rossa)

Verranno assegnati:

- tre punti per ogni tavola completamente rotta
- un punto per ogni tavola parzialmente rotta

È consentito fare un passo, un balzo o scivolare.
È possibile eseguire la tecnica "Sonkal Taerigi" o anuro o bakuro.

Articolo 72. Individuale

Ciascun Atleta avrà una prova di verifica, non dovrà toccare la tavola e se ciò accadesse verrà considerata come prova definitiva. All'atleta saranno concessi 30 secondi dal comando dell'arbitro, il cronometro si fermerà quando, dopo la prova, l'atleta si posiziona in Jumbi sogi (Jumbi sogi + prova di verifica + Jumbi sogi + prova definitiva + Jumbi sogi). Se l'atleta non rispetta i 30 secondi, la prova può essere nulla

Sessione 1:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 2:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 3:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 4:

L'atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 5:

L'atleta deve eseguire la tecnica, consone alla propria categoria, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione di spareggio:

L'atleta deve eseguire una tecnica, sorteggiata dalla giuria.

Se sussiste una situazione di parità, ne verrà modificata la difficoltà (numero di tavole)

Si continuerà fino a che non si avrà una classifica di tre atleti (un primo, un secondo e un terzo).

Categoria Seniores

(18/39 anni – da 1 dan a 4 dan)

Categoria Veterans

(40/+40 anni – da 1 dan a 6 dan)

Articolo 73. A squadra

Ciascun Atleta della squadra avrà una prova di verifica, non dovrà toccare la tavola e se ciò accadesse verrà considerata come prova definitiva. All'atleta saranno concessi 30 secondi dal comando dell'arbitro, il cronometro si fermerà quando, dopo la prova, l'atleta si posiziona in Jumbi sogi (Jumbi sogi + prova di verifica + Jumbi sogi + prova definitiva + Jumbi sogi). Se l'atleta non rispetta i 30 secondi, la prova può essere nulla

Sessione 1:

Il primo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 2:

Il secondo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 3:

Il terzo atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 4:

Il quarto atleta deve eseguire a scelta una delle tecniche, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione 5:

Il quinto atleta deve eseguire la tecnica, previste per la squadra, non ancora eseguita.

Se sussiste una situazione di parità, si passerà nella sessione successiva

Sessione di spareggio:

Il Coach deciderà di inviare un atleta il quale dovrà eseguire una tecnica, sorteggiata dalla giuria.

Se sussiste una situazione di parità, ne verrà modificata la difficoltà (numero di tavole)

Si continuerà fino a che non si avrà una classifica di tre squadre (un primo, un secondo e un terzo).

Articolo 74. Arbitri

- 1 Presidente di Giuria
- 1-2 Membri di Giuria
- 2 Arbitri d'Angolo
- 1 Cronometrista
- 1 Segretario

SEZIONE 17. DIFFESA PERSONALE

Articolo 75. Condotta di gara

Le squadre saranno divise in due gruppi o più, ciascun gruppo avrà un massimo di 8 squadre.

Ogni squadra di ogni gruppo si esibirà con la propria performance di Difesa Personale

Le due squadre per ogni gruppo con il punteggio più alto, disputeranno la finale riproponendo la stessa performance. L'"Eroe" deve essere il concorrente con il grado più alto.

Articolo 76. Divisioni

Categoria Bambini – Maschile

(5/13 anni – da 8 kup a 1 dan)

tre bambini contro uno (Eroe)

Categoria Bambine – Femminile

(5/13 anni – da 8 kup a 1 dan)

tre bambine/i contro uno (Eroe)

Categoria Juniores – Maschile

(14/17 anni – da 8 kup a 3 dan)

tre juniores contro uno (Eroe)

Categoria Juniores – Femminile

(14/17 anni – da 8 kup a 3 dan)

due juniores (uomo o donna) contro uno (Eroe)

Categoria Seniores – Maschile

(18/39 anni – da 8 kup a 4 dan)

tre seniores contro uno (Eroe)

Categoria Seniores – Femminile

(18/39 anni – da 8 kup a 4 dan)

due seniores (uomo o donna) contro uno (Eroe)

Categoria Veterans – Maschile

(40/+40 anni – da 8 kup a 6 dan)

tre (di qualunque età) contro un veteran (Eroe)

Categoria Veterans – Femminile

(40/+40 anni – da 8 kup a 6 dan)

due (uomo o donna, di qualunque età) contro un veteran (Eroe)

Articolo 77. Abbigliamento

L'"Eroe" indosserà il dobok ITF ufficiale, gli "avversari" potranno indossare qualunque altro abbigliamento, adatto al ruolo. Non è permesso indossare uniformi di altre arti marziali.

Articolo 78. Durata

Categoria Bambini – Maschile e Femminile

Un minimo di 20 secondi e un massimo di 40 secondi

Categoria Juniores – Maschile

Un minimo di 40 secondi e un massimo di 60 secondi

Categoria Juniores – Femminile

Un minimo di 30 secondi e un massimo di 50 secondi

Categoria Seniores – Maschile

Un minimo di 40 secondi e un massimo di 60 secondi

Categoria Seniores – Femminile

Un minimo di 30 secondi e un massimo di 50 secondi

Categoria Veterans – Maschile

Un minimo di 30 secondi e un massimo di 50 secondi

Categoria Veterans – Femminile

Un minimo di 30 secondi e un massimo di 50 secondi

Articolo 79. Performance

L'"Eroe" si presenterà al centro del quadrato di gara, farà il saluto alla Giuria, si posizionerà in Jumbi sogi e darà il comando di inizio. Al comando dell'atleta "Eroe" si avvierà il cronometro.

Quando termina la performance l'"Eroe" si posizionerà in Jumbi sogi e darà il comando di fine.

Se il tempo massimo termina prima della fine della performance verrà suonato il gong e l'"Eroe" si posizionerà in Jumbi sogi. Tutti gli atleti partecipanti dopo il saluto alla Giuria lasceranno il quadrato di gara.

Articolo 80. Tecniche obbligatorie

Categoria Bambini – Maschile o Femminile

Nessuna tecnica è obbligatoria

Categoria Juniores – Maschile

- Minimo 1 calcio in volo singolo.
- Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più
- Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.
- Minimo 2 schivate.
- Minimo 1 liberazione da una o più prese
- Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)
- Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Categoria Juniores – Femminile

- Minimo 1 calcio in volo singolo.
- Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più
- Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.
- Minimo 2 schivate.
- Minimo 1 liberazione da una o più prese
- Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)
- Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Categoria Seniores – Maschile

- Minimo 1 calcio in volo singolo.
- Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più
- Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.
- Minimo 2 schivate.
- Minimo 1 liberazione da una o più prese
- Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)
- Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Categoria Seniores – Femminile

- Minimo 1 calcio in volo singolo.
- Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più
- Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.
- Minimo 2 schivate.
- Minimo 1 liberazione da una o più prese
- Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)
- Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Categoria Veterans – Maschile

Almeno quattro delle tecniche indicate

- Minimo 1 calcio in volo singolo.
- Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più
- Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.
- Minimo 2 schivate.
- Minimo 1 liberazione da una o più prese
- Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)
- Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Categoria Veterans – Femminile

Almeno tre delle tecniche indicate

Minimo 1 calcio in volo singolo.

Minimo 1 calcio in volo doppio, triplo o più

Minimo 1 calcio in volo in due direzioni.

Minimo 2 schivate.

Minimo 1 liberazione da una o più prese

Minimo 1 difesa contro un'arma (coltello, pistola, sedia, ecc.)

Minimo 1 parata doppia su un doppio attacco

Articolo 81. Criteri di assegnazione del Punteggio

La performance verrà valutata in base ai seguenti parametri:

Contenuto tecnico

(esecuzione, potenza, equilibrio, controllo del respiro e ritmo)

Lavoro di squadra

(precisione, tempismo e velocità)

Bellezza Artistica

(coreografia e realismo)

Punteggio:

Contenuto tecnico 10 punti

Lavoro di squadra 10 punti

Bellezza Artistica 10 punti

Articolo 82. Criteri per stabilire il vincitore

Al termine della performance gli arbitri aggiudicheranno un voto.

Il voto della squadra sarà la media dei voti degli arbitri escludendo il voto più alto e il più basso.

Nei casi di parità si ripeterà la performance.

Articolo 84. Arbitri

1 Presidente di Giuria

1-2 Membri di Giuria

3 o 5 Arbitri

1 Cronometrista

1 Segretario

SEZIONE 18. PROTESTA UFFICIALE E DECISIONI

Articolo 84. Protesta Ufficiale

Possono essere presentate proteste scritte al Comitato Arbitrale. Solo il Coach ufficiale può presentare al Presidente della Giuria la protesta su apposito modulo.

Il Coach comunica verbalmente al Presidente della Giuria, prima dell'inizio dell'incontro successivo, l'intenzione di presentare una Protesta ufficiale. Il modulo deve essere presentato entro 5 minuti dopo la fine dell'incontro, allegando la cauzione prevista dal C.O. (Se la protesta è valida, la cauzione verrà restituita)

Il Comitato Arbitrale esaminerà il reclamo.

Articolo 85. Decisioni

Il Comitato Arbitrale potrà chiamare in causa chiunque possa aiutare a prendere una giusta decisione esaminando, se occorre foto e filmati.

Esaminato i fatti il Comitato Arbitrale potrà

- convalidare l'incontro
- ripetere l'incontro
- cambiare l'esito dell'incontro.

Chiunque non accetti la decisione del Comitato Arbitrale verrà squalificato.

Articolo 86. Sanzione per l'abbandono della manifestazione come mezzo di protesta

Qualunque tipo di protesta di carattere più elevato, quale l'abbandono della manifestazione verrà giudicato dal Consiglio Federale della FIT&Sport.