



Federazione Italiana Wushu Kung Fu
CONI



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al **Coni**

KUNG-FU VIETNAMITA

Settore
ARTI MARZIALI VIETNAMITE
Interstile Võ Cổ Truyền - Võvinam

CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO
e
TROFEO NAZIONALE GIOVANILE
QUYEN

2014

*Regolamento arbitrale e agonistico per
le competizioni di
QUYỀN e SONG LUYỆN
forme individuali e in coppia (prestabiliti)*

Capitolo 1 - REGOLAMENTO GENERALE

Art. 1.1 – Campionato italiano assoluto 2014

Il **CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO 2014** di **KUNG-FU VO-THUAT** (Arti Marziali sino vietnamite), a carattere INTERSTILE vietnamita e sino-vietnamita e Vovinam, è suddiviso in quattro fasi:

- 1) **Campionato italiano Assoluto 2014 di Forme e Prestabiliti e Trofeo Nazionale Giovanile 2014 di Forme e Prestabiliti**
(Celle Ligure- SV – 13/04/2014)
- 2) **Campionato italiano Assoluto 2014 di Combattimento e Trofeo Nazionale Giovanile 2014 di Combattimento**
(Milano – 11/05/2014)

I titoli individuali 2014 di Forme sono determinati dalla sommatoria di punti (All-round) ottenuti dall'Atleta nella specifica fase.

I titoli individuali 2014 di Combattimento sono determinati dalla vittoria dall'Atleta nella specifica fase.

Il titolo di Società CAMPIONE D'ITALIA è determinato dalla sommatoria dei punteggi ottenuti in tutte le fasi dai propri Atleti. Classifiche Interstile Vocotruyen e Vovinam separate.

Art. 1.2 - Specialità previste per le specialità interstile VõCốTruyền

- a) **QUYỀN - Forme tradizionali individuali stili esterni**
 1. forme a mani nude – **Thao Quyền**
 2. forme con armi corte - **Quyền Vũ khí ngắn**
 3. forme con armi lunghe - **Quyền Vũ khí dài**
 4. combattimenti prestabiliti in coppia - **Song Luyện**
- b) **SONG-ĐẤU – Viet-combat - combattimento agonistico**
 1. STOP-POINT COMBAT (semi contact) - **Đấu Dừng Điểm**
 2. LIGHT-COMBAT (no stop – no K.O.) - **Đấu nhẹ**

Art. 1.3 - Specialità previste per lo stile Vovinam

- a) **QUYỀN - Forme tradizionali individuali stili esterni**
 1. forme a mani nude – **Thao Quyền**
 2. forme con armi corte - **Quyền Vũ khí**
 3. combattimenti prestabiliti in coppia - **SONG LUYỆN**
- b) **SONG-ĐẤU – Viet-combat - combattimento agonistico**
 1. LIGHT-COMBAT (no stop – no K.O.) - **Đấu nhẹ**

Per questa specialità si adotta il regolamento internazionale dello stile Vovinam, ma è vietato il Knock-out.

Art. 1.4 - Iscrizioni

- a) Al Campionato Italiano Assoluto 2014 di **KUNG-FU VO-THUAT** possono partecipare gli Atleti in regola con la certificazione medica prevista per le specialità agonistiche e tesserati presso le A.S.D. o S.S.D. affiliate alla **F.I.Wu.K.** per l'anno in corso.
- b) Gli Atleti possono partecipare sia alle gare di forme sia alle competizioni di combattimento.
- c) Nelle gare di forme interstile **VõCốTruyền** gli Atleti possono iscriversi al massimo a **TRE categorie**, tra le quattro previste:
 1. Forme a mani nude – **Thao Quyền**
 2. Forme con armi corte - **Quyền Vũ khí ngắn**
 3. Forme con armi lunghe - **Quyền Vũ khí dài**
 4. Combattimenti prestabiliti in coppia **SONG LUYỆN**
- d) Nelle gare di forme dello stile **Vovinam** gli Atleti possono iscriversi al massimo a **DUE categorie**, tra le tre previste:
 1. Forme a mani nude – **Thao Quyền**
 2. Forme con armi - **Quyền Vũ khí**
 3. Combattimenti prestabiliti in coppia **SONG LUYỆN**
- e) Gli Atleti possono iscriversi contemporaneamente sia alle specialità Interstile, sia al Vovinam, accettando i rispettivi regolamenti di gara. I punteggi sono, comunque, considerati separati.
- f) Le iscrizioni (modulistica e copia del bonifico) agli eventi in articolo 1.1 dovranno pervenire tassativamente all'indirizzo email settore@fiwukvietnamita.it e, contestualmente, segreteria@fiwuk.com entro e non oltre le seguenti date:
 - Campionati Italiani Assoluti e trofeo Giovanile di Forme – Celle Ligure - entro il 4 aprile 2014
 - Campionati Italiani Assoluti e trofeo Giovanile di Combattimento – Milano - entro il 30 aprile 2014
- g) Saranno ammesse iscrizioni fuori tali date con un supplemento di € 10,00 ad atleta per iscrizioni pervenute entro e non oltre le seguenti date:
 - Campionati Italiani Assoluti e trofeo Giovanile di Forme – Celle Ligure - entro il 9 aprile 2014
 - Campionati Italiani Assoluti e trofeo Giovanile di Combattimento – Milano - entro il 5 maggio 2014
- h) Oltre tali date non potranno più essere accettate le iscrizioni

Art. 1.5 – Quote di iscrizione

Tutte le quote inerenti le fasi del Campionato italiano dovranno essere versate alle seguenti coordinate bancarie:

Beneficiario = **FEDERAZIONE ITALIANA WUSHU KUNG FU**

Banca = **CASSA DI RISPARMIO DEL VENETO**

I.B.A.N. = **IT95 X062 2512 1631 0000 0008 880**

Per la stagione sportiva 2014 saranno previste le seguenti quote gara per singolo atleta, indipendentemente dalle specialità scelte:

- Campionati Italiani Assoluti di Forme – Celle Ligure (SV), 13 aprile 2014 : € 10,00
- Trofeo Nazionale Giovanile di Forme – Celle Ligure (SV), 13 aprile 2014: € 5,00
- Campionati Italiani Assoluti di Combattimento – Milano 11 Maggio 2014: € 10,00
- Trofeo Nazionale Giovanile di Combattimento – Milano 11 Maggio 2014: € 5,00

Art. 1.6 - Accorpamenti

Possono essere previsti accorpamenti nelle categorie e nelle specialità con un limitato numero di iscritti.

Art. 1.7 – Certificazione medica per il Campionato italiano 2014

- a) Per i partecipanti al Trofeo Nazionale Giovanile, Bambini, Ragazzi e Speranze, è sufficiente il Certificato medico di idoneità generica alla pratica ginnico-sportiva.
- b) Per i partecipanti al Campionato italiano, Cadetti, Juniores e Seniores, è necessaria la certificazione medica specifica (rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati) per le discipline agonistiche di *Forme individuali o in coppia*, e sia per i tipi di combattimento in cui NON è previsto il Knock-out K.O. sistem, rilasciate con la dicitura "**Wushu Kungfu – Taolu**".

Art. 1.8 - Anti-doping Test

L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.

Capitolo 2 - STRUTTURA E REGOLE GENERALI DELL'ORGANIZZAZIONE

Art. 2.1 - Commissione per le Competizioni

La Commissione per le Competizioni è composta da più persone nominate dalla FIWuK e dal Comitato Organizzatore della gara ed ha il compito di sovrintendere i lavori della Competizione.

Art. 2.2 - Commissione d'Appello

1. La Commissione d'appello è composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elegge al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente.
2. La Commissione d'appello sotto la direzione della Commissione per le competizioni, riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dai arbitri di gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali. L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso. Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico dei Arbitri di gara. Nemmeno è possibile proporre il ricorso in carenza di interesse, al fine ad esempio di contestare presunte violazioni che interessano altre associazioni.
3. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni. Le decisioni tecniche sulla conduzione e sull'assegnazione di punti e penalità sono INSINDACABILI.
4. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di registrazione di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
5. 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.
6. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne al combattimento può presentare reclamo in forma scritta al Direttore di Gara.
7. I ricorsi sono decisi immediatamente. La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.
8. La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia, a qualsiasi titolo, tesserato della associazione ricorrente, o di altra associazione contro interessata, ha il dovere di astenersi.
9. La decisione dei arbitri di gara, oggetto di ricorso, può essere confermata o corretta da parte della Commissione di appello, sempre nel solo caso di violazione di norme Federali e Regolamenti. La decisione della Commissione è definitiva, e deve essere immediatamente comunicata, anche con il solo dispositivo, alle parti interessate presenti alla competizione. La Commissione in caso di accoglimento del ricorso, sentito il parere della Commissione per le competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.
10. Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico della Associazione ricorrente. Esso deve essere presentato, sempre a pena di inammissibilità, entro i 30 minuti successivi la conclusione della specifica gara o categoria alla quale si riferisce. Il ricorso deve essere presentato, pure a pena di inammissibilità, unitamente al versamento di 100.00 € (cento euro), che saranno restituiti in caso di accoglimento. Il deposito non verrà restituito, ma utilizzato a fini di incremento dell'attività agonistica Federale, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

Art. 2.3 - Gli Ufficiali di Gara

1. Gli U.d.G. sono incaricati dal *Responsabile Nazionale Ufficiali di Gara di Settore*, e sovrintendono, secondo i compiti stabiliti dalla federazione, all'organizzazione e alla gestione tecnica delle competizioni del settore, nonché al controllo e al giudizio tecnico delle categorie previste.
2. La Federazione nomina un **Direttore di Gara** per la gestione tecnica della competizione e il coordinamento del corpo arbitrale.
3. Per le gare federali ufficiali tale incarico è svolto dal *Responsabile Nazionale Ufficiali di Gara* (o da un suo delegato in caso di assenza) che nomina e si avvale dell'ausilio del *Responsabile Giudici* e del *Responsabile Arbitri*.
4. Gli Ufficiali di Gara si suddividono in:
 - a) **GIUDICI** per la gestione tecnica delle gare di *FORME* e *COMBATTIMENTI PRESTABILITI*
 - b) **ARBITRI** per la gestione tecnica delle gare di *COMBATTIMENTO AGONISTICO*

Art. 2.4 - Doveri e compiti degli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida della Commissione per la Competizione addetta alla manifestazione.

I loro compiti sono i seguenti:

a) Il Direttore di gara deve:

- organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare ed accertare il lavoro preparatorio delle competizioni;
- chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche;
- sostituire gli Ufficiali di Gara in caso di necessità;
- adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori;
- ammonire gli atleti o gli allenatori che tentino di creare disordine, per una qualsiasi ragione, all'interno del campo di gara, ed ha il diritto di annullare i loro risultati in caso in cui rifiutino di conformarsi al provvedimento;
- esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli Ufficiali di Gara.

b) Gli assistenti del Direttori di Gara, con il compito di coadiuvare ed assistere il Direttore di Gara nel coordinare e gestire la competizione in particolare nelle aree di loro competenza, sono il *Responsabile Giudici* di *Forme* e il *Responsabile Arbitri* di *Combattimento*.

Art. 2.5 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

Oltre la dovuta irrepreensibilità, correttezza, imparzialità, compostezza, e tenuta corretta, durante lo svolgimento della competizione, gli Ufficiali di Gara non possono intrattenersi in discussioni di alcun genere con Atleti e Coach.

Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dall'*Arbitro* o dal *Giudice centrali*. Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del *Direttore di Gara* o dei suoi delegati.

Art. 2.6 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara

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

- a) giacca blu scuro, camicia bianca, cravatta blu scuro, pantaloni grigi o blu scuro, calze grigie, nere o blu, scarpette ginniche leggere (tipo Arti Marziali o ginnastica ritmica) nere o bianche durante l'arbitraggio, distintivo ufficiale F.I.Wu.K. sul petto della giacca a sinistra.
- b) durante l'arbitraggio gli Ufficiali di Gara indossano la tuta federale.

Nel periodo estivo gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale, e al permesso del Direttore di Gara, 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. 2.7 – Medico di Gara

Durante le gare di **forme** deve essere presente un presidio di primo soccorso.

Durante le gare di **combattimento agonistico**, inoltre, deve presenziare almeno un Medico.

Il **Medico** è considerato un Ufficiale di Gara specifico per l'intervento sanitario e deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto dall'arbitro o dal giudice centrale. Se durante una gara il Medico dichiara che un atleta non è più in grado di continuare (il singolo incontro/performance o l'intera competizione), si deve rispettare tale decisione.

Art. 2.8 – Inadempienze

1. Gli Agonisti non possono partecipare alla competizione senza avere il Certificato Medico previsto dalla legge vigente per le attività sportive e secondo i regolamenti federali.
2. La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del legale rappresentante dell'Associazione sportiva di appartenenza dell'Atleta.
3. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
4. 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 agli Assistenti del Direttore di Gara prima dell'inizio della sua performance. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
5. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta, dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima del suo turno, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme e/o le protezioni correttamente indossate, e/o le armi impugnate.
6. Gli Atleti che si rifiutano di sottoporsi alla richiesta del prescritto "anti-doping test" sono squalificati e deferiti alle competenti autorità federali.

Art. 2.9 – 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, i verdetti, 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 a un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori degli Ufficiali di Gara, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria
4. È proibito parlare con gli Ufficiali di Gara.
5. Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo assistente è il Coach della squadra.
6. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

Art. 2.10 - 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.
3. Il Coach deve presenziare in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e calzature da passeggio).
4. Il Coach si posiziona dietro al proprio Atleta al di fuori dell'area di sicurezza e non può entrare sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.
5. Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi, protezioni o le armi di riserva in caso d'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.
6. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
7. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o preferendo parole antisportive.
8. 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 del Direttore di Gara designati.

9. Nel caso di contemporaneità di presenza in differenti aree di più componenti della propria squadra, il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri Assistenti accreditati e presenti in tuta sociale o divisa marziale.
10. Gli Assistenti del Coach devono rispettare le stesse regole imposte ai Coach titolari.

Art. 2.11 – Protocollo iniziale della manifestazione

1. Ogni manifestazione inizia ufficialmente con lo schieramento degli Atleti in gara suddivisi per squadre e rivolti verso il pubblico. Alle loro spalle si dispongono gli Ufficiali di Gara su una riga, fronte al pubblico.
2. L'Organizzazione può rivolgere il saluto ai partecipanti e al pubblico e tenere il discorso iniziale tramite gli speakers designati.
3. Lo schieramento rivolge il saluto tradizionale al pubblico diretto dal Maestro del Settore vietnamita presente più alto in grado (o più anziano di età in caso di parità di grado).
4. Alla disposizione impartita gli Atleti si girano verso gli Ufficiali di Gara; sempre al comando, si esegue il saluto tradizionale di rispetto.
5. Al comando si scioglie lo schieramento e gli Atleti devono liberare il Campo di Gara e portarsi nelle zone a loro riservate.
6. Con il prescritto ordinato sfilamento gli Ufficiali di Gara si portano ai rispettivi posti assegnati.

Art. 2.12 – Chiamata di controllo delle singole categorie

1. Ogni singola categoria deve essere controllata prima del relativo svolgimento di gara.
2. Tutti gli Atleti che compongono la categoria al vaglio sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
3. Gli Atleti chiamati si dispongono su una riga al centro dell'Area predisposta; il Capo Arbitri procede all'appello per controllare la corretta presenza dei partecipanti.
4. In questo momento i Coach delle Squadre possono far notare la mancata chiamata o errore relativo ai propri assistiti; dopo tale possibilità, nessun reclamo è ammesso e la categoria si ritiene correttamente chiamata.
5. Al termine dell'appello gli Atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo-Giudici dell'Area e, uscendo dal tappeto, si posizionano alla distanza preordinata, pronti per la singola chiamata in gara.
6. terminate le singole performance gli Atleti della categoria ritornano su una riga al centro dell'area di gara e il Capo Giudici dell'Area legge la classifica proclamando i primi classificati.
7. Gli atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo Area e si allontanano dall'area di gara.

Art. 2.13 – CLASSIFICHE per SOCIETÀ

Determinazione della Classifica delle società partecipanti ai tornei e assegnazione del titolo di SOCIETÀ CAMPIONE D'ITALIA 2014

Per determinare la Classifica finale per Società si esegue il computo sulle medaglie acquisite dai propri Atleti durante le tre fasi previste. Vince la Società iscritta alla F.I.Wu.K. per l'anno in corso che realizza il maggior punteggio realizzato con il seguente criterio:

a) *Nelle categorie individuali di forme e di combattimento agonistico:*

- 10 punti per ogni medaglia d'oro
- 5 punti per ogni medaglia d'argento
- 3 punti per ogni medaglia di bronzo
- 1 punto per ogni 4° classificato

b) *Nelle categorie combattimenti prestabiliti in coppia*

- 10 punti alla coppia 1^a classificata
- 5 punti alla coppia 2^a classificata
- 3 punti alla coppia 3^a classificata
- 1 punto alla coppia 4^a classificata

In caso di pari merito si determinerà la classifica generale secondo i migliori piazzamenti nelle singole categorie di specialità.

Art. 2.14 - Altre regole non specificate

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di Gara con l'ausilio dei suoi Assistenti e, eventualmente, degli Ufficiali di Gara presenti.

Capitolo 3

REGOLAMENTO ARBITRALE PER LE GARE DI FORME E PRESTABILITI - QUYỀN E SONG LUYỆN

Art. 3.1 - Le specialità di Forme individuali e in coppia nelle specialità interstile - Võ Cổ Truyền

1. **Forme tradizionali stili esterni a mani nude - Thao Quyền**

Si possono eseguire esclusivamente forme di qualsiasi stile, metodo o scuola tradizionale che prevedano tecniche tipiche delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite senza l'uso di attrezzi o armi. In tale specialità non si possono eseguire tecniche acrobatiche.

Sono invece consentite al massimo tre tecniche complessive tra cadute a terra, base o senza l'appoggio delle mani (indietro semplice o rotolata, laterale, frontale diretta, avanti in rotazione) e/o calci in salto.

2. **Forme tradizionali stili esterni con armi corte - Quyền Vũ khí ngắn**

In tale specialità sono comprese le forme di qualsiasi stile, metodo o scuola tradizionale delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite che prevedano l'uso di *armi corte* classiche sino-vietnamite, singole o doppie, quali: spade a doppio taglio, sciabola, sciabola viet, sciabolotti, uncini, pugnali, coltelli, ventagli, bastoni corti, flagelli corti, ecc.. Sono ammesse solo armi con lama rigida. In tale specialità non si possono eseguire tecniche acrobatiche. Sono invece consentite al massimo tre tecniche complessive tra cadute a terra, base e senza l'appoggio delle mani (indietro semplice o rotolata, laterale, frontale diretta, avanti in rotazione) e/o calci in salto.

3. **Forme tradizionali con armi lunghe - Quyền Vũ khí dài**

Sono comprese le forme di qualsiasi stile, metodo o scuola tradizionale delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite che prevedano l'uso di *armi lunghe* classiche sino-vietnamite. In tale categoria sono contemplati i bastoni lunghi e punte e/o lame in asta, flagelli lunghi a due o tre sezioni. Sono ammesse solo armi con lama rigida. In tale specialità non si possono eseguire tecniche acrobatiche. Sono invece consentite al massimo tre tecniche complessive tra cadute a terra, base e senza l'appoggio delle mani (indietro semplice o rotolata, laterale, frontale diretta, avanti in rotazione) e/o calci in salto.

4. **Combattimenti prestabiliti in coppia - Song luyện**

Specialità che contempla le performance in coppia di qualsiasi stile, metodo o scuola tradizionale delle Arti Marziali vietnamite o sino-vietnamite, a mani nude o con armi tradizionali, che prevedano l'esecuzione di tecniche con movimenti prestabiliti anche con classiche acrobazie marziali. Resta inteso che le acrobazie non devono eccedere l'esecuzione delle tecniche base di calcio e pugno e devono inserirsi nel contesto marziale e applicativo della forma. In caso contrario la giuria deve penalizzare la forma per scarsi requisiti marziali della stessa.

Art. 3.2 - Le specialità di Forme individuali e in coppia – specialità Võvinam

1. **Forme tradizionali stili esterni a mani nude - Thao Quyền**

Si possono eseguire esclusivamente forme previste dai programmi tecnici dello stile **Võvinam** senza l'uso di attrezzi o armi.

2. **Forme tradizionali stili esterni con armi - Quyền Vũ khí**

In tale specialità sono comprese le forme previste dai programmi tecnici dello stile **Võvinam** con l'uso di *armi* previste dallo stile.

3. **Combattimenti prestabiliti in coppia - Song luyện**

Specialità che contempla le performance in coppia previste dai programmi tecnici dello stile **Võvinam**, a mani nude o con armi tradizionali.

Art. 3.3 - Campo di gara

1. Il **Campo di Gara** deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.
2. Le misure minime del Campo di Gara sono di m.10 x 10 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze e ostacoli.
3. Il **Campo di gara** si suddivide in **Area di Gara**, di m. 8 x 8, circondata dall'**Area di sicurezza**.
4. Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.
5. Per ogni Competizione possono essere previsti più **Campi di Gara** secondo il numero di partecipanti.
6. Ogni **Campo di Gara** deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti.

Art. 3.4 – Gli Ufficiali di Gara – I Giudici

Il Corpo degli Ufficiali di Gara, nella specifica competizione, è determinato dal **Responsabile Nazionale U.d.G. di Settore**, e include:

- a) Un **Responsabile Giudici** che dipende direttamente dal **Direttore di Gara**.
- b) Per ogni campo di gara:
 - b.1) da tre a cinque giudici tra cui è designato un Responsabile di area (Capo-Giudici d'area)
 - b.2) un segretario di giuria e, eventualmente un assistente/cronometrista, quando possibile.

Art. 3.5 – Compiti degli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Direttore di Gara e dei suoi assistenti.

a) Il Responsabile Giudici ha il compito di:

- coadiuvare il Direttore di gara nell'organizzare la o le giurie delle specialità di Forme e di Combattimenti Prestabiliti a seconda della preparazione ed esperienza;
- proporre al Direttore di Gara il provvedimento da adottare nei confronti dell'ufficiale di gara che abbia commesso gravi errori.

b) Gli Ufficiali di Gara hanno il compito di:

- dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Direttivo della gara;
- giudicare indipendentemente le performance in accordo con le regole e fare annotazioni dettagliate;
- ogni giudice è responsabile nel giudicare la qualità dell'intera performance presentata dall'Atleta.

c) Il o i Segretari di giuria ha/hanno il compito di:

- essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice in accordo con lo standard federale;
- predisporre le chiamate degli atleti;
- controllare i moduli e le tabelle necessarie per le competizioni;
- preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
- consegnare i risultati al Responsabile Giudici
- cronometrare la performance se non coadiuvato da un Assistente.

d) Gli Assistenti/Cronometristi hanno il compito di:

- assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
- controllare i tempi delle performance quando richiesti.

Art. 3.6 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati.
2. Gli Atleti non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
3. Nelle specialità interstile, gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale con casacca della Scuola tradizionale, stile vietnamita incrociata o cinese con almanari, e pantaloni lunghi. Al posto della casacca è tollerata la T-Shirt esclusivamente con il logo della Scuola di appartenenza (fronte e/o retro) o a tinta unita senza alcuno sponsor di qualunque dimensione.
4. Nelle specialità Vovinam, gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale azzurra prevista dallo specifico stile.
5. 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.
6. E' vietato indossare 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 è comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto.
7. Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocolore.
8. È consentito l'uso del velo per coprire testa e capelli per le donne.
9. 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.
10. I Giudici (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante a indossare fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
11. Le armi usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle tradizionali cinesi o vietnamite, in ordine, senza pericoli di distacco di parti durante l'esecuzione delle forme.
12. 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 d'ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

Art. 3.7 – 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 il limite previsto, l'Atleta è squalificato.

Art. 3.8 – Le Categorie**a) Suddivisione delle categorie di età:**

Per l'appartenenza alle categorie fa fede l'anno di nascita

❖ **TROFEO NAZIONALE GIOVANILE 2014**

- Bambini BA per i nati dall'anno 2008 al 2006
- Ragazzi RA per i nati dall'anno 2005 al 2004
- Speranze SP per i nati dal 2003 al 2002

❖ **CAMPIONATI ITALIANI 2014**

- Cadetti CA per i nati dall'anno 2001 al 1999
- Juniores JU per i nati dall'anno 1998 al 1996
- Seniores SE per i nati dall'anno 1995

b) Categorie di esperienza

Nelle gare con in palio un Titolo ufficiale (vedi Campionato Italiano o Trofeo Nazionale Giovanile) gli Atleti NON sono suddivisi in categorie di esperienza.

c) Nella specialità SONG-LUYEN - combattimenti prestabiliti - nel caso che una coppia sia costituita da Atleti differenti nella categoria di età il team deve essere iscritto nella categoria corrispondente al componente con l'età maggiore.**Art. 3.9 – Suddivisione delle categorie per le specialità INTERSTILE - VŒCŒTRUYĒN**

Codice	Categorie di ETÀ e di SESSO		SPECIALITA'
FORME INDIVIDUALI (QUYEN) INTERSTILE			
Categorie TROFEO NAZIONALE GIOVANILE di FORME INDIVIDUALI INTERSTILE			
Q1	Bambini Maschile	Per i nati dal 2008 al 2006	mani nude
Q2	Bambine Femminile	Per le nate dal 2008 al 2006	mani nude
Q3	Ragazzi Maschile	Per i nati dal 2005 al 2004	mani nude
Q4	Ragazze Femminile	Per le nate dal 2005 al 2004	mani nude
Q5	Ragazzi Maschile	Per i nati dal 2005 al 2004	con arma
Q6	Ragazze Femminile	Per le nate dal 2005 al 2004	con arma
Q7	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	mani nude
Q8	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	mani nude
Q9	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	con arma corta
Q10	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	con arma corta
Q11	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	con arma lunga
Q12	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	con arma lunga
Categorie CAMPIONATO ITALIANO di FORME INDIVIDUALI INTERSTILE			
Q13	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	mani nude
Q14	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	mani nude
Q15	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	con arma corta
Q16	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	con arma corta
Q17	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	con arma lunga
Q18	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	con arma lunga
Q19	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	mani nude
Q20	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	mani nude
Q21	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	con arma corta
Q22	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	con arma corta
Q23	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	con arma lunga
Q24	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	con arma lunga
Q25	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995	mani nude
Q26	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995	mani nude
Q27	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995	con arma corta
Q28	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995	con arma corta
Q29	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995	con arma lunga
Q30	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995	con arma lunga
COMBATTIMENTI PRESTABILITI (SONG LUYĒN) INTERSTILE:			
Q31	Categoria BAMBINI - RAGAZZI unica M/F		Combattimenti prestabiliti
Q32	Categoria SPERANZE unica M/F		Combattimenti prestabiliti
Q33	Categoria JUNIORES unica M/F		Combattimenti prestabiliti
Q34	Categoria SENIORES unica M/F		Combattimenti prestabiliti

Art. 3.10 – Suddivisione delle categorie per lo stile VÕVINAM

Codice	Categorie di ETÀ e di SESSO stile VÕVINAM		SPECIALITA'
FORME INDIVIDUALI (QUYEN) stile VÕVINAM			
Categorie TROFEO NAZIONALE GIOVANILE di FORME INDIVIDUALI stile VÕVINAM			
V1	Bambini Maschile	Per i nati dal 2008 al 2006	mani nude
V2	Bambine Femminile	Per le nate dal 2008 al 2006	mani nude
V3	Ragazzi Maschile	Per i nati dal 2005 al 2004	mani nude
V4	Ragazze Femminile	Per le nate dal 2005 al 2004	mani nude
V5	Ragazzi Maschile	Per i nati dal 2005 al 2004	con arma
V6	Ragazze Femminile	Per le nate dal 2005 al 2004	con arma
V7	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	mani nude
V8	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	mani nude
V9	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	con arma
V10	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	con arma
Categorie CAMPIONATO ITALIANO di FORME INDIVIDUALI stile VÕVINAM			
V11	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	mani nude
V12	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	mani nude
V13	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	con arma
V14	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	con arma
V15	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	mani nude
V16	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	mani nude
V17	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	con arma
V18	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	con arma
V19	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995	mani nude
V20	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995	mani nude
V21	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995	con arma
V22	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995	con arma
COMBATTIMENTI PRESTABILITI (SONG LUYỆN) stile VÕVINAM			
V23	Categoria BAMBINI, RAGAZZI e SPERANZE unica M/F		Combattimenti prestabiliti
V24	Categoria CADETTI, JUNIORES e SENIORES unica M/F		Combattimenti prestabiliti

Art. 3.11 – Assegnazione dei Titoli

a) Specialità INTERSTILE VOCOTRUYEN

Il titolo di **CAMPIONE ITALIANO** e di **Primo Classificato al TROFEO NAZIONALE GIOVANILE** delle specialità INTERSTILE VOCOTRUYEN è assegnato agli Atleti risultati vincitori in seguito alla sommatoria di punteggio ottenuto nelle categorie di partecipazione (sistema All-round).

I titoli sono assegnati secondo le seguenti tabelle:

Campioni Italiani nelle Forme individuali e in coppia (Quyền e Song luyệN) specialità INTERSTILE VOCOTRUYEN

1	Cadetti Maschile
2	Cadette Femminile
3	Juniores Maschile
4	Juniores Femminile
5	Seniores Maschile
6	Seniores Femminile

Primi Classificati al TROFEO NAZIONALE GIOVANILE (Quyền e Song luyệN) specialità INTERSTILE VOCOTRUYEN

1	Bambini Maschile
2	Bambine Femminile
3	Ragazzi Maschile
4	Ragazze Femminile
5	Speranze Maschile
6	Speranze Femminile

b) **Stile VOVINAM**

Il titolo di **CAMPIONE ITALIANO** e di **Primo Classificato al TROFEO NAZIONALE GIOVANILE** nello stile VOVINAM è assegnato agli Atleti risultati vincitori in seguito alla sommatoria di punteggio ottenuto nelle categorie di partecipazione (sistema All-round).

I titoli sono assegnati secondo le seguenti tabelle:

Campioni Italiani nelle Forme individuali e in coppia (Quyền e Song luyện) di Vovinam

1	Cadetti Maschile
2	Cadette Femminile
3	Juniores Maschile
4	Juniores Femminile
5	Seniores Maschile
6	Seniores Femminile

Primi Classificati al TROFEO NAZIONALE GIOVANILE (Quyền e Song luyện) di Vovinam

1	Bambini Maschile
2	Bambine Femminile
3	Ragazzi Maschile
4	Ragazze Femminile
5	Speranze Maschile
6	Speranze Femminile

Art. 3.12 – Punteggi assegnati nel sistema All-rounds

- a) La classifica finale, con l'assegnazione dei relativi Titoli, si ottiene con il sistema "All-rounds", ovvero considerando la sommatoria dei punti conseguiti nelle singole categorie di specialità di forme individuali e/o in coppia.
- b) **Computo dei punti per l'assegnazione dei Titoli:**
- All'Atleta sono assegnati la medaglia dorata e 10 punti ogni 1° posto conseguito nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta sono assegnati la medaglia argentata e 5 punti ogni 2° posto conseguiti nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta sono assegnati la medaglia di bronzo e 3 punti ogni 3° posto conseguiti nelle categorie di specialità.
 - All'Atleta o alla Coppia è assegnato 1 punto per il 4° posto nelle categorie di specialità.
- c) *In caso di parità si deve valutare:*
1. in prima considerazione vince chi ha riportato i migliori piazzamenti nelle singole specialità;
 2. in seconda considerazione vince chi ha ottenuto i voti maggiori in totale;
 3. in terza istanza deve essere valutato il numero totale di avversari che hanno affrontato nelle rispettive categorie: ottiene il miglior piazzamento chi ha incontrato più avversari;
 4. in caso di ulteriore parità gli Atleti devono eseguire una forma a loro scelta: la classifica finale è determinata dal Giudizio Arbitrale.

Art. 3.13 - Protocollo di esecuzione della performance

1. Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.
2. In caso contrario il Giudice centrale può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza
3. Le **chiamate** sono intervallate nel modo seguente:
1ª chiamata: Sulla pedana si presenti, e si prepari" Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme correttamente indossata, si esegue la:
2ª chiamata: " Sulla pedanasi presenti"
 Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata la 3ª chiamata: "Ultima chiamata; sulla pedana..... si presenti....."
4. Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
5. È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
6. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
7. Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, l'Atleta entra in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
8. L'Atleta si dispone al centro dell'area ed esegue il saluto di rispetto della propria Scuola verso il Tavolo di Giuria.
9. Il Giudice centrale segnala, con un cenno, il permesso di iniziare la performance. A questo punto l'Atleta può, per esigenze di esecuzione della propria forma, posizionarsi in qualunque punto a sua scelta all'interno dell'area di gara.
10. L'Atleta deve terminare la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte. Nel caso di differente posizionamento finale previsto nella forma della propria Scuola, l'Atleta è tenuto a comunicarlo preventivamente al Capo-Giudici d'Area subito prima di iniziare la propria performance, dopo aver chiesto il permesso di avvicinarsi; Il Capo-Giudici comunica subito ai Co-Giudici la variante puntualizzata dal concorrente.
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. L'Atleta 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, l'Atleta, 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. 3.14- 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 è inflitta 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 l'Atleta chiamato, con un gesto della mano, ad accedere sull'area di gara e a porsi al proprio posto d'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!" (Thoi gian)**
- 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 punito: **"Giuria - Ammonizione" (Canh-Cao)**
- e) Nei casi previsti, il Giudice centrale può comminare la Squalifica indicando all'Atleta punito di uscire dal Campo di Gara: **"Squalifica" (Loai)**
- f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici: **"Giudici - prepararsi (Chuang Bi) Decisione (Quyét 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. 3.15 - 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 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.

Art. 3.16 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

- a) Se i concorrenti sono costretti a interrompere per cause a loro non imputabili possono ripetere la propria performance senza detrazioni.
- b) In caso contrario i concorrenti possono ripetere la propria performance al termine della stessa categoria, subendo un punto di detrazione comminato esclusivamente dal tavolo della giuria dopo la normale votazione effettuata dai giudici incaricati.

Art. 3.17 - Criteri di valutazione delle performance

1. Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali dei metodi tradizionali vietnamiti o sino-vietnamiti con continuità, stile, coordinazione, ritmo, corretta respirazione, efficacia, e devono maneggiare correttamente l'arma scelta.
2. Nelle categorie di *Forme di combattimento tradizionale prestabilito* (Song-Luyen / Dui-Lien) devono essere presentate le tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali cinesi, vietnamite o sino-vietnamite eseguite anche esprimendo, inoltre, efficacia tecnica, spettacolarità, coreografia, nonché massima coordinazione tra i componenti della coppia
3. In caso contrario la performance deve essere penalizzata.

- Criteri nell'assegnazione dei punti:

- a) **Valutazione 6.0** - Una performance pari al 6.0 nel caso in cui si dimentichi la propria esibizione o quest'ultima sia eseguita pur non essendo compresa nella categoria in oggetto, o non esprime le caratteristiche dei metodi in oggetto.
- b) **Valutazione dal 6.1 al 6.4** - 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. Il concorrente dimostra di aver almeno una comprensione basilare della propria esibizione, si sforza di assumere le giuste posizioni e di compiere il movimento corretto nel giusto stile. Tuttavia, l'esibizione è instabile, lenta, con potenza limitata, non è continua né scorrevole e quindi lo spirito non è espresso. Nei Prestabiliti manca, tra i due esecutori, la coordinazione, e lo spirito marziale e l'efficacia non sono espressi correttamente.
- c) **Valutazione dal 6.5 al 6.9** - 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 di combattimento. 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.
- d) **Valutazione dall' 7.0 al 7.4** - L'esibizione 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 individuale o di coppia nei Prestabiliti 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 in alcuni movimenti.

- e) **Valutazione dal 7.5 all'8.0** - 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 è sempre notevole e la potenza è espressa in ogni tecnica. Il movimento è rapido e molto coordinato e l'esibizione contiene pure un livello alto di difficoltà.

Art. 3.18 - 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 inflitta 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 sono 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. al concorrente o alla coppia ogniqualvolta che, palesemente, si ferma, ma riprende subito la forma;
2. ogniqualvolta 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 o alla coppia che ha subito la prima ammonizione ufficiale per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;

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

1. al concorrente o alla coppia a cui si slaccia completamente la cintura e cade a terra, durante l'esecuzione della sua performance;
2. al concorrente o alla coppia per ogni frazione di 5 secondi oltre il tempo massimo consentito, dal movimento iniziale al movimento finale della forma.
3. Al concorrente o alla coppia che non si presentata con l'equipaggiamento ordinato e pulito indossato;

- **Detrazione di 1 punto:**

1. all'Atleta o alla coppia che non rispetta i comandi impartiti dalla Giuria;
2. all'Atleta o alla coppia che interrompe la performance e chiede di ripeterla al termine della propria categoria;
3. a un concorrente o alla coppia al quale l'arma cade a terra o si rompe;
4. a un concorrente o alla coppia che subisce la seconda *ammonizione* per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance;
5. all'Atleta o alla coppia 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** è comminata a un concorrente quando:

1. per due volte si ferma e non riprende immediatamente la sua performance; nelle categorie "esperti" la squalifica è alla prima interruzione, senza la possibilità di ripetere la prova;
2. non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
3. non si presenta entro la terza chiamata;
4. non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
5. supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
6. non termina la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte, senza aver preventivamente avvertito la Giuria;
7. nelle categorie *tradizionali* esegue un'acrobazia;
8. è stato iscritto in una categoria inferiore, ma palesemente più esperto, e non accetta di passare ad altra categoria superiore stabilita dalla Giuria.

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

1. è 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.

Art. 3.19 – votazione arbitrale e determinazione della vittoria

1. Al termine di ogni performance, su comando e contemporaneamente al Capo-Giudici d'Area, 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 sono detratte le eventuali penalità.
3. Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.

Art. 3.20 - Parità

1. In caso di *parità* vince l'Atleta che, pur con lo stesso punteggio, ha il voto minimo scartato più alto e, in caso di ulteriore parità, chi ha il voto più alto scartato (solo nel caso di 5 Ufficiali di Gara nel Pool giudicante - se vi sono meno giudici si esegue sempre lo spareggio).
2. In caso di parità assoluta gli Atleti devono effettuare una forma come spareggio.