

**Specialità KUNGFU VIETNAMITA**  
**COPPA ITALIA 2018**  
**TROFEO NAZIONALE di KUNGFU VIETNAMITA - VÕ CỔ TRUYỀN**  
**Specialità QUYEN e SONG LUYỆN**  
**ALESSANDRIA 17 E 18 NOVEMBRE 2018**

**CIRCOLARE E REGOLAMENTO TECNICO**

**Capitolo 1 – NORME di PARTECIPAZIONE**

**Art. 1.1 – Tipo di competizione**

Forme individuali e in gruppo (Quyên) e Combattimenti prestabiliti in coppia (Song Luyên) tradizionali interstile di Metodi “esterni” di Kung fu vietnamita – Arti Marziali vietnamite e sino-vietnamite, con classifica finale individuale e per società.

**Art. 1.2 – Logistica**

Data: - **Sabato 17 novembre 2018** – categorie **JUNIORES** e **SENIORES**

- **Domenica 18 novembre 2018** – categorie **CADETTI, BAMBINI, RAGAZZI** e **SPERANZE**.

Orario:

- **Sabato 17/11/2018** - dalle ore 9.00 alle 11.00 – controllo iscrizioni – ore 11,30 inizio competizione

- **Domenica 18/11/2018** - dalle ore 8,30 alle 10,00 – controllo iscrizioni – ore 10,30 inizio competizione

Luogo: PALAZZETTO dello SPORT comunale “PALA CIMA” di Alessandria - Lungo Tanaro San Martino, 15121 Alessandria AL

**Art. 1.3 – Iscrizione**

a) Le iscrizioni (modulistica e copia del bonifico) dovranno pervenire tassativamente, attraverso la specifica modulistica, all'Email [settore@fiwukvietnamita.it](mailto:settore@fiwukvietnamita.it)

b) **Termine ultimo iscrizioni: 13 NOVEMBRE 2018**

c) **E.mail di riferimento:** [settore@fiwukvietnamita.it](mailto:settore@fiwukvietnamita.it)

d) **Documenti da presentare in sede di gara:** Documento di identità valido e Certificazione medica in originale

e) È indispensabile compilare completamente e correttamente la o le schede della modulistica allegata con COGNOME, NOME, SESSO, ANNO DI NASCITA e il o i CODICI delle categorie scelte dall'Atleta partecipante e riportate nel successivo Art. 1.11.

**Art. 1.4 – Moduli di iscrizione**

Alla presente circolare si allegano i seguenti “moduli di iscrizione”:

- 1) Modulo di iscrizione Forme individuali Quyên
- 2) Modulo di iscrizione specialità Forme coordinate sincronizzate - Quyên in gruppo
- 3) Modulo di iscrizione specialità Combattimenti prestabiliti in coppia Song Luyên

**Art. 1.5 – Quota di iscrizione e dati versamento**

**Quote:** Quota di iscrizione alla gara per singolo Atleta: € 30,00 indipendentemente dal numero di specialità scelte.

**Dati per il Bonifico al Comitato Organizzatore:**

Beneficiario = A.S.D. SPORT CENTER ALESSANDRIA

IBAN: **IT44C050341040200000005896**

**Art. 1.6 – Requisiti di accesso e Certificazione medica**

a) Alla competizione possono partecipare solo gli atleti regolarmente tesserati per l'anno in corso.

b) Gli Atleti devono essere in possesso della **CERTIFICAZIONE MEDICA** in corso di validità:

b.1) per gli Atleti nati dal 2011 al 2006 compresi è sufficiente presentare all'atto del controllo documenti il certificato rilasciato dal proprio medico di idoneità alla pratica sportiva non agonistica;

b.2) dall'anno di nascita 2005 è necessario presentare all'atto del controllo documenti la certificazione medica per la pratica agonistica per le discipline marziali non a K.O (Wushu –Taolu).

c) Tale certificazione, in originale, e un documento di identità in corso di validità, sempre in originale (passaporto o carta d'identità), devono essere presentati al momento del controllo documenti. La mancata presentazione di tale documentazione comporterà l'esclusione immediata dell'Atleta dalla competizione in oggetto, senza possibilità di reclami e/o ricorsi (non si accetterà nessuna scusante anche se la motivazione è relativa alle spese di viaggio sostenute), I responsabili delle A.S.D sono pregati di prendere visione della presente circolare e di avere particolare sensibilità in merito alle problematiche appena trattate essendo queste ultime di notevole importanza sia per la salvaguardia dei propri Atleti e sia per il corretto svolgimento della competizione.

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### Art. 1.7 – Inadempienze

- Gli Atleti non potranno partecipare alla competizione se l'iscrizione giunge dopo il termine ultimo di ricevimento registrazioni fissato il **13 NOVEMBRE 2018**.
- Gli Atleti non possono partecipare alla competizione senza presentare all'atto del controllo documenti la copia originale del Certificato Medico dal presente regolamento e documento legale di identità con foto
- La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del legale rappresentante dell'Associazione Sportiva di appartenenza dell'Atleta.
- Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
- Un Atleta che è stato iscritto al torneo, ma non è in grado di prenderne parte per ogni motivo, deve notificarlo al Direttore di Gara o all'Assistenza prima dell'inizio della sua performance. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
- 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 correttamente indossata e/o le armi impugnate.
- Gli Atleti che si rifiutano di sottoporsi alla richiesta dell'eventuale "anti-doping test" condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA sono squalificati e deferiti alle competenti autorità federali.

### Art. 1.8 - Classi d'età giovanili pre-agonisti

**SE – Senior** - per i nati dall'anno 2000 al 1983 compresi

- **JU – Junior** - per i nati negli anni 2003- 2002- 2001
- **CA – Cadetti** - per i nati negli anni 2005 - 2004

### Art. 1.9 - Classi d'età agonisti

- **SP – Speranze** - per i nati negli anni - 2007- 2006
- **RA – Ragazzi** - per i nati negli anni 2009- 2008
- **BA - Bambini** - per i nati negli anni 2011- 2010

### Art. 1.10 – Specialità previste

Le specialità previste sono suddivise in categorie maschili e femminili e secondo le classi d'età riportate nel precedente articolo.

- QUYỀN** - Forme internazionali codificate di **VŨCỐTRUYỀN** a mani nude
- QUYỀN** - Forme internazionali codificate di **VŨCỐTRUYỀN** con arma
- QUYỀN** - Forme interstile di stili e Scuole vietnamite o sino-vietnamite a mani nude
- QUYỀN** - Forme interstile di stili e Scuole vietnamite o sino-vietnamite con arma corta
- QUYỀN** - Forme interstile di stili e Scuole vietnamite o sino-vietnamite con arma lunga
- QUYỀN** - Forme interstile di stili e Scuole vietnamite o sino-vietnamite con arma doppia o snodata
- QUYỀN** - Forme interstile dimostrative, imitative e/o acrobatiche a mani nude o con arma
- QUYỀN** - Forme sincrone in gruppo (3 o 4 Atleti)
- SONG LUYỆN** – combattimenti prestabiliti in coppia a mani nude

### Art. 1.11 – Schede suddivisione CATEGORIE specialità con i CODICI delle CATEGORIE INDIVIDUALI

#### a) FORME INTERNAZIONALI CODIFICATE DI VŨCỐTRUYỀN

Codice	Classi di età	Anno di nascita	Tipo di specialità
1.	Bambini Maschile	2011- 2010	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
2.	Bambine Femminile	2011- 2010	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
3.	Ragazzi Maschile	2009 - 2008	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
4.	Ragazze Femminile	2009 - 2008	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
5.	Speranze Maschile	2007- 2006	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
6.	Speranze Femminile	2007- 2006	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
7.	Cadetti Maschile	2005 - 2004	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
8.	Cadette Femminile	2005 - 2004	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
9.	Juniores Maschile	2003- 2002- 2001	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
10.	Juniores Femminile	2003- 2002- 2001	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude o arma
11.	Seniores Maschile	dal 2000 al 1983	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude
12.	Seniores Femminile	dal 2000 al 1983	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> mani nude
13.	Seniores Maschile	dal 2000 al 1983	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> con arma
14.	Seniores Femminile	dal 2000 al 1983	Forma codificata di <b>VŨCỐTRUYỀN</b> con arma

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### b) FORME INTERSTILE:

Codice	Classi di età	Anno di nascita	Tipo di specialità
15.	Bambini Maschile	2011- 2010	Forme interstile mani nude
16.	Bambine Femminile	2011- 2010	Forme interstile mani nude
17.	Bambini Maschile	2011- 2010	Forme interstile arma corta o lunga
18.	Bambine Femminile	2011- 2010	Forme interstile arma corta o lunga
19.	Ragazzi Maschile	2009 - 2008	Forme interstile mani nude
20.	Ragazze Femminile	2009 - 2008	Forme interstile mani nude
21.	Ragazzi Maschile	2009 - 2008	Forme interstile arma corta o lunga
22.	Ragazze Femminile	2009 - 2008	Forme interstile arma corta o lunga
23.	Speranze Maschile	2007- 2006	Forme interstile mani nude
24.	Speranze Femminile	2007- 2006	Forme interstile mani nude
25.	Speranze Maschile	2007- 2006	Forme interstile arma corta
26.	Speranze Femminile	2007- 2006	Forme interstile arma corta
27.	Speranze Maschile	2007- 2006	Forme interstile arma lunga
28.	Speranze Femminile	2007- 2006	Forme interstile arma lunga
29.	Categorie giovanili Masc.e Femm.	2011- 2006	Forme interstile armi doppie o snodate
30.	Categorie giovanili Masc.e Femm.	2011- 2006	Forme libere dimostrative e/o acrobatiche
31.	Cadetti Maschile	2005 - 2004	Forme interstile mani nude
32.	Cadette Femminile	2005 - 2004	Forme interstile mani nude
33.	Cadetti Maschile	2005 - 2004	Forme interstile arma corta
34.	Cadette Femminile	2005 - 2004	Forme interstile arma corta
35.	Cadetti Maschile	2005 - 2004	Forme interstile arma lunga
36.	Cadette Femminile	2005 - 2004	Forme interstile arma lunga
37.	Cadetti/e Masch. e Femm.	2005 - 2004	Forme interstile armi doppie e snodate
38.	Cadetti/e Masch. e Femm.	2005 - 2004	Forme libere dimostrative e/o acrobatiche
39.	Juniores Maschile	2003- 2002- 2001	Forme interstile mani nude
40.	Juniores Femminile	2003- 2002- 2001	Forme interstile mani nude
41.	Juniores Maschile	2003- 2002- 2001	Forme interstile arma corta
42.	Juniores Femminile	2003- 2002- 2001	Forme interstile arma corta
43.	Juniores Maschile	2003- 2002- 2001	Forme interstile arma lunga
44.	Juniores Femminile	2003- 2002- 2001	Forme interstile arma lunga
45.	Juniores Masch. e Femm.	2003- 2002- 2001	Forme interstile armi doppie e snodate
46.	Juniores Masch. e Femm.	2003- 2002- 2001	Forme libere dimostrative e/o acrobatiche
47.	Seniores Maschile	dal 2000 al 1983	Forme interstile mani nude
48.	Seniores Femminile	dal 2000 al 1983	Forme interstile mani nude
49.	Seniores Maschile	dal 2000 al 1983	Forme interstile arma corta
50.	Seniores Femminile	dal 2000 al 1983	Forme interstile arma corta
51.	Seniores Maschile	dal 2000 al 1983	Forme interstile arma lunga
52.	Seniores Femminile	dal 2000 al 1983	Forme interstile arma lunga
53.	Seniores Masch. e Femm.	dal 2000 al 1983	Forme interstile armi doppie e snodate
54.	Seniores Masch. e Femm.	dal 2000 al 1983	Forme libere dimostrative e/o acrobatiche

### c) FORME SINCRONE IN GRUPPO (3 o 4 Atleti)

Codice	Classi di età	Anno di nascita	Tipo di specialità
55.	Bambini/e	2011- 2010	Forme sincrone interstile in gruppo
56.	Ragazzi/e - Speranze	2009 - 2006	Forme sincrone interstile in gruppo
57.	Cadetti - Juniores	2005- 2001	Forme interstile in gruppo
58.	Seniores	dal 2000 al 1983	Forme interstile in gruppo

### d) SONG LUYỆN – COMBATTIMENTI PRESTABILITI IN COPPIA

Codice	Classi di età	Anno di nascita	Tipo di specialità
59.	Bambini/e	2011- 2010	Song Luyện a mani nude
60.	Ragazzi/e - Speranze	2009 - 2006	Song Luyện a mani nude
61.	Cadetti - Juniores	2005- 2001	Song Luyện a mani nude
62.	Seniores	dal 2000 al 1983	Song Luyện a mani nude

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### Art. 1.12 – Caratteristiche delle specialità

#### Forme e tecniche contemplate e azioni non ammesse nelle varie specialità

1. Nelle categorie della specialità **Võcõtruyèn** sono previste esclusivamente le Forme codificate di Arti Marziali tradizionali vietnamite codificate dalla Federazione Mondiale di Võcõtruyèn.
2. Nelle specialità Quyen **interstile a mani nude e con armi corte e/o lunghe** si possono presentare Forme di ogni scuola tradizionale di origine vietnamita e sino-vietnamita. In tali specialità pena la squalifica dalla categoria, **non sono ammesse** forme prettamente imitative (animali, ubriaco, stili cinesi classificati come “Wushu moderno”) e tecniche acrobatiche (es.: ruota senza mano, flic avanti e indietro, ecc.) non prettamente marziali. Sono invece sempre consentiti calci in salto e, al massimo TRE tecniche di caduta a terra, con o senza l'appoggio delle mani (indietro semplice o rotolata, laterale, frontale diretta, avanti in rotazione).
3. Nelle categorie **forme dimostrative acrobatiche** sono ammesse le forme imitative di animali, dell'ubriaco, ecc. (ferma restando la proibizione per le forme “moderne di Wushu cinese) e le tecniche “acrobatiche” ma che non sopravanzino le tecniche base prettamente marziali pena la squalifica dalla gara.

### Art. 1.13 – Note per le specialità FORME SINCRONE IN GRUPPO e SONG-LUYEN

1. Le squadre per le forme sincrone in gruppo devono essere composte da 3 o 4 Atleti della stessa categoria di età secondo la tabella c) all'art.1.11.
2. Le coppie devono essere composte da Atleti della stessa categoria secondo la tabella d) all'art.1.11. In caso di necessità le Associazioni possono iscrivere un solo atleta in due coppie differenti. Nel caso di doppia partecipazione, per la classifica finale individuale dell'Atleta, si conterà solo il migliore piazzamento.

### Art. 1.14 – Classifica e premiazioni

#### a) Classifica individuale

Saranno premiati con medaglia gli Atleti classificati dal 1° al 3° posto, secondo il punteggio ricevuto, nelle singole specialità previste per le varie categorie di età e sesso.

#### b) Classifica per società:

La classifica per società sarà computata sommando i punti realizzati nelle classifiche individuali nelle varie categorie e specialità previste:

- 10 punti per ogni medaglia d'oro conquistata dagli Atleti nelle varie categorie e specialità previste
- 5 punti per ogni medaglia d'argento conquistata dagli Atleti nelle varie categorie e specialità previste
- 3 punti per ogni medaglia di bronzo conquistata dagli Atleti nelle varie categorie e specialità previste

### Art. 1.15 - 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 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. 1.16 – 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.

### Specialità KUNGFU VIETNAMITA

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. 1.17 – Reclami e ricorsi**

1. In caso di reclami sui risultati della competizione, la parte reclamante deve consegnare un ricorso scritto al Direttore di Gara entro 30 minuti dall'annuncio del risultato della competizione.
2. Il reclamo deve essere firmato dal responsabile dell'ASD / SSD ed essere accompagnato da una tassa di € 100,00.
3. La quota è restituita in caso di accoglimento per giusta causa, altrimenti se il reclamo è sbagliato, la cifra è incassata dalla Federazione.

#### **Art. 1.18 – Il Regolamento tecnico di gara**

Il presente regolamento è stato stilato in base alle disposizioni della W.F.V.V.. WORLD FEDERATION OF VIETNAM VŨCỐTRUYỀN - Federazione Mondiale di Vũcốtruyền vietnamita - e alle normative nazionali recepite dalla F.I.Wu.K. Federazione Italiana Wushu Kungfu – Disciplina riconosciuta associata al C.O.N.I..

## Capitolo 2 – ATTREZZATURE

#### **Art. 2.1 - 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 avvertimento uscita.
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. 2.2 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti nelle gare di Forma**

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati
2. Non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
3. Gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale con casacca della propria Scuola tradizionale, stile vietnamita incrociata o cinese con alamari, 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. Gli Atleti possono eseguire la loro performance a piedi nudi, oppure possono indossare scarpette leggere appositamente create per le arti marziali, con suola piatta bassa e liscia, o per la ginnastica ritmico-artistica. Sono proibite scarpe ginniche da passeggio o per altri Sport, o, comunque, con suola alta.
5. È vietato indossare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. Gli amovibili devono essere coperti con cerotto.
6. 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. Nelle gare di forme, 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. 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.
11. 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. 2.3 – Armi tradizionali**

1. Nelle apposite specialità di gara sono ammesse le antiche armi tradizionali vietnamite e sino-vietnamite con o senza lama.
2. Gli attrezzi usati non devono presentare pericoli e fratture con il rischio di ferire lo stesso esecutore o da rompersi in gara, lanciando pericolosamente parti che possano colpire o ferire chicchessia.
3. Le lame delle armi non devono essere flessibili.

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### Capitolo 3 – UFFICIALI di GARA

#### **Art. 3.1 – La Direzione di Gara – Il Comitato di Supervisione**

Il Comitato di Supervisione addetto alla Direzione di Gara è composto da:

1. Il **Supervisore Organizzazione Tecnica**: si occupa della supervisione generale della manifestazione e delle pubbliche relazioni con le Società presenti.
2. Il **Supervisore Organizzazione logistica**: si occupa del Palasport, delle attrezzature di base, della presenza del Servizio sanitario di primo soccorso e delle premiazioni. Può essere assistito e dirige gli Assistenti alla logistica, anche secondo le indicazioni del Direttore di Gara.
3. Gli **Aiutanti alla logistica**: si occupano dell'allestimento e del controllo attrezzature nell'impianto e controllano il regolare svolgimento della manifestazione secondo le indicazioni della Direzione di Gara.
4. Il **Direttore di Gara** (vedi successivo art. 4.2)
5. Il/gli **Assistente/i** del Direttore di Gara.
6. I componenti del Comitato di Supervisione non possono rivestire l'incarico di Giudice durante la manifestazione.

#### **Art. 3.2 – Il Direttore di Gara**

1. L'organizzazione di Gara nomina un Direttore di Gara per la gestione tecnica della competizione e il coordinamento del corpo arbitrale. Il D. di G. si occupa:
  - a) di redigere la circolare di gara e comunicare l'evento;
  - b) di ricevere le iscrizioni e redigere i verbali e i tabelloni di gara;
  - c) di convocare gli Ufficiali di Gara;
  - d) della pianificazione degli orari e della distribuzione delle categorie sulle aree di gara per ottimizzare i tempi;
  - e) di organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare e accertare il lavoro preparatorio delle competizioni;
  - f) del controllo documenti e certificazione medica degli Atleti prima dell'inizio della gara anche tramite i propri Assistenti;
  - g) della composizione equilibrata e super partes delle pool giudicanti sulle Aree di Gara;
  - h) di fornire le indicazioni sulle procedure ufficiali agli Atleti, ai Coach e al pubblico presente;
  - i) della chiamata delle categorie tramite i Giudici Centrali;
  - j) di chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche;
  - k) decidere su eventuali casi non previsti dal presente regolamento, sentito il parere degli Ufficiali di Gara interessati alla specifica situazione ed evento;
  - l) di sostituire gli Ufficiali di Gara in caso di necessità;
  - m) di adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori;
  - n) di 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;
  - o) di esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli Ufficiali di Gara.

#### **Art. 3.3 - Gli Assistenti del Direttore di Gara**

Il/gli **Assistente/i** di Gara sono nominati e diretti dal Direttore di Gara per coadiuvarlo nei compiti istituzionali e assisterlo nella gestione della competizione secondo le competenze a loro assegnate.

#### **Art. 3.4 – Composizione e compiti delle Giurie nelle gare di Forme**

Il Corpo degli Ufficiali di Gara è determinato dal Direttore di Gara, e include, per ogni campo di gara:

- da tre a cinque *Giudici di Linea* tra cui è designato un Responsabile di Area (Capo-Giudici d'area)
- un Segretario di Giuria e, eventualmente un Assistente/cronometrista, quando possibile.

#### **Art. 3.5 – Compito dei Giudici di Linea**

1. Dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Direttivo della gara;
2. Giudicare indipendentemente e imparzialmente le performance in accordo con le regole e fare annotazioni dettagliate;
3. Ogni giudice è responsabile nel giudicare la qualità dell'intera performance presentata dall'Atleta.

#### **Art. 3.6 – Compiti dei Segretari di giuria**

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;

1. Predisporre le chiamate degli atleti;
2. Controllare i moduli e le tabelle necessarie per le competizioni;
3. Preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
4. Consegnare i risultati al Responsabile Giudici
5. Cronometrare la performance se non coadiuvato da un Assistente cronometrista

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### **Art. 3.7 – Compiti degli Assistenti/Cronometristi**

1. Assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
2. Controllare i tempi delle performance quando richiesti.

## Capitolo 4 – PROTOCOLLO di GARA

### **Art. 4.1 – 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. 4.2 – 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.
1. 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.
2. 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, se non per successivo errore di fatto, e la categoria si ritiene correttamente chiamata.
3. 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.
4. 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.
5. Gli atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo Area e si allontanano dall'area di gara.

### **Art. 4.3 - 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:**
4. 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:
5. 2ª chiamata: "Sulla pedana .....si presenti ....."
6. 3ª chiamata: "Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata: "Ultima chiamata; sulla pedana.... si presenti....."
7. Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
8. È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
9. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
10. Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, l'Atleta entra in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
11. L'Atleta si dispone al centro dell'area ed esegue il saluto di rispetto della propria Scuola verso il Tavolo di Giuria.
12. 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.
13. 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.
14. 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.
15. L'Atleta in gara non deve lasciare il quadrato di gara fino al cenno di permesso da parte del Giudice centrale.
16. Al cenno del Giudice Centrale, l'Atleta, dopo aver eseguito il saluto, può lasciare l'area di gara.
17. 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.

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### Art. 4.4 - 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.
4. **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!"**
  - 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"**
  - e) Nei casi previsti, il Giudice centrale può comminare la Squalifica indicando all'Atleta punito di uscire dal Campo di Gara: **"Squalifica"**
  - f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici: **"Giudici - prepararsi Decisione"** - 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. 4.5- 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. 4.6 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

1. Se i concorrenti sono costretti a interrompere per cause a loro non imputabili possono ripetere la propria performance senza detrazioni.
2. 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.

## Capitolo 5 – VALUTAZIONE PER LE FORME

### Art. 5.1 - Criteri generali di valutazione delle performance

1. Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali dei metodi tradizionali vietnamiti o sino-vietnamiti con continuità, stile, coordinazione generale e tra corpo e spostamenti delle gambe, ritmo, fluidità, posizioni corrette, equilibrio, respirazione corretta, efficacia, sguardo corretto, espressività e spirito, interpretazione corretta della forma, e devono maneggiare correttamente l'arma.
2. Nelle categorie di *Forme in gruppo* e nel *combattimento tradizionale prestabiliti* (Song-Luyen) devono essere presentate le tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali vietnamite o sino-vietnamite eseguite anche esprimendo, inoltre, efficacia tecnica, spettacolarità, coreografia, nonché massima coordinazione tra i componenti della squadra.
3. In caso contrario la performance deve essere penalizzata.



### Specialità KUNGFU VIETNAMITA

#### Art. 5.2 - CRITERI E METODO PER IL PUNTEGGIO DELLE FORME OBBLIGATORIE – VOCOTRUYEN CODIFICATO

Il totale positivo si ottiene sommando i punti ottenuti nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Punteggio delle prestazioni tecniche	Punteggio per la Potenza / Ritmo / Velocità e Pausa tecnica	Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precisione delle posizioni (tấn pháp)</li> <li>- coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe (bộ pháp) (thân pháp)</li> <li>- Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano (thủ pháp) e delle tecniche di calci (cước pháp) di ogni forma</li> <li>- Per le forme con armi: precisione della tecnica standard e tecnica essenziale di ciascuna arma.</li> <li>- Buona capacità di equilibrio.</li> <li>- Elevata fluidità delle combinazioni dei movimenti.</li> <li>- Elevata abilità nei movimenti difficili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garantire potenza e resistenza durante l'esecuzione di tutta la forma.</li> <li>- Intervalli chiari e ritmo; ragionevole dimostrazione lenta e veloce in base alle esigenze in ogni modulo.</li> <li>- Precisione e tempo della pausa tecnica dei movimenti</li> <li>- Tempi della forma come richiesto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- alta espressività</li> <li>- corretto uso dello sguardo</li> <li>- entusiasmare nella dimostrazione, mostrando il vero significato di ogni movimento</li> </ul>
<b>3 punti: sotto la media</b> <b>3,5 punti: media prestazione</b> <b>4 punti: buona prestazione</b> <b>4,5 punti: molto buono</b> <b>5 punti: eccellente prestazione</b>	<b>1 punto: sotto la media</b> <b>1,5 punto: media prestazione</b> <b>2 punti: buona prestazione</b> <b>2,5 punti: molto buono</b> <b>3 punti: eccellente prestazione</b>	<b>1 punto: sotto la media o media</b> <b>1,5 punto: buona prestazione</b> <b>2 punti: molto buona o eccellente</b>

#### Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle FORME CODIFICATE:

1) Il totale delle penalità si ottiene sommando le detrazioni subite nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Penalità per errore del movimento tecnico	Penalità per colpa a causa della mancanza o per eccesso di movimento	Penalità per squilibrio o scivolamento a terra
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Posizione errata (tấn pháp)</li> <li>- Errato spostamento (bộ pháp) (thân pháp)</li> <li>- Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori (thủ pháp) e di calcio (cước pháp)</li> <li>- Per le forme con arma: errato maneggio dell'arma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimento mancante secondo i requisiti</li> <li>- Movimento eccedente secondo i requisiti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimento squilibrio</li> <li>- Armi che toccano il terreno non secondo i requisiti</li> </ul>
- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore

#### 2) PENALITÀ MENO 1 PUNTO PER ERRORE GRAVE - Casi di detrazione di 1 punto per punteggio totale

- a) Scivolare e cadere a terra
- b) Perdere l'arma che cade a terra
- c) Dimenticare i movimenti
- d) Agli Atleti che non rispettano i comandi impartiti dalla Giuria;

**SQUALIFICA** per errore grave ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

#### Art. 5.3 - Uscite dall'Area di gara di Forme codificate

1. L'uscita semplice dall'Area di gara è considerata quando l'Atleta appoggia un solo un piede fuori dall'Area di m 10x10.
2. L'Arbitro centrale deve segnalare al Segretario di Giuria ogni uscita dall'Area di 10x10 dell'Atleta per l'annotazione
  - prima uscita: annotazione senza penalità
  - seconda uscita: detrazione dal punteggio finale di 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
  - terza uscita: detrazione dal punteggio finale di ulteriore 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
  - quarta uscita: squalifica
3. Se l'Atleta esce con entrambi i piedi dall'Area di m.10x10 l'Arbitro centrale deve fermare la performance e invitare l'Atleta a ripetere la forma alla fine della propria categoria con 1 punto di penalità (è possibile solo una ripetizione)
4. Non si devono comminare se l'uscita è causata da situazioni di "forza maggiore" indipendenti dalla prestazione dell'Atleta.

### Specialità KUNGFU VIETNAMITA

#### Art. 5.4 - CRITERI E METODO PER IL PUNTEGGIO DELLE FORME INTERSTILE di VOTHUAT

Il totale del punteggio positivo si ottiene sommando i punti ottenuti nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Punteggio delle prestazioni tecniche	Punteggio per la Potenza / Ritmo / Velocità	Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precisione delle posizioni (tấn pháp)</li> <li>- coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe (bộ pháp) (thân pháp)</li> <li>- Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano (thủ pháp) e delle tecniche di calci (cước pháp) di ogni forma</li> <li>- Per le forme con armi: precisione della tecnica standard e tecnica essenziale di ciascuna arma.</li> <li>- Buona capacità di equilibrio.</li> <li>- Elevata fluidità delle combinazioni dei movimenti.</li> <li>- Elevata abilità nei movimenti difficili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Garantire potenza e resistenza durante l'esecuzione di tutta la forma.</li> <li>- Intervalli chiari e ritmo;</li> <li>- Ragionevole dimostrazione lenta e veloce in base alle esigenze in ogni passaggio delle forme.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- alta espressività</li> <li>- corretto uso dello sguardo</li> <li>- entusiasmare nella dimostrazione, mostrando il vero significato di ogni movimento</li> <li>- Nelle forme dimostrative acrobatiche si considera la spettacolarità e la corretta esecuzione delle acrobazie (che non devono eccedere le tecniche marziali).</li> </ul>
<p><b>3 punti: sotto la media</b>  <b>3.5 punti: media prestazione</b>  <b>4 punti: buona prestazione</b>  <b>4,5 punti: molto buono</b>  <b>5 punti: eccellente prestazione</b></p>	<p><b>1 punto: sotto la media</b>  <b>1.5 punto: media prestazione</b>  <b>2 punti: buona prestazione</b>  <b>2,5 punti: molto buono</b>  <b>3 punti: eccellente prestazione</b></p>	<p><b>1 punto: sotto la media o media</b>  <b>1.5 punto: buona prestazione</b>  <b>2 punti: molto buona o eccellente</b></p>

#### Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle delle SPECIALITÀ INTERSTILE:

1) Il totale delle penalità si ottiene sommando le detrazioni subite nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Penalità per errore del movimento tecnico	Penalità per errore di movimento	Penalità per squilibrio o scivolamento a terra
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori (thủ pháp) e di calcio (cước pháp)</li> <li>- Per le forme con arma: errato maneggio dell'arma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dimostrazione di gruppo / squadra: movimento non uniforme eseguito o uso del segnale (emettere un suono per coordinarsi)</li> <li>- Gruppo che combatte in dimostrazione: movimento non logico</li> <li>- Forme singole: movimento errato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Movimento squilibrio</li> <li>- Armi che toccano il terreno non secondo i requisiti</li> </ul>
<p><b>- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b></p>	<p><b>- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b></p>	<p><b>- Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore</b></p>

#### 2) PENALITÀ MENO 1 PUNTO PER ERRORE GRAVE - Casi di detrazione di 1 punto per punteggio totale

- a) Scivolare e cadere a terra
- b) Perdere l'arma che cade a terra
- c) Dimenticare i movimenti
- d) Agli Atleti che non rispettano i comandi impartiti dalla Giuria;

**SQUALIFICA** per errore grave ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

#### Art. 5.5 - Uscite dall'Area di gara di Forme libere

1. L'uscita semplice dall'Area di gara è considerata quando l'Atleta appoggia un solo un piede fuori dall'Area di m 10x10.
2. L'Arbitro centrale deve segnalare al Segretario di Giuria ogni uscita dall'Are di 10x10 dell'Atleta per l'annotazione
  - prima uscita: annotazione senza penalità
  - seconda uscita: detrazione dal punteggio finale di 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
  - terza uscita: detrazione dal punteggio finale di ulteriore 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
  - quarta uscita: squalifica
3. Se l'Atleta esce con entrambi i piedi dall'Area di m.10x10 l'Arbitro centrale deve fermare la performance e invitare l'Atleta a ripetere la forma alla fine della propria categoria con 1 punto di penalità (è possibile solo una ripetizione)
4. Non si devono comminare se l'uscita è causata da situazioni di "forza maggiore" indipendenti dalla prestazione dell'Atleta.

## Specialità KUNGFU VIETNAMITA

### **Art. 5.6 - Tempo massimo per le forme interstile**

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. Le sanzioni sono registrate dal Segretario di Giuria che decurta la penalità dal punteggio finale dato dalla sommatoria totale tra i giudizi dati dai Giudici di Linea.
3. Superando di 15 secondi il limite previsto, l'Atleta è squalificato.

### **Art. 5.7 - Richiamo verbale**

Al di fuori della performance un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un comportamento scorretto lieve, considerata involontario che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere a infliggere la penalità o la squalifica.

### **Art. 5.8 - Squalifica:**

Si distingue in squalifica tecnica e in squalifica disciplinare:

1. La *squalifica tecnica* è comminata a un concorrente quando:
  - a) 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;
  - b) Non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
  - c) Non si presenta entro la terza chiamata;
  - d) Non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
  - e) Supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
  - f) Non termina la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte, senza aver preventivamente avvertito la Giuria;
  - g) Nelle categorie tradizionali esegue un'acrobazia non consentita;
  - h) Alla quarta uscita con due piedi dall'Area di gara di m. 10 x 10
2. La *squalifica disciplinare* è comminata a un concorrente quando:
  - a) È richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
  - b) Compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
  - c) 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.
  - d) Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

### **Art. 5.9 – Procedure di votazione da parte dei Giudici**

1. Al termine di ogni performance, i Giudici di Linea segnano, sulle schede personali (nominative e firmate), i loro giudizi secondo le tabelle sopra riportate, decurtando dalla sommatoria delle tre voci il totale le penalità da loro assegnate durante l'esecuzione della Forma.
2. 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.
3. Se non è in dotazione il tabellone elettronico, finita la lettura e la trascrizione da parte del Segretario di Giuria, i Giudici ruotano il punteggio verso il pubblico per almeno 5 secondi

### **Art. 5.10 – Determinazione del punteggio per la classifica finale**

1. 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.
4. Il calcolo dei punteggi medi forma la classifica per le medaglie d'oro-argento-bronzo partendo dal più alto a quello più basso.

### **Art. 5.11 - Parità**

Nel caso ci siano punteggi uguali, la prestazione di livello più alto deve essere definita come segue:

1. Esaminando singolarmente i tre punteggi la prestazione di livello più alto è quella con uno dei tre punteggi più alto.
2. In caso di ulteriore parità si prendono in considerazione i cinque punteggi e, la performance di livello superiore, è la performance che ha il punteggio più alto rispetto ad altre prestazioni.
3. Nel caso in cui tutti i punteggi di tutte le prestazioni siano gli stessi, il Comitato di supervisione e il Consiglio degli arbitri decidono di stilare la classifica tirando a sorte. Il Direttore di Gara, controllando i tempi di Gara può stabilire lo spareggio tramite caso tramite l'ulteriore esecuzione di una forma con votazione per alzata di mano da parte del pool giudicante (non è ammesso il voto di parità o l'astensione).

FINE