

## REGOLAMENTO GARE DI DIMOSTRAZIONE

### 1. Abbigliamento

- tutti gli atleti devono indossare il keikogi (di qualsiasi tipo e colore) con o senza hakama

### 2. Categorie

Le categorie, per tutte le fasce di cintura sono 4:

- **Pulcini**, da 8 a 11 anni; (nati nel 1999-2000-2001-2002)
- **Speranze**, da 12 a 14 anni; (nati nel 1996-1997-1998)
- **Juniores**, da 15 a 17 anni; (nati nel 1993-1994-1995)
- **Seniores**, da 18 anni in poi. (nati dal 1992 in poi)

**Fuori Gara** è prevista la partecipazione, *a scopo dimostrativo*, della categoria "Ultrapulcini", per i bambini fino a 7 anni di età (nati successivamente al 01/01/2002), con premiazioni separate per la partecipazione.

### Fasce di cinture

Le fasce di cintura sono 3

- 1- bianca - gialla - arancio
- 2- verde - blu - viola
- 3- marrone - nera

**I° N.B.** L'atleta che ha il grado superiore, anche se fa solo da Uke, comporta l'inserimento della squadra nella fascia superiore (per esempio, se una cintura blu fa la sua dimostrazione con tre cinture gialle, la squadra gareggerà comunque nella categoria "verde-blu-viola").

**II° N.B.** L'atleta che ha l'età maggiore, anche se fa solo da Uke, comporta l'inserimento della squadra nella categoria superiore (per esempio, se un'atleta ha 16 anni e fa la sua dimostrazione con tre atleti di 13 anni, la squadra gareggerà comunque nella categoria juniores)

### 3. Numero atleti per squadra

Per tutte le fasce di cintura e per tutte le categorie di età, il numero massimo di atleti consentiti è di 4 (quattro) atleti (complessivamente). Un atleta che partecipa con una squadra in una categoria **non** può partecipare con un'altra squadra nella stessa categoria.

### 4. Armi consentite e tempo a disposizione

- **nella fascia 1**, (bianca-gialla-arancio) non è assolutamente ammesso l'uso delle armi. Il tempo a disposizione è di 2 minuti.
- **nella fascia 2**, (verde-blu-viola) è ammesso l'uso del bastone (di qualsiasi lunghezza), del coltello e del nunchaku. Il tempo a disposizione è di 3 minuti.
- **nella fascia 3**, (marroni-nera) l'uso della armi è libero, tranne che le armi da fuoco anche se simulacri. Il tempo a disposizione è di 4 minuti.

**N.B.** Per tutte le categorie e fasce d'età previste, il tempo verrà conteggiato dal momento d'ingresso sul tatami, indipendentemente dall'inizio della riproduzione musicale, ove prevista, e dal saluto iniziale e terminerà quando gli atleti si fermeranno per il saluto finale.

Verrà segnalato acusticamente :

l'inizio del conteggio del tempo;

10 secondi al termine;

lo scadere del tempo a disposizione.

**Le squadre che andranno fuori tempo massimo, verranno automaticamente squalificate e non verranno accettati eventuali ricorsi in merito.**

## **CRITERI DI VALUTAZIONE**

Ci saranno 5 (cinque) Arbitri che esprimeranno il loro voto palese. Nel caso di indisponibilità numerica degli arbitri la giuria sarà composta da 3 (tre) componenti.

Il punteggio, che va da 7 a 10 e relativi decimali, valuterà la dimostrazione nella sua globalità, e cioè la tecnica pura nella sua precisione, efficacia e grado di difficoltà ed il lato spettacolare, la sequenzialità delle tecniche ed il punto di vista coreografico ed atletico.

**Le dimostrazioni devono avere comunque una valenza ed un contenuto tecnico consistente.**

Il punteggio più alto e quello più basso saranno eliminati e la somma degli altri tre determinerà il risultato. In caso di parità si riprendono il punteggio più basso e quello più alto. Vince l'atleta che ha il punteggio più basso maggiore. Nel caso in cui persista la parità si prenderà il punteggio più alto maggiore. Nel caso in cui la parità dovesse persistere verrà eseguito uno spareggio sul Tatami. In caso di due sole squadre verrà deciso per preferenza palese dopo entrambe le performance, in caso di più di due squadre verrà deciso con voto palese dopo ogni performance. Eventuali errori commessi nell'applicazione di punteggi e/o penalità, dovranno essere corretti in accordo tra la maggioranza degli Arbitri in accordo con l'Arbitro di tavolo e la variazione sarà comunicata dall'Arbitro Centrale. In caso di disaccordo, sentiti i vari pareri, deciderà l'Arbitro Centrale.

Elementi determinanti ai fini del punteggio

- 1) l'efficacia delle tecniche;
- 2) le situazioni create devono essere credibili e gli attacchi portati a bersaglio;
- 3) sia gli attacchi che le risposte devono essere pronti e decisi;
- 4) la velocità di esecuzione delle tecniche e la precisione di movimento;
- 5) il kimè, ovvero la contrazione muscolare-respiratoria nel momento di massimo impegno, e la concentrazione dimostrata;
- 6) la difficoltà oggettiva delle tecniche che richiedono movimenti compinati;
- 7) il modo di muoversi sul tatami, dal saluto iniziale a quello finale e l'impostazione di base.
- 8) la coreografia, ovvero la disposizione degli atleti, l'armonia del movimento, la sequenza delle tecniche e la maniera di interpretarle;
- 9) la scelta di una musica adatta ai ritmi della dimostrazione;
- 10) gli eventuali significati espressi dalla dimostrazione;
- 11) l'originalità della scelta delle tecniche e la loro progressione;
- 12) la bellezza estetica delle tecniche, quali proiezioni alte, colpi volanti, ecc.;
- 13) le qualità atletiche dimostrate dagli atleti.

Gli Arbitri, selezionati per la loro comprovata esperienza acquisita con anni di pratica delle arti marziali, valuteranno le varie prove serenamente ed equamente. Ma trattandosi di una gara di dimostrazione, **la valutazione** sarà necessariamente soggettiva e risentirà della formazione e dei "gusti personali" di ciascun Arbitro, così come in fase di **costruzione** ha risentito dell'influenza di ciascun Maestro ed in fase di **esecuzione** sarà condizionata della preparazione tecnica ed atletica di ciascun Atleta.