

Regolamento Arbitrale Demo Team

Art. 0 (Organizzazione competizioni)

Per potere organizzare una competizione è necessario avere il nullaosta della Segreteria Nazionale, che lo rilascerà dopo avere esaminato i requisiti del richiedente. La domanda deve essere inviata con minimo due mesi di anticipo dalla data della stessa. Nella domanda dovrà essere specificato: il periodo (la competizione non dovrà sovrapporsi ad altri appuntamenti in calendario), il luogo (dovrà essere adeguato alla manifestazione, con servizi igienici, docce in buone condizione, ecc). Nella domanda si assicurerà la presenza di un servizio medico con ambulanza, di premiazioni (trofei, medaglie, ecc) in linea con l'importanza dell'evento, dovrà essere presente inoltre un Commissario di Riunione e arbitri qualificati. La Segreteria Nazionale provvederà ad inoltrare la circolare relativa alla manifestazione a tutte le società interessate.

Art.1 (partecipazione alle competizioni)

Per partecipare alle competizioni è fatto obbligo per l'atleta d'essere tesserato ed assicurato, ed essere in possesso del certificato medico per l'idoneità all'attività sportiva, dalla categoria dai 12 anni in su è obbligatorio il certificato rilasciato da un medico per attività agonistica (prova sotto sforzo). L'atleta dovrà pertanto portare con sé ad ogni manifestazione la documentazione richiesta.

Il Presidente di gara è tenuto a fare controlli a campione prima dell'inizio della competizione. Chi non sarà in possesso dei requisiti richiesti (perché scaduti o dimenticati) non potrà partecipare alla competizione.

Art.2 (Categorie)

Ultra Pulcini

Questa categoria comprende tutti gli atleti fino agli 8 anni di età che gareggeranno in una sola categoria di cintura con un punteggio uguale per tutti e verranno tutti premiati

Pulcini

La categoria comprende gli atleti dagli 8 ai 11 anni divisa in tre sezioni:

cintura: bianca, gialla ed arancione

cintura: verde, blu e viola

cintura: marrone e nera

Speranze

La categoria comprende gli atleti dai 12 ai 14 anni divisa in tre sezioni:

cintura: bianca, gialla ed arancione

cintura: verde, blu e viola

cintura: marrone e nera

Junior

La categoria comprende gli atleti dai 15 ai 17 anni divisa in tre sezioni:

cintura: bianca, gialla ed arancione

cintura: verde, blu e viola

cintura: marrone e nera

Senior

La categoria comprende gli atleti dai 18 anni in poi:

cintura: bianca, gialla ed arancione

cintura: verde, blu e viola

cintura: marrone e nera

N.B.: Per anno si intende l'anno di nascita

Art.3 (inserimento in categoria)

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").

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)

Art. 4 (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) e un minimo di 2 (due).

Art. 5 (Armi consentite)

- **nella fascia 1**,(bianca-gialla-arancio) non è assolutamente ammesso l'uso delle armi.
- **nella fascia 2**, (verdi-blu-viola) è ammesso l'uso del bastone (di qualsiasi lunghezza), del coltello , del nunchaku e di una corda o cintura.
- **nella fascia 3**,(marroni-neri) l'uso della armi è libero, tranne che le armi da fuoco anche se finte.

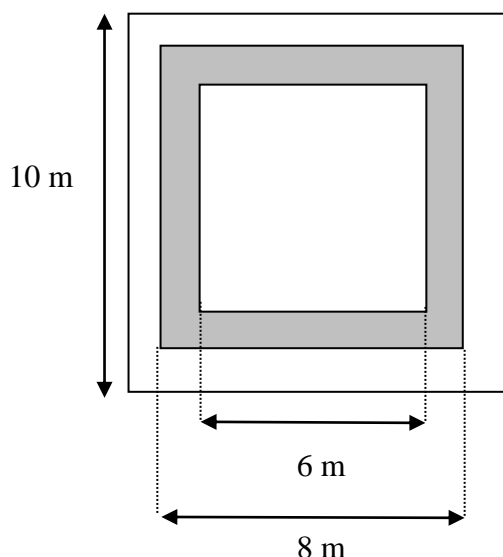
Art. 6 (Tempo a disposizione)

- **nella fascia 1**,(bianca-gialla-arancio) Il tempo a disposizione è di 2 minuti.
- **nella fascia 2**, (verdi-blu-viola) Il tempo a disposizione è di 3 minuti.
- **nella fascia 3** (marrone e nera)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.

Art.7 (Quadrato di gara)

Il quadrato (tatami) dove si svolge la competizione dovrà essere composto da una o più materassine aventi il lato minimo di metri 8 (otto) per parte, dove la dimostrazione si svolgerà all'interno di esso su di una superficie di metri 6 (sei) per lato, è possibile aggiungere metri 2 (due) per lato per migliorare l'area di sicurezza.



Art.8 (Abbigliamento Atleta)

L'atleta che partecipa alle competizioni di Demo Team dovrà indossare una divisa in perfette condizioni e consona all'evento, L'atleta non dovrà indossare alcun oggetto che possa causare ferite a se stesso e agli altri membri del Team (Orologi, orecchini, anelli, occhiali, mollette per capelli, ecc), in caso che l'oggetto non possa essere rimosso si dovrà proteggere con cerotto, si presenterà con la divisa pulita ed in ordine unghie tagliate ed una corretta igiene personale. Sono ammesse ginocchiere, cavigliere e gomitiere in tessuto elastico (non rigide). Per gli atleti maschi è fatto divieto indossare una maglietta sotto il kimono.

Art.9 (Chiamata della squadra)

Al momento della prima chiamata la squadra si dovrà presentarsi immediatamente sul quadrato, alla terza chiamata verrà squalificata automaticamente. La squadra dovrà presentarsi in regola con l'articolo 8, in caso contrario avrà un minuto di tempo per sistemarsi, trascorso questo, se non sarà in regola verrà penalizzata di un punto e dopo la terza chiamata verrà squalificato.

Art.10 (Presentazione della squadra)

La squadra si dovrà mostrare davanti agli arbitri e dopo il saluto iniziale potrà eseguire la sua performance :
Dopo aver eseguito la prova la squadra prima di uscire dovrà aspettare l'esito degli arbitri

Art.11 (Valutazione arbitrale)

- 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 combinati;
- 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.

Art.12 (Uscite)

Gli atleti che eseguiranno la dimostrazione non dovranno uscire dal tatami o area di gioco, la non osservanza di tale regola sarà considerata come penalizzazione al punteggio finale. Questa regola vale anche per le dimostrazioni con le armi: le armi usate durante la gara non potranno uscire dal tatami.

Art.13 (Assegnazione del punteggio)

Le gare di dimostrazione verranno condotte da 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

Art.14 (Penalità)

1. Il Team non rispetta i tempi di esecuzione previsti dalla loro categoria : la squadra viene squalificata
2. Un membro del Team esce dal tatami: viene tolto un punto al punteggio totale.
3. Durante la dimostrazione con le armi una di essa esce dal tatami : viene tolto un punto al punteggio totale
4. Durante l'esecuzione della dimostrazione il Team si ferma : viene dato il punteggio minore (7)
5. L'Atleta non può gareggiare, pena la squalifica, con orecchini, bracciali di qualsiasi tipo, collane o qualsivoglia oggetto metallico. Gli verrà concesso un minuto per mettersi in ordine. Nel caso di capelli lunghi essi dovranno essere raccolti in modo da non impedire la visuale dell'Atleta stesso.

Art.15 (Richiami)

Per le categorie Pulcini e Speranze gli atleti avranno facoltà di ripetere la dimostrazione se si sbagliano l'esecuzione o si fermano durante la prova , nelle altre categorie verrà applicato il regolamento dando il punteggio minimo

Art.16 (Sospensione incontro)

Il medico è l'unica persona che può decidere se un atleta che ha subito una lesione o viene colto da malore può continuare la gara.