

*Versione 2020*

# **VIỆT VÕ ĐẠO ITALIA A.S.D.**



## **REGOLE E REGOLAMENTO GARA**

**QUYỀN - VŨ KHÍ - SONG LUYEN – DOI LUYEN –  
CONG PHA**

## INDICE

<b>Art. 1. Norme generali</b>	pag. 3
Art. 1.1 L'organizzazione e gli impianti	pag. 3
Art. 1.2 Status dell'atleta	pag. 3
<b>Art. 2. Specialità per le gare di Quyen</b>	pag. 3
Art. 2.1 Specialità di Forme - Quyen	pag. 3
Art. 2.2 Categorie Forme di Programma	pag. 4
Art. 2.3 Categorie Forme libere	pag. 4
Art. 2.4 Categorie Armi Tradizionali	pag. 5
Art. 2.5 Categorie Song Luyen	pag. 5
Art. 2.6 Categorie Doi Luyen	pag. 5
Art. 2.7 Categorie Forme a squadre	pag. 5
Art. 2.8 Specialità Tecniche di rottura	pag. 5
Art. 2.9 Note per specialità Song Luyen – Doi Luyen	pag. 6
Art. 2.10 Note per specialità Forma a squadre	pag. 6
Art. 2.11 Note per specialità Tecniche di rottura	pag. 6
<b>Art. 3. Attrezzature per la gara</b>	pag. 6
Art. 3.1 Campo di gara	pag. 6
Art. 3.2 Attrezzature	pag. 7
<b>Art. 4. Abbigliamento e Armi per gli atleti</b>	pag. 7
Art. 4.1 Abbigliamento	pag. 7
Art. 4.2 Armi Tradizionali	pag. 8
<b>Art. 5. Ufficiali di gara</b>	pag. 8
Art. 5.1 Abbigliamento	pag. 8
Art. 5.2 Composizione e compiti della giuria	pag. 8
Art. 5.3 Compito dei giudici	pag. 9
Art. 5.4 Compito dei segretari di giuria	pag. 9
Art. 5.5 Compito degli assistenti/cronometristi	pag. 9
<b>Art. 6. Protocollo per le gare di Forma</b>	pag. 9
Art. 6.1 Chiamata di controllo per le categorie	pag. 9
Art. 6.2 Protocollo di esecuzione della performance	pag. 10
Art. 6.3 Segnali durante la competizione	pag. 10
Art. 6.4 Sospensione della performance	pag. 11
Art. 6.5 Ripresa della gara e ripetizione della performance	pag. 11
<b>Art. 7. Valutazioni per le Forme</b>	pag. 12
Art. 7.1 Criteri generali di valutazione	pag. 12
Art. 7.2 Criteri e metodo per le forme di programma	pag. 13
Art. 7.3 Criteri e metodo per le forme libere	pag. 15
Art. 7.4 Tempo massimo per le forme interstile	pag. 17
Art. 7.5 Richiamo verbale	pag. 17
Art. 7.6 Squalifica	pag. 17
Art. 7.7 Procedure di votazione	pag. 17
Art. 7.8 Determinazione del punteggio	pag. 18
Art. 7.9 Parità	pag. 18

## **Art. 1. Norme generali**

### **Art. 1.1 L'organizzazione e gli impianti**

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate da VVD Italia.

L'organizzazione, condotta dal Direttore di Gara, è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità VVD Italia.

L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza.

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Direttore d'Arbitraggio per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza.

### **Art. 1.2 Status dell'atleta**

Con il tesseramento Viet Vo Dao Italia gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della A.S.D. Viet Vo Dao Italia, a mettersi a disposizione della stessa per la preparazione e l'effettuazione di gare a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

## **Art. 2. Specialità per le gare di quyen**

### **Art. 2.1 Specialità di FORME - QUYEN**

Il comunicato di annuncio di gara deve riportare le specialità inserite nella specifica competizione.

Le specialità di Forme sono suddivise in categorie:

- a) maschili e femminili
- b) secondo le classi d'età
- c) secondo l'esperienza

Le specialità si suddividono in:

- a) Forme di programma codificate di Viet Vo Dao Italia
  1. Mani Nude
  2. Armi
- b) Forme libere di Arti Marziali Vietnamite
  1. Tradizionale
  2. Acrobatiche
- c) Quyen Vu Khi Armi Tradizionali
  - a. Armi Lunghe
    1. Armi Corte
    2. Armi Snodate

- d) Specialità Song Luyen – combattimento prestabilito a coppie
  - 1. Mani Nude
  - 2. Armi
- e) Specialità Doi Luyen – combattimento prestabilito a 3-4 persone
  - 1. Mani Nude
  - 2. Armi
- f) Specialità Quyen a Squadre – forma in gruppo 3-5 persone
  - 1. Mani Nude
  - 2. Armi
- g) Specialità Tecniche di Rottura

### **Art. 2.2 Categorie Forme di programma**

In questa specialità sono previste esclusivamente le Forme obbligatorie di Viet Vo Dao del programma tecnico di VVD Italia.

- a) Cinture Bianche fino a 12 anni
- b) Cinture Bianche mani nude
- c) Cinture Nere Mani Nude
- d) Cinture Nere Armi

### **Art. 2.3 Categorie Forme libere**

- a) Cinture Bianche Tradizionali (dalla categoria Cadetti)
- b) Cinture Nere Tradizionali
- c) Cinture Nere Acrobatiche

1. Le specialità “Tradizionali” sono a carattere interstile si possono presentare Forme di ogni scuola di origine vietnamita. In tali specialità non sono ammesse tecniche acrobatiche (es.: ruota senza mano, flic, kip up ecc.) non prettamente marziali, pena la squalifica dalla gara. Sono invece sempre consentiti calci in salto e, al massimo TRE tecniche di caduta a terra, con o senza l’appoggio delle mani.
2. Nelle specialità “Acrobatiche” sono ammesse tecniche acrobatiche ma in quantità inferiore alle tecniche marziali, pena la squalifica dalla gara.

### **Art. 2.4 Categorie Armi Tradizionali – VU KHI**

- a) **Armi Lunghe:** Bastone; Lancia; Bastone del Monaco; Alabarda; Pala del Monaco
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera
- b) **Armi Corte:** Bastone Corto; Mazza; Ascia; Coltello/Pugnale; Coltello a Farfalla; Sciabola; Spada; Spada Uncinata
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera

- c) **Armi Snodate:** Ventaglio; Long Gian; Tam Tiet Con; Catena
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera
- d) **Armi acrobatiche miste**
  - 1. Cintura Nera

Le armi usate nelle prime 3 categorie devono essere tradizionali;

Nella categoria armi acrobatiche si possono utilizzare anche armi dimostrative tipo spade e sciabole flessibili; in questa categoria vengono inserite quelle forme acrobatiche imitative tipo: ubriaco, scimmia, etc.

Scala di difficoltà nell'uso delle armi tradizionali:

- 1. Arma singola
- 2. Arma doppia (1 x mano) – (lancia a 2 punte)
- 3. Armi Combinate (armi diverse in ogni mano, es.: spada + ventaglio; sciabola + scudo; sciabola + catena; spada + fodero)

#### **Art. 2.5 Categorie Song Luyen – combattimento prestabilito in coppia**

- a) Mani Nude:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera
- b) Armi:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera

#### **Art. 2.6 Categorie Doi Luyen – combattimento prestabilito in 3-4 persone**

- a) Mani Nude:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera
- b) Armi:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera

#### **Art. 2.7 Categorie Forme a squadre**

- a) Mani Nude:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera
- b) Armi:
  - 1. Cintura Bianca
  - 2. Cintura Nera

#### **Art. 2.8 Specialità Tecniche di rottura**

Nelle tecniche di rottura, si useranno tavolette di legno di abete con la misura di cm 30 x 30, spessore 1,5 cm:

- 1. Cintura Bianca
- 2. Cintura Nera

### **Art. 2.9 Note per la Specialità Song Luyen - Doi Luyen**

Note per la formazione delle coppie/squadre nei combattimenti prestabiliti:

- a) La coppia/squadra può essere composta da Atleti della stessa categoria di età oppure di categorie di età “adiacenti”; in tal caso il team deve essere iscritto nella categoria corrispondente al componente con l’età maggiore.
- b) Ogni Atleta può far parte e competere al massimo in due coppie/squadre ma con differenti partners.
- c) Nella specialità Doi Luyen, la categoria “Armi” può contenere combattimenti con armi singole/doppie/diverse.
- d) Se una categoria non raggiunge un numero minimo di 5 coppie/squadre, si procede all’unificazione delle categorie (es.: mani nude C.B. e C.N. insieme).
- e) La scelta di come unificare le categorie sarà a discrezione del Direttore d’Arbitraggio.

### **Art. 2.10 Note per la Specialità Forme a squadre**

- a) Le squadre saranno composte da un minimo di 3 atleti a un massimo di 5.
- b) Le squadre possono anche esser composte da Atleti al massimo di due età differenti, ma di categorie “adiacenti”; in tal caso la squadra dovrà essere iscritta nella categoria di età del componente maggiore.

### **Art. 2.11 Note per la Specialità Tecniche di rottura**

- a) L’ atleta avrà a disposizione 3 tentativi per eseguire correttamente la tecnica
- b) La scala di difficoltà crescente per la valutazione è così composta:
  1. Tecniche di mano/braccio (1 gomito; 2 taglio; 3 pugno)
  2. Tecnica di calcio da fermo
  3. Tecnica di calcio saltato
  4. Tecnica di calcio in volo
  5. Doppio calcio in volo
  6. Tecniche combinate con più di 2 calci in volo

## **Art. 3. Attrezzature per la gara**

### **Art. 3.1 Campo di gara**

- a) Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.
- b) Le misure minime del Campo di Gara sono di m.10 x 10 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze e ostacoli.
- c) Il Campo di gara si suddivide in Area di Gara, di m. 8 x 8, circondata dall'Area di avvertimento uscita.
- d) Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.

- e) Per ogni Competizione possono essere previsti più Campi di Gara secondo il numero di partecipanti.
- f) Ogni Campo di Gara deve essere distinto con una “sigla” ben identificabile da tutti i partecipanti.
- g) Eventuali modifiche ai campi di gara possono essere portate dal Direttore di Gara per motivi logistici.

### **Art. 3.2 Attrezzature**

- a) Per l’allestimento generale dell’impianto sportivo sono necessari:
  - 1. Ambulanza e medico.
  - 2. Tavoli di dimensioni adeguate per ogni campo di gara, più almeno 4 per organizzazione generale (n° 1 per le iscrizioni, n° 1 per la Direzione di Gara. N° 1 per l’impiantistica e n° 1 per l’esposizione dei premi, coppe e medaglie).
  - 3. Sedie in numero necessario per la Direzione di Gara, Medico e operatori di primo soccorso, ospiti, etc.
- b) Ogni **campo di gara** necessita di:
  - 1. N° 1 tavolo di adeguate dimensioni con n° 2/3 sedie per la Segreteria di Giuria
  - 2. Fogli e penne/matite
  - 3. Calcolatrice
  - 4. N° 5 tavolini con N° 5 sedie per i Giudici di linea
  - 5. Schede di annotazione votazione con penne/matite
  - 6. N° 5 numeratori elettronici o manuali per le votazioni da parte dei Giudici di Linea
  - 7. Segnalatore acustico (gong o campanella)

## **Art. 4. Abbigliamento e Armi per gli Atleti**

### **Art. 4.1 Abbigliamento**

- a) I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati
- b) Non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
- c) Gli Atleti devono indossare l’uniforme ufficiale VVD Italia.
- d) 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.
- e) 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.

- f) 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.
- g) Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocoloro.
- h) È consentito l'uso del velo per coprire testa e capelli per le donne.
- i) 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.
- j) 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).
- k) 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.

#### **Art. 4.2 Armi tradizionali**

- a) Nelle apposite specialità di gara sono ammesse le antiche armi tradizionali vietnamite.
- b) Le armi usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle tradizionali vietnamite, in ordine, senza pericoli di distacco di parti durante l'esecuzione delle forme.
- c) 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.
- d) Sono ammesse leggere e flessibili solo nella categoria armi acrobatiche.

## **Art. 5. Ufficiali di gara per le forme (quyền)**

#### **Art. 5.1 Abbigliamento Ufficiali di gara**

Giacca Blu con stemma VVD, Camicia Bianca, Cravatta Blu, Pantaloni Blu, Scarpe ginniche Bianche.

#### **Art. 5.2 Composizione e compiti delle Giurie**

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

- a) Un Capo Commissione, che può essere anche uno dei Giudici, nel caso di carenza di Ufficiali di Gara.
- b) Da tre o cinque *Giudici*, che saranno dislocati attorno al quadrato di gara.
- c) Un Segretario di Giuria e un Assistente/Cronometrista.



### **Art. 5.3 Compito dei Giudici**

- a) Dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Direttore d'Arbitraggio;
- b) Giudicare indipendentemente le performance in accordo con le regole;
- c) Ogni giudice è responsabile nel giudicare la qualità dell'intera performance presentata dall'Atleta.

### **Art. 5.4 Compiti dei Segretari di giuria**

- a) Essere responsabili dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice;
- b) Predisporre le chiamate degli atleti;
- c) Controllare i moduli e le tabelle necessarie per le competizioni;
- d) Preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
- e) Consegnare i risultati alla Direzione di Gara;

### **Art. 5.5 Compiti degli Assistenti/Cronometristi**

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

## **Art. 6. Protocollo per le gare di Forma**

### **Art. 6.1 Chiamata di controllo per le categorie**

- a) Ogni singola categoria deve essere controllata prima del relativo svolgimento di gara.
- b) Tutti gli Atleti che compongono la categoria al vaglio sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
- c) Gli Atleti chiamati si dispongono su una riga al centro dell'Area predisposta; il Segretario procede all'appello per controllare la corretta presenza dei partecipanti.
- d) 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.
- e) Al termine dell'appello gli Atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo Commissione dell'Area e, uscendo dal tappeto, si posizionano alla distanza preordinata, pronti per la singola chiamata in gara.
- f) 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.
- g) Gli atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo Commissione e si allontanano dall'area di gara.

## **Art. 6.2 Protocollo di esecuzione della performance**

- a) Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.
- b) 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 chiamate con 30" di intervallo fra una e l'altra).
- c) Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
- d) È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
- e) Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
- f) Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, l'Atleta entra in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
- g) L'Atleta si dispone al centro dell'area ed esegue il saluto verso il Tavolo di Giuria.
- h) Il Giudice centrale segnala, con un cenno, il permesso di iniziare la performance. A questo punto l'Atleta si posiziona nel punto segnato per la partenza all'interno dell'area di gara (in qualunque punto a sua scelta nel caso di categorie di forme acrobatiche, o nel caso la forma non abbia spazio sufficiente per essere eseguita).
- i) 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 propria forma, 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.
- j) 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.
- k) L'Atleta in gara non deve lasciare il quadrato di gara fino al cenno di permesso da parte del Giudice centrale.
- l) Al cenno del Giudice Centrale, l'Atleta, dopo aver eseguito il saluto, può lasciare l'area di gara.
- m) 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. 6.3 Segnali durante la competizione**

- a) 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.
- b) Nel caso in cui l'organizzazione scelga di utilizzare in certe categorie il tempo massimo di esecuzione della forma, il cronometrista deve suonare il

gong per segnalare il termine del tempo massimo concesso, ripetendo l'avvertimento ogni 5 secondi per tre volte.

- c) 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!"***
- 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 e pronunciando: ***"Squalifica"***
- f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici dicendo: ***"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. 6.4 Sospensione della performance**

Il Giudice centrale deve interrompere la performance quando:

- a) Un partecipante è scivolato non intenzionalmente al suolo;
- b) Un partecipante si ferma e non prosegue l'esecuzione della forma;
- c) Deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
- d) L'Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
- e) L'uniforme si scompone disordinatamente o si apre o si scioglie la cintura;
- f) L'arma si spezza o viene persa dall'Atleta;
- g) Un Ufficiale di Gara segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
- h) Ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

### **Art. 6.5 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 per un massimo di 2 volte, al termine della stessa categoria, subendo un punto di detrazione per ogni giudice (totale -0.3 per ogni volta che ripete la forma) comminato esclusivamente dal tavolo della giuria dopo la normale votazione effettuata dai giudici incaricati.
- c) Nelle categorie giovanili (fino ai 12 anni), l'atleta verrà penalizzato solo alla 3° ripetizione.

## **Art. 7. Valutazioni per le Forme**

### **Art. 7.1 Criteri generali di valutazione**

- a) Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali dei metodi tradizionali 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.
- b) Nelle categorie di *Forme in gruppo* e nel *combattimento tradizionale prestabiliti* (Song-Luyen e Doi Luyen) devono essere presentate le tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali vietnamite eseguite anche esprimendo, inoltre, efficacia tecnica, spettacolarità, coreografia, nonché massima coordinazione tra i componenti della squadra.
- c) Nelle tecniche di rottura si valuta, oltre alla rottura della tavoletta, che la tecnica sia eseguita correttamente e con precisione, che il salto o l'effetto di volo siano corretti, l'espressione di potenza e determinazione.
- d) In caso contrario la performance deve essere penalizzata.

## Art. 7.2 Criteri e metodo per le forme di programma

### Tipo di PUNTEGGIO delle prestazioni nelle Forme di programma:

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

<b>Punteggio delle prestazioni tecniche</b>	<b>Punteggio per la Potenza/Ritmo/Velocità e Pausa tecnica</b>	<b>Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precisione delle posizioni</li> <li>- Coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe</li> <li>- Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano e delle tecniche di calci 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 (da definire in ogni forma)</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>
<p><b>3 punti:</b> sotto la media</p> <p><b>3.5 punti:</b> media prestazione</p> <p><b>4 punti:</b> buona prestazione</p> <p><b>4,5 punti:</b> molto buono</p> <p><b>5 punti:</b> eccellente prestazione</p>	<p><b>1 punto:</b> sotto la media</p> <p><b>1.5 punto:</b> media prestazione</p> <p><b>2 punti:</b> buona prestazione</p> <p><b>2,5 punti:</b> molto buono</p> <p><b>3 punti:</b> eccellente prestazione</p>	<p><b>1 punto:</b> sotto la media o media</p> <p><b>1.5 punto:</b> buona prestazione</p> <p><b>2 punti:</b> molto buona o eccellente</p>

### Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle forme di programma:

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

<b>Penalità per errore del movimento tecnico</b>	<b>Penalità per colpa a causa della mancanza o per eccesso di movimento</b>	<b>Penalità per squilibrio o scivolamento a terra</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Posizione errata</li><li>- Errato spostamento</li><li>- Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori e di calcio</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>
<b>Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b>	<b>Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b>	<b>Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore</b>

### **PENALITA' 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;
- e) **Squalifica** per *errore grave* ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

**N.B.** Per semplificare il lavoro dei giudici, si ricorda che il numero intero (9,...) è solo di immagine e sarà deciso dal Dda, applicato a tutte le commissioni in base all'importanza della gara (es.: 7 x gara regionale; 8 x gara nazionale; 9 x gara internazionale), mentre il decimale è il vero punteggio (...7). Quindi se il parametro dei punti sarà da 9.0 a 9.9. il primo 9 è l'immagine, il punteggio è nel secondo numero e quando si va a penalizzare durante la performance, lo 0,2 o 0,5 vanno sottratti al numero di destra (es.: forma da 9.6, due errori da 0,5 = punteggio 9.5, -1 punto per errore grave = 9.4)

## Art. 7.3 Criteri e metodo per le Forme Libere Mani Nude - Armi - Song Luyen - Doi Luyen

### Tipo di PUNTEGGIO delle prestazioni nelle Forme Libere:

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

<b>Punteggio delle prestazioni tecniche</b>	<b>Punteggio per la Potenza/Ritmo/Velocità</b>	<b>Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precisione delle posizioni</li> <li>- Coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe</li> <li>- Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano e delle tecniche di calci 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:</b> sotto la media <b>3.5 punti:</b> media prestazione <b>4 punti:</b> buona prestazione <b>4,5 punti:</b> molto buono <b>5 punti:</b> eccellente prestazione</p>	<p><b>1 punto:</b> sotto la media <b>1.5 punto:</b> media prestazione <b>2 punti:</b> buona prestazione <b>2,5 punti:</b> molto buono <b>3 punti:</b> eccellente prestazione</p>	<p><b>1 punto:</b> sotto la media o media <b>1.5 punto:</b> buona prestazione <b>2 punti:</b> molto buona o eccellente</p>

## Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle Forme Libere:

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

<b>Penalità per errore del movimento tecnico</b>	<b>Penalità per errore di movimento</b>	<b>Penalità per squilibrio o scivolamento a terra</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori e inferiori</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>
<b>Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b>	<b>Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore</b>	<b>Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore</b>

## **PENALITA' 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;
- e) **Squalifica** per *errore grave* ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

**N.B.** Per semplificare il lavoro dei giudici, si ricorda che il numero intero (9,...) è solo di immagine e sarà deciso dal Dda, applicato a tutte le commissioni in base all'importanza della gara (es.: 7 x gara regionale; 8 x gara nazionale; 9 x gara internazionale), mentre il decimale è il vero punteggio (...7). Quindi se il parametro dei punti sarà da 9.0 a 9.9. il primo 9 è l'immagine, il punteggio è nel secondo numero e quando si va a penalizzare durante la performance, lo 0,2 o 0,5 vanno sottratti al numero di destra (es.: forma da 9.6, due errori da 0,5 = punteggio 9.5, -1 punto per errore grave = 9.4)



#### **Art. 7.4 Tempo massimo per le forme interstile (acrobatiche)**

- a) 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.
- b) 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.
- c) Superando di 15 secondi il limite previsto, l'Atleta è squalificato.

#### **Art. 7.5 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. 7.6 Squalifica**

Si distingue in squalifica tecnica e in squalifica disciplinare:

- a) La **squalifica tecnica** è comminata a un concorrente quando:
  1. Per tre volte si ferma e non finisce la sua performance;
  2. Non si presenta entro la terza chiamata;
  3. Non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
  4. Supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
  5. Non termina la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte, senza aver preventivamente avvertito la Giuria;
  6. Nelle categorie tradizionali esegue un'acrobazia non consentita;
- b) 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.
  4. Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

#### **Art. 7.7 Procedure di votazione da parte dei Giudici**

- a) 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.

- b) 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.
- c) 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. 7.8 Determinazione del punteggio per la classifica finale**

- a) Con la presenza di cinque giudici, il voto più alto e quello più basso sono eliminati, e la somma è calcolata sui rimanenti.
- b) Alla media sono detratte le eventuali penalità.
- c) Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.
- d) Il calcolo dei punteggi medi forma la classifica per le medaglie d'oro-argento-bronzo partendo dal più alto a quello più basso,

#### **Art. 7.9 Parità**

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

- a) Esaminando singolarmente i tre punteggi la prestazione di livello più alto è quella con uno dei tre punteggi più alto.
- b) 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.
- c) Nel caso in cui tutti i punteggi di tutte le prestazioni siano gli stessi, il Capo Commissine può decidere di stabilire lo spareggio tramite l'ulteriore esecuzione di una forma con votazione decisa per l'uno o l'altro concorrente.