



# Regolamento di Gara

## - Sezione 1 -

### *Articolo 1*

### *Scopo*

Lo scopo di questo regolamento è di elevare la qualità del Taekwon-Do esaminandone ogni aspetto e fornendo a tutti i partecipanti di una gara I.T.F. delle pari opportunità per permettere loro di mostrare la propria abilità.

### *Articolo 2*

### *Applicazione*

Questo regolamento deve essere applicato in occasione di tutte le gare Regionali e Nazionali di Taekwon-Do, indifferentemente alle classi Maschile e Femminile, potranno essere modificate categorie e divisioni, ma sempre nel rispetto dell'art. 50 del presente regolamento. Per nessun motivo dovranno essere derogati gli art. 7 e 7 bis, 10, 14 c., 19 e 19 bis.

### *Articolo 2/bis*

### *Applicazione*

Il compito di controllare l'effettiva applicazione del presente Regolamento spetta al Comitato organizzatore ed all'Equipe arbitrale.

### *Articolo 3*

### *Ufficiali di gara*

La Commissione Arbitrale, i Presidenti di Giuria, i Membri di Giuria, gli Arbitri Centrali, gli Arbitri d'Angolo, saranno selezionati fra tutti coloro che sono in possesso delle regolari certificazioni della F.I.T.AE.

### *Articolo 4*

### *Le équipes arbitrali*

Ogni quadrato di gara deve essere controllato da una Equipe Arbitrale che supervisionerà tutti gli eventi.

L'equipe Arbitrale nella GARA DI FORME è composta da un (1) Presidente di Giuria, due (2) Membri di Giuria e tre o cinque (3 o 5) Arbitri.

L'equipe Arbitrale nella GARA DI COMBATTIMENTO è composta da un (1) Presidente di Giuria, due (2) Membri di Giuria e tre o cinque (3 o 5) Arbitri.

L'Equipe Arbitrale in caso di GARA DI POTENZA e/o di TECNICHE SPECIALI è composta da un (1) Presidente di Giuria e due(2) Arbitri.

### *Articolo 5*

#### *Gli atleti*

Gli Atleti potranno competere nelle divisioni stabilite dal presente Regolamento, devono avere buona salute ed essere affiliati alla F.I.TAE. ed assicurati.

### *Articolo 6*

#### *Uniforme*

- a. Gli Ufficiali di Gara dovranno sempre indossare l'uniforme come indicato sul Regolamento Arbitrale F.I.TAE.
- b. Gli Atleti in Gara devono indossare il dobok ufficialmente approvato con lo stemma I.T.F. e, facoltativamente, lo stemma della propria società.

**N.B.:** come indicato nel Regolamento Tecnico F.I.TAE. nell'Articolo 13, solo gli Atleti Azzurri hanno l'onore di portare lo scudetto Italia (cucito sulla manica destra del dobok).

- c. La cintura dovrà essere di dimensioni approvate ufficialmente e dovrà indicare il grado dell'Atleta.
- d. Quando gli Atleti non sono in gara possono indossare normali indumenti sportivi come tute, magliette e scarpe da ginnastica. Durante le cerimonie di apertura o chiusura e durante le premiazioni, gli Atleti possono indossare esclusivamente il dobok o la tuta.
- e. E' proibito bere alcolici e/o fumare mentre si indossa il dobok.

### *Articolo 7*

#### *Protezioni*

- a. Durante la GARA DI COMBATTIMENTO gli Atleti devono obbligatoriamente indossare:
  - I - guantoni a mano aperta e calzari di materiale morbido ufficialmente approvato;
  - II - conchiglia che deve essere indossata sotto i pantaloni;
  - III – il caschetto di colore blu e/o rosso è obbligatorio per tutte le età.

b. Gli Atleti possono indossare facoltativamente:

I - para stinchi; II - para seno; III - para denti

**N.B.:** tali accessori devono essere di tipo ufficialmente approvato, costituiti di materiale elastico imbottito di spugna o gomma e non devono avere alcun tipo di rinforzo rigido incluso zip, lacci o fibbie.

c. Non può essere usato nessun altro tipo di equipaggiamento protettivo.

d. Tutti gli Atleti che necessitino di qualsiasi tipo di bendaggio articolare devono preventivamente informare il Comitato Arbitrale ed ottenerne l'approvazione.

**N.B.:** è proibito portare qualsiasi tipo di spilla o fermaglio o grappetta; è ugualmente proibito portare bendaggi al fine di offrire un vantaggioso supporto alle articolazioni.

e. E' proibito indossare qualsiasi tipo di gioiello o orologio; i capelli possono essere raccolti solo con elastici morbidi, è proibito l'uso di fermagli, forcine o mollette.

#### *Articolo 8*

#### *Assistenza medica*

Durante lo svolgimento di tutte le gare devono essere presenti almeno un (1) Medico, del personale qualificato per il Pronto Soccorso e una ambulanza deve essere sempre a disposizione fuori dell'impianto sportivo.

Qualsiasi indicazione o raccomandazione espressa dal Medico in riferimento alle condizioni di un Atleta e al suo eventuale ritiro dalla competizione deve essere obbedita.

#### *Articolo 9*

#### *Copertura assicurativa (per l'evento)*

Il Comitato Organizzatore di una gara deve accertarsi che l'impianto sportivo sia coperto dall'assicurazione civile contro terzi e che sia in regola con tutti i permessi relativi. In caso contrario dovrà provvedere in tal senso.

#### *Articolo 10*

#### *Copertura assicurativa (per gli atleti)*

Tutti gli partecipanti ad una gara devono avere una completa copertura assicurativa in caso di infortunio. E' compito del Comitato organizzatore e dell'equipe arbitrale effettuare controlli in merito

## **Articolo 11**

### **Quadrato di gara**

Il quadrato di gara deve obbligatoriamente essere ricoperto da materassini (tatami)

Il quadrato di gara per le categorie Juniores e Seniores è di 10 x 10 metri (N.B.: l'area di gara è di 8 x 8 metri).

Il quadrato di gara per le categorie Bambini e Esordienti è di 8 x 8 metri (N.B.: l'area di gara è di 6 x 6 metri)

Se il quadrato è sopraelevato, allora la superficie sopraelevata dovrà essere almeno 2 metri per lato più grande dell'area di gara.

L'elevazione può essere da 50 a 100 centimetri.

L'illuminazione deve essere posta ad un'altezza minima di 3 metri da terra.

Il tavolo degli Ufficiali di Gara deve essere posto al di fuori del quadrato ad una distanza minima di 1.50 metri.

## **Articolo 12**

### **Registrazione dei risultati**

Durante la gara potrà essere presente un dispositivo per la visualizzazione dei risultati a beneficio dei partecipanti e del pubblico. I risultati dovranno essere mostrati il più spesso possibile per permettere agli Atleti di seguire il corso degli eventi mentre sono in corso.

## **Articolo 13**

### **Coaches**

Il Coach (affiliato alla F.I.TAE.) è colui che registra gli Atleti alla gara, presenta la necessaria documentazione e coopera con gli altri Ufficiali per una buona riuscita della manifestazione.

Durante la gara, il Coach deve indossare tuta sportiva e scarpe da ginnastica; quando assiste un Atleta durante la GARA DI COMBATTIMENTO deve sempre avere con se un asciugamano.

In caso di GARA DI COMBATTIMENTO individuale o a squadra ci sarà solo un (1) Coach vicino al quadrato di gara. Egli non deve interferire con parole o azioni, deve sedere ad un (1) metro di distanza dal bordo del quadrato, e non può parlare con gli Arbitri.

N.B.: solo in Coach è autorizzato a presentare una Protesta Ufficiale (vedi Articolo 53).

La mancata osservazione delle regole sopra elencate provoca la squalifica del Coach per tutta la durata della gara.

- a. Ogni Società che intenda partecipare ad una gara F.I.TAE. deve essere regolarmente affiliata compresi gli Atleti e gli Ufficiali partecipanti, per l'Anno Sportivo in corso.
- b. E' obbligata a presentarsi alla gara con almeno un (1) Arbitro ed un (1) Coach pena l'esclusione dalla gara stessa. A tale scopo, prima di iscriversi alla competizione, ha la possibilità di reperire Arbitri presso altre Società affiliate.
- c. E' obbligata a presentarsi alla gara con valida tessera assicurativa e idoneo certificato medico degli atleti partecipanti pena l'esclusione dell'atleta dalla gara stessa
- d. Il Responsabile della Società dovrà seguire le direttive indicate dagli organizzatori della gara e collaborerà in ogni momento alla buona riuscita della manifestazione.

**GARE INDIVIDUALI**

L'Organizzatore della gara dovrà provvedere ad assicurare la premiazione del 1°, 2°, 3° posto (x 2 atleti) di ogni categoria, classe e specialità con medaglie o trofei secondo la disponibilità. Dovrà inoltre provvedere alla premiazione del "Super Campione" (classe Maschile e classe Femminile).

Solo i punti ottenuti con le medaglie d'Oro nelle Gare Individuali entreranno nel computo del punteggio del titolo di Super Campione. In caso di più Atleti in possesso dello stesso numero di medaglie d'Oro, allora anche le medaglie d'Argento e di bronzo entreranno nel computo. Nel caso in cui, anche dopo questa procedura, più atleti siano a pari merito, allora essi saranno premiati con gli stessi trofei.

**GARE A SQUADRA (Classe Maschile e Femminile)**

L'Organizzatore della gara dovrà provvedere ad assicurare la premiazione del 1°, 2°, 3° posto (x 2 squadre, moltiplicato per i componenti della squadra) di ogni categoria, classe e specialità con medaglie o trofei secondo la disponibilità. Dovrà inoltre provvedere alla premiazione della squadra "Super Campione" (moltiplicato per i componenti della squadra, classe Maschile e classe Femminile).

Solo i punti ottenuti con le medaglie d'Oro nelle Gare a Squadra entreranno nel computo del punteggio del titolo di Super Campioni. In caso di più Squadre in possesso dello stesso numero di medaglie d'Oro, allora anche le medaglie d'Argento e di bronzo entreranno nel computo. Nel caso in cui, anche dopo questa procedura, più Squadre siano a pari merito, allora essi saranno premiati con gli stessi trofei.

**N.B.:** per il titolo di Super Campione, sia per le gare individuali che e squadra, saranno considerate solo le medaglie ottenute nelle competizioni ove abbiano partecipato almeno tre (3) atleti o tre (3) squadre.

## Articolo 16

## Terminologia ufficiale

|   |          |                         |
|---|----------|-------------------------|
| a | CHA RYOT | attenti                 |
| b | KYONG YE | saluto                  |
| c | JUN BI   | pronti                  |
| d | SHI JAK  | inizio                  |
| e | HAECHYO  | separarsi               |
| f | GAESOK   | continuare              |
| g | GOMAN    | stop                    |
| h | JU UI    | ammonizione             |
| i | GAM JUM  | detrazione di punteggio |
| l | SIL KYUK | squalifica              |
| m | HONG     | rosso                   |
| n | CHONG    | blu                     |
| o | JUNG JI  | stop al cronometro      |

## Articolo 17

## Divisioni

La competizione si articola in GARA INDIVIDUALE e GARA A SQUADRE, per le classi MASCHILE E FEMMINILE nelle divisioni:

|            |          |                           |
|------------|----------|---------------------------|
| Bambini    | gruppo 1 | età 5 - 6 anni M/F        |
|            | gruppo 2 | età 7 - 8 anni M/F        |
|            | gruppo 3 | età 9-10 anni M/F         |
|            | gruppo 4 | età 11 - 12 anni/Maschile |
|            | gruppo 5 | età 11-12 anni/Femminile  |
| Esordienti |          | età 13 - 14 anni M/F      |
| Juniores   |          | età 15 - 16 - 17 anni M/F |
| Seniores   |          | età 18 -35 anni M/F       |
| Amatori    |          | età 36 anni in poi M/F    |

N.B.:Nel caso cui un (1) solo Atleta si presenti per una competizione sarà inserito nella categoria di peso superiore, dopo avere avuto il consenso del Coach.

## ***GARA INDIVIDUALE***

La Competizione Individuale è, a sua volta, suddivisa in gara di:

|                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| Forme                      | maschile/femminile           |
| Combattimento              | maschile/femminile           |
| Potenza                    | maschile/femminile           |
| Tecniche Speciali          | maschile/femminile           |
| Combattimento Tradizionale | maschile/femminile e/o misto |

**N.B.:** ogni Atleta può cimentarsi in tutte le gare individuali

## ***GARA A SQUADRE***

La Competizione a Squadre è divisa in:

- classe maschile
- classe femminile

Ogni Squadra può cimentarsi in tutti i tipi di gara (forme, combattimento, potenza e tecniche speciali).

### ***Articolo 18***

#### ***Sequenza di gara***

La sequenza della Gara dovrà essere, compatibilmente con lo spazio ed il tempo a disposizione: forme, combattimento tradizionale, combattimenti, prove di potenza, tecniche speciali.

### ***Articolo 19***

#### ***Controlli prima della gara***

Il controllo del peso, della validità del tesserino F.I.TAE, di quello assicurativo e del certificato medico, si svolgerà un'ora prima dell'inizio della gara.

### ***Articolo 19/bis***

#### ***Controlli prima della gara***

Ogni atleta dovrà essere in possesso di valida tessera assicurativa e certificato medico (validità 1 anno dalla data di emissione).

L'organizzazione e l'equipe arbitrale dovranno accertarsi il giorno stesso della gara che gli atleti rispettino tali regole pena l'esclusione dalla competizione:

BAMBINI: CERTIFICATO MEDICO PER ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA emesso dal proprio medico o da ente idoneo

ESORDIENTI, JUNIORES, SENIORES: CERTIFICATO MEDICO PER ATTIVITA' SPORTIVA AGONISTICA emesso da ente idoneo

AMATORI: CERTIFICATO MEDICO PER ATTIVITA' SPORTIVA NON AGONISTICA emesso dal proprio medico o da ente idoneo

\*\* Il certificato di sana e robusta costituzione non ha validità per la partecipazione alle competizioni\*\*

\*\* Non saranno ammessi per alcun motivo autocertificazioni da parte dei responsabili delle società in merito ai seguenti requisiti\*\*

### *Articolo 20*

### *Annunci e chiamate*

Gli annunci e le chiamate agli atleti per l'ingresso sul quadrato saranno effettuati attraverso un sistema di amplificazione della voce. Sarà responsabilità di ogni Atleta o (Squadra) trovarsi immediatamente pronto ad entrare in gara, quando chiamato, evitando così ritardi allo svolgimento della gara.

**N.B.:** sarà effettuata solo una (1) chiamata, se l'Atleta (o la Squadra) non si presenterà entro un (1) minuto sul quadrato si procederà alla squalifica.

### *Articolo 21*

### *Controllo del dobok e delle protezioni*

L'Arbitro Responsabile controllerà l'adeguatezza del dobok e delle protezioni (vedi Articoli 6 e 7). Se verranno riscontrate delle anomalie nell'equipaggiamento allora saranno concessi tre (3) minuti di tempo per sostituire tutto quanto non idoneo.

### *Articolo 22*

### *Cortesia*

Gli Atleti dovranno salutare con un leggero inchino la Giuria e, nella GARA DI COMBATTIMENTO, il proprio Avversario all'inizio e alla fine di ogni prova.

### *Forme*

### *- Sezione 2 -*

### *Articolo 23*

### *Classi*

Per "Classi" si intende la divisione in gruppi Maschile e Femminile.



## **Articolo 24**

### **Forme individuali**

Gli atleti cinture colorate di ogni età e/o divisione eseguiranno contemporaneamente una sola forma a scelta dell'atleta sia nelle eliminatorie che nella finale.

Gli atleti cinture nere di ogni età e/o divisione eseguiranno contemporaneamente, due (2) forme (una scelta dalla Giuria e una scelta dall'atleta fra quelle concernenti il suo grado).

## **Articolo 25**

### **Gara di Forme individuali**

#### **Raggruppamenti per classi (Masch./Femm.), cinture (da gialla a nera) e divisioni (Bambini/e, Esordienti, Juniores, Seniores, Amatori)**

Per tutte le divisioni la Giuria assegnerà le forme ad ogni gruppo di Cintura secondo lo schema seguente:

- Gialla/gialla superiore da CHON-JI a DO-SAN
- Verde/verde superiore da CHON-JI a YUL-GUK
- Blu/blu superiore da CHON-JI a TOI-GAE
- Rossa/rossa superiore da CHON-JI a CHOONG-MOO
- Nera I dan da CHON-JI a GE-BAEK
- Nera II dan da CHON-JI a JUCHE
- Nera III dan da CHON-JI a CHOI-YONG
- Nera IV dan da CHON-JI a MOON-MOO

Alla fine di ogni esecuzione gli Arbitri esprimeranno il proprio giudizio, apponendo il punteggio sugli appositi moduli.

- Il giudizio è basato sui seguenti parametri: Contenuto tecnico, Potenza, Equilibrio, Controllo del respiro e Ritmo

## **Articolo 26**

### **Forme a squadre**

Per la gara cinture nere (Gruppo "A") di Forme a squadre il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito. Le squadre (formate da 3 atleti + 1 riserva) eseguiranno, una alla volta, due (2) forme (una scelta dalla Presidente di Giuria ed una scelta dalla squadra fra quelle concernenti il proprio grado).

Per la gara cinture colorate (Gruppo "B") di Forme le squadre (formate da 3 atleti + 1 riserva) eseguiranno, una alla volta, una sola forma libera sia nelle eliminatorie che nella finale.

## Articolo 27

### *Gara di forma a squadre Raggruppamenti per classi (Masch./Femm.) cinture (da gialla a nera) divisioni (Bambini, Esordienti, Juniores e Seniores, Amatori)*

Per ogni divisione la Giuria assegnerà le Forme, secondo lo schema seguente:

Gruppo "A" (cinture NERE)

Forma obbligatoria: da CHON-JI a GE-BAEK

Gruppo "B" (cinture COLORATE)

Forma obbligatoria: libera da CHON-JI a CHOONG-MU

(la forma deve essere adatta all'atleta più basso in grado)

Alla fine di ogni esecuzione gli Arbitri esprimeranno il proprio giudizio, apponendo il punteggio sugli appositi moduli.

- Il giudizio è basato sui seguenti parametri: Presentazione e lavoro di squadra, originalità e coreografia dell'esecuzione, Contenuto tecnico, Potenza, Equilibrio, Controllo del respiro e Ritmo

## Articolo 28

### *Ufficiali per la gara di forme*

Un (1) Presidente di Giuria, Due (2) Membri di Giuria e tre o cinque (3 o 5) Arbitri.

### *Gara di Combattimento*

#### *- Sezione 3 -*

## Articolo 29

### *Classi*

Per "Classi" si intende la divisione in gruppi maschile e femminile.

## Articolo 30

### *Gara di combattimento continuato individuale*

Divisione **BAMBINI MASCHILE E FEMMINILE GRUPPO 1**  
(5-6 anni)

Gruppo "A": cint. da gialla in poi

\*Categorie: fino a 115 cm, da 115 a 125 cm e oltre 125 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

Divisione **BAMBINI MASCHILE E FEMMINILE GRUPPO 2**  
(7-8 anni)

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 130 cm, da 130 a 140 cm e oltre 140 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

Divisione **BAMBINI MASCHILE E FEMMINILE GRUPPO 3**  
(9-10 anni)

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 135 cm, da 135 a 145 cm e oltre 145 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

\*\* Per queste divisioni, visto lo spirito della gara, sarà compito degli organizzatori agire secondo buon senso indipendentemente dalle categorie definite nel regolamento \*\*

Divisione **BAMBINI MASCHILE GRUPPO 4 (11-12 anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 145 cm, da 145 cm a 155 cm e oltre 155 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per il Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **BAMBINI FEMMINILE GRUPPO 5 (11-12 anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 145 cm e oltre 145 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per il Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **ESORDIENTI MASCHILE (13-14 anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 150 cm, da 150 cm a 160 cm e oltre 160 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie 1 Round di 2 minuti - finali 2 Round di 2 minuti

\* Durata per il Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **ESORDIENTI FEMMINILE (13-14 anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\*Categorie: fino a 150 cm e oltre 150 cm

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie 1 Round di 2 minuti - finali 2 Rounds di 2 minuti

\* Durata per il Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **JUNIORES MASCHILE (15-17 Anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 52 kg, b) 52,1 kg a 58 kg, c) 58,1 a 63 kg, d) 63,1 kg a 70 kg, e) oltre 70 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 2 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **JUNIORES FEMMINILE (15-17 Anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 45 kg, b) 45,1 kg a 50 kg, c) 50,1 kg a 55 kg, d) 55,1 a 60kg, e) oltre 60 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 2 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **SENIORES MASCHILE (18-35 anni)**

Gruppo "A": da cint. Blu a Nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 54 kg, b) 54,1 kg a 63 kg, c) 63,1 kg a 71 kg, d) 71,1 kg a 80 kg, e) oltre 80 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 2 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppi "B" e "C": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **SENIORES FEMMINILE (18-35 anni)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 52 kg, b) 52,1 kg a 58 kg, c) 58,1 kg a 63 kg, d) da 63.1 a 70kg, e) oltre 70 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 2 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione **AMATORI MASCHILE (OLTRE 36 ANNI)**

Gruppo "A": cint. da blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 70 kg, b) oltre 70 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppi "B" : eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

Divisione **AMATORI FEMMINILE (OLTRE 36 ANNI)**

Gruppo "A": cint. a blu a nera

Gruppo "B": cint. da gialla a verde superiore

\* Categorie di Peso: a) fino a 55 kg, b) oltre 55 kg

\* Durata per il Gruppo "A": eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

\* Durata per i Gruppo "B": eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

### **Articolo 31**

#### **Gara di combattimento a squadre**

Per la gara di combattimento a squadre, il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito.

\* Ogni squadra è formata di tre (3) atleti/e e una (1) riserva.

**N.B.:** ogni atleta può combattere una sola volta per incontro.

### **Articolo 32**

#### **Gara di combattimento a squadre Raggruppamenti per classi (Masch./Femm.) cinture (da gialla a nera) divisioni (Bambini, Esordienti, Juniores, Seniores, Amatori)**

Gruppo "A" (da cintura blu a nera)

Gruppo "B" (da cintura gialla a verde superiore)

Categoria di peso: libera

Durata per eliminatorie e finali:

Gruppo "A" e "B": un (1) round x due (2) minuti per le divisioni Esordienti, Juniores e Seniores

Gruppo "A" e "B": un (1) round x un (1) minuto e mezzo per le divisioni Bambini e Amatori

### **Articolo 33**

#### **Criteria di decisione**

- a. Nella gara di combattimento I.T.F. vince l'atleta che, alla fine del tempo regolamentare, ha totalizzato più punti.
- b. Se i due contendenti terminano l'incontro in parità verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto (o 30 sec.). Nel caso in cui gli atleti finiscano di nuovo in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido.
- c. Negli incontri a squadre, la squadra vincitrice è quella che ha ottenuto più vittorie.
- d. Se le due squadre hanno lo stesso numero di vittorie e lo stesso punteggio, deve avere luogo un combattimento decisivo fra un rappresentante delle due squadre scelto dai coaches.

I seguenti criteri di decisione verranno applicati ad un combattimento INDIVIDUALE:

- a. Quando 3 o 4 Arbitri d'angolo aggiudicano la vittoria a un competitore, allora quel competitore e il vincitore.
- b. Quando 3 o 4 Arbitri d'angolo danno la parità ai due competitori, allora si dovrà svolgersi un round supplementare di 1 minuto (o 30 secondi). Se anche dopo il tempo supplementare ci si trova in parità, la prima tecnica portata a segno ("primo punto") deciderà il vincitore.
- c. Quando 2 Arbitri d'angolo assegnano la vittoria ad un competitore (es.: 2 Arbitri per un competitore + 1 per l'altro + 1 per la parità o 2 Arbitri per un competitore e 2 per la parità) allora a quello sarà aggiudicata la vittoria
- d. Quando 2 Arbitri d'angolo assegnano la vittoria ad un competitore e 2 Arbitri d'angolo all'altro, allora dovrà svolgersi un round supplementare di 1 minuto (o 30 secondi). Se anche dopo il tempo supplementare ci si trova in parità, la prima tecnica portata a segno ("primo punto"), assegnata da almeno 3 arbitri d'angolo, deciderà il vincitore.

Per ogni combattimento a squadre il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito.

L'entrata in gara dei competitori sarà deciso dal lancio di una moneta.

- a. Quando 3 o 4 Arbitri d'Angolo aggiudicano la vittoria a un competitore, allora quel competitore e il vincitore e 2 punti vengono assegnati alla sua squadra di appartenenza.
- b. Quando 3 o 4 Arbitri d'Angolo danno la parità ai due competitori, allora i punti vengono assegnati ad ognuna delle squadre contendenti.
- c. Quando 2 Arbitri d'Angolo assegnano la vittoria ad un competitore (es.: 2 Arbitri per un competitore + 1 per l'altro + 1 per la parità o 2 Arbitri per un competitore e 2 per la parità) allora a quello viene aggiudicata la vittoria e 2 punti sono assegnati alla sua squadra di appartenenza.
- d. Quando 2 Arbitri d'Angolo assegnano la vittoria ad un competitore e 2 Arbitri d'Angolo all'altro allora i punti vengono assegnati ad ognuna delle squadre contendenti.
- e. Quando tutti e 5 gli incontri sono terminati e il risultato è in parità allora ogni Coach sceglie un competitore, fra i componenti elencati sulla lista di iscrizione, per la disputa di un incontro supplementare. Il competitore che vincerà tale incontro farà aggiudicare la vittoria alla propria squadra di appartenenza. Nel caso in cui anche tale incontro supplementare finisca in parità, allora la prima tecnica portata a segno ("primo punto"), assegnata da almeno 3 arbitri d'angolo, aggiudicherà la vittoria all'una o all'altra squadra.

## Articolo 36

### Validità delle tecniche

Le tecniche sono ritenute valide quando:

- a. Sono portate sulla parte frontale e laterale della testa (comprese le orecchie) e sulle parti laterali del collo;
- b. Sono portate sulle parti frontali (da sotto il collo all'ombelico) e laterali del tronco (da sotto l'ascella alla linea tracciata orizzontalmente a partire dall'ombelico);
- c. Quando il contatto è controllato sul bersaglio ("touch contact");
- d. Quando la tecnica è eseguita correttamente;
- e. Quando la tecnica è dinamica, cioè racchiude forza, decisione, velocità e precisione.

## Articolo 37

### Assegnazione dei punti nel combattimento

- a. Un (1) punto viene assegnato per le seguenti tecniche:
  - attacco di mano portato a bersaglio medio (tronco) o alto (testa);
  - attacco di mano in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) a bersaglio medio (tronco) o alto (testa);
- b. Due (2) punti vengono assegnati per le seguenti tecniche:
  - attacco di piede portato a bersaglio medio (tronco);
  - attacco di piede in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) portato a bersaglio medio (tronco).
- c. Tre (3) punti vengono assegnati per le seguenti tecniche:
  - attacco di piede portato a bersaglio alto (testa);
  - attacco di piede in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) portato a bersaglio alto (testa).

**N.B.:** per tutte le categorie Bambini/e NON è consentito alcun tipo di attacco di pugno al viso

## Articolo 38

### Penalità

Ogni competitore che commetta infrazioni alle norme riportate in questo regolamento deve essere penalizzato. Il tipo di penalità deve essere annunciato dall'Arbitro Centrale (senza consultazione alcuna nei casi di ammonizione e sottrazione di 1 punto; al contrario, previa consultazione con il Presidente di Giuria in caso di squalifica)



## ***GRADI DI PENALITA'***

### 1) SQUALIFICA

Questa penalità viene imposta dopo l'assegnazione del terzo "-1 punto" o a causa delle seguenti gravi infrazioni:

- a. Quando un competitore commette un'azione che oltraggia il prestigio e l'onore del Taekwon-Do;
- b. Quando un competitore non obbedisce al comando dell'Arbitro;
- c. Quando un competitore mostra un comportamento sovraeccitato tale da compromettere lo svolgimento della gara;
- d. Quando una o più azioni del competitore sono considerate pericolose per il suo avversario;
- e. Quando un competitore insiste per continuare a combattere contro l'opinione del Medico di gara;
- f. Quando altre azioni sono considerate come violazioni del regolamento di gara;
- g. Quando i due competitori non rispettano le norme di sicurezza l'uno nei confronti dell'altro;
- h. Quando viene applicato il contatto forte durante il combattimento.
- i. Attacco portato con la testa, il ginocchio o il gomito;

**N.B.:** ogni Atleta, Coach o Membro Ufficiale di una Società Sportiva può causare la squalifica di uno o di tutti i membri della Società stessa per comportamento scorretto nei confronti dell'Equipe Arbitrale. In tale caso la decisione di squalifica é presa dal Comitato Arbitrale.

La somma di ammonizioni non causa mai una squalifica.

### 2) - 1 PUNTO

Un (1) punto viene sottratto nei seguenti casi:

- a. contatto (più di "touch contact", vedi Articolo 36);
- b. attacco portato mentre l'avversario sta cadendo a terra;
- c. somma di tre (3) ammonizioni.

### 3) AMMONIZIONE

Una ammonizione viene assegnata in seguito a:

- a. Spinta volontaria all'avversario;
- b. Attacco portato sotto alla cintura;
- c. Trattenuta dell'avversario (grabbing);
- d. Attacco portato alla schiena;
- e. Attacco portato senza guardare;
- f. Caduta (toccando il suolo con qualsiasi parte del corpo escludendo i piedi)
- g. Attacco portato alla parte posteriore del capo;
- h. Spazzata;
- i. Volontaria chiusura dell'avversario con le braccia o con le gambe (clutching);
- j. Uscita dal quadrato con ambo i piedi;

- k. Qualsiasi gesto irrispettoso o provocatorio nei confronti dell'Avversario, degli Arbitri o del Pubblico;
- l. Simulazione di ricezione di un forte colpo per così ottenere un vantaggio;
- m. Volontaria perdita di tempo evitando il combattimento uscendo deliberatamente dal quadrato;
- n. Sistemazione del dobok e/o delle protezioni senza avere ottenuto il preventivo permesso;
- o. Alzata di mano ripetuta come a pretendere di aver portato una tecnica ed ottenuto il punto.

**N.B.:** quando un competitore viene spinto fuori dal quadrato irregolarmente (senza aver subito una tecnica) l'ammonizione non viene assegnata.

### *Articolo 39*

#### *Ferite ed incidenti di gara*

- a. Quando un concorrente è inabile a combattere perché ferito o colpito, l'Arbitro Centrale dovrà fermare il combattimento e immediatamente chiamare il medico.

Il Medico ha 2 minuti per diagnosticare e decidere sul proseguimento dell'incontro calcolati da quando è entrato sul quadrato.

- b. Quando un concorrente non può continuare l'incontro per decisione del medico:

- viene assegnata la vittoria al danneggiato nel caso in cui l'avversario sia responsabile dell'accaduto;

- viene assegnata la vittoria all'avversario se non vi è alcuna responsabilità nell'accaduto da parte di questi.

- c. Un concorrente ferito, o colpito, e dichiarato inabile a combattere dal Medico non potrà più combattere per tutto il resto del torneo.
- d. Il concorrente che si rifiuta di accettare la decisione del Medico sarà squalificato dal torneo.
- e. Se due concorrenti si feriscono contemporaneamente e vengono dichiarati dal Medico inabili a continuare l'incontro, la vittoria sarà assegnata al concorrente che prima dell'interruzione aveva più punti. In caso di parità, si terrà conto delle penalità; in caso di ulteriore parità l'Equipe Arbitrale dovrà prendere una decisione per l'esito del combattimento.

### *Articolo 40*

#### *Superiorità di un atleta*

Nel caso in cui un atleta sia di gran lunga superiore all'altro dal punto di vista tecnico, tanto da potergli infliggere danni, l'Arbitro Centrale ha il potere di interrompere il combattimento e di chiedere il parere del Presidente di Giuria sulla sospensione dell'incontro e aggiudicare la vittoria all'atleta tecnicamente superiore.

**GARA INDIVIDUALE**

L'incontro inizia con i due atleti, contraddistinti con i marcatori rosso e blu, vicini al proprio Coach sui due lati opposti del quadrato di gara.

Al comando "HONG – CHONG" dell'Arbitro Centrale i due atleti si posizionano sui segni di partenza all'interno del quadrato di gara e, sempre dietro comando, eseguiranno il saluto prima verso il tavolo della giuria e poi l'uno verso l'altro.

L'Arbitro Centrale eseguirà prima il controllo dell'equipaggiamento di gara (protezioni, ecc.), poi darà il comando "SHI-JAK" e i due concorrenti inizieranno il combattimento.

Quando l'Arbitro Centrale impartirà il comando "HAECHYO" i due concorrenti interromperanno il combattimento conservando la posizione in cui si trovano fino a che l'Arbitro Centrale non darà il comando "SHI-JAK" nuovamente.

Uno dei due membri della giuria avrà il compito di cronometrista e segnalerà acusticamente all'Arbitro centrale il termine del tempo stabilito, ma il combattimento avrà fine solo dopo il comando "GOMAN" dell'Arbitro Centrale. I due concorrenti eseguiranno il saluto l'uno verso l'altro e si recheranno presso i rispettivi Coaches.

Il cronometrista segnalerà acusticamente lo scadere del tempo di riposo (nel caso di più round) e l'Arbitro Centrale ripeterà la procedura sopra riportata.

Nel caso di un solo round, e comunque alla fine dell'incontro, i due concorrenti eseguiranno il saluto prima l'uno verso l'altro e poi verso il Presidente di Giuria.

Quando il Presidente di Giuria sarà pronto ad annunciare il vincitore, l'Arbitro Centrale, con il comando "HONG – CHONG" chiamerà i due concorrenti all'interno del quadrato, e alzerà il braccio del vincitore contemporaneamente all'annuncio da parte del Presidente Giuria.

Lo stesso Presidente di Giuria deve, di volta in volta, sottrarre le penalità "-1 punto" e tenere conto delle ammonizioni (tre (3) ammonizioni = - 1 punto)

**GARA A SQUADRE**

Ogni combattimento si svolgerà come riportato sopra per la gara Individuale.

Dopo il primo comando "SHI - JAK" da parte dell'Arbitro Centrale il cronometrista da via al tempo senza mai bloccare il cronometro fino alla fine del round a meno che l'Arbitro Centrale dia apposito comando di interruzione "JUNG - JI".

Il Presidente di Giuria allora prontamente chiederà al cronometrista di bloccare il cronometro fino al successivo comando di ripresa del combattimento, "GAE - SOK", da parte dell'Arbitro Centrale.

#### **Articolo 43**

#### **Ufficiali per la gara di combattimento**

- a. un (1) Presidente di Giuria;
- b. due (2) Membri di Giuria;
- c. un (1) Arbitro Centrale;
- d. tre o quattro (3 o 4) Arbitri d'Angolo.

#### **Gara di potenza**

#### **- sezione 4 -**

#### **Articolo 44**

#### **Classi e divisioni**

Per "Classi" si intendono i raggruppamenti MASCHILE e FEMMINILE, per "Divisioni" si intendono i raggruppamenti JUNIORES e SENIORES esclusivamente CINTURE ROSSE E NERE.

Per ogni competitore è obbligatorio eseguire le prove di potenza sotto elencate:

##### Classe maschile

- a. AP-JOOMUK JIRUGI
- b. SONKAL DAERIGI
- c. YOPCHA JIRUGI
- d. DOLLYO CHAGI
- e. BANDAE DOLLYO CHAGI

##### Classe femminile

- a. SONKAL DAERIGI
- b. YOPCHA JIRUGI
- c. DOLLYO CHAGI

#### **Articolo 45**

#### **Svolgimento della gara di potenza**

- a. Il Comitato Arbitrale stabilirà il numero delle tavole da rompere per ogni prova sopra elencata.
- b. Ogni tavola di plastica, deve avere le seguenti dimensioni: cm. 30 x 30 spessore cm. 1,50.
- c. Al competitore è permesso portare la tecnica a bersaglio eseguendo un passo in avanti, è permesso scivolare ma deve sempre avere un piede a terra. La tecnica SONKAL TAERIGI il colpo può essere eseguita sia di taglio che di controtaglio (SONKAL ANURO TAERIGI).
- d. Al competitore è permesso prendere una sola misura della distanza dal bersaglio. Al comando dell'Arbitro il competitore si posizionerà in guardia ed avrà a sua disposizione 30 secondi per eseguire la tecnica ritornando poi in posizione di guardia pena l'annullamento della tecnica.
- e. Gli Arbitri possono annullare una tecnica per carenza di quanto elencato:

I - equilibrio e posizione corretta durante la tecnica;

II - corretto utilizzo e posizione del mezzo di rottura (piede e/o mano).

- f. Gli Arbitri devono esaminare le tavole prima di ogni prova.
- g. Ogni tavola rotta correttamente sarà valutata due (2) punti e ogni tavola parzialmente rotta sarà valutata un (1) punto.
- h. La classifica della gara viene redatta in base ai punti ottenuti dopo l'esecuzione di tutte le prove.
- i. In caso di parità gli Arbitri sceglieranno una prova da far eseguire per lo spareggio fino a che non avranno delineato le posizioni della classifica (1°, 2°, 3°).
- j. Per offrire uniformità di condizioni e necessario usare dei cavalletti per sostenere le tavole.

### ***GARA A SQUADRE***

Per ogni gara di Potenza a squadre il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito. La lista deve indicare l'ordine secondo il quale i competitori si succederanno nelle prove.

Le squadre (Maschile 5 atleti + 1 riserva; Femminile 3 atlete + 1 riserva) eseguiranno le prove come elencato nell'Articolo n. 45 e lo svolgimento della gara seguirà quanto indicato per la gara individuale.

#### ***Articolo 46***

#### ***Ufficiali per la gara di potenza***

Ogni prova sarà controllata da un (1) Presidente di Giuria e due (2) Arbitri.

#### ***Gara di tecniche speciali***

#### ***- sezione 5 -***

#### ***Articolo 47***

#### ***Classi e divisioni***

Per "Classi" si intendono i raggruppamenti MASCHILE e FEMMINILE. Per "Divisioni" si intendono i raggruppamenti BAMBINI/E, ESORDIENTI, JUNIORES, SENIORES e AMATORI.

BAMBINI/E (da cinture gialla a nera), ESORDIENTI (da cinture gialla a nera) e Amatori (da cinture gialla a nera), JUNIORES E SENIORES (da cintura gialla a verde superiore).

Per ogni competitore è obbligatorio eseguire la tecnica speciale sotto elencata:

Classe maschile

Classe femminile

a. TWIMYO NOPI AP CHA  
BUSIGI

a. TWIMYO NOPI AP CHA BUSIGI

\*\* Per le divisioni Bambini e Esordienti devono essere rispettate le categorie di età.

JUNIORES e SENIORES esclusivamente per CINTURE BLU, ROSSE E NERE.

Per ogni competitore e obbligatorio eseguire le tecniche speciali sotto elencate:

- | Classe maschile                   | Classe femminile                  |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| a. TWIMYO NOPI AP<br>CHA BUSIGI;  | a. TWIMYO NOPI AP CHA BUSIGI;     |
| b. TWIMYO NOMO<br>YOP CHA JIRUGI; | b. TWIMYO NOMO YOP CHA<br>JIRUGI; |
| c. TWIO DOLMYO<br>YOP CHA JIRUGI; | c. TWIMYO DOLLYO CHAGI            |
| d. TWIMYO DOLLYO<br>CHAGI;        |                                   |
| e. TWIMYO BANDAE<br>DOLLYO CHAGI  |                                   |

#### Articolo 48

#### *Svolgimento della gara di tecniche speciali*

##### **GARA INDIVIDUALE**

- Per ogni tecnica sarà posto un colpitore come bersaglio. Il Comitato Arbitrale stabilirà l'altezza e/o la lunghezza alle quali il colpitore sarà posta per ogni prova.
- Ogni colpitore, deve avere le seguenti dimensioni: cm. 30 x 30 spessore cm. 1,50.
- Al competitore é permesso prendere una sola misura della distanza dal bersaglio. Al comando dell'Arbitro il competitore si posizionerà in guardia ed avrà a sua disposizione 60 secondi per eseguire la tecnica ritornando poi in posizione di guardia pena l'annullamento della tecnica.
- Gli Arbitri possono invalidare una tecnica per:
  - I - carenza di equilibrio e posizione corretta durante la tecnica;
  - II - carenza di corretto utilizzo e posizione del piede;
  - III - aver toccato, o abbattuto, l'ostacolo posto per delimitare la lunghezza del TWIMYO NOMO YOP CHA JIRUGI.
- Gli Arbitri devono esaminare il colpitore prima di ogni prova.
- Ogni colpitore correttamente colpita sarà valutata tre (3) punti.
- La classifica della gara viene redatta in base ai punti ottenuti dopo l'esecuzione di tutte le prove.
- In caso di parità gli Arbitri sceglieranno una prova da far eseguire per lo spareggio fino a che non avranno delineato le posizioni della classifica (1°, 2°, 3°).
- Per offrire uniformità di condizioni e necessario usare dei cavalletti per sostenere il colpitore.

## ***GARA A SQUADRE***

(esclusivamente per JUNIORES E SENIORES cinture blu, rosse e nere)

Per ogni gara di Tecniche Speciali a squadre il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito. La lista deve indicare l'ordine secondo il quale i competitori si succederanno nelle prove.

Le squadre (Maschile 5 atleti + 1 riserva; Femminile 3 atlete + 1 riserva) eseguiranno le prove come elencato nell'Articolo n. 48 e lo svolgimento della gara seguirà quanto indicato per la gara individuale.

### ***Articolo 49***

#### ***Ufficiali per la gara di tecniche speciali***

Ogni prova sarà controllata da un (1) Presidente di Giuria e due (2) Arbitri.

### ***Articolo 50***

#### ***Gare miste***

Possono essere organizzate gare miste tra divisioni rispettando il regolamento di gara previsto per i non agonisti (Bambini o Amatori), ma indipendentemente dalla cintura dovrà essere adottato il COMBATTIMENTO CONTINUATO.

### ***Articolo 51***

#### ***Combattimento Tradizionale***

Per "Classi" si intendono i raggruppamenti MASCHILE e FEMMINILE e/o miste

Categorie: cint. da rossa a nera

Gruppi di età: Esordienti , Juniores e Seniores

#### ***Svolgimento della gara***

Due (2) partecipanti seguono un piano d'azione che permette loro di esibire un'ampia varietà di tecniche, senza timore di traumi o ferite, secondo la seguente regolamentazione:

- a. Gli atleti devono avere il grado da cint. rossa a nera 6° dan.
- b. Le coppie possono essere formate da solo membri Maschili , solo Femminili, o miste.
- c. La durata dell' incontro è di minimo 50 secondi fino ad un massimo di 60 secondi.
- d. Il Combattimento Tradizionale (Pre Free Arranged Sparring) è un combattimento prestabilito e consiste di movimenti indicati nell'enciclopedia della ITF, manuali di TKD ITF, cd rom della ITF, e come insegnati nei corsi istruttori internazionali ITF.
- e. Non possono essere indossate protezioni.
- f. Due squadre si incontrano una contro l'altra e la vincitrice continuerà la gara nella griglia di sorteggio.

## *Articolo 52*

### *Ufficiali per la gara di Combattimento Tradizionale*

Ogni prova sarà giudicata e diretta da un (1) Presidente di Giuria, due (2) Membri della Giuria e tre (3) o cinque (5) Arbitri.

### *Proteste*

#### *- sezione 6 -*

## *Articolo 53*

### *Proteste*

- a. Nessuno può protestare personalmente presso l'Equipe Arbitrale relativamente alle decisioni prese.
- b. Solo il Coach è autorizzato a presentare un reclamo se una decisione dell'Equipe Arbitrale sembra trasgredire il presente Regolamento.
- c. Tale reclamo dovrà essere formulato per iscritto sull'apposito modulo (vedi tav. 1) e presentato entro i 5 minuti successivi la fine del combattimento dal quale è generata la contestazione.

Il reclamo dovrà essere preciso e circostanziato.

La presentazione del reclamo dovrà essere accompagnata dal pagamento immediato di una tassa stabilita prima dell'inizio della gara, dalla Commissione Arbitrale allo scopo di limitare le proteste solo a casi veramente contestabili.

Nel caso in cui la protesta venga accolta positivamente, la tassa verrà restituita al Coach.

- d. Dopo aver preso in considerazione tutti i fatti, la Commissione Arbitrale agirà di conseguenza, ed in modo repentino, decretando di:  
  
I - convalidare l'incontro, II - ripetere l'incontro, III - assegnare la vittoria al perdente, IV - squalificare entrambi i contendenti.
- e. In caso di reclamo l'atleta dichiarato vincente non potrà combattere di nuovo prima della decisione della Commissione Arbitrale.

## *Articolo 54*

### *Decisioni*

- a. Per prendere una decisione la Commissione Arbitrale può chiamare qualsiasi persona per raccogliere testimonianze in merito alla protesta.
- b. Una volta presa una decisione la Commissione Arbitrale informerà tutti coloro che sono coinvolti dalla stessa.
- c. La Commissione Arbitrale dovrà, comunque ed in ogni caso, basare le decisioni esclusivamente sul presente Regolamento senza trovarsi mai in conflitto con lo stesso.



#### ***Articolo 55***

#### ***Squalifiche***

I Manager, i Rappresentanti delle Società e/o gli Individui che insisteranno nel discutere le decisioni prese dalla Commissione Arbitrale potranno, da parte della Commissione stessa, essere squalificati parzialmente o in toto da tutti gli eventi del torneo.

Il caso sarà poi successivamente esaminato dal Comitato Disciplinare F.I.TAE. per stabilire i provvedimenti da intraprendere.

#### ***Articolo 56***

#### ***Ritiro di un'atleta e/o di una squadra***

Nel caso in cui un atleta o una squadra si ritirino da un torneo come forma di protesta saranno presi i seguenti provvedimenti:

- a. Verrà attuata la squalifica automatica dal torneo, vale a dire che non ci sarà nessun piazzamento e nessuna medaglia per colui/coloro che si ritirano;
- b. Eventuale squalifica da eventi a venire.

#### ***Articolo 57***

#### ***Imprevisti***

Tutti i casi non contemplati in questo Regolamento o nei casi in cui sussista il minimo dubbio circa l'applicazione di queste regole saranno esaminati dalla Commissione Arbitrale che prenderà una decisione finale.

#### ***Articolo 58***

#### ***Copie del regolamento***

Una copia di questo Regolamento F.I.TAE. deve essere presente durante tutte le gare e deve essere a disposizione di tutti gli atleti e gli Ufficiali di gara.

## ***Guida all'organizzazione di una gara***

Al momento di organizzare una gara bisognerà prenotare una struttura idonea ove si possano svolgere le fasi preliminari e finali della competizione.

Dovrà quindi effettuarsi una stima del numero di partecipanti e di spettatori attesi e regolarsi di conseguenza.

La notifica dell'avvenimento dovrà pervenire alla F.I.T.A.E. per iscritto con due mesi di anticipo corredata di tutte le indicazioni in dettaglio (es.: come raggiungere il luogo prescelto con mappa esplicativa, ricettività alberghiera nei dintorni, ecc.).

Per quanto riguarda l'assistenza medica e l'assicurazione vedi Articoli n. 9 - 10 del presente Regolamento di Gara.

### ***Lista del materiale necessario per una gara***

#### ***Quantità***

|         |  |
|---------|--|
| 1       | Medico e Croce Rossa   |
| 1       | Ambulanza  |
| s/n     | Materassini di gara (mt. 8 x 8 o 6 x 6 )   |
| 3       | Copie del Regolamento di Gara  |
| s/n     | Bandiera Italiana, dell'I.T.F. e delle Soc. partecipanti   |
| 1 o più | Cronometri   |
| s/n     | Contrassegni Blu e Rossi per distinguere i competitori   |
| s/n     | Materiale di cancelleria (matite, penne, pennarelli, ecc.)   |
| s/n     | Modulistica necessaria alla gara   |
| s/n     | Trofei e medaglie  |
| s/n     | Misuratore a nastro  |
| s/n     | Nastro adesivo colorato per delimitare le aree   |
| s/n     | Campanello o gong  |
| 1 o più | Sistema combattimento elettronico  |
| 1 o più | Calcolatrici   |
| s/n     | Tavoli e sedie per gli Ufficiali di Gara e per gli Ospiti per ogni quadrato occorreranno:<br><br>4 - sedie per i Giudici d'Angolo,<br><br>2 - sedie per i Coach<br><br>1 - tavolo per la Giuria<br><br>3 - sedie per i Giudici |
| s/n     | Personale disponibile per lo spostamento delle sedie e a Assistenza varia  |

|         |  |
|---------|--|
| 5       | Tavolette di plastica per la Gara di Potenza   |
| s/n     | Pubblicità sui giornali e sulle emittenti locali almeno 10 gg. Prima della manifestazione    |
| s/n     | Posters  |
| 2       | Bilance pesa persone   |
| 1       | Impianto di amplificazione con microfono   |
| 2 o più | Cavalletti per la Gara di Potenza  |
| 2 o più | Cavalletti per la Gara di Tecniche Speciali  |
| s/n     | Materiale necessario per evitare incidenti nelle gare di tecniche speciali (es. materassini) |

(s/n = secondo necessità)