

REGOLAMENTO

FORME

STILI IMITATIVI



Compilato da

Commissione Ufficiali di Gara

Versione 1.7

Anno 2020

SOMMARIO

Struttura dell'Organizzazione	4
Articolo 1: La Commissione per la Competizione	4
Articolo 2: La Commissione d'Appello	4
Articolo 3: Il Direttore di Gara	5
Articolo 4: Il Capo Giudice	5
Articolo 5: Ufficiali di gara	6
Articolo 6: Altri membri della Giuria	6
Articolo 7: Controllo atleti	7
Articolo 8: Start-list	7
Articolo 9: Registrazione e presentazione	7
Articolo 10: Protocollo	8
Articolo 11: L'abbigliamento	8
Articolo 12: Il tappeto di gara	9
Articolo 13: Calcolo del tempo di esecuzione delle Forme	9
Articolo 14: Punteggio	10
Articolo 15: Anti-doping Test	10
Articolo 16: Piazzamenti	10
Articolo 17: Metodo di punteggio	10
Articolo 18: Ipotesi in cui può essere richiesta la ripetizione di una Forma al Capo Giudice	10
Articolo 19: Casi in cui il Capo Giudice può decidere la sospensione della performance	11
Articolo 20: Aggiustamento del punteggio	11
Regole generali per le gare di Kung Fu Tradizionale	12
Articolo 21: Regole generali	12
Livelli di esperienza	12
Categorie di Età	12
Regole comuni a tutte le specialità	13
Specialità di gara	14
Articolo 22: Criteri di valutazione	14
Panda 5-7, Panda 7-9, Panda 9-11, Speranze 11-13, Cadetti 13-16 e Juniores 16-18	14
Seniores 18-36, Over 35 e Over 55	14
Articolo 23: Regole per le Specialità a Mani Nude degli Stili Imitativi	15
Qualità Tecniche (3 punti)	15
Forza (3 punti)	15
Spirito (3 punti)	16
Etica marziale (1 punto)	17



UIKT / OPES / WTKF / Kuo Shu: Regolamento FORME STILI IMITATIVI

Articolo 24: Regole per le Specialità armate degli Stili Imitativi 18

 Qualità Tecniche (3 punti) 18

 Forza (3 punti) 18

 Spirito (3 punti)..... 19

 Etica marziale (1 punto)..... 20



STRUTTURA DELL'ORGANIZZAZIONE

Articolo 1: La Commissione per la Competizione

La Commissione per le Competizioni è composta da più persone nominate dalla UIKT e dal Comitato Organizzatore della gara ed ha il compito di sovrintendere i lavori della Competizione.

Articolo 2: La Commissione d'Appello

La Commissione d'appello viene nominata dalla Commissione per la Competizione. È composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elegge al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente. Per essere nominati nella Commissione bisogna avere almeno una delle seguenti qualifiche:

- Ufficiale di Gara di 1^a categoria;
- Maestro della Specialità in competizione.

La Commissione d'appello, sotto la direzione della Commissione per la Competizione, riceve e decide i ricorsi presentati dalle Associazioni che contestino le decisioni prese dai Giudici di Gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali. L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso.

Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico dei Giudici di Gara. Nemmeno è possibile proporre il ricorso in carenza di interesse, in particolare, non si può contestare una violazione che interessi altre Associazioni.

I ricorsi sono decisi immediatamente. La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.

La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia, a qualsiasi titolo, tesserato dell'Associazione ricorrente, o di altra Associazione contro interessata, ha il dovere di astenersi.

La decisione dei Giudici di Gara, oggetto di ricorso, può essere confermata o corretta



da parte della Commissione di appello, sempre nel solo caso di violazione di norme Federali e Regolamenti.

La decisione della Commissione è definitiva, e deve essere immediatamente comunicata, anche in forma verbale, alle parti interessate presenti alla competizione. La Commissione in caso di accoglimento del ricorso, sentito il parere della Commissione per le Competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.

Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico dell'Associazione ricorrente.

Ogni ricorso può avere a oggetto un solo reclamo.

Esso deve essere presentato, sempre a pena di inammissibilità, entro i 30 minuti successivi la conclusione della specifica gara o categoria alla quale si riferisce. Il ricorso deve essere presentato, pure a pena di inammissibilità, unitamente al versamento di 100.00 € (cento euro), che saranno restituiti in caso di accoglimento. Il deposito non verrà restituito nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

Articolo 3: Il Direttore di Gara.

Il Direttore di Gara ha il compito di:

- redigere i verbali e tutti gli atti ufficiali ed inviarli al competente Organo, al termine della gara, unitamente agli eventuali reclami, alle relative tasse e decisioni prese;
- coordinare il lavoro di tutti gli addetti alla gara (segreteria gare, ufficiali di gara, medici, speaker, etc.);
- vigilare sulla regolare applicazione dei regolamenti di gara da parte degli Ufficiali di Gara.

Articolo 4: Il Capo Giudice.

Il Capo Giudice viene nominato dalla Segreteria UIKT.

Il Capo Giudice ha il compito di:

- organizzare la propria giuria a seconda della preparazione e dell'esperienza;



- proporre al Direttore di Gara il provvedimento da adottare nei confronti degli Ufficiali di Gara che non svolgano il loro compito o nel caso in cui commettano errori gravi;
- applicare le detrazioni di sua competenza come previsto dal seguente regolamento.

Articolo 5: Ufficiali di gara

Per i dettagli si veda il Regolamento Ufficiali di Gara della FiWuK approvato dal Coni in data 24 Novembre 2016.

Gli ufficiali di gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Direttore di Gara.

Gli Ufficiali di Gara hanno il compito di:

- dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Capo giudice;
- giudicare indipendentemente, in accordo con le regole, a fare annotazioni dettagliate;
- in base al gruppo di appartenenza, ogni giudice è responsabile della qualità dei movimenti e altri errori e della performance intera.

Articolo 6: Altri membri della Giuria

Il responsabile della verbalizzazione ha il compito di:

- essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice in accordo con lo standard federale;
- preparare moduli e tabelle necessari per le competizioni ed esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
- preparare i risultati della gara.

Il verbalizzatore sarà responsabile per l'intera registrazione di cui, a fine gara, farà un report al Capo Giudice. Deve comunicare al Capo Giudice ogni cambiamento.

I giudici di gara assistenti e registratori rispondono del loro lavoro assegnato dal loro



Responsabile.

Lo staff dovrà aggiornare le registrazioni in accordo con l'ordine di gara; esaminare le armi e il costume dei competitori; guidare i competitori nella area di gara; e sovrascrivere il modulo di registrazione del capo giudice.

Gli annunciatori:

- introducono la gara al pubblico;
- annunciano il risultato;
- provvedono, quando necessario, alle informazioni riguardo le regole, le caratteristiche di ogni forma di wushu.

Articolo 7: Controllo atleti

Il controllo delle iscrizioni degli atleti, ivi compresa quello dei documenti personali e medico- sanitari, è eseguito dalla Segreteria. A tale procedura possono partecipare, con funzioni di controllo e consultive, il Direttore di Gara e i Capo Giudice.

Articolo 8: Start-list

L'ordine di presentazione sul tappeto di gara delle varie categorie è determinato all'inizio della competizione dal Direttore di Gara, sentito il parere della Commissione per la Competizione. All'interno delle singole categorie, l'ordine di presentazione sul tappeto di gara dei singoli atleti è stabilito dal Capo Giudice con il metodo del sorteggio. Se la competizione ha richiesto una fase di qualifica, la lista d'ingresso sarà determinata dal punteggio di qualificazione ottenuto in ordine crescente.

Articolo 9: Registrazione e presentazione.

La presentazione dell'atleta sul tappeto di gara si divide in tre tempi:

1. La prima chiamata scatta automaticamente trenta minuti prima dell'orario di gara previsto per la categoria cui si appartiene. Con la chiamata, che può anche non essere comunicata dall'annunciatore, gli atleti devono presentarsi nell'Area Controllo Atleti con la divisa completa indossata e le armi della categoria. In tale fase sono verificati l'identità, l'abbigliamento e le armi dell'atleta.



2. La seconda chiamata avviene venti minuti prima dell'evento;
3. La terza chiamata è effettuata 10 minuti prima dell'evento. Gli atleti si devono schierare, con l'attrezzatura necessaria, per l'entrata sul quadrato.

Non rispondere alla prima chiamata comporta una penalizzazione di 0,20 punti che verrà applicata sulla media finale dal Capo Giudice.

Non rispondere alla seconda chiamata comporta una penalizzazione di 0,50 punti che verrà applicata sulla media finale dal Capo Giudice.

Non rispondere alla terza chiamata comporta la squalifica dalla gara.

Articolo 10: Protocollo

Il saluto standard per le gare di Forme è “Bìngbù Bàoquán” (“Piedi uniti e Palmo-Pugno”).

Il saluto con l'arma corta deve effettuarsi con l'arma impugnata con l'arto sinistro facendo incontrare la mano sinistra e il palmo destro davanti al petto a una distanza di 20-30 cm dallo stesso.

Il saluto con l'arma lunga deve effettuarsi con l'arma impugnata con la mano destra a un terzo dell'arma facendo incontrare la mano destra e il palmo sinistro davanti al petto a una distanza di 20- 30 cm dallo stesso.

Altri saluti potranno essere adottati dai singoli atleti purché caratteristici dello stile di appartenenza e idonei al protocollo di gara.

L'atleta, sia all'entrata che all'uscita, dovrà effettuare il saluto dal punto di entrata sul tappeto di gara rivolgendosi, così come previsto nei due precedenti paragrafi, al Capo Giudice. Saluti ulteriori sono consentiti ma non obbligatori.

Prima dell'inizio della sua performance, l'atleta deve presentare la sua forma dichiarandone il nome e lo Stile di appartenenza.

L'omissione del saluto previsto nei precedenti paragrafi è sanzionato dal Capo Giudice con una penalità di 0,50 sulla media finale.

Articolo 11: L'abbigliamento

L'abbigliamento degli Ufficiali di Gara con mansioni di voto, o di Capo Giudice e Capo



Arbitro, deve essere così composto: giacca blu, camicia bianca (per il Capo Giudice e il Capo Arbitro camicia blu), pantalone grigio scuro, scarpe ginniche di colore scuro, cravatta ufficiale dell'organizzazione, stemmi e loghi dell'organizzazione così come richiesto nella convocazione. Quando sia previsto dall'organizzazione della gara, e consentito dalla Commissione per le Competizioni, è possibile adottare un abbigliamento diverso purché uniforme e che permetta un sicuro riconoscimento della figura dell'Ufficiale di Gara.

Segretario, l'annunciatore e il cameraman possono adottare un abbigliamento diverso purché uniforme e che permetta un sicuro riconoscimento di membro dello staff di gara.

Gli atleti, se non diversamente indicato dal regolamento, devono indossare: divisa della Scuola di appartenenza oppure una divisa sobria e pulita di chiaro stile cinese. L'uniforme deve essere pulita, stirata, in ordine e non presentare danni o tagli. La cintura, quando è presente, è parte integrante della divisa. Le scarpe sono parte integrante della divisa e devono essere idonee al tappeto di gara.

Nel caso di uniforme non idonea, il Capo Giudice deve applicare una penalità di 0,30 sulla media finale.

Sono consentite sulla divisa, soltanto simboli o loghi che richiamino la propria Scuola oppure Associazione di appartenenza.

Non sono consentite sulla divisa, forme di pubblicità oppure scritte generiche.

In queste ultime due ipotesi il Capo Giudice deve chiedere all'atleta il cambio della divisa stessa. Nel caso non possa, o non voglia, adempiere a tale richiamo, il Capo Giudice deve procedere all'esclusione dell'atleta dalla competizione.

Articolo 12: Il tappeto di gara

Il tappeto di gara, se non diversamente indicato, è composto da un tappeto delle misure 14 x 8 metri.

Articolo 13: Calcolo del tempo di esecuzione delle Forme

Nelle specialità in cui è previsto il tempo, il cronometrista fa partire il cronometro quando l'atleta, da una posizione statica, inizia a muovere una qualsiasi parte del corpo; ferma il cronometro quando l'atleta chiude le gambe in posizione eretta con i piedi uniti (Bingbu).



Articolo 14: Punteggio

Il risultato dell'atleta deve essere mostrato al pubblico con i mezzi a disposizione della giuria.

Articolo 15: Anti-doping Test

L'anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica e all'IOC/CIO.

Articolo 16: Piazzamenti

Nelle gare individuali la classifica finale della categoria è redatta in base ai punteggi ottenuti dai singoli atleti nella gara. L'atleta con il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto sarà secondo e così via.

Articolo 17: Metodo di punteggio

Il punteggio dell'atleta è dato dalla media algebrica dei punteggi dati da tutti gli Ufficiali di Gara votanti.

Ogni giuria ha 3 o 5 Ufficiali di Gara di linea.

Articolo 18: Ipotesi in cui può essere richiesta la ripetizione di una Forma al Capo Giudice

L'atleta può richiedere al Capo Giudice la ripetizione della forma nelle seguenti ipotesi:

- Quando la sua performance s'interrompe per dimenticanza, danno all'arma che impedisca la prosecuzione o ne modifichi il contenuto, o infortunio personale. Se il Capo Giudice ritiene opportuna la ripetizione della forma, l'atleta è inserito al termine della categoria in gara. Il Capo Giudice dovrà applicare la penalità di 1 punto da applicare sulla media finale dei voti degli Ufficiali di Gara di linea.
- Quando il Capo Giudice ritenga che la Forma sia stata interrotto da circostanze indipendenti dalla volontà dell'atleta stesso. In tale caso non è prevista nessuna penalità. In tal caso, il Capo Giudice inserisce l'atleta al termine della categoria in gara e non applica nessuna penalità.



Articolo 19: Casi in cui il Capo Giudice può decidere la sospensione della performance

Il Capo Giudice può richiedere la sospensione della performance dell'atleta:

- In caso d'infortunio. In questo caso il Capo Giudice dovrà richiedere l'intervento dei sanitari e, per il proseguo della gara, dovrà attendere l'uscita dal tappeto dell'atleta. Se l'atleta è in grado di ripetere la Forma, il Capo Giudice può decidere di inserire l'atleta alla fine della categoria in gara. In tal caso, dovrà applicare la penalità di 1 punto da applicare sulla media finale dei voti degli Ufficiali di Gara di linea.

Articolo 20: Aggiustamento del punteggio

Il Capo Giudice può intervenire sul punteggio finale quando ci sia un evidente errore di valutazione da parte degli Ufficiali di Gara. Tale intervento dovrà essere segnalato e motivato e la motivazione dovrà essere verbalizzata dal Segretario.

Quando tra i punteggi più alto e più basso dati degli Ufficiali di Gara c'è una distanza uguale o superiore a 1,00 punto, il Capo Giudice deve intervenire modificando il punteggio del singolo Ufficiale di Gara.

Il Capo Giudice ha facoltà d'intervento sul punteggio dato dal singolo Ufficiale di Gara di linea quando questi si sia allontanato di oltre 0,50 punti dal punteggio più vicino al suo. L'intervento consiste nell'equiparazione del punteggio errato a quello più vicino.

In entrambe le ipotesi previste precedentemente, l'intervento del Capo Giudice modificherà il voto del singolo Ufficiale di Gara non la media finale.

Il cambio di punteggio dovrà essere verbalizzato.



REGOLE GENERALI PER LE GARE DI KUNG FU TRADIZIONALE

Il presente regolamento è basato sui regolamenti della The World Kuo Shu Federation.

Articolo 21: Regole generali

Livelli di esperienza

In competizione, il livello di esperienza del concorrente determina in quale divisione deve competere il concorrente.

Esistono due divisioni di esperienza e le divisioni più avanzate hanno valori di punti più alti.

- **Livello principiante:** un concorrente con meno di 5 anni di allenamento in tutti gli stili.
- **Livello avanzato:** un concorrente con più di 5 anni di allenamento in tutti gli stili.

Gli anni di formazione si basano sugli anni totali di formazione su tutti gli stili praticati.

Categorie di Età

La categoria di gara è data dalla classe d'età dell'atleta. Le classi d'età per le competizioni sono:

Categoria	Età Minima (\geq)	Età Massima ($<$)
Panda 5-7	5	7
Panda 7-9	7	9
Panda 9-11	9	11
Speranze 11-13	11	13
Cadetti 13-16	13	16



Categoria	Età Minima (≥)	Età Massima (<)
Juniores 16-18	16	18
Seniores 18-36	18	36
Over 35	36	55
Over 55	55	

Per l'appartenenza alle categorie fa fede l'anno di nascita. L'età è calcolata come se tutti gli atleti fossero nati il 1 gennaio.

Le categorie Maschile e Femminile fino ai cadetti sono accorpate, dopo sono disgiunte.

Regole comuni a tutte le specialità

I concorrenti DEVONO essere iscritti nello stesso livello di età / esperienza per TUTTI gli eventi.

I concorrenti DEVONO competere con una forma diversa in ogni specialità.

Tutti gli eventi con arma corta sono limitati alla spada diritta a una mano o alla sciabola. NESSUNA ECCEZIONE

Tutte le specialità con armi lunghe sono limitate al bastone e alla lancia lunghi. NESSUNA ECCEZIONE

Tutte le altre tipologie di armi DEVONO essere inserite in specialità indicate come "altre armi".

In tutte le specialità relative alle armi, inclusi i set in coppia, devono essere usate armi rigide o semi rigide (se poggiata in verticale per terra la lama non si deve flettere con il suo peso). Se, secondo il giudice capo, l'arma utilizzata non soddisfa i criteri di un'arma tradizionale, il giudice capo darà una penalità di 0,05 punti sul punteggio finale.

Le specialità di gruppo degli Stili Interni devono essere fatte da un minimo di cinque (5) a un massimo di dieci (10) atleti per squadra.



Non ci sono rimborsi per QUALSIASI motivo.

Il comitato del torneo si riserva il diritto di combinare le categorie all'interno della stessa specialità.

Specialità di gara

Gli eventi di gara sono divisi nelle seguenti specialità:

FORME DEGLI STILI IMITATIVI

- Mani Nude
- Armi

Articolo 22: Criteri di valutazione

Quelli che seguono sono gli intervalli di punteggio finali per le forme di adulti e giovani nei vari livelli di esperienza.

Panda 5-7, Panda 7-9, Panda 9-11, Speranze 11-13, Cadetti 13-16 e Juniores 16-18

Livello	Punteggio minimo	Punteggio massimo
Principiante	5,50	7,50
Avanzato	7,70	8,50

Seniores 18-36, Over 35 e Over 55

Livello	Punteggio minimo	Punteggio massimo
Principiante	6,00	8,50
Avanzato	8,00	9,50



Articolo 23: Regole per le Specialità a Mani Nude degli Stili Imitativi

Di seguito vengono descritti i criteri e il sistema di punti utilizzati per giudicare le gare di forma a mani nude degli Stili Imitativi.

Qualità Tecniche (3 punti)

QUALITÀ DELLE BRACCIA, DELLE GAMBE, DELLE POSIZIONI E DEL MOVIMENTO

Dedurre un minimo di 0,05 punti per ogni errore. Se il concorrente commette lo stesso errore più di una volta, **non dedurre più di un totale di 0,2 punti per quell'errore.**

GRADO DI DIFFICOLTÀ

La difficoltà della forma dovrebbe essere appropriata per il livello di abilità del concorrente (ad esempio, una forma sufficientemente complicata per i concorrenti di livello avanzato). Sebbene questa sia un'area soggettiva, le **detrazioni dovrebbero iniziare a 0,05 e non dovrebbero superare 0,3** per una forma inappropriatamente semplice.

ABILITÀ

Per valutare quest'area, posizionare il concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media:

- Se la loro performance è al di sopra della media, quindi **deduci da 0,05 a 0,2 punti** dal loro punteggio totale.
- Se mostrano un'abilità media, **deduci da 0,2 a 0,4 punti.**
- Se la loro performance è al di sotto del livello medio di abilità, **deduci da 0,4 a 0,6 punti.**

Forza (3 punti)

FLUIDITÀ DELLA FORZA

Posizionare il livello di forza del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:



- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

EQUILIBRIO

Posizionare l'equilibrio del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:

- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

COORDINAZIONE TRA BRACCIA, OCCHI, CORPO E PASSI

Posizionare la coordinazione tra braccia, occhi, corpo e passi del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:

- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

Spirito (3 punti)

INTENZIONE

Il giudice può prendere la propria decisione e **destrarre da 0,05 punti o più.**

RITMO

Il giudice può prendere la propria decisione e **destrarre da 0,05 punti o più.**

CARATTERISTICHE DELLA FORMA

Il giudice può prendere la propria decisione qui e **destrarre da 0,05 punti o più.**



Etica marziale (1 punto)

Idealmente, il concorrente dovrebbe ricevere un punto pieno in questa categoria. Il giudice può tuttavia detrarre punti in base a errori o violazioni delle seguenti categorie.

- **Abito: Vale 0,33 punti**
- **Aspetto personale: Vale 0,33 punti**
- **Educazione: Vale 0,34 punti**



Articolo 24: Regole per le Specialità armate degli Stili Imitativi

Di seguito vengono descritti i criteri e il sistema di punti utilizzati per giudicare le competizioni sulle armi.

Qualità Tecniche (3 punti)

QUALITÀ DELLE BRACCIA, DELLE GAMBE, DELLE POSIZIONI E DEL MOVIMENTO

Dedurre un minimo di 0,05 punti per ogni errore. Se il concorrente commette lo stesso errore più di una volta, **non dedurre più di un totale di 0,2 punti per quell'errore.**

CARATTERISTICHE PROPRIE DELL'ARMA

Caratteristica corretta: **destrarre almeno 0,1 punti per ogni errore caratteristico;** se il concorrente commette lo stesso errore più di una volta, **non dedurre più di 0,3 punti.**

GRADO DI DIFFICOLTÀ

Questa qualità richiede la discrezione del giudice.

Le **detrazioni dovrebbero iniziare a 0,05** e **non devono superare 0,5** per una forma inadeguatamente semplice.

ABILITÀ

Per valutare quest'area, posizionare il concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media:

- Se la loro performance è al di sopra della media, quindi deduci da 0,05 a 0,2 punti dal loro punteggio totale.
- Se mostrano un'abilità media, deduci da 0,2 a 0,4 punti.
- Se la loro performance è al di sotto del livello medio di abilità, deduci da 0,4 a 0,6 punti.

Forza (3 punti)

FLUIDITÀ DELLA FORZA

Posizionare il livello di forza del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media,



media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:

- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

EQUILIBRIO

Posizionare l'equilibrio del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:

- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

COORDINAZIONE TRA BRACCIA, OCCHI, CORPO E PASSI

Posizionare la coordinazione tra braccia, occhi, corpo e passi del concorrente in una delle tre categorie: sopra la media, media o sotto la media.

Dedurre i punti di conseguenza:

- **Sopra la media da 0,05 a 0,2**
- **media da 0,2 a 0,4**
- **sotto la media da 0,4 a 0,6**

Spirito (3 punti)

INTENZIONE

Il giudice può prendere la propria decisione e **detrarre da 0,05 punti o più.**

RITMO

Il giudice può prendere la propria decisione e **detrarre da 0,05 punti o più.**



CARATTERISTICHE DELLA FORMA

Il giudice può prendere la propria decisione qui e **destrarre da 0,05 punti o più.**

Etica marziale (1 punto)

Idealmente, il concorrente dovrebbe ricevere un punto pieno in questa categoria. Il giudice può tuttavia detrarre punti in base a errori o violazioni delle seguenti categorie.

- **Abito: Vale 0,33 punti**
- **Aspetto personale: Vale 0,33 punti**
- **Educazione: Vale 0,34 punti**

