

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.TAE.

Articolo 4

Le équipes arbitrali

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

L'equipe Arbitrale in caso di GARA DI FORME è così composta:

- un (1) Presidente di Giuria;
- due (2) Membri di Giuria;
- tre o cinque (3 o 5) Arbitri
- un (1) Segretario.

L'equipes Arbitrale in caso di GARA DI COMBATTIMENTO è così composta:

- un (1) Presidente di Giuria;
- due (2) Membri di Giuria;
- tre o cinque (3 o 5) Arbitri
- un (1) Segretario;
- un (1) Cronometrista.

L'Equipes Arbitrale in caso di GARA DI POTENZA o di TECNICHE SPECIALI è così composta:

- un (1) Presidente di Giuria;
- due(2) Arbitri
- un (1) Segretario.

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 - caschetto per le divisioni fino a juniores.

- b. Gli Atleti possono indossare facoltativamente:

I - para stinchi; II - para seno; III - para denti; IV - caschetto per la categoria seniores.

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, orologio o ornamento; i capelli possono essere raccolti solo con elastici morbidi, è proibito l'uso di fermagli, forcine o mollette.

Articolo 7/bis

Protezioni

Nelle Gare in cui il comitato organizzativo non ha la disponibilità dei tappeti per la gara di combattimento, il caschetto sarà obbligatorio per ogni divisione e grado

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

I lati del quadrato di gara sono 9 x 9 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 5 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 2 metri.

Articolo 12

Registrazione dei risultati

Durante la gara sarà 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 il Coach è autorizzato a presentare una Protesta Ufficiale (vedi Articolo 50).

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

Articolo 14

Doveri delle società sportive

- 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.

Articolo 15

Premi Classe maschile e femminile

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 guadagnati 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 le stesse medaglie.

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 guadagnati 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 le stesse medaglie.

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 /e	gruppo 1	età 6 - 7 - 8 anni
	gruppo 2	età 9 - 10 - 11 anni
Esordienti		età 12 - 13 - 14 anni
Juniores		età 15 - 16 - 17 anni
Seniores		età 18 -35 anni
Amatori		età 36 anni in poi

N.B.: affinché si possa dar luogo alla competizione, ad ogni classe/divisione/categoria dovranno essere iscritti almeno due (2) atleti. Nel caso in cui un (1) solo Atleta si presenti per una competizione saranno adottate le seguenti soluzioni:

GARA DI FORMA, DI POTENZA, DI TECNICHE SPECIALI: il competitore verrà premiato con la medaglia d'oro.

GARA DI COMBATTIMENTO: il competitore può scegliere:

- a. Essere premiato con la medaglia d'oro;
- b. Essere inserito nella categoria di peso superiore.

Se l'Atleta in questione è un peso massimo, questi sarà premiato con la Medaglia d'Oro

GARA INDIVIDUALE

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

Forme	maschile/femminile
Combattimenti	maschile/femminile
Potenza	micro, leggeri, medi, medio-massimi, massimi
Tecniche Speciali	maschile/femminile
	solo juniores e seniores
	maschile/femminile

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, 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

Controlli prima della gara

19/bis

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 (gruppo 1 e 2): 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 della divisione Bambini e Amatori eseguiranno una sola forma a scelta dell'atleta sia nelle eliminatorie che nella finale. Gli atleti delle divisioni Esordienti, Juniores e Seniores 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 le divisioni Esordienti, Juniores e Seniores la Giuria assegnerà le forme ad ogni gruppo di Cintura secondo lo schema seguente:

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

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
- Ritmo

Articolo 26

Forme a squadre

Per la gara di Forme a squadre il Coach deve presentare la lista dei competitori della propria squadra sul modulo apposito. Le squadre (formate da 5 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). Nel caso di gare per Bambini e Amatori le squadre 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 le divisioni Esordienti, Juniores e Seniores la Giuria assegnerà le Forme ad ogni Gruppo di cintura, per ogni Divisione e Classe, secondo lo schema seguente:

Gruppo "A" (da cintura BLU a NERA)

Forma obbligatoria: da CHON-JI a JOONG-GUN

Gruppo "B" (da cintura GIALLA a VERDE superiore)

Forma obbligatoria: da CHON-JI a DO-SAN

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
- Ritmo

Articolo 28

Ufficiali per la gara di forme

- a. Un (1) Presidente di Giuria;
- b. Due (2) Membri di Giuria;
- c. Tre o cinque (3 o 5) Arbitri;
- d. Un (1) segretario;
- e. Uno (1) degli Arbitri darà i comandi.

Gara di Combattimento

- Sezione 3 -

Articolo 29

Classi

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

Articolo 30

Gara di combattimento individuale

Divisione *BAMBINI MASCHILE E FEMMINILE GRUPPO 1*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

*Categorie

- fino a 115 cm
- da 115 a 125 cm
- oltre 125 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 2*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

*Categorie

- fino a 130 cm
- da 130 a 140 cm
- 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

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

Divisione *ESORDIENTI MASCHILE*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

*Categorie

- fino a 154 cm
- da 155 cm a 164 cm
- oltre 165 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 *ESORDIENTI FEMMINILE*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

*Categorie

- fino a 154 cm

- oltre 155 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*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 55 kg

LEGGERI 55,1 kg a 62 kg

MEDI 62,1 kg a 70 kg

MASSIMI oltre 70 kg

* Durata per il Gruppo "A":

- eliminatorie e finali 2 Rounds di 2 minuti

* Durata per i Gruppo "B":

- eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione *JUNIORES FEMMINILE*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 45 kg

LEGGERI 45,1 kg a 52 kg

MEDI 52,1 kg a 60 kg

MASSIMI oltre 60 kg

* Durata per il Gruppo "A":

- eliminatorie e finali 2 Rounds di 2 minuti

* Durata per i Gruppo "B":

- eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione *SENIORES MASCHILE*

Gruppo "A": cint. Nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

Gruppo "B": cint. da blu a rossa superiore

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 54 kg

LEGGERI 54,1 kg a 63 kg

MEDI 63,1 kg a 71 kg

MEDIO-MASSIMI 71,1 kg a 80 kg

MASSIMI oltre 80 kg

* Durata per il Gruppo "A":

- eliminatorie e finali 2 Rounds di 2 minuti

* Durata per i Gruppi "B" e "C"

eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione *SENIORES FEMMINILE*

Gruppo "A": cint. da blu a nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 50 kg

LEGGERI 50,1 kg a 57 kg

MEDI 57,1 kg a 65 kg

MASSIMI oltre 65 kg

* Durata per il Gruppo "A":

- eliminatorie e finali 2 Rounds di 2 minuti

* Durata per i Gruppo "B":

- eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

Divisione *AMATORI MASCHILE*

Gruppo "A": cint. Nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

Gruppo "B": cint. da blu a rossa superiore

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 54 kg

LEGGERI 54,1 kg a 63 kg

MEDI 63,1 kg a 71 kg

MEDIO-MASSIMI 71,1 kg a 80 kg

MASSIMI oltre 80 kg

* Durata per il Gruppo "A":

- eliminatorie e finali 1 Round di 2 minuti

* Durata per i Gruppi "B" e "C"

- eliminatorie e finali 1 Round di 1 minuto e mezzo

Divisione *AMATORI FEMMINILE*

Gruppo "A": cint. Nera

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

Gruppo "B": cint. da blu a rossa superiore

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

* Categorie di Peso:

MICRO fino a 50 kg

LEGGERI 50,1 kg a 57 kg

MEDI 57,1 kg a 65 kg

MASSIMI oltre 65 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 cinque (5) 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)

- COMBATTIMENTO CONTINUATO

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

- COMBATTIMENTO POINT STOP

Categoria di peso: libera

Durata per eliminatorie e finali:

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

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

Articolo 33

Criteri 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 e 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.

Articolo 34

Decisioni nell'ambito del combattimento individuale

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 è 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") deciderà il vincitore.

Il seguente criterio di decisione verrà applicato ad un combattimento POINT STOP INDIVIDUALE:

Il Presidente di Giuria indicherà con il segnapunti uno, due o tre punti a seconda del bersaglio colpito e del tipo di tecnica portata.

N.B.: solo quando due (2) o più Arbitri d'Angolo sono d'accordo sulla validità di una tecnica si procederà all'assegnazione del/i punto/i.

In caso di parità si svolgerà un round supplementare di 1 minuto (o 30 secondi). Se anche dopo il tempo supplementare ci si trova in

parità allora la prima tecnica portata a segno ("primo punto") deciderà il vincitore.

Articolo 35

Decisioni nell'ambito del combattimento a squadre

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 monetina.

- 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 il punto viene assegnato 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 il punto viene assegnato 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") aggiudicherà la vittoria all'una o all'altra squadra.

Il seguente criterio di decisione verrà applicato ad un combattimento POINT STOP a SQUADRE:

Il Presidente di Giuria indicherà con il segna punti uno (1), due (2) o tre (3) punti a seconda del bersaglio colpito e del tipo di tecnica portata.

N.B.: solo quando due (2) o più Arbitri d'Angolo sono d'accordo sulla validità di una tecnica si procederà all'assegnazione del/i punto/i.

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") 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 piede portato a bersaglio medio (tronco);
 - attacco di mano in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) a bersaglio medio (tronco).
- b. Due (2) punti vengono assegnati per le seguenti tecniche:
 - attacco di piede portato a bersaglio alto (testa);
 - attacco di mano portato in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) a bersaglio alto (testa);
 - 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 in volo (con ambo i piedi staccati dal suolo) portato a bersaglio alto (testa).

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 é ferito, l'Arbitro Centrale dovrà, in primo luogo, fermare il combattimento e contemporaneamente chiamare il medico.

Il Medico dovrà diagnosticare, trattare eventuali ferite e decidere sul proseguimento dell'incontro.

- 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 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.

Articolo 41

Fasi della gara di combattimento

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.

Il cronometrista 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 rounds) 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.

In caso di COMBATTIMENTO CONTINUATO l'Arbitro Centrale raccoglierà i cartellini degli Arbitri d'Angolo e li consegnerà al Presidente di Giuria il quale dovrà esaminarli e controllarli.

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.

In caso di COMBATTIMENTO POINT STOP, l'Arbitro Centrale interrompe il combattimento quando vede una tecnica valida e, solo dopo avere avuto il consenso degli Arbitri d'Angolo, assegna il punteggio che viene poi indicato sul segnapunti dal presidente di 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.

Articolo 42

Compiti del cronometrista

Dopo il primo comando "SHI - JAK" da parte dell'Arbitro Centrale il cronometrista dà 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;
- e. un (1) cronometrista, un (1) segretario.

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 sottoelencate:

Classe maschile	Classe femminile
a. AP-JOOMUK JIRUGI	a. SONKAL DAERIGI
b. SONKAL DAERIGI	b. YOPCHA JIRUGI
c. YOPCHA JIRUGI	c. DOLLYO CHAGI
d. DOLLYO CHAGI	
e. BANDAE 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 tre (3) punti.

Ogni tavola parzialmente rotta sarà valutata due (2) punti.

- 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

- a. un (1) Presidente di Giuria;
- b. due (2) Arbitri;
- c. un (1) Segretario.

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 gruppi 1-2-3 (da cinture gialla a nera), JUNIORES E SENIORES (da cintura gialla a blu 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 altezza previste per i combattimenti****

JUNIORES e SENIORES esclusivamente per CINTURE ROSSE E NERE.

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

Classe maschile

Classe femminile

a. TWIMYO NOPI AP
CHA BUSIGI;

a. TWIMYO NOPI AP CHA BUSIGI;

b. TWIMYO NOMO YOP
CHA JIRUGI;

b. TWIMYO NOMO YOP CHA JIRUGI;

c. TWIO DOLMYO YOP
CHA JIRUGI;

c. TWIMYO DOLLYO CHAGI

d. TWIMYO DOLLYO
CHAGI;

e. TWIMYO BANDAE
DOLLYO CHAGI

Articolo 48

Svolgimento della gara di tecniche speciali

GARA INDIVIDUALE

- a. 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.
- b. Ogni colpitore, deve avere le seguenti dimensioni: cm. 30 x 30 spessore cm. 1,50.
- c. 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.
- d. 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.

- e. Gli Arbitri devono esaminare il colpitore prima di ogni prova.
- f. Ogni colpitore correttamente colpita sarà valutata tre (3) punti.
- g. La classifica della gara viene redatta in base ai punti ottenuti dopo l'esecuzione di tutte le prove.
- h. 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°).
- i. Per offrire uniformità di condizioni e necessario usare dei cavalletti per sostenere il colpitore.

GARA A SQUADRE (esclusivamente per JUNIORES E SENIORES cinture 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 + i 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:

- a. Un (1) Presidente di Giuria;
- b. Due (2) Arbitri;
- c. Un (1) Segretario.

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 POINT STOP

Proteste

- sezione 6 -

Articolo 51 **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 52

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 53

Squalifiche

I Managers, 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 54

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 55

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 56

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.TAE. 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

Lista del materiale necessario per una gara

Quantità

1	Medico
1	Ambulanza
1 o più	Quadrato di gara (mt. 9 x 9)
3	Copie del Regolamento di Gara
s/n	Bandiera Italiana, dell'I.T.F. e delle Soc. partecipanti
4	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 (ca. cm.6) per delimitare le aree
s/n	Campanello o gong
4	Calcolatrici
s/n	Tavoli e sedie per gli Ufficiali di Gara e per gli Ospiti per ogni quadrato occorreranno: 4 - sedie per i Giudici d'Angolo, 2 - sedie per i Coaches 1 - tavolo per la Giuria 3 - sedie per i Giudici 1- sedia per il Segretario 1 - sedia per il Cronometrista
s/n	Personale disponibile per lo spostamento delle sedie e a Assistenza varia
5	Tavolette di plastica per la Gara di Potenza e/o per le D dimostrazioni

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
1	Cavaletto per la Gara di Potenza
1	Cavaletto per la Gara di Tecniche Speciali
s/n	Materiale necessario per evitare incidenti nelle gare di tecniche speciali (es. materassina)

(s/n = secondo necessità)