

REGOLAMENTO TAEKWONDO FESTIVAL

COMPETIZIONE A SQUADRE DIMOSTRATIVE PER CLUB

Le squadre dimostrative dovranno presentare uno spettacolo contenente i seguenti elementi: **Forma – Tecnica – Rottura – Difesa Personale**

Il numero dei componenti delle squadre sarà di minimo 5 e massimo 20 atleti, senza vincoli di grado, sesso ed età.

Le prove avranno due fasi di gara (semifinale e finale).

Parteciperanno alle finale le 2 società con il punteggio maggiore, solo nel caso di ex aequo le società finaliste potranno essere più di due.

In caso di parità in finale, la classifica sarà stilata in base alla seguente scaletta di criteri:

1 La squadra con il punteggio più alto nella Forma

2 La squadra con il punteggio più alto nella Tecnica

3 La squadra con il punteggio più alto nelle Rotture

4 La squadra con il punteggio più alto nella Difesa Personale

Ogni Squadra Dimostrativa, dovrà esibirsi nel tempo minimo di 4 minuti e max di 5, dimostrando una libera composizione tecnica, a carattere coreografico – estetico, di elementi in cui devono essere compresi:

- Forma:

1. A libera creazione, espressione, gestualità, coreografia ed esteticità; con esecuzione su base musicale. **(oppure)**
2. Codificata (poomse) con esecuzione su base musicale.

- Tecnica:

1. Esecuzioni di calci in volo.
2. Esecuzione di calci statici in tenuta.
3. Esecuzione di calci acrobatici. **(Anche eseguiti ai colpitori o saltando ostacoli)**

- Rotture:

In condizione statica, in volo o acrobatica e n° prove illimitato, arti superiori ed inferiori.

- Difesa Personale:

A libera composizione coreografica.

Regolamento di Gara - Squadre Dimostrative

Premessa:

La competizione è aperta ai tesserati FITA di tutte le classi d'età, maschili e femminili con qualsiasi grado. L'esecuzione delle quattro componenti (forma, tecnica, rotture e difesa personale) è liberamente composta con elementi tecnici di base ed evoluti del Taekwondo, dandosi grande spazio alle doti coreografiche, interpretative ed espressive delle squadre. L'attività valutativa analizza soprattutto la parte coreografica e la corretta esecuzione della tecnica degli elementi dimostrati, sulla base degli stessi parametri già noti.

Ordine di presentazione delle squadre

L'ordine di presentazione delle squadre è stabilito tramite sorteggio effettuato dalla giuria.

Campo di gara

La pedana di gara è un tatami su palco di mt 8 x 10 (dimensione da confermare al momento dell'iscrizione)
Nel caso di maltempo l'evento sarà spostato al coperto.

Attrezzatura

L'organizzazione metterà a disposizione delle società:
palco, tatami, impianto audio con regia, spogliatoi. Per tutto il resto; tavolette, colpitori, brano musicale etc. dovranno provvedere ogni singolo Club.

Durata della dimostrazione

La durata dell'esercizio di gara è di minimo **4 minuti e massimo 5 minuti**, quindi non avranno penalità sul tempo dell'esibizioni che terminano tra il 4° e il 5° minuto. Il tempo è calcolato a partire dal primo suono di musica (il segnale di avvertimento o *beep* è escluso). L'infrazione di tempo anticipata o posticipata viene calcolata con la deduzione di 1 punto sul punteggio finale. **L'interruzione della prova viene calcolata con la deduzione di 1 punto sul punteggio finale.**

Musica

L'intero esercizio di gara deve essere accompagnato da una base musicale. Le squadre possono scegliere il brano musicale liberamente. La musica deve essere allegra, motivante e proponibile in una manifestazione. Tutta la squadra deve rendere evidente che i movimenti dimostrati seguano lo stile ed il carattere del brano musicale interpretato. E' consentito l'uso di più brani musicali uniti insieme. Quest'ultimo deve necessariamente terminare con la fine dell'esercizio di gara. Ogni Squadra deve avere una sola musica registrata, con indicazione chiara della società di appartenenza e durata della musica e dovrà essere consegnato ad uno addetto alla musica prima del sorteggio delle squadre.

Programma Tecnico

Ogni squadra dovrà proporre una dimostrazione a carattere tecnico e coreografico secondo le indicazioni previste nella struttura della competizione a squadre. Gli esercizi di gara sono liberi così come le coreografie l'abbigliamento e gli elementi tecnici di difficoltà. Tutti i componenti della squadra devono eseguire la dimostrazione all'unisono, come un'unica entità. E' consentito eseguire transizioni, spostamenti o elementi coreografici liberi al fine di permettere ai componenti della squadra di cambiare formazione, posizioni, passi e schemi.

Non sono ammessi evidenti elementi tecnici provenienti da altre discipline marziali; gli stessi verranno penalizzati con la deduzione di 1 punto sul punteggio finale.

- Coreografia -

La composizione dell'esercizio deve rispettare alcune regole di costruzione coreografica: le combinazioni degli elementi di difficoltà, la varietà di spostamenti sul campo di gara con frequenti cambi di orientamento, varietà nell'uso dei piani e simmetrie nei movimenti degli arti, fluidità nelle transizioni, rispetto del carattere nelle singole tecniche dimostrate e del genere musicale.

Valutazione

Composizione della Giuria

Il gruppo di Ufficiali di Gara è composto da 6 unità di cui:

n° 1 Ufficiale di gara responsabile della Giuria

n° 1 Ufficiale di gara addetto al punteggio "forma"

n° 1 Ufficiale di gara addetto al punteggio "tecnica"

n° 1 Ufficiale di gara addetto al punteggio "prove di rotture"

n° 1 Ufficiale di gara addetto al punteggio "difesa personale"

n° 1 Ufficiale di gara addetto al controllo ed alla somma del punteggio. -

Sistemazione della Giuria. I quattro Ufficiali di Gara addetti all'assegnazione dei punteggi si porranno di fronte il quadrato di gara. L'ufficiale di gara responsabile della Giuria e l'Ufficiale di gara addetto al controllo ed alla somma del punteggio si porranno dietro i quattro Ufficiali di gara.

- Funzioni e criteri della Giuria

1. L'Ufficiale di gara responsabile della Giuria ha il compito di controllare: il corpo giudicante, l'operato degli Ufficiali di gara addetti al punteggio, l'esattezza del punteggio finale, che i punteggi degli Ufficiali di gara non siano discordanti. Ha facoltà di far innalzare o abbassare rispettivamente punteggi troppo bassi o troppo alti.

2. L'Ufficiale di Gara addetto al punteggio **forma**, valuta e giudica l'elemento assegnatogli secondo l'aspetto tecnico – artistico dell'intero esercizio. Nella valutazione tiene conto della tecnica e della qualità esecutiva seguendo lo schema di punteggio applicato per le valutazioni delle gare di Forme considerando i seguenti elementi: TECNICA – ESECUZIONE – SINCRONIA.

3. L'Ufficiale di Gara addetto al punteggio **tecnica** valuta e giudica l'elemento assegnatogli in riferimento alla qualità ed alla specificità delle tecniche di gambe dimostrate (statiche, in volo e acrobatiche), seguendo lo schema di punteggio applicato per le valutazioni delle gare di Forme, considerando i seguenti elementi:

TECNICHE STATICHE – TECNICHE IN VOLO – TECNICHE ACROBATICHE.

4. L'Ufficiale di Gara addetto al punteggio **Prove di Rotture** valuta e giudica l'elemento assegnatogli in riferimento alla qualità ed alla specificità delle tecniche, portate su vari oggetti (tavole, tegole, mattoni, mele, ecc.), degli arti superiori ed arti inferiori (statici, in volo e acrobatici) dimostrate seguendo lo schema di punteggio applicato per le valutazioni delle gare di Forme, considerando i seguenti elementi:

ROTTURE CON TECNICHE DI BRACCIA - ROTTURE CON TECNICHE DI GAMBE A TERRA – ROTTURE CON TECNICHE IN VOLO – ROTTURE CON TECNICHE ACROBATICHE.

5. L'Ufficiale di Gara addetto al punteggio **Difesa Personale** valuta e giudica l'elemento assegnatogli, in merito all'abilità di una squadra di combinare insieme in modo fluido, vario ed originale l'applicazione delle tecniche di braccia e di gambe codificate delle forme, con uno o più avversari. L'U.D.G. valuta la varietà, l'originalità tecnica e le difficoltà (da 1 a più avversari). Lo schema di punteggio seguito sarà quello applicato per le valutazioni delle gare di Forme.

6. L'Ufficiale di gara addetto al controllo ed alla somma del punteggio registra il punteggio assegnato da ogni U.D.G (forma, tecnica, rotture, difesa personale) eseguendone il totale. **Sistema di assegnazione punteggio finale.** I punteggi della forma, della tecnica, delle rotture e della difesa personale vengono sommati e rappresentano il voto finale ottenuto dalla squadra.