

WTKA

FORME FREE STYLE

CREATIVE FORMS

L'UTILIZZO DELLA MUSICA E' DISCREZIONALE

1. DURATA

1. Stili duri: la performance non dovrà avere durata superiore ai 3 minuti, presentazione inclusa.
2. Stili Morbidi: la performance non dovrà avere durata superiore ai 3 minuti, presentazione inclusa.
3. In caso di violazione dei suddetti termini, sarà applicata la deduzione di 0.1 punti.
4. Se una Performance ha durata minore di 30 secondi la deduzione applicata sarà di 0.1 punto.

2. CATEGORIE DI GARA/DIVISIONI DI SPECIALITA'

1. Nelle forme Stile Libero si hanno 4 divisioni per uomini e donne:
 - Stili duri (Karate, Taekwondo e similari).
 - Stili morbidi (Ju Jitsu, Kung Fu, Wu-Shu e similari).
 - Stili duri con armi (kama, sai, tonfa, nunchaku, bo).
 - Stili morbidi con armi (naginata, nunchaku, katana, tai chi chuan sword, chain, wushu long stick, two swords, hook sword and two hook swords, etc.).

3. UNIFORMI/DIVISE

1. Gli Atleti sono liberi di indossare l'uniforme del proprio stile o l'abbigliamento che desiderano, purchè si presentino puliti ed in uno stato decente.

4. ARMI

1. Ogni atleta è responsabile dello stato perfetto delle proprie armi che sono individuali e non possono essere cambiate durante la competizione. Il Capo Arbitri ha il potere di disporre l'ispezione delle armi quando lo ritenga opportuno. Assolutamente vietato l'utilizzo di lame taglienti.

5. MOVIMENTI GINNICI ED ACROBATICI

1. Sia negli stili duri che negli stili morbidi movimenti ginnici ed acrobatici sono ammessi purchè non superino manifestamente il numero di tecniche marziali eseguite.

6. CRITERI DI GIUDIZIO

1. I 5 Giudici devono tenere in considerazione questi criteri prima di prendere ogni decisione:
 - Sincronia.
 - Coordinazione.
 - Interpretazione ed espressione mimica (attitudine).
 - Respirazione.
 - Movimenti della testa e degli occhi.
 - Fluidità dei movimenti *(in particolare per gli stili morbidi)*
 - Armonia del movimento e delle posizioni *(in particolare per gli stili morbidi)*.
 - Grado di difficoltà della Performance (calci saltati, combinazioni, etc.).
 - Equilibrio, forza e resistenza.
 - Spettacolarità delle tecniche.
 - Padronanza nel maneggio delle armi. L'atleta deve mostrare perfetto controllo e maestria nell'uso dell'arma che utilizza.
2. I criteri suddetti dovranno essere valutati con massima attenzione da parte dei Giudici.

3. I Giudici dovranno esprimere le loro valutazioni esclusivamente sulla base dei criteri menzionati.
4. Il punteggio verrà assegnato da un minimo di 6.0 ad un massimo di 7.0 (decimali compresi).

PENALITA':

- 0.1 punti se l'Atleta perde completamente la sincronia.
- 0.1 punti: se l'Atleta perde l'equilibrio.
- 0.1 punti: se l'Atleta esegue movimenti non ammessi dal regolamento.
- Se l'Atleta interrompe la sua Performance prima della fine della stessa i Giudici daranno il punteggio più basso alla sua esibizione.
- Se l'Atleta perde la sua arma gli sarà comminato il punteggio minimo.

Nota bene: nelle competizioni a squadre il team sarà composto da 3 atleti anche misti (uomini/donne). La forma del team dovrà essere sincronizzata. È invece ammessa la libera disposizione dei componenti del team sul tatami.