



COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

REGOLE AMATORIALI PER I TORNEI

Versione 4.7 - 2025

Capitolo 3: Stampi



© Copyright 2014 (Harald Folladori)
Comitato mondiale delle arti marziali

INDICE DEI CONTENUTI

3CAPITOLO - STAMPI.....	4
15ARTICOLO - REGOLE GENERALI PER GLI STAMPI.....	4
ARTICOLO 15.A. CATEGORIZZAZIONE GENERALE.....	6
16.ARTICOLO STAMPI CINESI A MANO VUOTA CLASSI / SOFTSTYLE (SS).....	7
17.ARTICOLO KARATE KATA GIAPPONESE/OKINAWA FORME A MANI VUOTE (KAKA).....	7
18.ARTICOLO TAEKWON-DO - FORME A MANI VUOTE STILE COREANO - HYONGS / TOOLS / POOMSE (TS).....	7
ARTICOLO19. STILE DURO VUOTO - STAMPI A MANO (HS).....	7
20.ARTICOLI STAMPI PER ARMI	7
21.ARTICOLO FORME NON TRADIZIONALI, FORME CREATIVE SENZA MUSICA	8
22.ARTICOLO FORME DI MUSICA FREESTYLE	8
23.ARTICOLO X-TREME MUSIC FORMS.....	9
ARTICOLO 24. FORMAZIONE DI SQUADRE SINCRONIZZATE.....	9
25.ARTICOLO MODULI DI SQUADRA - DIMOSTRAZIONE	10

Introduzione:

Il presente regolamento sostituisce tutte le regole emesse in precedenza e contiene le regole ufficiali della WMAC per le competizioni amatoriali. Queste regole sono valide per tutti i membri. Tuttavia, se necessario, possono essere presi in considerazione requisiti e circostanze locali. La lingua ufficiale del CIR è l'inglese. Il presente regolamento può essere tradotto in altre lingue dal CIR. Tuttavia, in caso di discrepanze, prevarrà solo la versione ufficiale in inglese. Il presente regolamento non può essere copiato, pubblicato o distribuito senza specifica autorizzazione scritta della WMAC o del CIR. Ciò include la riproduzione elettronica, digitale, fisica e qualsiasi altra forma di riproduzione. Il presente regolamento può essere scaricato gratuitamente in formato PDF dal sito web ufficiale della WMAC.

COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

Regole e linee guida internazionali



Janner 2025

Cari lettori,

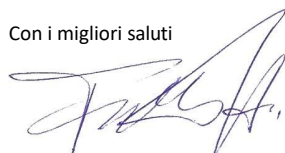
Siamo molto lieti di versione 4.7 del Regolamento e delle Linee Guida del Comitato Mondiale Arti Marziali. tratta sicuramente dell'insieme di regole per tornei più completo oggi disponibile e siamo orgogliosi di pubblicarlo per il vostro uso. Ciò è stato possibile solo grazie al duro lavoro e alla dedizione di persone di tutto il mondo. Vorremmo ringraziare sinceramente tutti per il loro contributo a questo regolamento completo.

Tutte le regole e le linee guida in questo documento devono essere applicate agli eventi sanzionati dalla WMAC. In questo caso, non possono essere derogate se non in circostanze insolite e solo con l'autorizzazione scritta dell'IRC in collaborazione con il capo arbitro (supervisore) dell'evento. Le istruzioni e le decisioni dell'IRC in merito a queste regole sono decisive e vincolanti. In caso di reclami/proteste, la sua decisione è decisiva e definitiva.

Questo regolamento può essere utilizzato anche per eventi non sanzionati. In questo caso, l'organizzatore dell'evento deve includere la seguente dichiarazione scritta nell'annuncio: "Questo evento è organizzato in conformità con il regolamento ufficiale WMAC".

Il Comitato Mondiale delle Arti Marziali è costantemente impegnato a svilupparsi ulteriormente. Lavoriamo costantemente all'ampliamento del nostro regolamento e alla sua diffusione durante gli eventi e i tornei. Questo regolamento dovrebbe essere controllato prima degli eventi discutere e incorporare eventuali modifiche con noi.

Con i migliori saluti



Harald Folladori
Presidente mondiale WMAC

CAPITOLO 3 - MODULI

ARTICOLO 15 - REGOLE GENERALI PER I MODULI

15.1. **Genere** - Ogni divisione è divisa in uomini e donne.

15.2. **Divisioni per età** - Tutte le forme, se non diversamente specificato.

Descrizione del	Gruppi di età
I bambini	U12 (7-11 anni)
Juniores	U15 (12-14 anni)
Cadetti	U18 (15-17 anni)
Adulti	+18 (18-34 anni)
Veterani	+40 (40-49 anni)
Maestri	+50 (50-99 anni)

15.3 **Divisioni di classe** - A causa della diversificazione dell'evento di arti marziali miste, il colore della cintura, il grado di Kyu giapponese o altri raggruppamenti potrebbero non essere applicabili a tutti.

Le seguenti linee guida **come base** per determinare la classificazione di grado appropriata di un concorrente. Gli anni di esperienza saranno il fattore comune per determinare la classificazione degli atleti.

Descrizione del	Esperienza di arti marziali in anni	Cintura WMAC
Principianti	Da 1 a 3 anni	alla cintura verde
Avanzato	Più di 3 anni	Da cintura blu
Maestro artigiano	Vari	Nero

15.4 **Valutazione** - I corridori dello stampo vengono valutati in base ai seguenti criteri.

1. Entrare e uscire correttamente
2. Teoria del movimento nel giusto ordine
3. Eseguire correttamente la tecnica
4. Equilibrio, velocità, forza e controllo del corpo adeguati.
5. Concentrazione mentale, direzione dello sguardo e respirazione adeguate.
6. Prestazioni complessive / energia del modulo
7. Per gli stampi per armi, il controllo costante e la manipolazione dell'arma
8. Nelle forme di freestyle, tecnica a ritmo di musica.
9. Per X-Treme Form, grado di difficoltà degli elementi acrobatici

Punti: vengono assegnati per tutte le categorie nell'intervallo 6,0 - 8,0. consiglia di utilizzare le cifre decimali.

Tempi: tutte le forme non tradizionali e a corpo libero da un minimo di 1 minuto a un massimo di 2 minuti di esibizione (senza esibizione)

Forme di squadra da un minimo di 1 a un massimo di 3 minuti, sempre senza esibizione.

Le forme tradizionali sono senza limiti di tempo, ad eccezione dei Kodokan tradizionali o dei Kata di Judo (HS) fino a un massimo di 5 minuti.

Note:

1. Se un combattente riprende una forma, ogni giudice detrarrà un punto dal punteggio finale. (Il punteggio sarebbe stato 7,8 e quindi 6,8), ma non al di sotto del punteggio MINIMO di 6,0 punti.
2. Se un combattente in una forma d'arma perde la sua arma senza preavviso, ogni giudice dedurrà un punto dal risultato finale. (vedi punto 1 come esempio)
3. Se un concorrente esegue una forma di un'altra disciplina (categoria sbagliata), ogni giudice detrarrà un punto dal risultato finale. (vedi punto 1 come esempio)
4. La perdita di un'arma o il mancato controllo in modo tale da costituire un pericolo per gli atleti, gli ufficiali di gara o gli spettatori comporterà la squalifica immediata.
5. Se l'arma, l'atleta avrà a disposizione 2 minuti per ripararla/sostituirla oppure potrà eseguire una forma diversa con un'altra arma alternativa senza ricevere una detrazione di punti.
6. In caso di parità, in ciascuna classi di Forme tradizionali deve essere eseguita una forma diversa.
7. A causa delle differenze tra le diverse scuole dello stesso sistema, le ovvie differenze scolastiche non sono intese come errori di forma.

15.5 Definizione:**15.5.1 Forme tradizionali** - Forme tradizionali (mani vuote e armi)

Possono essere solo quelli che possono essere classificati in un'arte marziale tradizionale riconosciuta.

14.5.2 Differenze negli stili - Ogni allenatore insegna quella che ritiene la forma tradizionale. Tenendo conto che la forma originale non cambiata drasticamente, le influenze degli allenatori o delle nazioni (differenze) vengono accettate e la forma eseguita viene come corretta.

Le diverse interpretazioni dei paesi/continenti partecipanti devono essere incluse nella valutazione.

14.5.3 Forma - Di seguito verrà utilizzata la parola forma al posto di kata, hyong, forme e altri termini indicati nelle varie arti marziali.

15.6 Uniforme: tutte le uniformi devono stile, il club e il Paese. Il Paese di origine può ricamato o stampato sul retro della divisa. Il cognome dell'atleta può essere ricamato o stampato sul braccio destro.

I concorrenti **possono** indossare calzature appropriate se in linea con lo stile. Ai concorrenti non è consentito indossare costumi/vestiti teatrali, maschere o altri oggetti che non nulla a che fare con la forma. Anche i gioielli che non sono in linea con la pratica arti marziali tradizionali devono essere rimossi o chiusi con un nastro adesivo. I concorrenti con i capelli lunghi possono una semplice cravatta. È consentito l'uso di occhiali prescritti da medici. Tuttavia, non sono ammessi occhiali da sole di alcun tipo.

Per le forme con armi, l'arma utilizzata dal partecipante è considerata parte dell'uniforme e deve essere priva di difetti o bordi taglienti. (Ad eccezione delle armi tradizionali come spada, kama o simili).

Non è consentito l'uso di armi illegali o proibite. Si prega di verificare le restrizioni sulle armi per le arti marziali del Paese ospitante prima dell'evento.

15.7 Area prestazioni

L'area di esibizione deve essere eseguita su un tappetino di 6x6 o 8x8 m, circondato da una zona di sicurezza rossa di 2 m di larghezza con i posti dei giudici in linea ai lati o nei rispettivi angoli. Per le forme WUSHU, il tappetino deve essere esteso a 10x10m o deve essere creato uno spazio sul tappetino adiacente per questa performance.

15.8 Numero di giudici

I moduli saranno giudicati da 3-5 giudici, non meno di 3 per ogni modulo, che siederanno come segue:

1. Un'unica fila su un lato della zona con una distanza minima di 1 metro l'una dall'altra.
2. Il giudice principale su un lato e gli altri giudici agli angoli corrispondenti. Se i giudici sono seduti in questa disposizione, l'atleta si rivolgerà solo al giudice principale.

15.9 Entrata e uscita dall'area di gara

Ai concorrenti viene indicato il punto di ingresso e possono entrare e uscire solo da questo punto. Se non è specificato, l'atleta entra sempre a destra, rivolto al centro dell'area di gara verso l'arbitro principale.

I concorrenti devono fare due inchini o saluti tradizionali. Uno prima di entrare nell'area e un altro davanti ai giudici.

Dopo essere entrati nell'area di gara, i concorrenti si dirigono al centro dell'area e annunciano all'arbitro quanto segue:

1. Nome del combattente
2. il Paese che si presenta
3. Designazione della forma di combattimento (obbligatoria)

Nel caso di stampi di armi, sottoporranno le loro armi a un'ispezione da parte dei giudici. Se non soddisfatti della sicurezza dell'arma, possono richiedere una modifica dell'arma.

Agli atleti verrà detratto 1 punto dal punteggio totale se devono cambiare l'arma perché è soggetta a un DIVIETO (legge sulle armi del rispettivo paese, ad es. nunchaku in Germania). A meno che non la cambi PRIMA dell'esibizione e non durante! Anche in questo caso, non si applica alcuna valutazione inferiore al punteggio minimo di 6.0!

Prima che il concorrente inizi la sua forma, l'arbitro controllerà che tutti i giudici siano pronti e che l'area sia libera da ostacoli.

Se tutto è di suo gradimento, alza la mano per indicare che i combattenti possono iniziare non appena sono pronti. A questo punto devono in posizione di partenza.

ARTICOLO 15.A. CATEGORIZZAZIONE GENERALE

INCLUSIONE (INC)

Tutte le CATEGORIE FORMATIVE POSSONO GAREGGIARE ANCHE CLASSE INCLUSIONE (CLASSE HANDICAPT) indipendentemente dalla fascia d'età. Il grado di disabilità deve essere almeno del 30% e deve essere documentato con un documento di identità ufficiale (carta di disabilità) al momento dell'ISCRIZIONE. È nuovo il raggruppamento a coppie (1 atleta disabile e 1 atleta non disabile = FORMA SQUADRA in quanto entrambi vengono giudicati) secondo il regolamento IDOKAI.

CLASSI PER CINTURE NERE (BB)

=Se nella classe +18, ad esempio, sono iscritte più di 3 cinture nere, è possibile una classe separata per le cinture nere. Altrimenti la categoria rimane quella di cintura blu. Tuttavia, le cinture nere non possono MAI essere iscritte alla classe cintura blu o superiore. =(non è consentito! Eccezione classe OPEN)

CONSOLIDAMENTO DELLA CLASSE

Può svolgersi in TUTTE le categorie se sono iscritti meno di 3 partecipanti, ma deve trattarsi di un massimo di 1 classe e di generi combinati. Altrimenti deve generata una "classe aperta", ad esempio +18 e +40 anni o +40 e +50 anni. Oppure U12 e U15 e U18 e +18 anni e tutte le classi delle discipline MISTE. Gli stili che non possono classificati in categorie verranno eseguiti gruppo, ma saranno giudicati INDIVIDUALMENTE. Classi di cintura vedi 15.c Le classi BB, fino alla verde e dalla blu, possono accorpate in una categoria TUTTE LE CINTURE, ma non la classe cintura nera = massimo 1 classe superiore.

ARTICOLO 16. CLASSI DI STAMPI CINESI A MANO VUOTA / SOFTSTYLE (SS)

16.1 Esecuzione - I concorrenti devono eseguire uno stile riconosciuto come arte marziale cinese "tradizionale".

==Cioè Kung Fu / Gong fu con gli stili esterni Shaolin, Chang - Ying Zhao - Tang Lang Quan, Wing Tsun e Wushu o con gli stili interni Qigong, Tai chi chuan o Wudang Quanfa o simili stili morbidi del Sud Est Asiatico.

ARTICOLO 17. KARATE KATA GIAPPONESE/OKINAWA FORME A MANI VUOTE (KAKA)

17.1 Esecuzione - I concorrenti devono un kata di uno dei seguenti stili principali di karate,

ad esempio Shotokan, Goju-Ryu, Shito-Ryu, Wado-Ryu ecc. Questo corso si basa sulle linee guida dei principali stili di karate e dei loro kata, così come si riflettono anche World Karate Federation.

ARTICOLO 18. TAEKWON-DO - FORME A MANI VUOTE STILE COREANO - HYONGS / ATTREZZI / POOMSE (TS)

18.1 Esecuzione - I concorrenti devono una forma di uno degli stili di Taekwondo coreano.

ITF, WTF o altri importanti stili di Taekwondo tradizionale come l'ATA (America Taekwondo Association). Questa classe si basa sulle linee guida dei principali stili di Taekwondo e deve eseguita in modo autentico.

ARTICOLO 19. STILE DURO VUOTO - STAMPI A MANO (HS)

19.1 Esecuzione - I concorrenti devono gareggiare in una forma tradizionale che preveda tecniche dure e che NON uno stile di Karate tradizionale (vedi Articolo 17.1) o a uno stile di Taekwondo tradizionale (vedi Articolo 18.1), ad esempio Jiu- Jitsu, Allkampf", Judo, Kyokushin, Tang Soo Do, o stili di Karate minori, ecc. Questo include anche tutte le forme che non sono affiliate alle principali federazioni di karate o taekwondo e eseguono i loro kata secondo i criteri dello stile e non secondo i criteri di gara, ad esempio della World Karate Federation. Poiché molti stili di karate sono simili nelle loro caratteristiche di base, qui ci si concentra sulle differenze di stile.

ARTICOLO 20. FORME DI ARMI

CLASSI (POSSONO SEPARATE SE CI SONO PIÙ DI 3 PARTECIPANTI: TCWS / TJWS = ARMI CORTE O TCWL/TJWL = ARMI LUNGHE)

20.1 STAMPI PER PISTOLE CINESI (TCW)

20.1.1 Esecuzione - I concorrenti devono gareggiare in una forma riconosciuta come di armi corte tradizionali cinesi. Sono riconosciute come armi corte le seguenti:

Jian - Spada dritta tradizionale, Dao - Spada larga tradizionale

20.2 STAMPI CINESI PER ARMI LUNGHE (TCW)

20.2.1 Esecuzione - I concorrenti devono gareggiare in una forma riconosciuta come arma lunga tradizionale cinese. Sono riconosciute come armi lunghe le seguenti

Dardo a corda (punta su corda o catena) Bastoni a più sezioni (tre nunchaku), lancia e bastone e simili

20.3 STAMPI PER ARMI DA FUOCO TRADIZIONALI (TJW)

20.3.1 Performance - i concorrenti devono gareggiare in una forma riconosciuta come forma tradizionale HARD STYLE per pistola.

- Kama, Sai, Tonfa, ecc.

20.4 FORME DI SPADA TRADIZIONALE GIAPPONESE / OKINAWANA (TJW)

20.4.1 Esecuzione - I concorrenti devono esibirsi in una forma riconosciuta come Forma di Spada Tradizionale Jap/Okinawa. Ad esempio, Ken jutsu, laido, ecc.

20.5 STAMPI PER ARMI LUNGHE IN STILE TRADIZIONALE DURO (TJW)

20.5.1 Esecuzione - I concorrenti devono gareggiare in una forma riconosciuta forma tradizionale ad arma lunga HARD STYLE. Con bo, lancia, ecc.

ARTICOLO 21. FORME NON TRADIZIONALI, FORME CREATIVE SENZA MUSICA

21.1 FORME CREATIVE NON TRADIZIONALI - A MANI VUOTE (NT)

21.2.1 Esecuzione - I concorrenti devono eseguire una forma con le armi, senza musica, senza movimenti ginnici e senza calci rotanti superiori a 360 gradi. La durata non deve essere inferiore a 1 minuto e non superiore a 2 come creazioni individuali. Le forme sono dimostrazioni individuali dei rispettivi atleti. Le tecniche utilizzate possono essere prevalentemente presenti nell'arte marziale che il dimostratore allena.

21.2 STAMPI PER ARMI CREATIVE NON TRADIZIONALI (NTW)

21.2.2 Esecuzione - I concorrenti devono eseguire una forma senza armi, senza musica, senza movimenti ginnici, senza calci rotanti superiori a 360 gradi. La durata non deve essere inferiore a 1 minuto e non superiore a 2 minuti. Le forme sono dimostrazioni individuali dei rispettivi atleti. Le tecniche utilizzate non possono essere impiegate nel

ARTICOLO 22. FORME MUSICALI FREESTYLE

22.1 FREESTYLE A MANI VUOTE CON MUSICA (FSM)

22.1.1 Esibizione - I concorrenti devono una forma senza arma, tradizionale o di loro creazione, con musica della durata di non meno di 1 minuto e non più di 2 minuti. La forma può includere movimenti ginnici o calci rotanti superiori a 360 gradi. Le forme sono dimostrazioni individuali di tecniche di arti marziali con musica. Esse includono tecniche dello stile che l'atleta allena prevalentemente. Le forme musicali non sono danza e vengono giudicate di conseguenza.

22.2 ARMI A STILE LIBERO CON MUSICA (FWM)

22.2.2 Esibizione - I concorrenti devono una forma con arma, tradizionale o di propria creazione, con musica della durata di non meno di 1 minuto e non più di 2 minuti. La forma può includere movimenti ginnici o calci rotanti superiori a 360 gradi. Le forme sono dimostrazioni individuali di tecniche di arti marziali su musica. Esse includono tecniche dello stile che l'atleta allena prevalentemente. Le forme musicali non sono danza e sono giudicate di conseguenza.

ARTICOLO 23. MODULI MUSICALI X-TREME

23.1 X-TREME FORME A MANO VUOTA / EXTREME FORMA FREESTYLE senza ARMA

23.1.1 Esibizione - I partecipanti devono una forma senza arma, di loro creazione e con musica, della durata non inferiore a 1 minuto e non superiore a 2 minuti. La forma deve includere movimenti ginnici e almeno 1 calcio rotante superiore a 360 gradi. Le forme sono dimostrazioni individuali di tecniche di arti marziali con musica. Includono tecniche dello stile che l'atleta prevalentemente. Le forme estreme non sono danza e vengono giudicate di conseguenza.

23.2 FORME CON ARMI X-TREME / FORME EXTREME FREESTYLE con ARMI

23.2.1 Esibizione - I concorrenti devono una forma con un'arma, di loro creazione, con musica, della durata di non meno di 1 minuto e non più di 2 minuti. La forma deve includere movimenti ginnici e almeno 1 calcio rotante superiore a 360 gradi. Le forme sono dimostrazioni individuali di tecniche di arti marziali con musica. Includono tecniche dello stile che l'atleta allena prevalentemente. Le forme con armi estreme non sono danza e saranno giudicate di conseguenza.

ARTICOLO 24. FORME DI SQUADRA SINCRONIZZATA

24.1 REGOLE GENERALI PER GLI STAMPI SINCRONIZZATI

24.1.1 Genere - Si tratta di una disciplina mista.

24.1.2 Età - Le divisioni per le forme sincronizzate sono U12, U15, U18 e over 18.

24.1.3 Laurea - non c'è una suddivisione per la laurea (aperta)

24.1.4 Valutazione - Gli atleti vengono valutati in base ai seguenti criteri:

24.1.5 Numero di partecipanti - tutti i moduli sincronizzati iniziano con 3-6 persone (non è possibile avere più persone per motivi di spazio).

Se la squadra esegue una forma tradizionale, si applicano gli stessi criteri delle forme tradizionali, ad eccezione del fatto che se la squadra fuori sincrono, 1 punto sarà detratto dal punteggio finale.

Se la squadra esegue una forma musicale sincronizzata, si applicano gli stessi criteri delle forme musicali, con l'eccezione che 1 punto viene detratto dal punteggio finale se la squadra non più sincronizzata.

24.2 FORME SINCRONIZZATE - MANO VUOTA (SY)

24.2.1 Esibizione - Le forme sincronizzate sono dimostrazioni di squadra di almeno 3-6 persone della stessa disciplina che eseguono la stessa forma di una forma tradizionale o musicale, senza armi sincronizzate. Se si tratta di una forma musicale, la forma sarà consentita per non meno di 1 minuto e non più di 2 minuti.

24.3 FORME SINCRONIZZATE - FORME D'ARMA (SYW)

24.3.1 Esibizione - Le forme sincronizzate sono dimostrazioni di squadra di almeno 3-6 persone della stessa disciplina la stessa forma di una forma tradizionale o musicale, con l'arma sincronizzata. Se si tratta di una forma musicale, la forma sarà consentita per non meno di 1 minuto e non più di 2 minuti.

ARTICOLO 25. MODULI DI SQUADRA - DIMOSTRAZIONE

25.1 REGOLE GENERALI MODULI DI SQUADRA

25.1.1 Genere - Si tratta di una disciplina mista.

25.1.2 Età - Le suddivisioni per i moduli di squadra sono U12, U15, U18 e oltre 18 anni.

25.1.3 Laurea - non c'è una suddivisione per la laurea (aperta)

25.1.4 Numero di partecipanti - tutti i moduli di squadra partono da 2-6 persone (non è possibile avere più persone a causa delle limitazioni di spazio).

25.2 STAMPI PER MANI E ARMI DI TEAM EMTY (TF)

25.2.21 Esecuzione - Le forme di squadra devono essere composte da almeno 2 a 6 persone. La forma deve durare non meno di 1 minuto e non più di 3 minuti e può includere armi. Le squadre possono utilizzare qualsiasi aspetto del loro stile e della loro creatività. Le forme di squadra non devono essere eseguite in modo sincrono.

Le forme di squadra devono contenere almeno il 50% di tecniche di arti marziali tradizionali con o senza armi. Il restante 50% può elementi di freestyle o X-treme. In nessun caso l'evento a squadre può essere un'esibizione di danza.