



Kickboxing

Forme Musicali

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING - MUAY THAI - SAVATE - SHOOT BOXE - SAMBO - MMA

Indice

Art. 1 – Definizione.....	3
Art. 2 – Musica e Ritmo.....	3
Art. 3 – Durata	3
Art. 4 – Categorie d'Età	3
Art. 5 – Divisioni	4
Art. 6 – Uniformi.....	4
Art. 7 – Stato delle Armi.....	4
Art. 8 – Movimenti Ginnici.....	5
Art. 9 – Criteri di Giudizio	5
Art. 10 – Punteggio.....	5
Art. 10.1 – Penalità	6
Art. 11 – Seeding (Teste di Serie)	6
Art. 12 – Movimenti di Danza	7
Art. 13 – Costumi e Trucco.....	7
Art. 14 – Effetti Speciali	7

Musical Forms

Musical Forms Hard Style · Musical Forms Weapons · Creative Forms Hard Style · Creative Forms Weapons

Art. 1 – Definizione

Le **Musical Forms (Forme Musicali)** sono una forma di combattimento immaginario contro uno o più avversari, in cui l'esecutore/trice utilizza tecniche provenienti dalle Arti Marziali Orientali su una base musicale scelta liberamente dall'atleta.

Le **Creative Forms** seguono gli stessi principi tecnici ma si eseguono senza base musicale (vedi Art. 2).

Art. 2 – Musica e Ritmo

Tutte le prestazioni di **Musical Forms** devono essere eseguite su base musicale. Le tecniche di Arti Marziali devono seguire il ritmo della musica.

Le **Creative Forms** non prevedono l'uso della musica.

Art. 3 – Durata

Le **Hards Forms (Musical Forms)** possono avere durata massima di 3 minuti e minima di 1 minuto (compresa di presentazione).

Le **Creative Forms** non possono superare 1 minuto e 30 secondi, presentazione esclusa. La presentazione che non deve superare i 30 secondi.

In caso di violazione, il capo arbitro chiederà una detrazione fino a 0,5 punti.

Art. 4 – Categorie d'Età

Categoria	Età
Speranze (Children)	6, 7, 8 e 9 anni
Young Cadets	10, 11 e 12 anni
Old Cadets	13, 14 e 15 anni
Junior	16, 17 e 18 anni
Senior	da 19 a 55 anni

Le categorie d'età sono le stesse per gli atleti maschili e femminili. Le categorie Speranze (Children) e Cadets devono essere tenute separate. Gli atleti più giovani possono partecipare nella categoria d'età immediatamente superiore.

Le divisioni per età sono determinate in base all'anno di nascita e non alla data effettiva del compleanno, ad eccezione della categoria Speranze (Children), alla quale possono iscriversi solo gli atleti che abbiano già compiuto 6 anni. Il/la atleta è tenuto/a a gareggiare nella medesima categoria per l'intera stagione agonistica.

Art. 5 – Divisioni

Nelle gare di Musical Forms esistono quattro divisioni, sia maschili che femminili:

- Musical Forms Hard Style
- Musical Forms Weapons (Armi)
- Creative Forms Hard Style
- Creative Forms Weapons (Armi)

Art. 6 – Uniformi

Non è prevista un'uniforme specifica: gli atleti possono indossare qualsiasi uniforme da Kickboxing o Karate legalmente riconosciuta, pulita e decorosa.

- Le t-shirt non sono consentite.
- Non sono ammesse divise da soft style o di stili diversi da Kickboxing e Karate.
- Gli atleti devono esibirsi a piedi nudi.
- È consentito esibirsi a torso nudo solo durante i Grand Champion (esclusivamente per gli uomini).
- Sono ammesse fasce su braccia/polsi solo per comprovati motivi medici.
- Non sono consentiti gioielli o piercing di alcun tipo: la violazione comporta una penalità da 0,3 a 0,5 punti (vedi Art. 10.1).

Art. 7 – Stato delle Armi

Ogni atleta è responsabile del perfetto stato della/e propria/e arma/i e non può sostituirla durante la gara, salvo quanto previsto dalle penalità di cui all'Art. 10.1. Il Capo Arbitro può richiederne l'ispezione in qualsiasi momento.

- Non è consentito l'uso di lame vere (armi affilate): la violazione comporta la squalifica immediata.
- Non sono ammesse armi contenenti magneti.

- Non sono ammesse armi provenienti dal Soft Style.

Art. 8 – Movimenti Ginnici

Non sono ammessi più di 5 gesti ginnici per performance. Un movimento ginnico è un movimento privo di finalità marziale, cioè privo di colpi o calci; se a un movimento ginnico viene aggiunto un calcio o un pugno, esso non è più considerato ginnico.

Ogni tecnica ginnica eccedente il limite comporta una detrazione di 0,5 punti da parte di ciascun giudice (vedi Art. 10.1).

Art. 9 – Criteri di Giudizio

Ogni giudice valuta la performance considerando, in ordine, i seguenti criteri:

- Basi tecniche: posizioni, pugni, calci e parate secondo la tecnica di base degli stili originali.
- Equilibrio: forza, concentrazione e movimenti eseguiti con energia.
- Grado di difficoltà: calci, calci con salto, calci rotanti, trick, combinazioni, movimenti ginnici.
- Sincronizzazione: nelle categorie Musical, tempismo perfetto tra movimento e musica.
- Uso delle armi: nelle categorie Weapons è il primo criterio di giudizio; l'atleta deve mostrare controllo perfetto nelle parate, nei colpi e nella padronanza dell'arma.
- Spettacolarità: presenza scenica, interpretazione e presentazione della coreografia.

Note aggiuntive:

- L'atleta può toccare il pavimento con la propria arma durante movimenti ginnici/trick.
- Gli atleti possono far girare l'arma attorno al corpo (collo, braccia e mani).
- Sono consentiti al massimo 5 rilasci completi dell'arma (lancio in aria); oltre i 5 rilasci l'atleta verrà squalificato.

Art. 10 – Punteggio

Categoria	Punteggio
Speranze (Children), Young Cadets, Old Cadets	da 7 a 9
Junior, Senior	da 7 a 10

La gara è giudicata da 5 Ufficiali di Gara. In caso di parità di punteggio tra due o più atleti, questi saranno chiamati a ripetere la performance; i giudici decreteranno il vincitore tramite voto di preferenza.

Art. 10.1 – Penalità

Le detrazioni indicate di seguito sono applicate da ciascun giudice e si cumulano tra loro salvo diversa indicazione:

- 1,0 punto: l'atleta lascia cadere o abbandona l'arma sul pavimento (alla prima caduta). Alla seconda caduta della/e stessa/e arma/i si applica un'ulteriore detrazione di 1,0 punto.
- Squalifica (punteggio minimo): l'arma cade più di due volte nel corso della stessa performance.
- 1,0 punto: l'atleta cambia arma durante l'esibizione e successivamente torna alla prima.
- 1,0 punto (solo Creative Forms): esecuzione di un gesto ginnico o di un movimento vietato.
- Fino a 0,5 punti: perdita di sincronizzazione con la musica (categorie Musical).
- Fino a 0,5 punti: perdita di equilibrio.
- 0,5 punti: esecuzione di movimenti non consentiti.
- 0,5 punti per ogni tecnica ginnica extra oltre il limite previsto dall'Art. 8.
- Da 0,3 a 0,5 punti: uso di gioielli o piercing (orecchini, anelli, piercing all'ombelico, ecc. — vedi Art. 6).
- Punteggio minimo: interruzione della performance prima del termine.

Comportano la squalifica immediata dell'atleta, oltre al caso già indicato:

- linguaggio volgare nella base musicale;
- uso di lame vere / armi affilate (Art. 7);
- uso di effetti speciali quali laser, fumo, fuoco o esplosioni (Art. 14);
- costumi teatrali, trucco, maschere o bende per gli occhi, o uniformi non riconosciute nelle Arti Marziali (Art. 13);
- più di 5 rilasci completi dell'arma durante la performance (Art. 9).

Art. 11 – Seeding (Teste di Serie)

L'ordine di partenza dei partecipanti alla categoria segue il ranking ufficiale pubblicato sul portale "Sportdata" o "FEDERKOMBAT". In assenza di tali punteggi, l'ordine viene stabilito in maniera casuale.

Art. 12 – Movimenti di Danza

I movimenti di danza non sono ammessi né tollerati durante le performance. Gli atleti che incorporano movimenti di danza (breakdance, danza jazz, danza classica, ecc.) riceveranno il voto più basso da ciascun giudice.

Art. 13 – Costumi e Trucco

Costumi teatrali, trucco, maschere o bende per gli occhi e qualsiasi uniforme non riconosciuta nelle Arti Marziali non sono ammessi. La violazione comporta la squalifica immediata dell'atleta.

Art. 14 – Effetti Speciali

Qualsiasi effetto speciale (laser, fumo, fuoco, esplosioni, ecc.) non è tollerato. La violazione comporta la squalifica immediata dell'atleta.