



REGOLAMENTO E GUIDA DEI CAMPIONATI DELLA WORLD GOLDPANNING ASSOCIATION

Questa versione è aggiornata al 10 agosto 2017

CONDIZIONI GENERALI DELLA WGA GOLDPANNING CHAMPIONSHIPS

Le seguenti sono le regole dell'Associazione Mondiale Goldpanning (WGA) e verranno utilizzate da TUTTE le Associazioni Nazionali e le Organizzazioni che organizzano qualsiasi competizione sotto il banner della WGA.

1. ADMINISTRAZIONE DELLA COMPETIZIONE

- A. Organizzatore
- B. Annuncio della Competizione
- C. Categorie dei Partecipanti

2. IL LUOGO DELLA COMPETIZIONE

- A. L'Arena
- B. Postazioni di lavaggio
- C. Video
- D. Orologio dei tempi
- E. Oro usato nella competizione (esempio)
- F. Bacheche per esporre notizie

3. ATTREZZATURE PER LA COMPETIZIONE

- A. La Batea
- B. La Sabbia e la Ghiaia
- C. La Fialetta
- D. L'Oro per la Gara
- E. Acqua Pulita
- F. Identificazione

4. REGOLE PER LA COMPETIZIONE

- A. Determinazione del numero delle batterie
- B. Il Sorteggio
- C. Preliminari
- D. L'avvio
- E. L'evento
- F. Chiusura della fialetta
- G. La squadra nazionale
- H. La Gara della squadra nazionale
- I. Verifica

5. RAPPRESENTANTI UFFICIALI E PROCEDURE

- A. Controllo Gestione
- B. Proteste
- C. La Giuria
- D. Il consiglio dei giudici

CONDIZIONI GENERALI PER I CAMPIONATI DELLA WGA GOLDPANNING

1. Il Campionato Mondiale si deve normalmente tenere nella seconda metà del mese di agosto. Se l'Organizzatore desidera tenere il campionato in qualsiasi altro momento, questo deve essere chiaro al momento di formulare la sua offerta di ospitare il campionato.
2. Il suolo del campo gara od il territorio limitrofo deve contenere oro alluvionale. Il pubblico deve
 - a. avere accesso a quest'area per la ricerca aurifera.
3. La località o aree limitrofe devono essere conosciuti per la loro storia d'oro e dei relativi
 - a. monumenti e i luoghi di interesse devono essere aperti per l'accesso del pubblico.
4. Alcune forme standard di alloggio come Hotels, camping ecc. dovranno essere disponibili in
 - a. prossimità dell'area dove si svolgono i campionati.
5. Varie forme di servizi di ristorazione, come ristoranti, caffè, ecc, sono richiesti nell'area delle
 - a. competizioni o in prossimità della zona.
6. L'organizzatore deve garantire la disponibilità dei mezzi locali di trasporto, di parcheggi e della
 - a. necessaria viabilità.
7. L'organizzatore deve fornire sufficienti garanzie finanziarie per dimostrare la sua capacità di
 - a. portare a termine il campionato.
8. L'organizzatore è responsabile per la programmazione di interessanti eventi culturali inerenti all'oro per tutta la settimana del campionato. Si deve offrire, in modo particolare ai visitatori, l'occasione per essere ben informati sulla storia aurifera locale e sulle relative attività passate e presenti.
9. L'organizzatore locale deve considerare l'importanza della privacy quando pubblica materiale e immagini degli eventi nei quotidiani, internet e soprattutto nei social media (Facebook, Twitter, WhatsApp, Snapchat e altri).

L'organizzatore locale è sempre responsabile della pubblicazione in conformità alla legge sulla privacy.

I concorrenti devono essere informati come segue:

"Partecipando ai campionati, i concorrenti danno il loro consenso tacito per i risultati delle gare elaborate e pubblicare dalla WGA e dai suoi membri, al fine di presentarli ai concorrenti e al pubblico per fare confronti, classifiche ecc. "

10. Le lingue ufficiali del campionato sono la lingua locale e l'inglese. Si raccomanda inoltre che i programmi, manifesti, annunci, ecc siano in quante più lingue possibili.
11. Le candidature per ospitare i Campionati del Mondo, saranno presentate con un minimo di quattro (4) anni di anticipo al Presidente WGA per l'esame in occasione della successiva Assemblea della AGM WGA. Le candidature per ospitare i Campionati Europei, saranno presentate con un minimo di due (2) anni di anticipo al Presidente AGM WGA per l'esame in occasione della successiva Assemblea della WGA. Tutte le domande devono essere accompagnate dal versamento della quota adeguata al momento della presentazione. L'organizzazione scelta presenterà i piani ed un programma preliminare al AGM WGA un anno prima della competizione.

REGOLAMENTO DELLA WGA PER I CAMPIONATI MONDIALI

1. AMMINISTRAZIONE DEI CAMPIONATI

A. ORGANIZZATORI

Il campionato nazionale, europeo o mondiale per la ricerca dell'oro viene organizzato secondo le regole della WGA deve essere svolto da :

1. Una associazione nazionale federata alla WGA.
2. Una organizzazione che sia riconosciuta dalla WGA idonea allo scopo di organizzare un campionato.

B. ANNUNCIO DELLA COMPETIZIONE

1. L'organizzatore è il responsabile dell'annuncio formale di ogni competizione.
2. L'assegnazione dei campionati mondiali viene fatta dalla WGA AGM con la votazione dei membri presenti. L'organizzatore della nazione favorita dovrà poi provvedere ad annunciare l'evento a sua responsabilità.
3. L'annuncio di ogni Evento Nazionale che si tiene secondo queste norme, deve essere inviato almeno 12 mesi prima del campionato. L'annuncio deve precisare la data, il luogo, l'ora, le condizioni e le richieste per l'iscrizione alle gare al responsabile delle comunicazioni.

C. CATEGORIE DEI PARTECIPANTI

Ogni campionato mondiale o europeo, deve contenere le seguenti categorie ufficiali, e dovrà includere Fun Events. L'Organizzatore deve fornire medaglie in oro, argento e bronzo per il primo, secondo e terzo posto nella categorie ufficiali.

- ❖ Uomini Esperti (Proficient Men)
- ❖ Donne Esperte (Proficient Women)
- ❖ Ragazzi (Junior) sotto i 16 anni compiuti al momento dell'inizio della competizione "Ragazzi" per ambo i sessi.
- ❖ Veterani (Veterans) 60 anni e oltre compiuti al momento dell'inizio della competizione "Veterani" per ambo i sessi.
- ❖ Classic Pan
- ❖ La Squadra a 2
- ❖ La Squadra a 3
- ❖ La Squadra a 5
- ❖ La Squadra Nazionale
- ❖ Fun events: gli organizzatori sono incoraggiati ad organizzare anche gare non ufficiali che saranno aperte a tutti. Tali eventi non ufficiali non avranno il riconoscimento ufficiale in termini di medaglie e titoli, come ad esempio "campione del mondo".

2. LUOGO DELLA COMPETIZIONE

A. IL CAMPO GARA

1. Il campo gara deve essere artificiale e deve essere appositamente preparato sul livello del terreno con posti a sedere per i concorrenti e gli spettatori. Gli organizzatori non devono servirsi di fiumi o laghi naturali per posizionare le vasche di lavaggio.
2. Il confine dell'area del campo gara deve essere chiaramente delimitato. Durante lo svolgimento della gara possono entrare in campo solamente i concorrenti ed i responsabili ufficiali.
3. Il campo gara per il campionato mondiale deve contenere 30 vasche individuali. Per il Campionato Europeo dovrebbero esserci 30 vasche individuali mentre per i campionati nazionali è ammesso un minimo di 10 vasche.
4. L'area riservata per gli allenamenti deve contenere un minimo di 4 vasche per i campionati mondiali ed europei, ed almeno una vasca per i campionati nazionali. Gli organizzatori devono assicurarsi che le vasche per gli allenamenti siano delle stesse dimensioni di quelle delle competizioni e siano provviste dello stesso materiale di sabbia e ghiaia delle gare. Queste vasche devono essere riservate solo per i concorrenti e devono essere tenute aperte e in ordine dalle prime ore del mattino fino a tarda sera.

B. LE VASCHE

1. Ogni vasca individuale deve essere conforme alle seguenti misure:
 - a) larghezza dai 90 ai 120 cm
 - b) lunghezza dai 140 ai 170 cm
 - c) profondità dell'acqua nella vasca dai 20 ai 30 cm.
2. Ciascuna vasca deve avere il supporto necessario per appoggiare il piatto, anche quello conico, ed il secchio. La vasca deve essere inoltre munita di un porta fiala in sicurezza.
3. Ciascuna vasca deve essere provvista di un cartello permanente indicante il suo numero.
4. Il movimento dell'acqua di ogni vasca non deve disturbare gli altri concorrenti delle vasche vicine.

C. RIPRESE VIDEO

1. Per tutte le gare ufficiali, ogni batteria deve essere registrata in video. La registrazione deve mostrare chiaramente tutte le vasche dei concorrenti. Queste registrazioni devono essere a disposizione della giuria in caso venga sollevata una protesta.

D. OROLOGIO CRONOMETRO

1. Deve essere collocato in modo che sia chiaramente visibile ai concorrenti, agli spettatori ed alla video camera. Il tempo ufficiale è quello rilevato dai giudici cronometristi.

E. L'ORO DELLE GARE (CAMPIONE)

1. Un campione della misura e del tipo dell'oro usato per le gare deve essere chiaramente esposto in visione a tutti i concorrenti e per tutta la durata della competizione.

F. TABELLONI RISULTATI E NOTIZIE

1. Cartelli espositori per la formazione delle batterie e per i risultati devono essere esposti in un tabellone in posizione prominente vicino al campo gara. Per informazioni di carattere generale si dovrà aggiungere accanto un altro tabellone.
2. Ogni giorno dovrà essere pubblicato ed esposto l'elenco delle batterie e l'orario d'inizio. La pubblicazione deve avvenire almeno due ore prima dell'inizio della prima batteria. l'ora della batteria non può essere anticipata una volta pubblicata.
3. Per tutti i turni i risultati di ogni batteria devono essere pubblicati entro un'ora dalla fine della batteria.

3. ATTREZZATURA AMMESSA PER LA COMPETIZIONE

A. IL PIATTO (O BATEA)

1. Ad ogni concorrente è permesso usare il proprio piatto, ma questo deve essere conforme ai seguenti requisiti:
 - A. Diametro massimo del piatto 50 cm.
 - B. Altezza massima del piatto 15 cm.
 - C. Se vi sono sporgenze o strisce nel piatto, queste non devono superare i 15 mm.
2. Il piatto deve avere l'aspetto di quello tradizionale dei cercatori d'oro con le corrette misure, altrimenti deve essere sottoposto all'approvazione del Comitato Regole della WGA. Questo Comitato si riunisce prima dell'inizio della gara. In caso di emergenza il Capo Giudice può prendere una decisione immediata.
3. Nessuna altra attrezzatura appartenente ai competitori è permessa.
4. I piatti classici approvati dalla WGA sono la "Batea" ed il tradizionale piatto "Estwing" con un diametro minimo di 14 pollici.
5. Nelle gare con il Piatto Classico gli organizzatori forniranno ai concorrenti uno dei due piatti approvati e ogni concorrente gareggerà con lo stesso piatto.

B. LA SABBIA E LA GHIAIA

1. Il secchio di sabbia/ghiaia sarà la stessa miscela e peso per ogni round.
2. Concorrenti Esperti (Proficient) e Squadre Nazionali avranno un secchio contenente tra 15 e 20 kg. di sabbia/ghiaia.
3. Veterani e Ragazzi avranno un secchio contenente tra 10 e 12,5 kg. di sabbia/ghiaia.
4. La sabbia/ghiaia non dovrà contenere alcun oro tranne quello immesso da parte degli organizzatori.
5. Si raccomanda una miscela di sabbia/ghiaia in proporzione di 5 parti di sabbia e 2 parti di ghiaia. (la ghiaia non deve superare i 25 mm. di grandezza).

C. LA FIALA

1. La fiala può essere di vetro o di plastica
2. La fiala deve avere una misura minima di 5 cm. x 1 cm. e massima di 9 cm. x 1,5cm.

3. La fiala deve avere un tappo a pressione.

D. L'ORO PER LE GARE

1. Le scaglie d'oro usate devono avere una caratura uguale o superiore a 18 carati.
2. La misura del diametro dell'oro deve essere come minimo uguale a 1 mm.
3. Il numero delle scaglie d'oro deve essere uguale per ciascun concorrente della stessa batteria. Il numero di scaglie d'oro per le batterie di ogni round può essere differente. Il numero di scaglie d'oro deve essere compreso nei seguenti range:
 - a. Tutte le batterie nelle gare individuali: da 5 - 12
 - b. Tutte le finali nelle gare individuali: da 7 - 12
 - c. Tutte le gare a Squadra: da 10 - 20
4. Il numero delle scaglie non deve essere fatto conoscere fino alla fine della gara di ogni batteria.
5. Le scaglie devono essere inserite in un secchio, già riempito con una quantità corretta di sabbia/ghiaia, sotto la sorveglianza del supervisore ufficiale. L'inserimento dell'oro deve essere fatto al di fuori della vista dei concorrenti.

E. L'ACQUA PULITA

1. Dei contenitori di acqua pulita, disposti in punti diversi, devono essere messi a disposizione dei concorrenti per riempire le loro fiale.

F. IDENTIFICAZIONE

1. L'organizzatore deve identificare i concorrenti di ogni batteria mediante l'assegnazione di un numero. Questo numero deve essere visibile sul petto e sulla schiena del concorrente e corrispondere al numero della vasca a lui assegnata.

4. REGOLE PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

A. COMPOSIZIONE DEL NUMERO DELLE BATTERIE (ROUNDS)

1. Per ogni categoria con concorrenti superiori al numero della vasche, si deve comporre più di una batteria.
2. Un minimo di 1 su 2 concorrenti devono qualificarsi al turno successivo.
3. In ogni round ciascuna batteria deve avere lo stesso numero di concorrenti +/- 1. Se un concorrente risulta assente, verrà comunque conteggiato per formare il numero dei concorrenti della batteria.
4. Tutti i concorrenti devono gareggiare nello stesso momento e nello stesso posto.

B. L'ESTRAZIONE DEI NOMI DEI CONCORRENTI PER CIASCUNA BATTERIA.

1. L'estrazione dei nomi per ciascuna batteria deve essere fatta a caso fra tutti i concorrenti partecipanti.

2. Le formazioni delle batterie relative allo stesso round devono essere esposte contemporaneamente dopo l'estrazione.

C. PRELIMINARI

1. L'appello: i concorrenti devono arrivare nella zona consegna pettorali entro il tempo per prepararsi alla gara. I concorrenti che non si presentano in campo entro due minuti dall'inizio della gara possono essere squalificati.
2. Identificazione: ogni concorrente deve indossare il suo numero di identificazione.
3. Scelta del materiale: ciascun concorrente deve scegliere un secchio di sabbia/ghiaia fra quelli messi a disposizione per la batteria.
4. La fiala: ad ogni concorrente viene data una fiala che deve riempire con l'acqua pulita messa a disposizione.
5. Preparazione: il concorrente deve avviarsi verso la vasca assegnata. Il piatto deve essere vuoto e pulito.

D. L'INIZIO

1. Se durante l'inizio un concorrente ha dei problemi, deve alzare la mano per farsi notare dall'osservatore della giuria addetto alle vasche.
2. L'inizio della gara è composto da tre comandi:
 - 1 "Take Your Place" ("prendi il tuo posto")
 - 2 "Get Ready" ("pronti")
 - 3 Un segnale di avvio.

Una volta che i concorrenti sono al loro posto, il comando "Take Your Place", serve per allertare il concorrente dell'imminente inizio della gara. Quindi, sarà dato il comando "Get Ready". I concorrenti, in questa fase, devono essere pronti per iniziare e non devono toccare il piatto e il secchio. Sarà poi dato un chiaro segnale di inizio e i concorrenti sono liberi di iniziare la gara. I concorrenti possono sedersi o stare in piedi.

3. Falsa partenza: in caso di falsa partenza, se nessun concorrente ha versato sabbia/ghiaia nel suo piatto, il Giudice può fermare la gara e dare nuovamente l'ordine di partenza. Il concorrente che ha provocato la falsa partenza è ammonito. Se lo stesso concorrente in qualsiasi fase successiva della competizione è reo di falsa partenza sarà penalizzato di 2 minuti per ogni falsa partenza. Se i concorrenti hanno già versato sabbia/ghiaia nel piatto, la competizione non viene fermata ed il concorrente reo della falsa partenza verrà penalizzato di 2 minuti.

E. LA GARA

1. Usando l'acqua della loro vasca ed il loro piatto, i concorrenti laveranno la sabbia/ghiaia contenuta nel proprio secchio per estrarre le scaglie d'oro nel più breve tempo possibile.
2. I concorrenti possono trasferire le scaglie d'oro dal loro piatto alla fiala in qualunque momento.
3. La sabbia/ghiaia già lavata nella vasca o versata, non può più essere ripresa nel piatto. Per questa infrazione i concorrenti vengono immediatamente squalificati.
4. Quando il concorrente ha terminato il lavaggio deve :
 - a. Chiudere completamente la fiala mediante il tappo di sicurezza.
 - b. Dare il segnale della fine, premendo il pulsante elettronico oppure alzando il piatto sopra la testa a secondo il sistema in vigore. Da questo momento non si deve togliere il cappuccio dalla fialetta.
 - c. Allontanarsi immediatamente dalla vasca senza disturbare gli altri concorrenti. Se un concorrente disturba gli altri concorrenti può essere squalificato.
 - d. Il concorrente deve mettere la fiala nel proprio piatto e procedere direttamente verso la verifica seguendo le indicazioni dei funzionari predisposti.
5. Il tempo massimo concesso per ogni batteria è di 15 minuti.

F. CAPPuccio

1. Se il concorrente ha dato il segnale di fine, ed il cappuccio non è sulla fialetta riceve 2 minuti di penalità
2. Se un concorrente ha collocato la fialetta nel suo piatto e poi il cappuccio viene via il concorrente riceverà 2 minuti di penalità. Il concorrente in questo caso non deve toccare la fialetta o il cappuccio, ma segnalare bisogno di assistenza. Qualsiasi scaglia d'oro fuori dalla fialetta non sarà conteggiata. Il funzionario sostituirà il cappuccio.
3. il concorrente che rimuove il cappuccio dalla fialetta dopo aver segnalato la fine, verrà immediatamente squalificato.

G. LA GARA A SQUADRE

(staffetta a 2, 3 o 5 componenti)

1. Ogni squadra avrà a disposizione una vasca. Soltanto un componente di squadra può trovarsi nella vasca o al lavaggio nello stesso momento. I membri delle varie squadre non devono disturbare in modo significativo i membri delle altre squadre. Da parte degli altri membri della squadra sono ammessi solo consigli verbali al concorrente in vasca.
2. Ogni membro della squadra ha il proprio secchio di sabbia/ghiaia. Ognuno deve lavare solo la sabbia/ghiaia contenuta nel suo secchio. Non è permesso passare sabbia/ghiaia o oro (tranne quello nella fialetta) tra i componenti della squadra.
3. Ogni membro della squadra deve mettere il proprio oro nella fialetta. Il concorrente in gara deve uscire completamente dalla vasca prima che entri il successivo. Se un concorrente, componente di squadra, che sta per entrare in vasca, dovesse toccare l'acqua nella vasca prima che il suo compagno sia completamente uscito dalla vasca, la squadra avrà 2 minuti di penalità. Se viene passato il piatto tra un concorrente e quello successivo, il piatto deve prima essere lavato.
4. Nessun membro della squadra può toccare il piatto, il secchio e la sabbia/ghiaia del concorrente che sta gareggiando.

5. I componenti 1 (per la squadra a 2), 1 e 2 (per la squadra a 3) e da 1 a 4 (per la squadra a 5) non devono mettere il cappuccio sulla fialletta. Il concorrente che lava per ultimo deve rispettare le regole del CAPPUCCIO e qualunque penalità da lui ottenuta verrà addebitata alla Squadra.
6. L'ultimo concorrente (che porta il numero di squadra) finirà e andrà alla VERIFICA, seguendo le normali regole. Soltanto lui o lei si metterà in coda per la VERIFICA. Gli altri concorrenti, appena finito di lavare, devono subito lasciare la zona vasca.
7. Il tempo massimo per squadre a 2 o 3 persone è di 20 minuti e per squadre a 5 persone è di 30 minuti.

H. LA SQUADRA NAZIONALE

1. I membri di ogni Squadra Nazionale devono appartenere tutti a quella Nazione. Non sono ammessi membri ospiti.
2. La Squadra Nazionale è composta da 5 concorrenti che possono essere uomini o donne indipendentemente dal sesso.

K. LA GARA DI SQUADRE NAZIONALI (una staffetta di 5 concorrenti individuali)

1. Ogni Squadra Nazionale occuperà una vasca. In qualunque momento una sola persona può essere nella vasca e nella fase di lavaggio; i membri di una Squadra non devono disturbare significativamente le altre Squadre Nazionali. Solo consigli verbali al concorrente in vasca sono ammessi da parte degli altri membri della Squadra.
2. Ogni membro della squadra ha il proprio secchio di sabbia/ghiaia. Devono lavare solo la loro sabbia/ghiaia. Non è permesso passare sabbia/ghiaia o oro (tranne quello nella fialletta) tra i componenti della Squadra.
3. Ogni membro della Squadra deve mettere il proprio oro nella fialletta. Il concorrente in gara deve uscire completamente dalla vasca prima che entri il successivo. Se il concorrente che sta per entrare in vasca dovesse toccare l'acqua della vasca prima che il suo compagno di squadra sia completamente uscita dalla vasca, la squadra avrà una penalità di 2 minuti. Se viene passato il piatto tra un concorrente e quello successivo, il piatto deve prima essere lavato.
4. Nessun membro della Squadra può toccare il piatto, il secchio e la sabbia/ghiaia del concorrente che sta gareggiando.
5. I componenti dal 1 al 4 non devono mettere il cappuccio sulla fialletta. Il concorrente 5 deve rispettare le regole del CAPPUCCIO e qualunque penalità da lui ottenuta verrà addebitata alla Squadra.
6. Il concorrente numero 5 (quello che porta il numero di pettorale) finirà e la verifica seguirà le normali regole. Solo il concorrente numero 5 si porterà per la verifica delle scaglie. Una volta finito il lavaggio della sabbia/ghiaia, gli altri membri della squadra devono uscire dal campo gara.
7. Il tempo massimo per la gara delle Squadre Nazionali è di 30 minuti.

J. LA VERIFICA

1. Uscendo dalla vasca il concorrente deve mettere la fialletta sul piatto e portarla in quella posizione fino a raggiungere la zona di conteggio dell'oro. Vengono applicate le regole del CAPPUCCIO. Quando i concorrenti sono in linea, possono contare le scaglie tenendo con una mano il piatto e sollevando la fialletta con l'altra mano. La fialletta deve essere tenuta sopra il piatto. Una volta

conteggiato l'oro, la fialetta deve essere rimessa nel piatto. Il piatto con la fialetta appoggiata sopra deve essere consegnato allo scrutatore.

2. lo scrutatore deve essere in grado di vedere e contare le scaglie d'oro nella fialetta. Pertanto, l'acqua nella provetta deve essere pulita e l'oro non deve essere oscurato da altri materiali nella fialetta.
3. Il concorrente deve informare lo scrutatore quante scaglie d'oro ha nella fialetta. Lo scrutatore verificherà la fialetta e se il numero di scaglie d'oro corrisponde a quello dichiarato, questo numero viene registrato ed il concorrente appone la firma. Questo significa che c'è accordo con lo scrutatore e, una volta firmato, è definitivo.
4. Se lo scrutatore non è d'accordo con il concorrente, lo dirà, e darà al concorrente la possibilità di ricontare l'oro nella fialetta. Se dopo il riconteggio il concorrente e lo scrutatore sono d'accordo, questo numero è registrato e il concorrente firma.
5. Se il concorrente e lo scrutatore ancora non sono d'accordo, o le scaglie d'oro non possono essere contate a causa di acqua sporca o sabbia nella fialetta, il Capo Giudice, il Presidente del Comitato delle regole oppure un membro del Comitato Regole sarà chiamato. La fialetta viene quindi aperta e le scaglie d'oro vengono contate. Il concorrente può chiedere a qualcuno di sua fiducia, di essere presente al conteggio. il Capo Giudice e/o il Presidente del Comitato delle regole è il responsabile per dire allo scrutatore quante scaglie d'oro deve registrare. Questa decisione è definitiva.
6. Quando l'accordo è stato raggiunto o la decisione è stata presa dal Capo Giudice o dal Presidente del Comitato delle regole, il concorrente deve firmare il foglio. Non farlo può portare alla squalifica.
7. Al concorrente viene restituita la fialetta con l'oro dopo avere apposto la firma.
8. Se le scaglie d'oro non possono essere conteggiate a causa di acqua sporca o sabbia nella fialetta, il concorrente subirà un avvertimento ed un "CARTELLINO GIALLO". Ciò significa che se accadrà di nuovo in qualsiasi round del campionato stesso, il concorrente riceverà ogni volta 2 minuti di penalità.
9. Per ogni scaglia d'oro persa una penalità di 3 minuti sarà aggiunta al tempo di gara.
10. Nel campionato Mondiale o Europeo, se un concorrente trova più scaglie di quelle seminate, la batteria viene annullata dal Capo Giudice. La batteria sarà rieseguita il più presto possibile. In caso di ripetizione, l'organizzatore pubblicherà che la batteria è nulla e l'orario della ripetizione. Nessun risultato per la batteria annullata sarà pubblicato. I nomi di coloro che trovano più oro di quello seminato saranno registrati dal Comitato per le Regole. Se il nome della persona/squadra si ripete per 3 volte in 3 anni, la giuria sarà chiamata e la persona/squadra sarà esclusa da qualsiasi evento organizzato nell'ambito delle regole della WGA per 3 anni. I nomi registrati saranno resi noti al Consiglio WGA in occasione della successiva Assemblea.
11. Imbrogli. Se un concorrente viene sorpreso a barare, o ragionevolmente sospettato di truffa, il Capo Giudice sarà chiamato a sospendere immediatamente il concorrente in attesa di una audizione. Questa udienza deve essere tenuta il più rapidamente possibile in modo che, se il concorrente si trova ad essere innocente, può continuare nella competizione. Il Capo Giudice convoca la giuria, sotto la presidenza del Vice Presidente WGA (o il Presidente se il Vice Presidente è assente). Se durante l'udienza le accuse sono provate il concorrente sarà immediatamente squalificato e gli sarà vietata la partecipazione a qualsiasi concorso organizzato dalla WGA o concorsi nazionali organizzati da una Nazione membro WGA per 5 anni. I nomi registrati saranno resi noti al Consiglio WGA in occasione della successiva Assemblea.

5. RAPPRESENTANTI UFFICIALI E PROCEDURE

A. CONTROLLO GESTIONE

1. Ai membri del Comitato Competizioni sarà consentito libero e pieno accesso a tutte le aree organizzative, al fine di assicurare il pieno rispetto e la buona pratica delle regole della WGA. Essi informano il Capo Giudice dove le regole WGA non vengono rispettate e offrono aiuto e consigli, se richieste, da parte degli organizzatori o di un concorrente. Gli organizzatori daranno ogni pass necessario per l'accesso a tutti i settori dell'area di gara. Il Capo Comitato Competizione sarà informato di eventuali problemi.

B. PROTESTE

1. Vi sono due tipi di reclami formali:
 - a. Protesta contro la squalifica.
 - b. Protesta contro i risultati pubblicati.
2. Un concorrente può formalmente protestare alla giuria in forma scritta in lingua inglese su una squalifica o sui risultati pubblicati, entro 30 minuti dalla squalifica o dalla pubblicazione dei risultati. La loro lettera deve indicare il loro caso e includere 20 Euro di cauzione per la protesta. Se la protesta verrà accolta, il denaro sarà restituito, altrimenti il denaro va al Tesoriere della WGA.
3. Una volta che gli organizzatori hanno ricevuto una protesta formale, convocano la giuria per la decisione.
4. Tutte le audizioni saranno in inglese.
5. Non vi è alcun diritto di appello a seguito di una decisione da parte della Giuria.
6. La giuria deve annunciare il risultato nel più breve tempo possibile rispetto alla protesta concorrente.
7. Questa procedura di protesta non si applica alla verifica delle scaglie d'oro.

C. LA GIURIA

1. La Giuria per il Campionato Mondiale o Europeo sarà nominata dagli organizzatori e sarà composta dai seguenti membri, che devono avere familiarità con le regole di gara WGA:
 - Due concorrenti maschili della categoria "Proficient" di due nazioni diverse.
 - Due concorrenti femminili della categoria "Proficient" di due nazioni diverse.
 - Due membri del Comitato Competizione.
2. La Giuria ha il compito di riunirsi in giudizio su tutte le proteste. Per ogni udienza il numero di membri della giuria deve essere quattro. Un concorrente maschile, uno femminile e 2 del Comitato Competizione. Queste persone non devono essere della nazione che protesta. Ciò consentirà di ricevere proteste da parte delle nazioni che hanno fornito i membri della Giuria. Un membro del Comitato Competizione sarà portavoce della Giuria. Nel caso la giuria non riesca a raggiungere una decisione, il Vice Presidente WGA (o il Presidente se il Vice Presidente è assente) sarà chiamato per dare loro istruzioni su come procedere. Tutte le decisioni della giuria sono definitive per la corrente competizione e devono essere comunicate al Presidente del Comitato Competizione.

D. IL CONSIGLIO DEI GIUDICI

1. I seguenti membri nominati dagli organizzatori diventerà il Consiglio Dei Giudici. La loro funzione è di garantire che le regole e lo spirito della competizione siano seguiti in ogni momento. I membri del Consiglio Dei Giudici hanno il potere, interpellando il Capo Giudice, di chiamare in giudizio i concorrenti per ogni infrazione al regolamento.
 - Giudice Capo - La sua decisione è definitiva per tutte le questioni, salvo decisione opposta della giuria a seguito di un reclamo. Egli/Ella ha la facoltà di disciplinare il concorrente in caso di infrazione ai regolamenti.
 - Cronometrista - Responsabile ufficiale per i tempi della gara.
 - Supervisore delle vasche - Responsabile ufficiale per il buon mantenimento dell'acqua nelle vasche e della zona vasche.
 - Capo Scrutatore - Responsabile ufficiale del conteggio delle scaglie alla fine di ogni batteria
 - Supervisore della sabbia - Responsabile ufficiale per la preparazione/semina dell'oro e per i secchi di sabbia usati nella gara.
 - Supervisore del pettorale dei concorrenti - Responsabile ufficiale per l'assegnazione del numero di pettorale ai concorrenti.
 - Supervisore della fialetta - Ufficiale responsabile della consegna delle fialette vuote prima dell'inizio della gara.
 - Supervisore aggiornamento dati - Ufficiale responsabile dell'elaborazione e della esposizione dei dati, della pubblicazione delle batterie e dei relativi risultati.
2. I nomi del consiglio dei giudici, la giuria e le riserve devono essere chiaramente esposti a tutti prima dell'inizio della competizione.
3. I seguenti membri del Consiglio Dei Giudici non possono gareggiare: Giudice Capo, Capo Scrutatore e Supervisore della sabbia