

## **REGOLAMENTO PWKA PER LE COMPETIZIONI DI SANSHOU TRADIZIONALE**

### **CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI**

**ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE**

**ARTICOLO 2: METODO DELLE COMPETIZIONI**

**ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E REQUISITI**

**ARTICOLO 4 : TEMPI DEL COMBATTIMENTO**

**ARTICOLO 5: CATEGORIE DI PESO e ALTEZZA**

**ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI PESO e CONTROLLO ALTEZZE**

**ARTICOLO 7: SORTEGGI DEI PARTECIPANTI**

**ARTICOLO 8: UNIFORMI PER LE COMPETIZIONE E PROTEZIONI UFFICIALI OMOLOGATE**

**ARTICOLO 9: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE**

**ARTICOLO 10: RITIRO DALLA PARTECIPAZIONE DEGLI ATLETI**

**ARTICOLO 11:ALTRE CONDIZIONI COLLEGATE ALLE COMPETIZIONI**

### **CAPITOLO 2: GIURATI PER APPELLI E IL SUO RUOLO**

**ARTICOLO 12: FORMARE IL TEAM PER GLI APPELLI**

**ARTICOLO 13: RUOLI DEL TEAM PREPOSTI A GIUDICARE LA CONTESTAZIONE**

**ARTICOLO 14: METODI E CONDIZIONI DI CONTESTAZIONE**

### **CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI**

**ARTICOLO 15: I RESPONSABILI DI GARA**

**ARTICOLO 16: GLI AIUTANTI DI GARA**

**ARTICOLO 17: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA**

### **CAPITOLO 4: METODI AUTORIZZATI E VIETATI E LE NORME DI PUNTEGGIO E PUNIZIONE**

**ARTICOLO 18: METODI PERMESSI**

**ARTICOLO 19: METODI E TECNICHE VIETATI**

**ARTICOLO 20: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI**

**ARTICOLO 21: ZONE CORPOREE INTERDETTE**

**ARTICOLO 22: MISURE DI PUNTEGGIO**

**ARTICOLO 23: ERRORI E PUNIZIONI**

**ARTICOLO 24: ARRESTO DELLA COMPETIZIONE (SFIDA, PARTITA)**

### **CAPITOLO 5: METODI PER DETERMINARE IL VINCITORE E LO SCONFITTO**

**ARTICOLO 25: VINCITORE E SCONFITTO**

**ARTICOLO 26: RANKING**

### **CAPITOLO 6: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE E REGISTRAZIONE**

**ARTICOLO 27: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE**

**ARTICOLO 28: REGISTRAZIONE**

### **CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO**

**ARTICOLO 29: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DI GARA**

**ARTICOLO 30: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DELLA LINEA LATERALE**

### **CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI**

**ARTICOLO 31: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE**

**ARTICOLO 32: ATTREZZATURA**

## CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI

### ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE

- Gare di squadre
- Gare individuali

### ARTICOLO 2: METODO DELLE COMPETIZIONI

- (1) Metodo a torneo con eliminazione diretta Combattimento a Punto Stop 1 Livello principianti . Ad ogni tecnica portata a bersaglio valido viene attribuito un punteggio interrompendo l'incontro. I pugni diretti al viso valgono senza affondare il colpo, non sono permesse le proiezioni e il caschetto è con grata protettiva . Il contatto è leggero , no KO.
- (2) Il metodo a torneo con eliminazione diretta 2 Livello per atleti con + di 24 mesi di pratica in poi (anche maturati in altre arti marziali) ogni tecnica deve essere portata con sequenze controllate. Bisogna partire dalla posizione di guardia del proprio stile e studiare la propria strategia di attacco o difesa prima di iniziare lo scambio con l'avversario. Il combattimento è continuato dopo ogni stop arbitrale bisogna ripartire con la fase di studio . Valgono tutte le tecniche del proprio stile dirette anche al viso purchè controllate o anche solo accennando la tecnica , le proiezioni , il caschetto è senza grata protettiva . Il contatto è leggero , no KO.
- (3) Il metodo a torneo con eliminazione diretta 3 Livello per atleti Cinture nere o con esperienza di almeno 5 anni di pratica in poi (anche maturati in altre arti marziali) ogni tecnica deve essere portata con sequenze controllate. Bisogna partire dalla posizione di guardia del proprio stile e studiare la propria strategia di attacco o difesa prima di iniziare lo scambio con l'avversario. Il combattimento è continuato dopo ogni stop arbitrale bisogna ripartire con la fase di studio . Valgono tutte le tecniche de proprio stile dirette anche al viso purchè controllate o anche solo accennando la tecnica , le proiezioni , il caschetto è senza grata protettiva . Il contatto è leggero , no KO

### ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E REQUISITI

Le categorie si dividono per età e per livello:

- (1) 1 livello Bambini 6/8 – Esordienti 8/10 10/12 12/14 -Speranze 14/16 -Juniores 16/18 -Seniores 18/35 Over 35/50 anni compiuti al momento della competizione.
- (2) 2 livello Speranze 14/16 Juniores 16/18 Seniores 18/35 Over 35/50 anni compiuti al momento della competizione
- (3) 3 livello Juniores 16/18 Seniores 18/35 e Over 35/50
- (4) ogni partecipante deve portare un passaporto in corso di validità emesso dal paese/ zona, regione o corpo di provenienza / di rappresentanza o il pass federale.
- (5) ogni partecipante deve avere una polizza assicurativa

(Per effetto delle leggi emanate in ogni paese al contrasto Covid19 si dovrà portare alla data della gara i documenti obbligatori richiesti come autocertificazioni e/o green pass ecc.)

#### ARTICOLO 4 : TEMPI DEL COMBATTIMENTO

Categoria	Eliminatorie		Finali		Intervallo
	N° Round	Durata	N° Round	Durata	
Bambini 6/8 Esordienti 8/10 I livello	2	1'00	2	1'00	30'
10/12 12/14 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Speranze 14-16 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Speranze 14-16 II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Juniores 16-18 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Juniores 16-18 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Juniores 16-18 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Seniores 18-35 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Seniores 18-35 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Seniores 18-38 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Over 35/50 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Over 35/50 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Over 35/50 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'

Se alla fine dell'incontro i due atleti si trovassero in pareggio (dopo aver controllato penalità , ammonizioni ed uscite) si dovrà effettuare un ulteriore round.

Se l'ulteriore round finisse in pareggio, vince l'atleta che per primo porta una tecnica valida.

#### ARTICOLO 5: CATEGORIE DI PESO E ALTEZZA

Le categorie bambini , esordienti e speranze verranno divise per altezza : fino 1,35-1,45-1,55-1,65-1,75 oltre 1,75 e per sesso e per peso (le tabelle di peso saranno divise tra maschili e femminili e saranno decise durante gli abbinamenti prima della gara

##### 5.1: DIVISIONE PER CATEGORIE JUNIORES – SENIORES e OVER

CATEGORIA MASCHILE JUNIORES , SENIORES E OVER I , II e III Livello	CATEGORIE FEMMINILE JUNIORES , SENIORES E OVER DI I , II e III Livello
Categoria 1 -54 Kg	Categoria -50 Kg
Categoria 2 54 Kg / -63 Kg	Categoria 50 Kg / -59 Kg
Categoria 3 64 Kg / -73 Kg	Categoria 60 Kg / -67 Kg
Categoria 4 74Kg / -82 Kg	Categoria 68 Kg / -77 Kg
Categoria 5 + 82 Kg	Categoria +77 KG

#### ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI CONTROLLO PESO E ALTEZZA

- 1) Tutti i partecipanti devono presentare i loro passaporti o pass per effettuare l'operazione di pesatura e controllo per il I livello dell'altezza.
- 2) l'operazione di pesatura è effettuata dal capo registrazione con la partecipazione degli addetti dell'archivio sotto l'osservazione della delegazione di contestazione.
- 3) tutti gli atleti devono arrivare al tempo e al luogo preindicati e prestabiliti dall' organizzatore dell'evento per effettuare la pesatura. L'operazione può essere effettuata a corpo nudo, o portando i pantaloncini sportivi non pesanti. (per le ragazze invece si possono fare pesare presentandosi con della biancheria stretta non pesante).
- 4) la pesatura inizia dai pesi più leggeri ai quelli superiori e così via. Ogni categoria deve finire di farsi pesare entro un'ora di tempo, e nel caso il partecipante o la partecipante non rispetti il tempo dedicato all'operazione esso/essa viene vietato/a di partecipare a nessuna delle categorie successive.
- 5) se si deve disputare in un giorno stabilito i candidati devono finire di farsi pesare prima dell'inizio dell'evento di quel giorno.

6) Ai sovrappeso non sarà permesso gareggiare (è tollerato un peso eccedente massimo di 100 gr . rispetto alla categoria dove l'atleta si è iscritto).

#### **ARTICOLO 7: SORTEGGIO DEI PARTECIPANTI**

- 1) Il sorteggio viene fatto da un numero di addetti dell'archivio con la presenza il capo della delegazione di contestazione, il capo arbitri nonché i capi squadre o gli allenatori delle squadre.
- 2) l'estrazione si effettua subito dopo la prima fase di pesatura, e si fa nella sezione di appartenenza andando dalla categoria più leggera a quella superiore e così via. Ogni categoria alla quale partecipa un solo giocatore viene eliminata dalla competizione.
- 3) gli allenatori, o i capi squadre possono effettuare l'estrazione al posto degli atleti.
- 4) i sorteggi possono essere anche fatti con i computer ufficiali dell'organizzazione.

#### **ARTICOLO 8: UNIFORMI PER LE COMPETIZIONE E PROTEZIONI UFFICIALI OMOLOGATE**

- 1) Tutti i partecipanti devono indossare l'uniforme e le protezioni concordati dalla Federazione PWKA di WUSHU KUNG-FU
- 2) Ci sono a livello internazionale due colori di uniforme da gara rosso e blu formata da pantaloni lunghi e maglietta con mezze maniche o giacca della divisa (per le donne pantaloni e maglietta con mezze maniche o giacca della divisa ). Tali uniformi non devono riportare pubblicità o nomi di club solo il logo della scuola o senza logo. Sono ammesse per questa stagione anche le divise di colore nero o bianco o quelle dello stile di appartenenza
- 3) I partecipanti devono essere scalzi e portare le seguenti protezioni : protettore della testa con grata per il I Livello e Senza grata per il II e III Livello , guantini a dita libere e protezione del petto di tipo cinese o paraseno ,il paragenti, la protezione dei genitali maschili facoltativa quella femminile . La protezione dei genitali deve essere indossata sotto i pantaloni. Tali protezioni non devono riportare pubblicità o nomi di club solo il logo della eventuale ditta omologata o senza logo. (VEDI FOTO ESEMPIO SOTTO).

I vestiti sotto indicati devono essere di un tessuto non rigido e dello stesso colore dell'uniforme regolare, cioè preferibilmente rosso ,blu come da figure ma sono ammessi anche il nero e bianco e/o la divisa dello stile.

Le protezioni possono essere per il I livello anche nere per il II e III livello blu o rosse in particolare il caschetto , il corpetto e i guantini a dita libere , i paratibia/piede per tutti i livelli possono essere anche neri.



## TIPI DI DIVISE E PROTEZIONI OMOLOGATE PER COMBATTIMENTO TRADIZIONALE SANSHOU



TIPO DI DIVISE AMMESSE



Casco con grata in metallo I Livello



Casco senza grata II e III Livello



Guantini dita libere ammessi I Livello



Guantini dita libere per I, II e III Livello



Paratibia con Avanzpiede ammessi I, II e III Livello a calza neri, blu o rossi o con chiusura a velcro



**Corpetto ammesso I , II e III Livello**



**Conchiglia Femminile**



**Conchiglia Maschile**

**QUESTE PROTEZIONI SONO SOLO UN ESEMPIO POTRANNO ESSERE USATE ANCHE PROTEZIONI SIMILARI , SE CI SARANNO IN FUTURO SPONSORIZZAZIONI DI DITTE BISOGNERA' UTILIZZARE SOLO QUELLE OMOLOGATE E CON MARCHIO DELLA DITTA SPONSORIZZATRICE.**

I pantaloni lunghi devono essere dello stesso colore della maglietta o della divisa e devono essere comode per non impedire i movimenti degli atleti senza interferire con le protezioni omologate. Se non risulta conforme il Giurato di appello addetto al controllo può negare la partecipazione all'evento.

Durante il combattimento gli atleti possono , facoltativamente indossare:  
Fasce per le mani , cavigliere.

#### **APPENDICE ALL'EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI:**

1-Gli atleti devono procurarsi il loro equipaggiamento personale pulito e omologato per le gare, non sono ammesse protezioni non autorizzate o facenti riferimento ad altri sport da combattimento o altre discipline marziali.

2-E' assolutamente proibito portare oggetti o protezioni di metallo o di plastica dura anche se ricoperta da imbottitura (consentita solo al conchiglia protettiva di plastica sotto i pantaloni e i paradenti ).

3-Gli Arbitri (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante ad indossare fasciature, assolutamente non rigide ed adeguate al caso, fissate con cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).

#### **ARTICOLO 9: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE**

1) Gli atleti gareggianti devono fare il saluto del palmo e del pugno di fronte alle tribune prima di ogni incontro.

2) All'inizio di ogni round, gli atleti gareggianti devono fare il saluto del pugno e del palmo sopra la pedana verso gli allenatori, che a loro turno gli scambiano il saluto, di seguito si salutano a vicenda con lo stesso saluto.

3) All'annuncio del risultato gli atleti gareggianti devono cambiare postazione, e dopo annunciato il risultato si devono salutare a vicenda con il palmo e il pugno, di seguito devono salutare il giudice che gli restituisce il saluto. Alla fine ogni atleta gareggiante deve salutare l'allenatore del suo avversario i quali restituiscono di seguito il saluto.

4) Il partecipante deve attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Egli deve sostenere i valori morali ed etici della disciplina.

5) E' assolutamente vietato colpire intenzionalmente un punto proibito dell'avversario o causare ferite in qualsiasi altro modo.

6) Il partecipante deve rispettare le decisioni dell'arbitro; per ogni obiezione deve comunicare tramite l'allenatore della squadra o il proprio coach al Direttore di Gara.

7) Gli allenatori rimangono seduti in posti designati. Consigli e messaggi sono permessi solo durante la pausa fra un round e l'altro. E' proibito urlare al concorrente durante il combattimento.

8) Il coach ed i partecipanti che non combattono devono attenersi ad un comportamento di alta etica sportiva, lontano dall'area di gara.

9) E' vietato masticare chewingum durante la gara.

10) Stimolanti ed altre pratiche fraudolente sono severamente proibite e perseguite a termini di legge. Verranno eseguiti controlli antidoping a campione.

All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi puntuali e con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificato ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

#### **ARTICOLO 10: RITIRO DALLA COMPETIZIONE**

1) Se durante la competizione, l'atleta non può più competere per infortunio o malattia (e questo deve essere approvato e legittimato dalla delegazione medica dell'evento), o fuori categoria di peso al controllo della pesatura, questo andrà contato come mancanza e all'atleta gareggiante sarà vietata la partecipazione ad ulteriori categorie della stessa competizione mantenendo però la posizione (ranking) acquisito fino al quel momento.

2) Se durante l'incontro, è evidente un grande differenza di forza e capacità, l'avversario può essere dichiarato vincitore in qualunque momento dal capo arbitro per garantire la sicurezza dell'atleta, altresì anche il suo allenatore può fare segno di resa, anche l'atleta può alzare la sua mano, o uscire volontariamente dalla pedana come segno di resa.

3) nel caso in cui l'atleta gareggiante ha mancato alla pesatura di stare nel proprio peso dichiarato all'iscrizione della competizione, o manca all'appello della pesatura nell'orario prestabilito o non si presenta dopo che viene chiamato di nome 3 volte prima della gara o che lasci l'area designata della pesatura, per tutti questi motivi questo atleta sarà considerato assente senza giustificazione e auto squalifica.

4) durante la gara, se l'atleta si assenta senza giusta motivazione, gli vengano cancellati tutti i risultati fino a quel momento ottenuti.



## **ARTICOLO 11: ALTRE CONDIZIONI COLLEGATE ALLA COMPETIZIONI**

1) quando vengono nominati, tutti i giudici di gara si devono concentrare sui loro compiti, e non devono parlare con nessuno durante il loro compito, e non hanno il permesso di allontanarsi dalle loro postazioni senza autorizzazione del capo giudice.

2) tutti gli atleti in gara devono attenersi al regolamento e ai protocolli della competizione, nonché rispettare ed obbedire le decisioni dell'arbitraggio e dei responsabili. È vietato causare disordine, è vietato anche bestemmiare o gridare, è vietato buttare indumenti e protezioni a terra e mostrare segni di ribellione sulle decisioni della gara, e durante il round non è consentito agli atleti lasciare il campo di competizione prima che siano annunciati i risultati (ad eccezione dei casi di emergenza o casi di infortuni).

3) durante la partita, possono accompagnare l'atleta due persone max composte da un allenatore e il suo aiutante o il medico di squadra. Devono altresì attenersi ai luoghi a loro indicati portando le uniformi della squadra come tute o magliette sociali. Non sono ammessi altri abbigliamento

I coach devono essere autorizzati dall'organizzazione della competizione visto il parere del Responsabile incaricato dalla FEDERAZIONE PWKA.

4) il doping in qualsiasi sua modalità è assolutamente vietato, è vietato anche aspirare ossigeno durante le pause tra i round. E' possibile che una commissione federale possa effettuare controlli antidoping a campione sugli atleti con eventuali provvedimenti in caso di risultati positivi come squalifica o deferimento alla corte di giustizia sportiva.

5) Alla cerimonia di premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi puntuali e con la stessa divisa usata in gara o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificato ritardo alla cerimonia, l'atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

## **CAPITOLO 2: DELEGAZIONE DI APPELLO E IL SUO RUOLO**

### **ARTICOLO 12: FORMARE LA DELEGAZIONE DI APPELLO**

la giuria di appello è formata da un presidente, un solo assistente, e 3 o 5 membri.

### **ARTICOLO 13: RUOLI DELLA DELEGAZIONE DI APPELLO**

1) La giuria di appello lavora sotto il comando della delegazione organizzatrice. Questa giuria è responsabile in primo luogo sul sorvegliare lo svolgimento della competizione attraverso il controllo della zona dello svolgimento delle gare, l'infrastruttura, il materiale, gli orari, l'estrazione e la pesatura dei partecipanti. È di loro competenza anche organizzare il lavoro dei responsabili dell'evento ecc. Durante la competizione questa giuria di appello dirige il lavoro dei responsabili. Nel caso in cui si verifica una ingiustizia o un giudizio errato, i responsabili su tale atto possono essere ammoniti. In casi estremi invece e con conseguenze molto più grandi si può chiedere la dimissione di questi responsabili alla federazione PWKA per garantirne il buon svolgimento degli eventi.

2) la giuria di appello tratta le obiezioni presentate dalle squadre partecipanti contro le decisioni dell'arbitro di gara secondo le regole e le norme di gara. Queste obiezioni si devono limitare ai reclami presentati dalla squadra denunciante alla commissione tecnica.

- 3) subito dopo la recezione dell'obiezione la giuria degli appelli procede ad informare le parti interessate.
- 4) la giuria degli appelli procede ad investigare, e se necessario revisiona le videosorveglianze. E può tenere riunioni per discutere l'accaduto ed invita a queste riunioni le parti interessate ad assistere alle sedute senza il diritto di votare. A queste riunioni devono essere presenti almeno la metà dell'effettivo della giuria degli appelli. Per avere un giudizio legittimo e accettabile. In caso di parità invece, il numero dei favorevoli e dei contrari sono uguali il presidente della giuria degli appelli ha il diritto di annunciare la sua decisione finale.
- 5) i membri della giuria degli appelli non partecipano alle investigazioni nelle quali i loro club o le loro nazioni sono implicate.
- 6) se verificato che dopo aver considerato che la decisione del giudice di gara sia stata corretta, quest'ultima viene confermata in caso contrario invece il risultato della gara potrebbe essere ribaltato, la giuria degli appelli chiede anche in seguito alla delegazione tecnica di prendere le misure necessarie nei confronti dell'arbitro di gara secondo quanto stabilito dalla federazione PWKA. A questo stato la decisione della giuria degli appelli è definitiva.

#### **ARTICOLO 14: METODI E CONDIZIONI DI CONTESTAZIONE**

- 1) ogni squadra partecipante ha il diritto a due (2) appelli al massimo durante una sola competizione. La squadra che non gradisce la decisione dell'arbitro di gara deve presentare per scritto la sua contestazione all'istante nel luogo della gara seguito con il parere del giudice principale accompagnato del costo della contestazione (il deposito cauzionale per depositare la pratica è di 150 EURO da portare in contanti al momento dell'appello). La giuria degli appelli verifica la denuncia dell'accaduto e in caso la giuria accoglie l'appello il risultato viene ribaltato e il deposito viene restituito, in caso contrario il risultato del confronto rimane invariato e il deposito della verifica non viene restituito.
- 2) Tutte le squadre dovranno accettare le decisioni finali prese dalla giuria di appello. Se dopo tale decisione si dovessero verificare interruzioni o proteste da parte delle squadre, a seconda della gravità del caso la Federazione PWKA potrà prendere provvedimenti.

### **CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI**

#### **ARTICOLO 15: COMPOSIZIONE DEI RESPONSABILI DI GARA**

- 1) nella gara devono essere presenti un solo arbitro principale e numero uno (01) o due (02) assistenti.
- 2) Giudici di gara: 1 capo giudici, suo assistente, gli arbitri di pedana che sono (2 o 4 squadre pronte ad alternarsi), 1 marcatore di punteggio, 1 cronometrista e infine 3 o 5 arbitri laterali (2 o 3 arbitri pronti ad alternarsi).
- 3) un impiegato principale d'archivio numero (1)
- 4) capo registrazione

#### **ARTICOLO 16: COMPOSIZIONE DEGLI AIUTANTI (ASSISTENTI) DI GARA**

- 1) (04) quattro addetti alla registrazione.
- 2) dai quattro ai sei (4→6) registratori

- 3) supervisore medica e dai due ai cinque (2→5) paramedici.
- 4) uno (01) o due (02) annunciatori.
- 5) dai due ai quattro (2→4) tecnici che si occupano del sistema elettronico del punteggio.
- 6) dai due ai quattro (2→4) tecnici che si occupano delle telecamere dedicate alla giuria degli appelli.

## **ARTICOLO 17: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA**

### **(1) l'arbitro principale (generale)**

- Organizzare delle sessioni di formazione per tutti i responsabili per studiare e revisionare le regole e le liste, e per perfezionare le abilità d'arbitraggio.
- Controllare e verificare la giusta preparazione del luogo della competizione, lo stesso per l'attrezzatura, l'arbitraggio e la preparazione della bilancia. Deve anche verificare la preparazione delle cerimonie dei sorteggi e tutto quello che riguarda l'evento.
- Visionare i problemi che riguardano le regole e le liste delle competizioni senza però poter modificarne il contenuto.
- Dirigere le squadre di arbitri durante i round e sostituire gli addetti secondo le necessità.
- In caso di cambiamento durante la competizione che riguarda la classifica per un'assenza, un ritirarsi o cancellazione di un atleta gareggiante l'arbitro principale deve annunciare l'accaduto nel momento appropriato al delegato tecnico, la giuria degli appelli, il capo arbitri, al giudice principale e all'annunciatore.
- Ha il potere di prendere la decisione finale in caso di contrarietà tra i gruppi di dirigenti.
- È responsabile sull'eseguire correttamente tutte le regole e delle indicazioni da parte dei responsabili di gara.
- E' il responsabile che firma i verbali di gara.
- Deve presentare un rapporto scritto alla commissione organizzatrice.

### **(2) l'assistente dell'arbitro principale**

- L'assistente dell'arbitro principale deve aiutare l'arbitro principale nei suoi doveri, e può acquisire le sue autorità in caso d'assenza di quest'ultimo.

### **(3) il capo giudici**

- È responsabile sull'organizzare delle formazioni per il gruppo di arbitri ed eseguire il lavoro.
- Una visione generale sul rendimento degli arbitri, il cronometrista e il marcatore.
- Se il giudice di piattaforma da un giudizio errato o sbagli decisione, il capo giudici annuncia al giudice di piattaforma di correggere tramite fischio.
- Può rettificare i risultati prima del loro annunciare dopo l'accordo dell'arbitro principale nel caso di sottovalutazione.
- Gestire situazione tale vincita assoluta, l'uscire dalla pedana, ammonizioni e il conteggio obbligatorio e altri situazioni secondo il comportamento degli avversari sulla piattaforma e la segnatura del marcatore.
- Annunciare il risultato dopo ogni round.
- Seguire le fasi come la vittoria assoluta, la salita sulla pedana di gara, avvisi, conteggi etc.

- Revisionare e firmare i risultati dopo ogni gara.

#### (4) l'assistente del capo giudici

- Aiuta il capo giudici nei suoi compiti, può anche compiere altri doveri di altri responsabili in caso di necessità.

#### (5) l'arbitro di piattaforma

- Controllare la protezione degli avversari e garantire la sicurezza durante l'incontro.
- Orientare gli avversari durante l'incontro attraverso i richiami e i segni della mano.
- Fare giudizi sui casi di cadute, l'uscire dalle delimitazioni, ammonizioni, avvertenze, il conteggio obbligatorio ed altro, ha come compito anche far intervenire lo staff medico quando serve.
- Annunciare il risultato dopo ogni gara.

#### (6) i giudici laterali

- Attribuire i punti agli avversari secondo le regole
- Presentare il resoconto(i risultati) contemporaneamente su ordine del capo giudici alla termine di ogni round.
- Rispondere in oggettiva alle domande del giudice di piattaforma nelle ambiguità se avvengono durante l'incontro.
- Firmare il foglio di risultati al termine di ogni partita che va trattenuta per controllo e verifica.

#### (7) il marcatore

- Documentare con precisione le informazioni relative agli avversari in appositi moduli prima di ogni incontro.
- Partecipare alle operazioni di pesatura e controllo altezza ,segnare i numeri sugli appositi moduli e registri nonché sulla bacheca statistica della partita.
- Registrare i numeri delle avvertenze, ammonizioni, conteggi obbligatori, le uscite dalla piattaforma, le trattenute, gli abbracci passivi e la passività secondo i richiami e i segni della mano dell'arbitro.
- Definire il vincitore in ogni round in corrispondenza con le decisioni dei giudici laterali e informando il capo arbitri.

#### (8) il cronometrista

- Controllare il buon funzionamento della campanella e dei cronometri prima dell'incontro. Verificare che gli orologi e i cronometri funzionino con l'ora esatta.
- Preservare tutti gli orari e i tempismi trascorsi durante i round, durante le pause e tra i round.
- Nel caso in cui la segnatura tramite computer non è disponibile, deve fischiare 10 secondi prima dell'inizio di ogni round e suonare la campanella per annunciarne la fine.

#### (9) l'archivista principale



- è responsabile sul controllo dell'idoneità dei documenti di partecipazione degli avversari e dei moduli di registrazione.
- Organizzare l'estrazione e formare la tabella degli incontri.
- Preparare tutti i moduli necessari nell'evento, visitare e controllare la carriera dei partecipanti per attribuirli la loro posizione.
- Registrare e illustrare i risultati di tutti gli incontri.
- Sommare i dati per la statistica e preservare i risultati.

(10) gli impiegati dell'archivio

- Compiere le mansioni dettate dall'archivista principale.

(11) il responsabile della registrazione principale

- È responsabile sull'operazione di pesatura dei partecipanti.
- È responsabile sulla preparazione dei protettivi e della loro gestione durante gli incontri.
- Chiamare gli avversari con i nomi 20 minuti prima dell'inizio della partita.
- Notificare in modo immediato l'arbitro principale in caso di assenza durante l'appello dei nomi.
- Verificare le uniformi e i protettivi degli avversari secondo quanto prestabilito dalla federazione.
- È colui che effettua l'appello durante la consegna delle medaglie.

(12) i responsabili dei registri

- Compiere le mansioni dettate dal responsabile della registrazione principale.

(13) i conduttori radiofonici

- Presentare le regole e le liste degli incontri, nonché le informazioni importanti al pubblico.
- Presentare gli arbitri e gli avversari al pubblico.
- Annunciare i risultati delle competizioni.

(14) il supervisore medico

- Verificare i rapporti medici e la documentazione di ogni atleta.
- Visitare l'atleta prima di ogni incontro.
- Assistere e soccorrere i feriti sul campo d'incontro.
- È colui che prende decisioni riguardo lo stato delle ferite risultandosi ai falli durante la partita.
- È colui che prende la decisione sull'impossibilità di proseguire di un atleta causa ferite o danni a lui inferte durante l'incontro invitando così l'arbitro principale a fermare l'incontro.
- Collabora con gli impiegati d'archivio per contrastare il DOPING.

(15) I funzionari della segnatura elettronica

- Occuparsi di tutto quello che riguarda il buon funzionamento del meccanismo della segnatura elettronica dei punti.

(16) I funzionari della videosorveglianza dedicata alla giuria degli impugnati



- Sono responsabili su tutto quello che riguarda la video documentazione e la registrazione dell'incontro, in concordanza con le regole e norme in vigore.

## **CAPITOLO 4: METODI AUTORIZZATI E VIETATI E LE NORME DI PUNTEGGIO E PUNIZIONE**

### **MATERIA 18: METODI PERMESSI**

è consentito il ricorso a tutte le tecniche di calciare, urtare, sbattere e colpire a pugni sempre che fanno parte dei stili del **WUSHU / KUNG FU**

- 1)** Nel I , II e III Livello si applicano i metodi di attacco e difesa propri del combattimento agonistico tradizionale di Wushu - Kung Fu. Sono consentite tecniche con la parte frontale e dorsale del guantino nelle parti valide, tecniche dello stile e tecniche di calci.
- 2)** Nel II e III Livello sono altresì consentite tecniche di sbilanciamento da prese o spazzate e tecniche di proiezione non pericolose( ossia quando si consente all'avversario di compiere una efficace tecnica di caduta e che la proiezione sia eseguita in modo da far cadere di schiena o con una parte che non possa creare danni.

### **MATERIA 19: METODI E TECNICHE VIETATI**

- 1) attaccare con la testa, il gomito o il ginocchio, ricorrere al piegare le articolazioni dell'avversario al contrario dell'anatomia corporea.
- 2) usare le tecniche del buttare/lotta esempio a testa in giù o alzandolo sopra la testa e lanciandolo, o colpire apposta le parti inferiori dell'avversario.
- 3) attaccare la testa dell'avversario quando è a terra in qualsiasi modo.
- 4)Attaccare la parte posteriore della testa, il collo, la gola, il basso ventre
- 5)Attaccare l'avversario con tecniche continue o confuse di pugno alla testa.
- 4) Attaccare le articolazioni.
- 5) Portare tecniche di leva o torsione alle articolazioni.
- 6) Attaccare senza controllo e con irragionevole forza.
- 7) Trattenerne l'avversario (legare).

### **MATERIA 20: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI**

#### **I Livello**

La testa esclusa gola e nuca il tronco frontale , laterale ,dalla linea delle spalle alla cintura esclusi i genitali e la zona del malleolo posteriormente per le spazzate.

#### **Per il I Livello non sono consentiti**

Tecniche di calcio saltate (con distacco di tutte e due i piedi da terra) , Calci circolari con avvitemento, colpi con la punta delle dita e taglio della mano., Colpi di gomito o ginocchio , qualsiasi tipo di proiezione , qualsiasi tipo di leva o torsione alle articolazioni , manovre di strappo e colpi di testa.

### Per il II e III Livello

Colpi in faccia con punta delle dita e taglio della mano (tranne se presenti nello stile di appartenenza e controllati) , colpi di ginocchio e gomito, qualsiasi tipo di torsione e leva articolare , manovre di strappo e colpi di testa.

### MATERIA 21: ZONE CORPOREE INTERDETTE

Il retro della testa, gola, collo e la zona pubica sono le parte interdette dal colpire.

Colpire la testa o il volto dell'avversario facendolo sanguinare causa la detrazione di 2 punti e l'ammonizione per colpo non controllato.

### MATERIA 22: MISURE DI PUNTEGGIO

Metodi per ottenere punti:

#### Tecniche da un punto: I livello

- Tecnica di mano dello stile a pugno o a mano aperta o a dita aperte o chiuse o al palmo al tronco e alla testa .
- Tecnica di calcio alla cosce .

#### Tecnica da due punti: I livello

Tecnica di calcio al tronco.

#### Tecnica da tre punti: I livello

Tecnica di calcio alla testa (non frontale).

Le tecniche di calcio per essere valide devono essere portate rimanendo in equilibrio.

#### Tecniche da un punto: II e III livello

- Tecnica di mano dello stile a pugno o a mano aperta o a dita aperte o chiuse o al palmo al tronco o alla testa
- Tecnica di calcio alle cosce.

#### Tecnica da due punti: II e III livello

Tecnica di calcio portata al tronco.

Proiezione con perdita di equilibrio.

Chi nel portare una tecnica colpendo o non colpendo l'avversario cade per terra appoggiando una mano o un ginocchio o la schiena , tranne nelle tecniche di sacrificio dove la caduta è volontaria ed è giudicata dall'arbitro una tecnica dello stile voluta.

## Tecniche da tre punti: II e III livello

Tecnica di calcio portata al viso (non frontale).

- tecnica di spazzata appoggiando le mani per terra con chiara tecnica dello stile
- tecnica di calcio saltato al corpo.
- Caduta a terra dell'avversario senza colpire direttamente. (Portare una tecnica di percussione e/o cadere a terra avendo perso l'equilibrio compreso anche il caso in cui tocca terra con una mano o un ginocchio).
- Proiezione netta senza perdere equilibrio.

NOTA : L'arbitro centrale nel II e III Livello deve interrompere il combattimento se la presa dura più di 5 secondi.

- **Nel caso in cui i due avversari cadono a terra colui che cade per ultimo è premiato con un punto.**

### (3): zero punti

- Quando la tecnica usata non è chiara e mostra alcun effetto.
- Quando entrambi gli avversari cadono fuori dalla pedana, o cadono allo stesso istante.
- Se l'atleta tenta di far cadere l'avversario facendosi cadere di proposito senza averne successo ma riesce ad alzarsi e mettersi in piedi entro i 3 secondi nessun punto viene dato all'avversario.
- Quando l'atleta colpisce l'avversario mentre sono attaccati in posizione di abbraccio.
- Quando il colpo è parato dall'avversario.
- Quando il colpo è fuori del bersaglio valido.
- Quando il colpo è portato trattenendo l'avversario.
- Quando il colpo non è netto e pulito tecnicamente.
- Quando il colpo pur sul bersaglio valido, è portato senza alcun controllo.
- Entrambi i concorrenti cadono a terra o fuori della pedana. contemporaneamente o successivamente.
- Quando uno o entrambi i concorrenti combattono in modo confuso o portano tecniche di non chiara interpretazione e troppo confuse.
- Un concorrente proietta l'avversario dopo averlo trattenuto per più di cinque secondi.
- Un concorrente porta una tecnica valida alle gambe ma questa è parata staccando il piede da terra ed alzando il ginocchio in parata.
- Quando l'atleta dopo aver colpito l'avversario cade o esce dall'area di combattimento.

## MATERIA 23: ERRORI E PUNIZIONI

### 23.1 Detrazioni e squalifiche:

Detrazione di 1 punto:

1. All'Atleta il cui coach urla durante il combattimento.
2. Ad un concorrente che grida o parla durante il combattimento allo scopo di spaventare o disturbare l'avversario.

3. Ad un concorrente che continua, a far fermare il combattimento con scuse ingiustificate.
4. Ad un concorrente che usa irragionevole forza e/o attacca in modo confuso e pericoloso.
5. Ad un concorrente che mantiene un atteggiamento passivo e non accetta o evita il combattimento dopo due richiami dell'Arbitro centrale.
6. Ad un concorrente che spinge o trattiene l'avversario anche dopo il preventivo avvertimento dell'Arbitro Centrale.
7. Ad un concorrente che si espone volontariamente, rischiando di ricevere un colpo proibito dall'avversario.
8. Ad un concorrente che attacca l'avversario prima del segnale di inizio dell'arbitro o dopo il segnale di termine del combattimento.
9. Ad un concorrente che porta una tecnica verso l'avversario a terra
10. Ad un concorrente che esce dall'Area di Combattimento. Se però esce 3 volte perde il round.
11. Ad un concorrente che entra in pedana con indumenti non ammessi o protezioni non omologate
12. Al primo e secondo richiamo. (ad ogni richiamo si perde un punto).

#### Uscite:

1. Ogni uscita è punita con la detrazione di un punto, che è sommata alle altre penalità.
2. Si considera "uscita" dall'Area di Combattimento" quando un concorrente, per distrazione o volontà di evitare l'attacco dell'avversario, appoggia almeno un piede o una parte del corpo completamente fuori della riga di delimitazione.
3. Non è considerata uscita quando un concorrente esce dal quadrato di combattimento su spinta scorretta (con le braccia, con le gambe o con il corpo) da parte dell'avversario.
4. Non è considerata valida ai fini del punteggio una tecnica portata con almeno un piede fuori dell'area.

#### Detrazione di 2 punti:

1. Ad un concorrente che urla o parla, lancia insulti o mantiene atteggiamenti scorretti verso l'avversario o l'arbitro.
2. Ad un concorrente il cui coach urla o parla, lancia insulti o mantiene atteggiamenti scorretti.
3. Ad un concorrente che non ubbidisce al comando dell'arbitro.
4. Ad un concorrente che usa metodi proibiti per attaccare o colpisce punti vietati.
5. Ad un concorrente che attacca, anche con tecniche valide, senza controllo.
6. Ad un concorrente che, pur con tecnica valida, ferisce in maniera appariscente l'avversario che, comunque, può continuare su parere medico; in tal caso gli Arbitri devono valutare se l'infortunato non si è esposto volontariamente all'attacco
7. Ad un concorrente che colpisce l'avversario per reazione ad un fallo subito.
8. Ad un concorrente che è richiamato più di due volte per la stessa penalità lieve.
9. Al terzo richiamo.  
N.B.: se l'inosservanza a tali regole (falli) è ripetuta o è considerata grave può portare anche all'immediata squalifica del concorrente.

#### Squalifica:

1. Un concorrente è squalificato se mantiene un atteggiamento molto scorretto nei confronti dell'Arbitro o dell'avversario, anche dopo il richiamo ufficiale dell'Arbitro Centrale.
2. Un concorrente è squalificato quando ferisce intenzionalmente l'avversario usando metodi scorretti.

3. Un concorrente è squalificato, quando con qualunque tecnica, anche non intenzionalmente, ferisce l'avversario, inibendone, su parere del medico, la continuazione dell'incontro.
4. Un concorrente è squalificato quando ha accumulato durante tutto il combattimento detrazioni per un totale di 6 punti.
5. Un concorrente è squalificato quando commette un fallo grave o ripetuto (terzo richiamo).

Un concorrente è squalificato quando non si presenta entro la terza chiamata al combattimento.

### 23.2: Errori tecnici

- (1) Attaccarsi/abbraccio passivo.
- (2) L'allontanarsi in modo passivo.
- (3) Chiedere un'interruzione durante un posizione di debolezza/di sconfitta apparente anche parziale.
- (4) Ritardare apposta l'incontro.
- (5) Provare dispetto o disobbedienza verso i giudici o gli arbitri durante l'incontro.
- (6) Non mettersi la dentiera protettiva, o magari sputarla, o anche slacciare la fasciature o altre protezione.
- (7) Non mostrare educazione di **Fair play** e buon carattere di sportività.

### 22.3: Errori personali

- (1) Attaccare l'avversario prima del richiamo "**KAISHI**" che significa "parti!", o dopo il richiamo "**TING**" cioè "fermo".
- (2) Colpire una zona vietata.
- (3) Colpire l'avversario con una tecnica vietata.
- (4) Colpire appositamente l'avversario.

### 23.4: Le punizioni

- (1) Un "presta attenzione" è emessa per l'errore tecnico.
- (2) Un'ammonizione è emessa per l'errore personale.
- (3) L'atleta che accumula 3 errori personali viene allontanato dall'incontro.
- (4) L'atleta che colpisce appositamente con evidenza l'avversario viene soppeso dall'intero evento con cancellazione di tutti i suoi risultati realizzati fino a quel momento.
- (5) L'atleta che assume sostanze vietate e/o aspira ossigeno durante le pause viene soppeso dall'intero evento con cancellazione di tutti i suoi risultati realizzati fino a quel momento.

## **MATERIA 24: ARRESTO DELL'INCONTRO**

### **la partita viene fermata nelle seguente situazioni:**

- (1) quando l'avversario cade(ad eccezione se lo fa di proposito per eseguire una tecnica dello stile), o se cade fuori dalla pedana
- (2) Quando l'avversario viene ammonito.
- (3) Se l'avversario è ferito.
- (4) Nella presa/abbracciarsi senza eseguirne una tecnica di lotta/lancio con successo per la durata di 2 secondi.



- (5) Non riuscire ad attaccare per 5 secondi quando gli viene chiesto di attaccare.
- (6) Se l'avversario alza la mano chiedendo di fermare l'incontro.
- (7) Quando il capo dei giudici rettifica e corregge una sottovalutazione o una negligenza.
- (8) Quando avviene un litigio, disordine, problema o una situazione di pericolo sulla pedana.
- (10) Per causa dell'illuminazione e il campo d'incontro, problemi con il sistema di segnatura elettronica di punti, e nei casi dove viene compromesso l'incontro.

## CAPITOLO 5: VINCITORE E SCONFITTO

### MATERIA 25: VINCITORE E SCONFITTO

#### 25.1: vincita assoluta:

- Durante l'incontro se è evidente una differenza di forza tra due degli avversari, l'arbitro di pedana, con il consenso del capo degli arbitri può dichiarare vincitore l'atleta più forte.
- Durante il round, se la differenza di punteggio tra i due avversari è pari o supera i 12 punti, e questo è confermato da tutti i giudici laterali dando segno di conferma su questa concordanza, a questo punto l'atleta con più punti viene dichiarato vincitore dell'incontro.

#### 25.2: vincitore del round:

1. Sono gli arbitri laterali a definire il vincitore di ogni round.
2. Durante il round se si verifica un pareggio di risultati si ricorre ad una delle seguenti opzioni:
  - 2.1. Il vincitore è l'avversario con meno ammonizioni.
  - 2.2. Il vincitore è l'avversario con meno avvertimenti.
  - 2.3. Il vincitore è l'avversario che pesa meno nel giorno dell'incontro.
3. Se la parità rimane allora alla fine di tutti i sopraccitati processi, si dichiara un round di parità.

#### 25.3: vincitore dell'incontro:

#### VITTORIA

1. Per il II e III livello durante la partita, il primo che vinca consecutivamente 2 round o 1 round e pareggia il secondo o viceversa viene dichiarato vincitore dell'incontro.
2. Durante l'incontro, e nel caso l'avversario subisce una ferita, con conferma del medico della sua incapacità di procedere il combattimento, il suo avversario viene dichiarato vincitore dell'incontro.
3. Durante l'incontro se un'atleta finge ferita dopo un errore commesso dal suo avversario, e viene accertato che non ce stata ferita da parte del supervisore medicale, a tal punto l'avversario che commise l'errore viene dichiarato vincitore.
4. L'atleta che viene ferito dall'avversario attraverso irregolare condotta, e dopo verifica dallo staff medico (il supervisore medico) viene accertata la sua incapacità a procedere con il combattimento viene dichiarato vincitore con la riserva di impedire la sua partecipazione successivi dell'evento.
5. Secondo il regolamento di campionato, e nel caso di parità del numero dei round vinti da ciascuno degli avversari si ricorre a dichiarare il pareggio dell'incontro.
6. E nel quadro dell'eliminazione dello sconfitto, e nel caso di parità del numero dei round vinti da entrambi gli avversari il vincitore viene dichiarato ricorrendo ad una delle seguenti opzioni:
  - 6.1. Il vincitore è l'avversario con meno ammonizioni.

- 6.2. Il vincitore è l'avversario con meno avvertimenti.
7. E nel caso il pareggio rimane invariato dopo le due opzioni sopraindicate, un ulteriore round viene giocato.

Computo del punteggio ai fini della vittoria finale:

Ogni Arbitro segna i punti validi segnati dai combattenti sugli appositi segna punti e, al termine, invia il punteggio al computer del tavolo di giuria o da il risultato alzando le bandierine o le palette blu o rosse.

1. Per il verdetto finale alla sommatoria di tutti i punteggi arbitrali, al Tavolo di Giuria, sono detratte le penalità assegnate ai Combattenti dall'Arbitro Centrale.
2. Vince il combattente che ha realizzato il maggior punteggio, considerando la sommatoria dei punti dati dagli Arbitri, detraendo ad essa le penalità subite.
3. La vittoria può essere anche attribuita su abbandono dell'avversario.
4. Se un concorrente viene ferito da un attacco del suo avversario ed il medico accerta che non può continuare la gara.  
La vittoria viene attribuita dopo l'approvazione del capo arbitro.

L'atleta vince se l'avversario ha accumulato falli e penalità per un totale di 6 punti.

#### **PARITA'**

1. In caso di parità vince, in prima considerazione del seguente ordine:
  - a. Chi ha ricevuto meno ammonizioni
2. In caso di parità assoluta si procede ad un ulteriore round, con giudizio finale come per i rounds precedenti.

In caso di ulteriore parità si procede fino alla prima tecnica valida o alla prima detrazione, nel primo livello

#### **VITTORIA PRIMA DEL TERMINE**

E' attribuita la vittoria prima del termine del tempo prestabilito:

1. Nel caso di ampia disparità tecnica fra i 2 concorrenti quando una parte ha chiaramente perso la capacità di difendersi.
2. Se un concorrente è ferito dall'attacco scorretto del suo avversario e il medico accerta che non può continuare a competere (squalifica per l'avversario scorretto).
3. Se un concorrente abbandona la competizione per sua volontà o del suo coach ("gettare la spugna").

## **MATERIA 26: RANKING (CLASSIFICA)**

### **26.1: Classifica individuale per la singola gara o sfida**

(1) Ai primi sei (6) posti di ciascuna categoria di peso sono attribuiti i seguenti punti:  
50 Al primo 30 al secondo 20 al terzo 10 al quarto e 5 al quinto e sesto.

(2) nel caso di un campionato l'atleta che ha accumulato più punti consecutivi gli viene attribuito il posto più alto, e nel caso si manifesti un pareggio tra 2 o 3 atleti, la loro classifica viene fatta come segue:

- colui che ha perso meno round ha il posto più alto.
- Colui che abbia ricevuto meno ammonizioni ha posto più alto.
- Colui che abbia avuto meno avvertimenti ha posto più alto.
- Colui che pesa di meno al momento dell'estrazione ha posto più alto.

(3) Nel caso in cui il pareggio rimane gli atleti condivideranno il posto di pareggio e nel caso gli stessi punti.

## **26.2: Classifica individuale generale e per squadre**

26.2.1: punti di classifica per atleta verranno sommati ogni gara per determinare il Ranking della categoria di peso relativa.

26.2.2: come trattare con i casi di parità nel aggiudicare la classifica per squadre:

Nel caso si verifichi che due (2) o più squadre abbiano risultati pari la classifica viene definita come segue:

- La squadra con più primi posti individuali avrà classifica più alta, e se rimane la parità la squadra con più secondo posto individuali avrà classifica più alta e così via.
- La squadra con meno ammonizioni avrà un classifica più alta.
- La squadra con meno avvertimenti avrà un classifica più alta.

Nel caso rimane ancora il pareggio le squadre condivideranno il posto di classifica di parità.

## **CAPITOLO 6: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE E REGISTRAZIONE**

### **MATERIA 27: CLASSIFICA DELLE COMPETIZIONI**

- La tabella è composta dalle liste di sfide, il numero dei partecipanti registrati e gli orari degli incontri.
- Quando si tratti della stessa categoria di peso, nell'ambito dello stesso round, gli incontri devono essere disputati il più contemporaneamente possibile.
- Ogni atleta può gareggiare in tre (3) gare come numero massimo nell'ambito dello stesso giorno.
- Le partite vanno giocate in modo crescente varrebbe a dire dai pesi più leggeri a quelli più alti.

### **MATERIA 28: REGISTRAZIONE (SEGNATURA) PUNTI**

- A.** Gli arbitri laterali devono attribuire i punti segnati da ogni avversario secondo le norme in vigore e le decisioni dell'arbitro di pedana. E alla fine di ogni round devono annotare il punteggio di ogni avversario nel modulo di punteggio e alzare la paletta o la bandierina del colore dell'atleta che ha fatto più punti.
- B.** Il responsabile di punteggio tiene da parte un registro contenente le ammonizioni e gli avvertimenti, nonché le uscite dalla pedana, l'espulsione e il conteggio obbligatorio.

## **CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO**

## MATERIA 29: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DI GARA

### (1): il saluto del pugno e palmo

In piedi dritti a piedi uniti, premere con il palmo sinistro sul pugno destro a livello del torace, 20-30 centimetri lontano dal corpo. {vedi figure 1 e 2}



Fig 1



Fig.2

### (2) Invito a salire sulla pedana

Mettersi in piedi al centro della pedana tendendo le braccia ai lati con i palmi verso l'alto guardando verso gli avversari {vedi figura 3}, che devono salire a loro turno sulla piattaforma. Piegare i gomiti con angolo dritto in tal modo che i palmi si specchiano. {vedi figura 4}.

### (3): invitare gli avversari a salutarsi a vicenda.

Metti il palmo sinistro sul pugno destro davanti al corpo come segno ad entrambi gli avversari per salutarsi a vicenda {vedi figura 5}.



Fig.3



Fig. 4

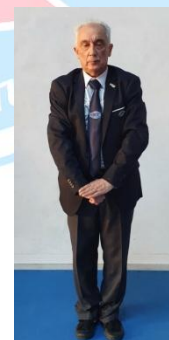


Fig. 5

**(4): primo round.**

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'ARCO {gong bu} e durante l'appello [primo round] {DI YI JU} si tende una mano in avanti con l'indice che punta verso l'alto e con l'altra mano stesa con il palmo aperto verso il basso {vedi figura 6}

**(5): secondo round.**

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'ARCO {gong bu} e durante l'appello [secondo round] {DI ER JU} si tende una mano in avanti con l'indice e il dito medio separati e che puntano verso l'alto, e con l'altra mano stesa con il palmo aperto verso il basso. {vedi figura 7}

**(6): terzo round.**

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'ARCO {gong bu} e durante l'appello [terzo round] {DI SAN JU} si tende una mano in avanti con l'indice, il dito medio e il pollice separati e che puntano verso l'alto, e con l'altra mano stesa con il palmo aperto verso il basso. {vedi figura 8}



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

**(7): pronti![YUBEI] Comincia! [KAISHI].**

Dalla posizione dell'ARCO {gong bu} tra gli avversari e durante l'appello "pronti" {YUBEI} tende entrambi le mani ai lati con i palmi rivolti verso l'alto avvisando gli avversari {vedi figura 9}. Dopo di che durante l'appello "comincia" {kaishi} ritira i palmi fino a sommarli di fronte all'addome {vedi figura 10}.



Fig. 9



Fig.10



**(8): fermati {Ting}.**

Durante l'appello "Ting" dalla posizione dell'ARCO "Gong bu" con una sola mani fuori diretta in modo verticale tra gli avversari con le dita che puntano verso l'alto. {vedi figura 11}



**Fig. 11**

**(9): Cinque 05 secondi di passivita'**

Durante l'appello {HONG FANG} "lato rosso", o {LAN FANG} "lato blu" e puntando quel avversario con una sola mano tesa con il palmo rivolto verso avanti, alza l'altra mano davanti al corpo con le cinque dita separate normalmente dritti. {vedi figura 12}.



**Fig. 12**

**(10): conteggio**

Di fronte all'avversario interessato si piegano entrambi i gomiti in certo modo con le palmi formano due pugni davanti al corpo, i palmi sono verso l'avanti, e per ogni secondo che passa liberare un dito. Il conteggio inizia con una mano poi all'arrivo al numero 6 si passa alla seconda mano. Andando dal pollice al mignolo. (vedi figure 13 e 14)



**Fig, 13**



**Fig.14**

**(11): trattenere/abbracciare.**

Rivolgendosi all'avversario interessato con un solo braccio teso con il suo palmo rivolto verso l'alto, poi curvare le braccia davanti al corpo in modo da formarne un abbraccio. {vedi figura 15}.

**(12): l'errore del trattenere passivo.**

Rivolgendosi all'avversario interessato con un solo braccio teso e il suo palmo rivolto verso l'alto, poi curvare le braccia davanti al corpo formando un abbraccio, dopo di che alzare una mano sola in maniera naturale con l'indice che punta verso l'alto e le restanti dita sono sommati con il pollice da formare un pugno. {vedi figura 16}



Fig. 15



Fig. 16

**(13): conteggio obbligatorio di otto 08 secondi.**

Di fronte al capo arbitri tende un solo braccio con il pollice che punta verso l'alto ed i restanti formano un pugno. {vedi figura 17}. **Fig. 17**

**(14): i tre 03 secondi.**

Indicando l'avversario interessato con un solo braccio teso e il suo palmo rivolto verso l'alto durante l'appello "HONG FANG" lato rosso o "LAN FANG" lato blu. Nel frattempo muovere l'altra mano parallelamente al corpo con il pollice, l'indice e il medio separati e tesi in modo naturale e l'anulare e il mignolo piegati. {vedi figura 18}.



Fig. 18

**(15): un attacco limitato (precisato).**

Si tende un braccio solo tra gli avversari, il pollice libero mentre le 4 altre dita sono chiuse a pugno, il palmo rivolto verso il sotto e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu, muove la mano orizzontalmente direzione del pollice indicando così un attacco limitato (precisato) {vedi figura 19}.



Fig.19

**(16): il cadere.**

durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu tendi la mano con il palmo rivolto verso l'alto indicando l'avversario a terra mentre l'altro braccio si muove affianco al corpo, poi piegando il gomito con il palmo rivolto il basso. {vedi figura 20}



Fig. 20

**(17): il caduto per primo.**

Tendi un braccio solo in direzione dell'avversario caduto per primo e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu fai incrociare le braccia di fronte allo stomaco con i palmi rivolti verso il basso. {vedi figure 21 e 22}



Fig. 21

Fig. 22

**(18): entrambi caduti nello stesso momento.**

Tendi entrambi le braccia verso e ritirali per poi premere con i palmi verso il basso. {vedi figura23}



Fig. 23

**(19): un solo avversario cade fuori dalla piattaforma.**

Tendi la mano con il palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario che è uscito fuori dalla piattaforma, e durante l'appello "HONG FANG" lato rosso o "LAN FANG" lato blu, spingi l'altra mano in avanti con formazione arco con le dita rivolti verso l'alto e il palmo verso l'avanti {vedi



Fig. 24



Fig. 25

**(20): entrambi gli avversari cadono fuori dalla piattaforma.**

Nella posizione dell'arco "Gong bu" spingi in avanti entrambi i palmi, fino a rendere le braccia completamente tesi con le dita che indicano l'alto {vedi figura 26}. Dopo di che pieghi entrambi i gomiti con angolo dritto e i palmi rivolti verso il retro, stringi poi le gambe insieme per mettersi dritto {vedi figura 27}.



Fig. 26



Fig. 27

**(21) calciare l'avversario tra le gambe.**

Tendi un braccio solo con il palmo verso l'alto in direzione dell'avversario che ha infranto il regolamento del calciare e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu fai indicazioni con l'altra mano al pube con il palmo rivolto verso l'interno {vedi figura 28}.

**(22) colpire il retro del cranio.**

Tendi un braccio solo con il palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario che ha commesso l'infrazione di colpire sul retro della testa, e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu posi l'altra mano sulla parte dietro della testa {vedi figura 29}.



Fig. 28



Fig. 29

**(23): il fallo del gomito.**

Pieghi entrambi davanti al petto e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu copri uno dei gomiti con il palmo dell'altra mano {vedi figura 30}.

**(24): il fallo dello ginocchio.**

Sollevi un ginocchio solo e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu tocchi la rotula con il palmo della mano sinistra se hai alzato il ginocchio sinistro e con il palmo della mano destra se hai alzato il ginocchio destro. {vedi figura31}.





Fig. 30



Fig. 31

**(25): Ammonizione**

Tendi un braccio solo con il suo palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario interessato che ha commesso il fallo e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu pieghi l'altro gomito facendo un angolo di 90 gradi di differenza tra i due avambracci, questo con i diti sommati in forma di pugno con il dorso del pugno rivolto verso l'infuori{vedi figura 32}.

**(26): Avvertimento**

Tendi un braccio solo con il suo palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario interessato che ha commesso il fallo e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu pieghi l'altro gomito facendo un angolo di 90 gradi di differenza tra i due avambracci, questo con le dita separate ed il palmo rivolto verso l'interno dell'arbitro{vedi figura 33}.

**(27): Ineguaglianza**

Durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu porti entrambe le mani in forma di pugni facendo incrociare i due avambracci {vedi figura34}.



Fig. 32



Fig 33



Fig. 34

**(28): Nullità**

Tendi entrambi i bracci e fai in modo che si intersecano in un movimento di dondolio davanti al corpo{vedi figure 35, 36 e 37}.



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37

**(29): Prestare i primi soccorsi nelle emergenze**

In direzione dello staff della salvaguardia medica fai incrociare le braccia davanti al petto con le dita con puntano verso l'alto in forma di crocefisso{vedi figura38}.

**(30): Pausa**

Tendi entrambe le braccia in forma di aquila con i palmi rivolti verso l'alto, indicando le postazione della pausa degli avversari{vedi figura39}.



Fig.38



Fig. 39

**(31): Scambio di postazione**

Mettiti nel centro della piattaforma e fai a modo che le braccia si intersecano davanti alla pancia{vedi figura 40}.



Fig. 40

### (32): Parità

Mettiti nel mezzo dei due avversari tenendoli dal polso ciascuno poi sollevi le loro mani nello stesso momento{vedi figura 41}.



Fig. 41

### (33): Vincitore

Mettiti nel mezzo dei due avversari tenendoli dal polso ciascuno poi sollevi la mano del vincitore{vedi figura 42}.



Fig. 42

## MATERIA 30: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DELLA LINEA LATERALE

### (1) Uscire fuori dalla pedana

Puntare con l'indice verso il basso sommando i restanti quattro dita in forma di pugno{vedi figura 43}.

### (2) Non usare fuori dalla pedana, non uscire proprio

Con il palmo di una sola mano e con i dita puntati verso l'alto e scuoterlo destra e sinistra {vedi figura44}.

### (3) Non vedere chiaro (non avere chiara vista).

(4) Pieghi entrambi le braccia a livello dei gomiti aprendo le mani e puntando i palmi verso l'alto sui lati del corpo in tal modo che non siano vicini alle spalle{vedi figura45}.

Fig 43



Fig. 44



Fig. 45



## CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI

### MATERIA 31: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE

1): l'incontro di Sanshou tradizionale può avvenire sia su piattaforma che su tatami di almeno 4 cm di altezza. Lo spazio della competizione comprende lo spazio dell'incontro nonché la zona di sicurezza. La superficie deve essere piatta ed uniforme senza alcuna anomalia geometrica che ostacoli o che può presentare omogeneità. La superficie della zona per competere è di 8 metri \* 8 metri e viene delineata dai quattro lati da una linea rossa della larghezza di 5 centimetri. Viene anche fatta una linea di avvertimento del colore giallo della larghezza di 10 centimetri e che dista 90 cm dalla linea rossa.

### MATERIA 32: ATTREZZATURA

#### 1) Palette o Bandierine colorate

Vengono usate dai giudici laterali durante l'arbitraggio per decidere il vincitore, lo sconfitto o la parità. Il raggio della parte tonda della paletta è di 20 cm, il manico è lungo 20 cm. Ci sono ben 18 palette delle quali 6 sono di colore rosso, 6 di colore blu e gli ultimi 6 sono dipinti con entrambi i colori blu e rosso.

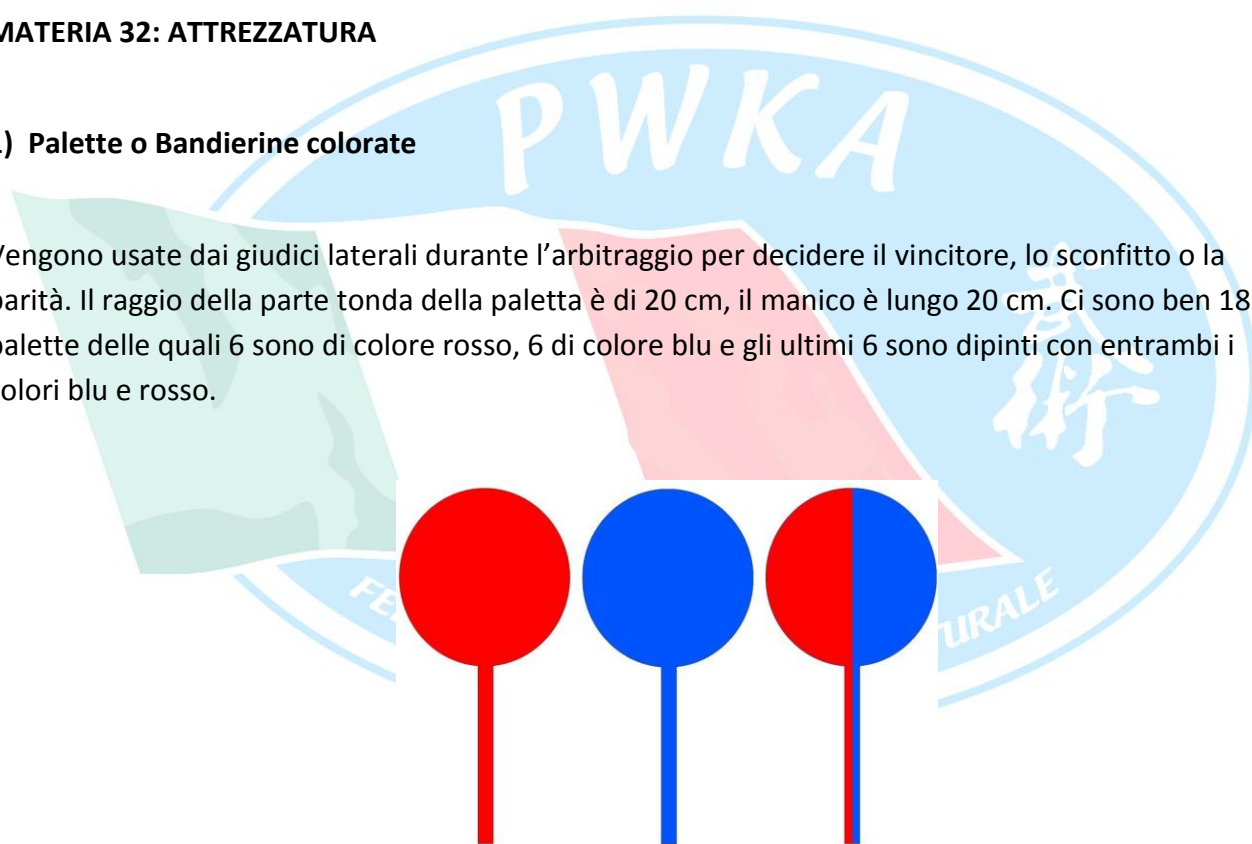


Fig 1

#### 2) Cartellini di avvertimenti

12 sono i cartellini gialli delle dimensioni di 15cm\*5cm che si usano per AVVERTIRE e portano lettere cinesi e la scritta inglese "ADMONITION". {VEDI FIGURE 2,3 ,4 e 5}.

#### 3) Cartellini di ammonizioni

6 sono cartellini rossi delle dimensioni di 15cm\*5cm che si usano per AMMONIRE e portano lettere cinesi e la scritta inglese "WARNING".

#### 4) Cartellini del conteggio obbligatorio



6 sono i cartellini di colore blu delle dimensioni di 15cm\*5cm che si usano per il conteggio obbligatorio, portano delle lettere cinesi con la scritta inglese "FORCIBLE COUNTING".



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig.5

### 5) il porta cartellini

Due supporti uno rosso e uno blu, si usano per contenere i cartellini. Hanno le dimensioni di lunghezza 60 cm e altezza 15 cm {figura 6}.



Fig. 6

### 6) Altro tipo di palette

due palette di color giallo si usano per ritardo o mancanza all'appello, portano delle lettere cinesi e hanno la scritta inglese "DEFAULT" scritta in rosso su un lato e in blu sull'altro lato. Il raggio della parte tonda è di 40 cm e il manico è lungo ugualmente 40 cm. {vedi figura 7 }.

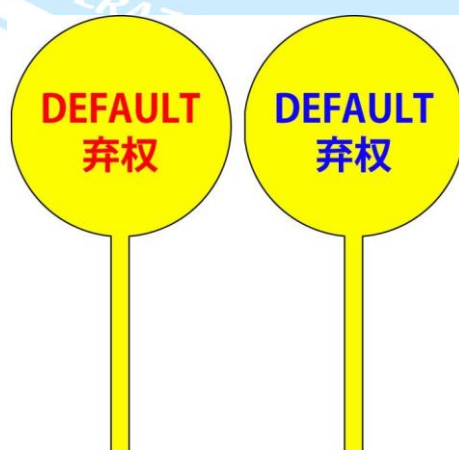


Fig 7

Due palette di color giallo si usano per ritardo o mancanza all'appello, portano delle lettere cinesi e hanno la scritta inglese "DEFAULT" scritta in rosso su un lato e in blu sull'altro lato. Il raggio della parte tonda è di 40 cm e il manico è lungo ugualmente 40 cm. {vedi figura 8 }.





Fig. 8

**7) il cronometro**

Ci sono due cronometri di cui uno è di riserva.

**8) Fischietto**

ce ne sono due, uno è a ritmo unico e l'altro è a ritmo doppio.

**9 ) campanella, martellino di legno, e supporto**

È disponibile un kit.

**10) contatori punti**

Ci sono dai 15 ai 20 contatori.

**11) Un solo kit di sistema per segnatura elettronica dei punti.**

Il presente regolamento entra in vigore dalla stagione 2021 – 2022

