

REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI NAZIONALI DI LIGHT SANDA

**TUTTE LE COPIE DI QUESTO REGOLAMENTO RIMANGONO PROPRIETA'
DELLA FIWuK**

AGG. 29 GENNAIO 2011

Compilato dalla Commissione Nazionale U.d.G.

Articolo 1. Tipi di competizione:

Prove individuali e di squadra.

Articolo 2. Sistemi di competizione.

- 2.1 Si adottano i seguenti sistemi: Round-Robin e Knock-out .
- 2.2 Si adotta il sistema del vincitore di due *round* su tre. Ogni *round* ha la durata di due minuti. Fra due *round* é previsto un minuto di riposo.

Articolo 3. Condizioni e requisiti.

- 3.1 Il concorrente deve presentare il proprio tesserino rilasciato dalla FIWUK.
- 3.2 Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico; tale certificazione deve essere rilasciata entro 20 giorni prima delle verifiche effettuate sul luogo di competizione
- 3.3 **Light Sanda Categorie d'età**
 Categoria maschile/femminile; fasce d'età come segue:
 - 3.3.1 Cadetti dai 13 compiuti ai 15 anni compresi
 - 3.3.2 Juniores dai 16 compiuti ai 18 anni compresi
 - 3.3.3 Seniores dai 19 compiuti ai 40 anni compresi

Articolo 4. Categorie di peso

Cadetti 13/15 anni		Juniores 16/18 anni		Seniores 19/40anni	
Maschile	Femminile	Maschile	Femminile	Maschile	Femminile
40 > 44kg	36 > 40kg	44 > 48kg	44 > 48kg	44 > 48kg	44 > 48kg
-48kg	-44kg	-52kg	-52kg	-52kg	-52kg
-52kg	-48kg	-56kg	-56kg	-56kg	-56kg
-56kg	-52kg	-60kg	-60kg	-60kg	-60kg
-60kg	-56kg	-65kg	-65kg	-65kg	-65kg
-65kg	-60kg	-70kg	-70kg	-70kg	-70kg
-70kg	-65kg	-75kg	-75kg	-75kg	-75kg
-75kg		-80kg		-80kg	
-80kg		-85kg		-85kg	
		-90kg		-90kg	
		+90kg		+90kg	

Articolo 5. Operazioni di peso.

- 5.1 Possono accedere alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni di accesso alle gare (*cfr. art. 3*).
- 5.2 Il concorrente si deve presentare alle operazioni di peso munito di tessera e documento d'identità valido (Carta d'identità, passaporto o patente).
- 5.3 Le operazioni di peso degli atleti sono effettuate da un'apposita commissione nominata dal Consiglio Federale. Può assistere alle operazioni di peso solamente un Responsabile per Società limitatamente ai propri atleti.
- 5.4 I concorrenti sono pesati una sola volta, il giorno precedente alla competizione, in slip o pantaloncini, nel luogo designato, con tolleranza di **500 gr.** (maschi e femmine).
- 5.5 Le operazioni di peso dei concorrenti devono essere concluse entro le ore 21.00 del giorno precedente alla competizione. Non sono consentite operazioni di peso oltre l'orario di chiusura.
- 5.6 Un concorrente, il cui peso non sia conforme ai requisiti della categoria e che non possa raggiungere il peso dichiarato entro il tempo limite previsto per le operazioni, non è ammesso alle competizioni (Campionati Nazionali)

Articolo 6. Sorteggi.

6.1 I sorteggi vengono effettuati dopo le operazioni di peso.

6.2 Il sorteggio viene effettuato da un'apposita commissione nominata dal Consiglio Federale e possono assistere gli allenatori o responsabili delle squadre partecipanti.

Articolo 7. Abbigliamento dei concorrenti, protezioni ed igiene.

7.1 L'equipaggiamento obbligatorio, per le tutte le categorie di età e di sesso, nelle competizioni di light sanda consiste in: caschetto (nero o rosso) senza grata, corpetto (nero o rosso), paradenti, guantoni (10 oz con o senza lacci ma sempre fasciati con nastro), parainguine, paratibie e parapiedi. Per le sole categorie femminili è anche obbligatorio indossare il paraseno. L'atleta deve indossare il caschetto dello stesso colore del corpetto (rosso o nero) in base alla chiamata. L'abbigliamento consiste in maglia (rossa o nera) tipo canottiera o senza maniche o manica corta e pantaloncini corti (rossi o neri) obbligatoriamente senza scritte. La maglia ed i pantaloncini devono essere dello stesso colore del corpetto e caschetto (rosso o nero) in base alla chiamata. Le fasciature alle mani (non rigide) sono ammesse. Gli atleti devono utilizzare il proprio paradenti ed il proprio parainguine (indossato sotto i pantaloncini). L'abbigliamento e l'equipaggiamento devono essere di colore rosso per il primo combattente e nero per il secondo combattente in base alla chiamata. Tutti gli atleti devono vestire con gli standard IWUF dell'abbigliamento e dell'equipaggiamento.

Gli atleti devono essere puliti, asciutti e senza odori sgradevoli. Le unghie dei piedi e delle mani devono essere tagliate corte. L'igiene personale del combattente deve essere più che soddisfacente.

Articolo 8. Protocollo di gara.

- 8.1 Al momento della presentazione i concorrenti saluteranno il pubblico con "palmo e pugno".
- 8.2 Prima di iniziare ogni *round*, i concorrenti si saluteranno reciprocamente con "palmo e pugno".
- 8.3 Al momento dell'annuncio del risultato dell'incontro, i concorrenti si scambieranno le posizioni; dopo l'annuncio, si salutano reciprocamente, poi salutano il giudice di pedana con "palmo e pugno"; il giudice ricambia il saluto. I concorrenti, quindi, saluteranno i reciproci allenatori e questi ricambieranno il saluto.

Articolo 9. Altre disposizioni concernenti la competizione.

- 9.1 Gli ufficiali di gara devono concentrarsi sulla competizione evitando di parlare con altre persone. Devono restare alle postazioni assegnate fintantoché il capogiudice non dia loro il permesso di alzarsi.
- 9.2 I concorrenti sono tenuti al rispetto dei Regolamenti di Gara, degli ufficiali di gara e conformarsi alle loro decisioni. Le risse, le imprecazioni, il gettare via le protezioni, ed altri gesti effettuati per dimostrare disappunto, sono assolutamente proibiti.
- 9.3 L'allenatore ed il medico della squadra resteranno alle postazioni loro assegnate; è fatto loro divieto di gridare o parlare ad alta voce al concorrente durante un combattimento. Suggesti e consigli al concorrente stesso sono permessi durante la pausa tra due *round*. Resta comunque proibita la somministrazione di ossigeno.
- 9.4 Prima dell'annuncio della fine di un incontro, i concorrenti non possono lasciare la pedana, a meno che non abbiano riportato lesioni, non potranno togliere le protezioni (ad eccezione del caschetto e del paradenti). Con segnalazione del giudice di pedana, i concorrenti saliranno sulla piattaforma per l'annuncio del risultato.
- 9.5 Il Doping è categoricamente proibito.

Articolo 10. Abbandono.

- 10.1 L'impossibilità, da parte di un concorrente, di proseguire un incontro a causa di infortunio, di malore, o di peso non conforme ai requisiti, viene considerato come abbandono. Non gli sarà più permesso di continuare la competizione, ma, comunque, verranno mantenuti i risultati e le classifiche acquisite nei precedenti incontri.
- 10.2 In caso di evidente disparità tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un concorrente, il segno di abbandono può

essere mostrato dall'allenatore o dallo stesso concorrente per alzata di mano.

- 10.3 Un concorrente che, prima di un incontro, non si presenti quando il suo nome sia stato ripetuto tre volte nel corso dell'appello, o che, dopo questo, si allontani senza permesso e non si presenti sul campo di gara in tempo per la competizione, viene considerato aver abbandonato la gara senza giustificato motivo.
- 10.4 Un concorrente che abbandoni la competizione, senza giustificato motivo, verrà privato del risultato conseguito nei precedenti incontri.

CAPITOLO 2 COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI

Articolo 11. Composizione del Collegio arbitrale.

- 11.1 E' prevista la presenza di un capoarbitro e di uno o due capoarbitri segretari.
- 11.2 Il collegio arbitrale di un incontro è composto da un capogiudice, un segretario del capogiudice, un addetto alla verbalizzazione, un cronometrista un giudice di pedana e cinque giudici laterali.
- 11.3 Il gruppo addetto all'organizzazione ed alla verbalizzazione è composto da un responsabile per l'organizzazione e la verbalizzazione e quattro segretari.
- 11.4 Il gruppo per la verbalizzazione è composto da un segretario del responsabile e da tre a cinque addetti.
- 11.5 L'assistenza medica è composta da un capomedico ed uno o due dottori.
- 11.6 E' prevista la presenza di uno o due annunciatori.

Articolo 12. Doveri del Collegio Arbitrale.

- 12.1 Il capoarbitro ha il compito di:
 - 12.1.1 studiare e conoscere a fondo i sistemi di giudizio; fare in modo che gli ufficiali di gara studino le Norme ed i Regolamenti di Gara;
 - 12.1.2 verificare ed assicurare che l'area di gara, gli strumenti, e quanto necessario sia pronto per dare inizio alle competizioni; supervisionare gli allestimenti relativi alle competizioni, come ad esempio quelli relativi alle operazioni di peso, sorteggi e disposizione dei concorrenti;
 - 12.1.3 Risolvere i problemi relativi alle competizioni, in osservanza delle disposizioni previste dalle Norme e dai Regolamenti di Gara, pur non avendo la facoltà di apportarvi modifiche;
 - 12.1.4 impartire direttive al gruppo dei giudici, durante una competizione, e sostituirli in caso di necessità-
 - 12.1.5 notificare per tempo al capogiudice, al responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione, all'annunciatore, se, nel corso della competizione, uno dei concorrenti si sia ritirato, e se questo comporti un cambiamento nell'ordine di svolgimento della competizione stessa;

- 12.1.6 a lui spetta la parola finale in caso di disaccordo tra gli ufficiali di gara;
 - 12.1.7 essere responsabile della supervisione del personale giudicante e verificare la corretta interpretazione delle Norme;
 - 12.1.8 esaminare, annotare ed annunciare gli esiti di una competizione,
 - 12.1.9 presentare, al corpo responsabile delle competizioni, un rapporto scritto sui lavori di giudizio. Il capoarbitro segretario lo affiancherà nello svolgimento del proprio lavoro ed agirà per suo conto in caso di assenza
- 12.2 Il capogiudice ha il compito di:
- 12.2.1 essere responsabile dell'organizzazione del lavoro e studio del proprio corpo giudicante;
 - 12.2.2 supervisionare e dirigere il lavoro dei giudici, del cronometrista e del verbalizzatore,
 - 12.2.3 richiamare, attraverso l'uso di un fischiello, ed al fine di apportare adeguate correzioni, il giudice di pedana quando questi abbia commesso palesi errori di giudizio-
 - 12.2.4 con approvazione del capoarbitro, e prima che sia annunciato il risultato finale, sostituisce il giudizio contro una decisione di 3:2 adottata dai giudici laterali se ritenga che tale provvedimento sia assolutamente necessario,,
 - 12.2.5 annuncia l'esito di ogni *round* al fine di individuare il vincitore,
 - 12.2.6 comporre i problemi relativi ai casi di "vittoria assoluta", "caduta dalla pedana", "penalità" e di "conteggio del tempo" in relazione allo stato del concorrente sulla pedana e della verbalizzazione da parte degli addetti;
 - 12.2.7 esaminare e firmare i risultati alla fine dell'incontro. Il segretario del capogiudice affianca quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro e può, congiuntamente a lui, svolgere i doveri di un altro giudice in caso di necessità.
- 12.3 Il giudice di pedana ha il compito di'.
- 12.3.1 svolgere il proprio dovere con onestà ed osservare strettamente le Norme ed i Regolamenti di Gara,
 - 12.3.2 verificare le protezioni dei concorrenti ed accertare la sicurezza della competizione ,
 - 12.3.3 verificare i colpi attraverso richiami e gesti;
 - 12.3.4 decidere su un "atterramento", "primo atterrato ", "caduta dalla pedana", "richiamo", "ammonizione", "passività", "conteggio del tempo " ed intervenire per il soccorso immediato dei concorrenti infortunati;
 - 12.3.5 annunciare il risultato di un incontro.
- 12.4 I giudici laterali hanno il compito di:
- 12.4.1 registrare il punteggio ottenuto dai concorrenti in osservanza delle Norme;
 - 12.4.2 mostrare rapidamente il risultato di un giudizio e contemporaneamente al segnale del capogiudice ed alla fine di ogni *round*,

- 12.4.3 al termine di ogni incontro, firmare la scheda, relativa al punteggio, che verrà poi ritirato per essere esaminata e verificata.
- 12.5 Gli addetti alla verbalizzazione hanno il compito di:
 - 12.5.1 compilare accuratamente, prima del combattimento, i tabulati statistici di ogni coppia di concorrenti,
 - 12.5.2 prendere parte alle operazioni di peso e registrare il peso stesso dei concorrenti sul formulario statistico;
 - 12.5.3 registrare quante volte ogni concorrente vince tre punti, riceve richiami, ammonizioni e riceve correzioni di punteggio in relazione ai richiami e gesti del giudice di pedana-
 - 12.5.4 registra i risultati dei giudizi espressi dai giudici laterali ad ogni *round* e li consegna al capogiudice dopo la nomina del vincitore.
- 12.6 Il cronometrista ha il compito di:
 - 12.6.1 verificare se i gong sono in grado di funzionare e se l'orologio ed i cronometri segnano correttamente il tempo',
 - 12.6.2 essere responsabile del cronometraggio della competizione, della sospensione del combattimento e della pausa,
 - 12.6.3 segnare tramite un fischietto, i 10 secondi prima dell'inizio del secondo *round* ed attivare l'orologio all'inizio della competizione, non appena sia terminato il tempo della pausa;
 - 12.6.4 suonare il gong per annunciare la fine di un *round*,
 - 12.6.5 annunciare l'esito del giudizio emesso dai giudici laterali.
- 12.7 I responsabili dell'organizzazione e della verbalizzazione hanno il compito di'.
 - 12.7.1 essere responsabili della verifica dello stato dei concorrenti e dei moduli di iscrizione;
 - 12.7.2 essere incaricati di organizzare i sorteggi ed elaborare i programmi per ogni incontro della competizione;
 - 12.7.3 predisporre i tabulati da utilizzare nel corso delle competizioni, controllare e verificare i risultati degli incontri e conteggiare i punti guadagnati dai concorrenti al fine di stilare la classifica,
 - 12.7.4 verbalizzare e pubblicizzare i risultati di ogni incontro,
 - 12.7.5 riordinare i dati statistici, annotare gli episodi salienti, compilare gli appositi tabulati con il punteggio finale.
- 12.8 Il segretario del responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione coadiuva quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro.
- 12.9 Il responsabile della segreteria ha il compito di'
 - 12.9.1 essere responsabile delle operazioni di peso dei concorrenti,
 - 12.9.2 fornire ai concorrenti le protezioni da utilizzare durante la competizione e della loro verifica e manutenzione nel periodo delle gare;
 - 12.9.3 riunire i concorrenti per l'appello, venti minuti prima dell'inizio di una competizione,
 - 12.9.4 nel corso dell'appello, riferire al capoarbitro, in tempo utile, ogni caso di assenza o abbandono dei concorrenti;
 - 12.9.5 controllare l'abbigliamento e le protezioni dei concorrenti, conformemente alle Norme.

- 12.10 Gli addetti alla segreteria svolgono il lavoro loro assegnato dal responsabile.
 - 12.11 Gli annunciatori hanno il compito di:
 - 12.11.1 spiegare brevemente al pubblico le Norme ed i Regolamenti di Gara e di presentare altri aspetti concernenti la competizione.
 - 12.11.2 presentare i giudici e gli atleti che fanno il loro ingresso;
 - 12.11.3 annunciare i risultati delle competizioni.
 - 12.12 Il corpo medico ha il compito di:
 - 12.12.1 esaminare i certificati e agli accertamenti fisici dei concorrenti;
 - 12.12.2 svolgere le operazioni di controllo del doping;
 - 12.12.3 prima dell'incontro, effettuare dei *check-up* a campione sui concorrenti,
 - 12.12.4 prestare soccorso per infortunio o malore dei concorrenti nel corso della competizione;
 - 12.12.5 essere responsabili dell'accertamento della gravità delle lesioni riportate a seguito di azioni fallose durante il combattimento;
 - 12.12.6 essere responsabile dell'assistenza medica nel corso delle competizioni e di suggerire in tempo al capoarbitro di impedire la prova a coloro che, per infortunio o malore, siano impossibilitati a continuare l'incontro.
-

CAPITOLO 3. COMMISSIONE D'APPELO COMPOSIZIONE E DOVERI

Articolo 13.

La Commissione d'appello è composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elege al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente.

Articolo 14. Doveri della Commissione d'Appello.

14.1 La Commissione d'appello sotto la direzione della Commissione per le competizioni, riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dai giudici di gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali. L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso. Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico dei Giudici di gara. Nemmeno è possibile proporre il ricorso in carenza di interesse, al fine ad esempio di contestare presunte violazioni che interessano altre associazioni.

14.2 I ricorsi sono decisi immediatamente. La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.

14.3 La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia, a

qualsiasi titolo, tesserato della associazione ricorrente, o di altra associazione contro interessata, ha il dovere di astenersi.

14.4 La decisione dei giudici di gara, oggetto di ricorso, può essere confermata o corretta da parte della Commissione di appello, sempre nel solo caso di violazione di norme Federali e Regolamenti. La decisione della Commissione è definitiva, e deve essere immediatamente comunicata, anche con il solo dispositivo, alle parti interessate presenti alla competizione. La Commissione in caso di accoglimento del ricorso, sentito il parere della Commissione per le competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.

14.5 Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico della Associazione ricorrente. Esso deve essere presentato, sempre a pena di inammissibilità, entro i 30 minuti successivi la conclusione dell'incontro. Il ricorso dovrà essere presentato solo ed esclusivamente quando la ripresa contestata ha un punteggio di 3 a 2. Il ricorso deve essere presentato, pure a pena di inammissibilità, unitamente al versamento di 100.00 € (cento euro), che saranno restituiti in caso di accoglimento. Il deposito non verrà restituito, ma utilizzato a fini di incremento dell'attività agonistica Federale, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

CAPITOLO 4. COLPI, CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO E PENALITÀ

Articolo 16. Colpi.

Possono essere utilizzate tutte le tecniche di attacco e di difesa previste per il sanda. Ogni tecnica di pugno e di calcio che tocchi il bersaglio deve essere controllata.

Articolo 17. Parti valide.

Testa, busto, coscia.

Articolo 18. Parti non valide.

Occipite, collo e genitali (inguine).

Articolo 19. Azioni proibite.

Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- a) colpire, senza controllo alcuno, di calcio e di pugno;
- b) attaccare l'avversario con la testa, il ginocchio, i gomiti o fare leva sulle articolazioni dell'avversario stesso;
- c) mordere e graffiare;
- d) colpire la gola, la nuca, la parte della regione inguinale;
- e) far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana o, intenzionalmente, proiettarlo e schiacciarlo con il proprio peso sul tappeto;

- f) colpire l'avversario, caduto sul tappeto, alla testa con una qualsiasi tecnica;
- g) gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
- h) venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
- i) perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- l) uscire deliberatamente dal luogo di gara;
- m) mettersi a posto l'uniforme senza autorizzazione dell'arbitro;
- n) parlare durante l'incontro;
- o) buttarsi a terra senza ragione;
- p) non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- q) buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
- r) girare la schiena su azione dell'avversario:
- s) lanciare tecniche cieche (si intende per tecnica cieca una tecnica di pugno o di calcio in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti verso il bersaglio).
- t) lanciare tecniche pericolose;
- u) commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri).

Articolo 20. Criteri per l'attribuzione dei punteggi.

I giudici dovranno giudicare un incontro di Light Contact in base alla validità delle tecniche e ciò:

- a) quando la tecnica è lanciata con forma corretta;
- b) quando la tecnica è corretta nelle distanze;
- c) quando la tecnica è dinamica, contiene cioè forma, potenza, velocità e precisione;
- d) quando la tecnica è controllata a bersaglio;
- e) quando la tecnica va nettamente a segno (quindi non sia stata parzialmente bloccata o deviata o schivata) su una parte legale del corpo;
- f) quando l'atleta, nell'andare a segno, è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo l'azione d'attacco).

20.1 Attribuzione di DUE punti:

Un concorrente si aggiudica **2** punti se:

- 20.1.1** il suo avversario cade fuori la pedana,
- 20.1.2** rimanendo in piedi, fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi);
- 20.1.3** colpisce l'avversario con calcio alla testa o al busto;
- 20.1.4** fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi;
- 20.1.5** l'avversario viene richiamato;

20.2 Attribuzione di UN punto.

Un concorrente si aggiudica 1 punto se,

- 20.2.1 colpisce l'avversario, in una parte valida, con una tecnica di mano;
- 20.2.2 colpisce l'avversario sulla coscia con una tecnica di gamba;
- 20.2.3 quando entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione, ma l'avversario cade per primo oppure uno dei due cade con il corpo sopra a quello dell'altro.
- 20.2.4 fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente
- 20.2.5 l'avversario mostra passività per otto secondi dopo essere richiamato di attaccare
- 20.2.6 l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane per piu' di tre secondi;
- 20.2.7 l'avversario viene ammonito;

20.4 Nessun punto attribuito.

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando.

- 20.4.1 la tecnica eseguita non è chiara ed evidente;
- 20.4.2 entrambi i concorrenti finiscono al tappeto o fuori la pedana simultaneamente;
- 20.4.3 un concorrente cada sul tappeto come mezzo di combattimento;
- 20.4.4 un concorrente, in afferramento (clinching) , colpisce l'avversario.

Articolo 21. Falli, penalità ed eccesso di contatto.

21.1 Falli.

21.1.1 Falli Tecnici.

1. bloccare in afferramento (clinching) l'avversario in modo passivo;
2. richiedere un *time-out* quando ci si trovi in una posizione di svantaggio;
3. ritardare deliberatamente combattimento;
4. comportamento antisportivo nei confronti del giudice centrale e mancato rispetto nei confronti delle sue decisioni;
5. entrare in area senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
6. condotta del competitore in violazione del protocollo;

21.1.2 Falli personali.

1. Attaccare l'avversario prima del *segnale "Start/Kai Shi!"* o dopo il segnale *"Stop!/Ting"*-
2. colpire l'avversario su parti proibite,
3. colpire l'avversario utilizzando colpi proibiti.

21.2 Penalità.

- 21.2.1 Verrà assegnata un'ammonizione per fallo tecnico,
- 21.2.2 Un concorrente verrà richiamato per fallo personale
- 21.2.3 Ogni ammonizione varrà un punto penalità
- 21.2.4 Ogni richiamo varrà due punti di penalità

- 21.2.5 Un concorrente che abbia ricevuto un totale di 6 punti penalità fra richiami o ammonizioni sarà squalificato dall'incontro;
- 21.2.6 un concorrente che, intenzionalmente, lede l'avversario sarà squalificato da tutta la competizione ed il suo risultato sarà cancellato;
- 21.2.7 un concorrente, che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante la pausa di riposo, sarà squalificato dall'intera competizione ed il suo risultato sarà cancellato;
- 21.2.8 La simulazione da contatto sarà sanzionata, la prima volta con un'ammonizione, dalla seconda simulazione si va direttamente al richiamo.

21.3 Eccesso di contatto.

- 21.3.1 Verrà assegnata un'ammonizione per tecniche d'incontro non volute (fallo tecnico),
- 21.3.2 Verrà assegnato un richiamo per tecnica effettuata con eccesso di potenza (fallo personale),
- 21.3.3 Verrà squalificato da tutta la competizione l'atleta che ripetutamente lancia tecniche con eccesso di potenza.

Articolo 22. Sospensione del combattimento.

Il combattimento verrà sospeso se si verifici uno dei seguenti casi:

- 22.1 Un concorrente finisce al tappeto o al di fuori della pedana (ad eccezione dei casi intenzionali);
- 22.2 se viene attribuita una penalità ad un concorrente;
- 22.3 se viene leso uno dei concorrenti ,
- 22.4 se i concorrenti si trattengono per le braccia, senza attaccare o attaccando senza esito, per più di due secondi;
- 22.5 se un concorrente cade sul tappeto intenzionalmente e vi resta per più di tre secondi;
- 22.6 se un concorrente, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obiettivo impedimento;
- 22.7 se il capogiudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;
- 22.8 se si verificano problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo,
- 22.9 se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'area di gara;
- 22.10 se un competitore mostri ancora passività dopo otto secondi dall'aver ricevuto l'ordine ad attaccare;

CAPITOLO 5. SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE

Articolo 23. Sistemi di verbalizzazione.

- 23.1 L'ammonizione, il richiamo, la squalifica e la passività sono segnalati

rispettivamente con i simboli: " ", "x", "O" e " v "

- 23.2 i giudici laterali, seguendo i "Criteri di attribuzione del Punteggio", prenderanno nota dei punteggi acquisiti e dei falli commessi da ciascun concorrente nel rispetto delle decisioni del giudice di pedana. Alla fine di *round*, registreranno, sugli appositi tabulati, i punti dei concorrenti stessi;
- 23.3 in caso di *round-robin*, l'addetto alla verbalizzazione segnerà, sul foglio di punteggio, due punti al vincitore di ogni incontro e zero punti al perdente, o un punto a concorrente in caso di parità. Ad un concorrente verranno assegnati due punti in caso di abbandono dell'avversario. Al concorrente che abbandona la gara non verrà attribuito alcun punto.

Articolo 24. Vincitore e Perdente.

- 24.1 Vittoria assoluta.
- 24.1.1 in caso di evidente disparità tra i due concorrenti, il giudice di pedana, con approvazione del capogiudice, può proclamare vincitore dell'incontro il concorrente più forte;
- 24.1.2 se durante un incontro, l'atleta viene colpito con tecnica valida e viene contato per 3 volte, perderà l'incontro.
- 24.2 Vincitore o Perdente del round
- 24.2.1 Il risultato di ogni incontro verrà determinato in accordo con i giudizi emessi dai giudici laterali.
- 24.2.2 Se durante un *round*, un concorrente riceve un colpo, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, ed a seguito del quale è contato fino a 8 secondi per due volte, il suo avversario si aggiudica il *round* stesso.
- 24.2.3 Un concorrente si aggiudica il *round* se spinge l'avversario fuori dalla pedana per due volte nel corso dello stesso *round*
- 24.2.4 Se, in un *round*, entrambi i concorrenti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore verrà deciso in base al seguente ordine:
- 1) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami nel *round*;
 - 2) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni nel *round*;
 - 3) vince il *round* colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione a quanto registrato il giorno della competizione).
- 24.2.5 se i precedenti punti rimangono invariati, verrà dichiarata la parità.
- 24.3 Vincitore o Perdente dell'incontro
- 24.3.1 vince l'incontro il concorrente che si aggiudichi i primi due round;
- 24.3.2 un competitore vincerà l'incontro se l'avversario è infortunato e impossibilitato a proseguire la competizione, come certificato dal medico;
- 24.3.3 Se durante un combattimento un concorrente finge di essere stato lesa a seguito di azione fallosa, il suo avversario vincerà l'incontro dopo che il fatto sia stato verificato dal responsabile medico;
- 24.3.4 Se durante un combattimento un concorrente viene lesa a seguito di azione fallosa dell'avversario che lo impossibilita a continuare

l'incontro, e ciò sia accertato dal responsabile medico, il competitore ferito vincerà l'incontro ma non potrà più continuare la competizione,

24.3.5 In caso di *round-robin*, se i due concorrenti hanno vinto lo stesso numero di *round* in un incontro, verrà proclamata la parità;

24.3.6 In caso di *Knock-out (eliminazione diretta)*, se entrambi i concorrenti vincono lo stesso numero di **round** durante un incontro, il vincitore verrà proclamato in base al seguente ordine:

- 1) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
- 2) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;

Se rimane ancora una situazione di parità sarà aggiunto un round;

Articolo 25. Classifiche.

25.1 Classifica degli atleti.

25.1.1 In caso di *Knock-out*, la classifica viene stabilita direttamente;

25.1.2 In caso di *round-robin*, si classifica al primo posto il concorrente che abbia accumulato il maggior punteggio. Nel caso in cui due o più concorrenti abbiano lo stesso cumulo di punti, il vincitore sarà proclamato in base al seguente ordine:

- A) precede in classifica colui che abbia perso il minor numero di **round**,
- B) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
- C) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;
- D) precede in classifica colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione al peso registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza;
- E) Se i punti dell'art. 25.1.2 rimangono invariati i concorrenti otterranno lo stesso posto in classifica.

25.2 Classifica delle squadre.

25.2.1 Punti di classifica:

Ai primi tre classificati di ogni categoria saranno rispettivamente attribuiti 3, 2, 1 punti:

25.2.2 Se due o più squadre hanno lo stesso punteggio, il vincitore sarà proclamato

in base al seguente ordine.

1. precede in classifica la squadra che possiede il maggior numero di primi classificati. Se persiste la parità, ha la precedenza la squadra che conti il maggior numero di secondi classificati, e così via-
2. precede in classifica la squadra che abbia ricevuto il minor numero di richiami-
3. precede in classifica la squadra che abbia ottenuto il minor numero di ammonizioni. Se malgrado ciò la parità sussiste, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.

Articolo 26. Organizzazione della Competizione.

- 26.1 Fase preparatoria per l'organizzazione.
 - 26.1.1 Studio dei Regolamenti di Gara, assegnazione dei seguenti dettagli.
 - 1. tipi e sistemi di competizione;
 - 2. tempo e durata della competizione
 - 3. categorie di peso
 - 4. ammissione dei concorrenti e numero totale,
 - 5. classifiche e premiazioni.
 - 26.1.2 Controllo e verifica dei moduli di iscrizione.
 - 26.1.3 Conteggio del numero totale dei concorrenti per ogni categoria di peso.
- 26.2 Principi da seguire nel corso dell'organizzazione.
 - 26.2.1 Osservanza dei Regolamenti di Gara, in base al partecipanti ed alla durata delle competizioni-2
 - 26.2.2 le competizioni relative alla stessa categoria di peso e con gli stessi *round* devono essere riunite nella stessa sezione;
 - 26.2.3 le competizioni di una sezione hanno inizio con le categorie di peso più basse.
- 26.3 Metodi di organizzazione.
 - 26.3.1 Calcolare il numero dei *round* nella competizione ed il numero di incontri per ogni categoria, in relazioni ai sistemi di svolgimento delle gare-stilare la scheda di gara ;
 - 26.3.2 stilare l'organizzazione dei *round* di competizione per ogni categoria
 - 26.3.3 preparare il programma di gara per ogni incontro;
 - 26.3.4 in caso di *knock-out*, al fini dell'organizzazione, può essere utilizzato il sistema del sorteggio per decidere l'accoppiamento.

Articolo 27. Registrazioni.

- 27.1 Preparazione del tabulato per le registrazioni statistiche
- 27.2 Preparazione dei tabulati per le registrazione dei giudici laterali
- 27.3 Controllare e rendere pubblico il risultato di ogni incontro.
- 27.4 Stilare le classifiche attraverso il calcolo dei punteggi.
- 27.5 Compilare l'opuscolo dei risultati.

Articolo 28. Richiami e gesti del giudice di pedana.

- 28.1** Saluto palmo e pugno.
Ritto a piedi uniti. Palmo sinistro disteso sul pugno destro di fronte al torace, alla distanza di 20-30cm, ed in linea con questo (figure 1 e 2).
- 28.2** Sulla pedana.
Ritto al centro della pedana, il giudice distende le mani, con il palmo rivolto verso l'alto, indicando i due concorrenti (figura 3). Nel momento in cui invita i concorrenti a salire sulla pedana, solleva le braccia portando il gomito a 90° ed il palmo delle mani rivolti uno verso l'altro (figura 4).
- 28.3** **Saluto dei due concorrenti.**
Il giudice di pedana distende la mano sinistra sul pugno destro chiuso davanti al torace in modo da segnalare ai due concorrenti di salutarsi (figura 5).
- 28.4** *Primo round*
Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice rivolto in alto e con il pollice e le altre dita chiuse a pugno (figura 6).
- 28.5** *Secondo round*
Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice e medio rivolto in alto e con il pollice e le altre due dita chiuse (figura 7).
- 28.6** *Terzo round*
Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito pollice, indice e medio rivolto in alto e con le altre due dita chiuse (figura 8).
- 28.7** *"Kai Shi/Pronti-Combattere"*
In posizione inclinata fra i due concorrenti, il giudice di pedana scandisce *"Yu Bei/Pronti"* ed allo stesso tempo distende le braccia da entrambe le parti con il palmo delle mani rivolto in alto indicando i concorrenti (figura 9). Rivolgendo, poi, il palmo delle mani verso il basso e portandole insieme davanti l'addome scandisce *"Kai Shi/Combattere"* e da inizio al combattimento (figura 10).
- 28.8** *"Ting/Stop!"*
Il giudice scandisce *"Ting/Stop"*, allo stesso tempo assume una posizione inclinata e distende un braccio portando il palmo della mano in posizione perpendicolare, rispetto al pavimento, tra i due concorrenti (figure 11 e 12).
- 28.9** **8 secondi di passività**
Il giudice di pedana porta ambo le mani in alto di fronte al proprio corpo, con l'anulare ed il mignolo di una mano chiusi e con il pollice e le dita di ambo le mani distese e separate (figura 13).

28.10 Stretta passiva Il giudice di pedana unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (figura 16).

28.11 Conteggio degli 8 secondi

Di fronte al giudice al tavolo, il giudice di pedana distende un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita chiuse (figura 17).

28.12 Tre secondi

Il giudice di pedana distende un braccio in alto in posizione obliqua, con il palmo della mano anch'esso verso l'alto in direzione del concorrente; l'altra mano, con pollice, indice e medio distesi e le altre dita chiuse, si muove orizzontalmente e di fianco, all'altezza dell'addome (figura 18).

28.13 Invito ad attaccare

Il giudice di pedana distende il braccio fra i due concorrenti, mantenendo il pollice disteso e le altre dita chiuse, con il palmo rivolto verso il basso. La mano si muove

28.14 Atterramento

Il giudice di pedana distende un braccio con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente caduto sul tappeto; l'altro braccio, semichiuso e con il palmo della mano rivolto verso il basso, si muove lateralmente.

28.15 Primo atterrato

Il giudice di pedana distende un braccio verso il concorrente caduto per primo, ed incrocia l'avambraccio davanti al proprio corpo, con il palmo delle mani rivolto verso il basso (figure 22 e 23)

28.16 Atterramento simultaneo

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente in posizione orizzontale, quindi porta indietro le mani, palmo rivolto a terra, spingendole in basso (figura 24).

28.17 Caduta dalla pedana

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente, in posizione orizzontale, in direzione della parte esterna (figura 25), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto verso l'alto, guardando di fronte, in posizione inclinata (figura 26).

28.18 Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti

Il giudice di pedana, in posizione inclinata, distende le mani, palmo rivolto verso l'alto, spingendole avanti e guardando di fronte (figura 27)- quindi piega le braccia a 90', con il palmo delle mani rivolto indietro unendo i piedi e acquistando la posizione eretta (figura 28).

28.19 Calcio all'inguine.

Il giudice di pedana distende un braccio, con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente che ha colpito; l'altra mano indica il proprio inguine (figura 29).

28.22 Colpo alla nuca

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito- con l'altra mano tocca la propria nuca (figura 30).

- 28.20 Fallo di gomito**
Il giudice di pedana incrocia le braccia davanti al proprio torace mentre con una mano copre il gomito dell'altro braccio (figura 31).
- 28.21 Fallo di ginocchio**
Il giudice di pedana solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (figura 32).
- 28.22 Silenzio**
Il giudice di pedana si rivolge con il braccio e mano distesa, pollice separato dalle altre dita, in direzione del concorrente o dell'allenatore che arreca disturbo (figura 33).
- 28.23 Richiamo**
Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. L'altra mano segna i falli, quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (figura 35).
- 28.24 Ammonizione**
Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Quindi scandisce "*Fallo*" e piega il braccio a formare con il gomito un angolo di 90° davanti al proprio corpo, con la mano rivolta verso l'alto ed il palmo all'indietro (figura. 36).
- 28.25 Squalifica**
Il giudice di pedana incrocia l'avambraccio davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (figura 37).
- 28.26 Soccorso**
Il giudice di pedana oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (figure 39 e 40).
- 28.27 Emergenza**
Il giudice di pedana, ritto di fronte alla commissione medica, incrocia l'avambraccio, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, davanti al proprio torace (figura 41).
- 28.28 Riposo**
Il giudice di pedana distende le braccia da ambo le parti, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, in direzione delle postazioni di riposo di entrambi i concorrenti (figura 42).
- 28.29 Cambio di posizione**
Al centro della piattaforma, il giudice di pedana distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (figura 43).
- 28.30 Pareggio**
In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra i polsi dei due concorrenti e ne solleva in alto le braccia (figura 44).
- 28.31 Vincitore**
In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra il polso dei due concorrenti e ne solleva in alto il braccio (figura 45).

Articolo 29. Area di Gara

- 29.1** L'area di gara puo' essere costituita da una piattaforma con la struttura in legno, sollevata da terra massimo 60 cm e di dimensioni 800 cm x 800 cm; deve essere ricoperta da un rivestimento soffice con un telo in superficie oppure costituita da materassini dai 3 ai 5 cm di spessore di dimensione 800 cm x 800 cm , con zona di sicurezza di 100 cm nel perimetro.

Articolo 30. Accessori.

- 30.1** Palette colorate
Sei nere, sei rosse e sei per metà nere e per metà rosse; le palette indicano il vincitore o il perdente e la parità fra i concorrenti come mostrato dai giudici laterali. Sono in totale di 18 ed ognuna misura 20 cm di diametro- il manico, in legno, ha la lunghezza di 20 cm .
- 30.2** Cartellini di ammonizione
In totale di 12, i cartellini sono di colore giallo; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "*Ammonizione*" .
- 30.3** Cartellini di richiamo
In totale di 6, i cartellini sono di colore rosso; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "*Richiamo*" .
- 30.4** Conteggio del tempo
In totale di 6, i cartellini sono di colore blu; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine " **Conteggio**"
- 30.5** Portacartellini
Due portacartellini, uno nero l'altro rosso, per riporre i cartellini stessi. Ogni contenitore misura 60 cm x 15cm .
- 30.6** Palette per l'abbandono
Due palette rotonde di colore giallo, di 40 cm di diametro; il manico, in legno, ha una lunghezza di 40 cm. Ambo le facciate riportano il termine "*Abbandono*" tale termine in una facciata è scritto in rosso, nell'altra in nero.
- 30.7** Due cronometri (uno di riserva).
- 30.8** Due fischietti (uno monotonale, l'altro bitonale).
- 30.9** Tre megafoni.
- 30.10** Un gong, un cavalletto, un martello
- 30.11** Due scale metriche.



fig.1



fig.2



fig.3



fig.4



fig.5



fig.6

fig.7





fig.8



fig.9

fig.10



fig.11



fig.12



fig.13



fig.14



fig.15



fig.16



fig.17



FMJK fig.18



fig.19



fig.20

fig.21



fig.22

FVJK fig.23



fig.24



fig.25



fig.27

fig.26



fig.28



fig.29



fig.30

FMUK fig.31

fig.32





fig.33



FMJK fig.34



fig.35



fig.36



fig.37



fig.38



fig.39



fig.40



fig.41



fig.42

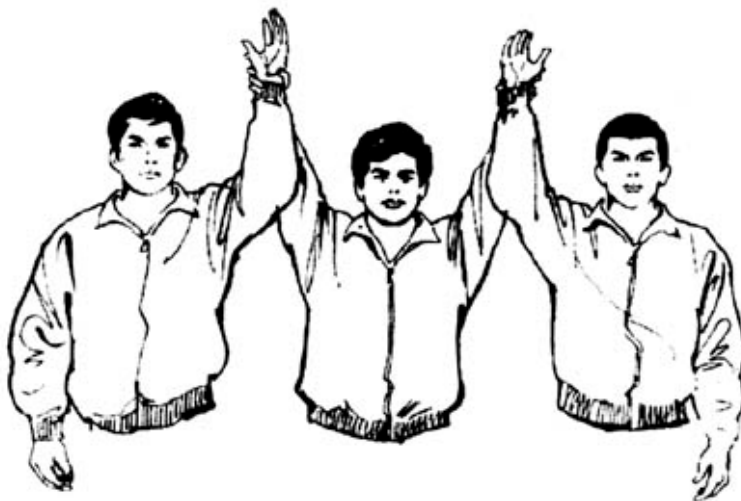


fig.43



fig.44



fig.45



fig.46



fig.47