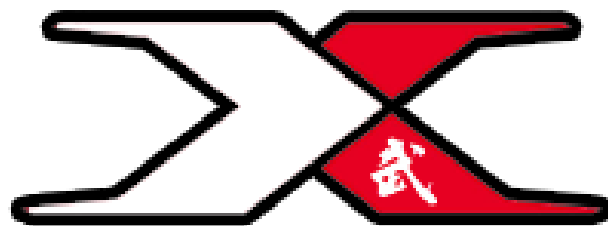


REGOLAMENTO KUNLUN FIGHT SANDA PRO SANDA SEMI PRO



Compilato da

Commissione Ufficiali di Gara

Versione 1.5

Anno 2021

SOMMARIO

| | |
|--|----|
| CAPITOLO 1 NORME GENERALI | 5 |
| Articolo 1. Tipi di competizione:..... | 5 |
| Articolo 2. Sistemi di competizione..... | 5 |
| Articolo 3. Condizioni e requisiti. | 5 |
| Articolo 4. Operazioni di peso. | 5 |
| Articolo 5. Categorie di peso Sanda Maschile | 6 |
| Articolo 5b. Categorie di peso Sanda Femminile..... | 7 |
| Articolo 6. Sorteggi..... | 7 |
| Articolo 7. Abbigliamento dei concorrenti e Protezioni..... | 7 |
| Articolo 8. Protocollo di gara..... | 8 |
| Articolo 9. Altre disposizioni concernenti la competizione..... | 8 |
| Articolo 10. Abbandono..... | 9 |
| CAPITOLO 2 COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI..... | 10 |
| Articolo 11. Composizione del collegio arbitrale..... | 10 |
| Articolo 12. Doveri del Collegio Arbitrale..... | 10 |
| CAPITOLO 3. COMMISSIONE D’APPELLO COMPOSIZIONE E DOVERI | 15 |
| Articolo 13. Commissione di Appello | 15 |
| Articolo 14. Doveri della Commissione d'Appello. | 15 |
| Articolo 15. Procedura e requisiti dei ricorsi..... | 15 |
| CAPITOLO 4. COLPI E BERSAGLI | 17 |
| Articolo 16. Colpi. | 17 |
| Articolo 17. Parti valide. | 17 |
| Articolo 18. Parti non valide. | 17 |
| Articolo 19. Colpi proibiti..... | 17 |
| Articolo 20. Criteri per l’attribuzione del punteggio | 18 |
| Articolo 21. Falli e penalità..... | 19 |
| Articolo 22. Sospensione del combattimento..... | 20 |
| CAPITOLO 5. SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE..... | 21 |
| Articolo 24. Sistemi di verbalizzazione. | 21 |
| Articolo 25. Vincitore e Perdente dell’Incontro | 21 |
| Articolo 26. Classifiche..... | 22 |
| CAPITOLO 6. ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE | 24 |
| Articolo 27. Organizzazione della Competizione..... | 24 |
| Articolo 28. RegISTRAZIONI..... | 25 |



| | |
|--|----|
| CAPITOLO 7. AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE | 26 |
| Articolo 29. Area di Gara | 26 |
| Dimensioni: | 26 |
| Accessori: | 27 |
| Bordo ring | 27 |
| CAPITOLO 8. RICHIAMI E GESTI | 28 |
| Articolo 30. Richiami e gesti del giudice di pedana..... | 28 |
| Saluto palmo e pugno..... | 28 |
| Sulla pedana..... | 28 |
| Saluto dei due concorrenti. | 29 |
| Primo round. | 29 |
| Secondo round. | 29 |
| Terzo round. | 30 |
| "Kai Shi/Pronti-Combattere"..... | 30 |
| "Ting! Stop!"..... | 31 |
| 5 secondi di passività..... | 31 |
| Conteggio del tempo | 32 |
| Stretta passiva - Clinch..... | 33 |
| Stretta passiva - Avviso..... | 33 |
| Conteggio degli 8 secondi..... | 34 |
| Conteggio dei 3 secondi..... | 34 |
| Invito ad attaccare. | 35 |
| Atterramento..... | 35 |
| Primo atterrato..... | 36 |
| Atterramento simultaneo..... | 36 |
| Caduta dalla pedana. | 37 |
| Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti. | 37 |
| Calcio all'inguine. | 37 |
| Colpo alla nuca. | 38 |
| Fallo di gomito..... | 39 |
| Fallo di ginocchio..... | 39 |
| Richiamo..... | 40 |
| Ammonizione..... | 40 |
| Squalifica..... | 41 |
| Nulla di fatto. | 41 |
| Emergenza –Soccorso. | 42 |



| | |
|---|----|
| Riposo..... | 42 |
| Cambio di posizione..... | 43 |
| Pareggio..... | 43 |
| Vincitore..... | 44 |
| Articolo 31. Richiami e gesti dei giudice laterali..... | 44 |
| Uscita..... | 44 |
| Uscita non avvenuta..... | 45 |
| Visione non chiara..... | 45 |



CAPITOLO 1 NORME GENERALI

Articolo 1. Tipi di competizione:

Prove individuali e a squadre.

N.B. Si può accedere al Kunlun Fight Sanda Rules, **soltanto dopo aver disputato almeno 10 incontri di Sanda con KO.**

Articolo 2. Sistemi di competizione.

2.1 Nella specialità SEMI PRO si adotta il sistema del vincitore di due Round su tre. Ogni Round ha la durata di **3 minuti**. Fra i round è previsto **1 minuto di riposo.**

2.2 Nella specialità PRO l'incontro si svolge sulla distanza delle **3 riprese**. Ogni Round ha la durata di **3 minuti**. Fra i round è previsto **1 minuto di riposo.**

Articolo 3. Condizioni e requisiti.

3.1 Il concorrente SENIOR deve avere **19-40 anni di età compiuti.**

3.2 Il concorrente JUNIOR deve avere **16-18 anni di età al momento della competizione.**

3.3 Il concorrente deve avere una **copertura assicurativa.**

3.4 Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico (Tipo B comprensivo di visite: EEG elettro encefalo gramma, controllo della retina "fundus oculi", visita neurologica); tale certificazione deve essere rilasciata entro 20 giorni prima delle verifiche effettuate sul luogo di competizione.

3.3 Suddivisione e Specialità

- **KUNLUN FIGHT SANDA RULES SEMI PRO** – **contatto pieno con K.O.**
- **KUNLUN FIGHT SANDA RULES PRO** – **contatto pieno con K.O. (Categoria Professionisti).**

Articolo 4. Operazioni di peso.

4.1 Possono accedere alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni



di accesso alle gare (cfr. art. 3).

4.2 Il concorrente si deve presentare alle operazioni di peso munito di tessera e documento d'identità valido (Carta d'identità o Patente).

4.3 Le operazioni di peso degli atleti sono effettuate dal gruppo arbitrale. Può assistere alle operazioni di peso solamente un Responsabile per Società limitatamente ai propri atleti.

4.4 | concorrenti sono pesati una sola volta, il giorno della competizione, in slip o pantaloncini, nel luogo designato.

4.5 Le operazioni di peso dei concorrenti devono essere concluse entro un'ora e devono avere luogo due ore prima dell'inizio della competizione prevista per quel giorno.

4.6 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 alla competizione.

Articolo 5. Categorie di peso Sanda Maschile

5.1 Categoria -48Kg (<48Kg);

5.2 Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);

5.3 Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);

5.4 Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);

5.5 Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);

5.6 Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);

5.7 Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);

5.8 Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg),

5.9 Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);

5.10 Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);

5.11 Over +90Kg (> 90Kg).



Articolo 5b. Categorie di peso Sanda Femminile

- 5.1b** Categoria -48Kg (<48Kg);
- 5.2b** Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
- 5.3b** Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
- 5.4b** Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
- 5.5b** Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
- 5.6b** Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
- 5.7b** Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
- 5.8b** Over +75 Kg (> 75 Kg).

Articolo 6. Sorteggi.

6.1 I sorteggi vengono effettuati dopo le operazioni di peso.

6.2 Il sorteggio viene effettuato dal gruppo addetto all'organizzazione, dai Capo-Arbitri e possono assistere gli allenatori o responsabili delle squadre partecipanti.

Articolo 7. Abbigliamento dei concorrenti e Protezioni.

Durante il combattimento, gli atleti devono indossare:

- Pantaloncini blu oppure rossi
- Top elasticizzato per le femmine

PROTEZIONI PER LA CATEGORIA SEMI PRO

- guantoni 10 Oz
- paratibie
- caschetto
- conchiglia (anche per le femmine)
- paradenti
- per le femmine deve essere indossato il paraseno



PROTEZIONI PER LA CATEGORIA PRO

- guantoni 10 Oz
- conchiglia (anche per le femmine)
- paradenti
- per le femmine deve essere indossato il paraseno

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

Gli atleti non possono portare bende e fasciature alle mani, ai polsi, alle braccia o alle caviglie senza l'autorizzazione del medico e il consenso dell'arbitro.

Se un atleta si presenta al tappeto con un aspetto non conforme alle presenti regole, dispone di 2 minuti per mettersi in regola. Se non lo fa, perde l'incontro per forfait.

Articolo 8. Protocollo di gara.

8.1 Al momento della chiamata sul ring i concorrenti devono salutare, dal ring, con "palmo e pugno" il proprio coach prima di ogni round.

8.2 Al momento della presentazione i concorrenti saluteranno il pubblico con "palmo e pugno".

8.3 Prima di iniziare ogni round, i concorrenti si saluteranno reciprocamente con "palmo e pugno".

8.4 Al momento dell'annuncio del risultato dell'incontro, i concorrenti si scambieranno le posizioni; dopo l'annuncio, si salutano reciprocamente, poi salutano il giudice centrale con "palmo e pugno"; il giudice ricambia il saluto. I concorrenti, quindi, saluteranno i reciproci allenatori e questi ricambieranno il saluto.

8.5 In caso di avvicendamento i giudici si scambiano reciprocamente il saluto "palmo e pugno".

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 Capo-Giudice non dia loro il permesso di alzarsi.



9.2 | 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. Suggesti e consigli al concorrente stesso sono permessi durante l'incontro, non è consentito urlare.

9.4 Prima dell'annuncio della fine di un incontro, i concorrenti non possono lasciare il ring (a meno che non abbiano riportato lesioni).

9.5 Il Doping è categoricamente proibito. Resta comunque proibita la somministrazione di ossigeno.

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 di forza tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un concorrente, il segno di abbandono può essere mostrato dall'allenatore (lancio della spugna) 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.**



CAPITOLO 2 COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI

Articolo 11. Composizione del collegio arbitrale.

11.1 E' prevista la presenza di un Capo-Arbitro e di uno o due Capo-Arbitri Segretari.

11.2 Il collegio arbitrale di un incontro è composto da un Capo-Giudice, un Segretario del Capo- Giudice, un addetto alla verbalizzazione, un cronometrista, un Arbitro di pedana e **cinque o tre Arbitri laterali.**

11.3 Il gruppo addetto all'organizzazione ed alla verbalizzazione è composto da un responsabile per l'organizzazione e la verbalizzazione e fino a quattro segretari.

11.3.1 Il gruppo per la verbalizzazione è composto da un segretario del responsabile e da tre a cinque addetti.

11.4 L'assistenza medica è composta da un Capo-Medico ed uno o due Dottori

11.4.1 E' prevista la presenza di uno o due annunciatori.

Articolo 12. Doveri del Collegio Arbitrale.

12.1 Il Capo-Arbitro 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 Capo-Giudice, 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 Capo-Arbitro segretario lo affiancherà nello svolgimento del proprio lavoro ed agirà per suo conto in caso di assenza;

12.2 Il Capo-Giudice 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 segretario che redige i verbali.

12.2.3 richiamare, attraverso l'uso di un fischietto, 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 Capo-Arbitro, 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;

12.2.4.1 annuncia l'esito di ogni round al fine di individuare il vincitore.

12.2.5 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;

12.2.6 esaminare e firmare i risultati alla fine dell'incontro. Il segretario del Capo-Giudice 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 "atterramento", "primo atterrato", "uscita", "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 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 Capo Giudice 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 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 Capo Giudice dopo la nomina del vincitore.



12.6 Il Cronometrista ha il compito di:

12.6.1 verificare se i gong (o fischietti) sono in grado di funzionare e di tonalità differente e distinguibile da una pedana all'altra. Verifica 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 dal concorrente 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 della verifica del materiale di protezione e manutenzione nel periodo delle gare, fornire ai concorrenti le protezioni da utilizzare durante la



competizione (in caso di protezioni “omologate” per una singola competizione e fornite dall’organizzazione);

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 Capo-Arbitro, 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 Capo-Arbitro di impedire la prova a coloro che, per infortunio, o malore, siano impossibilitati a continuare l'incontro.



CAPITOLO 3. COMMISSIONE D'APPELLO COMPOSIZIONE E DOVERI

Articolo 13. Commissione di Appello

La Commissione d'appello è composta da un Presidente, un Vicepresidente e da tre a cinque membri.

Articolo 14. Doveri della Commissione d'Appello.

14.1 La Commissione d'appello sotto la direzione del Comitato Organizzatore, principalmente, riceve e compone i ricorsi presentati dalle squadre che effettuino contestazioni concernenti decisioni prese dai giudici che, secondo il loro punto di vista, violano le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti. Il ricorso può essere ristretto a controversie sollevate dalla squadra concorrente.

14.2 i ricorsi possono essere affrontati immediatamente. La proposizione del ricorso, tuttavia, non comprometterà lo svolgimento delle altre competizioni, né la riformulazione della classifica né la premiazione;

14.3 per gli accertamenti, e quando sia necessario, la Commissione si riunisce per discutere la Controversia decidendo a Maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Un componente che, a qualsiasi titolo è tesserato dell'associazione ricorrente; ha il dovere di astenersi.

14.4 La decisione dei giudici di gara, oggetto del ricorso, può essere confermata o corretta dalla 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. In caso di accoglimento la Commissione per le competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni in oggetto.

Articolo 15. Procedura e requisiti dei ricorsi.

15.1 Una squadra che muova obiezioni al giudizio emesso dai giudici durante una competizione, può inoltrare ricorso scritto, attraverso il proprio team leader o allenatore, alla giuria, entro i 30 minuti successivi la conclusione dell'incontro. Il ricorso deve essere presentato congiuntamente con un deposito di 100.00 € (cento



euro). Il deposito verrà restituito nel caso in cui il ricorso sia giustificato ed il giudizio dei giudici rettificato;

il deposito non verrà restituito, ma versato in un fondo per gli atleti d'elite, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato ed il giudizio dei giudici resti immutato. Il ricorso dovrà essere presentato solo ed esclusivamente quando la ripresa contestata ha un punteggio di 3 a 2.



CAPITOLO 4. COLPI E BERSAGLI

Articolo 16. Colpi.

KUNLUN SEMI PRO

- Possono essere utilizzate tutte le tecniche di pugno, calcio;
- Possono essere utilizzate tutte le tecniche di proiezione;
- Un combattente può afferrare una gamba dell'avversario per eseguire immediatamente due attacchi consentiti. **La gamba deve essere rilasciata immediatamente dopo questi due attacchi consentiti.**

KUNLUN PRO

- Possono essere utilizzate tutte le tecniche di pugno, calcio e ginocchio;
- Possono essere utilizzate tutte le tecniche di proiezione;
- Un combattente può afferrare una gamba dell'avversario per eseguire immediatamente due attacchi consentiti. **La gamba deve essere rilasciata immediatamente dopo questi due attacchi consentiti.**

Articolo 17. Parti valide.

Testa, busto e coscia.

Articolo 18. Parti non valide.

Nuca, collo e inguine.

Articolo 19. Colpi proibiti.

19.1 Colpire l'avversario con la testa;

19.2 fare contro-leva sulle articolazioni dell'avversario;

19.3 Colpire l'avversario con il gomito;

19.4 far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana o, intenzionalmente, proiettarlo e schiacciarlo con il proprio peso sul tappeto;

19.5 colpire l'avversario, caduto sul tappeto, alla testa con qualsiasi tecnica.



Articolo 20. Criteri per l'attribuzione del punteggio

20.1 Attribuzione di DUE punti:

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

20.1.1 rimanendo in piedi, fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi).

20.1.2 colpisce l'avversario con calcio oppure ginocchio, alla testa;

20.1.3 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 (entro 2 secondi)**;

20.1.4 il suo avversario viene contato dal giudice centrale;

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 o al busto con una tecnica di gamba oppure con una tecnica di ginocchio;

20.2.3 entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione, ma l'avversario cade per primo, oppure uno dei due cade con il corpo sopra 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 dopo 5 secondi dall'aver ricevuto l'ordine di attaccare dall'arbitro centrale;

20.2.6 l'avversario viene **ammonito**;

20.3 Nessun punto attribuito.

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando:



20.3.1 la tecnica non è chiara ed evidente;

20.3.2 entrambi i concorrenti finiscono al tappeto simultaneamente;

20.3.3 nella fase di afferramento (clinching), **si colpisce in modo leggero** l'avversario;

20.3.4 durante l'incontro, **le corde del ring vengono usate come mezzo per il combattimento;**

- **Afferramento (clinching)**

La fase di afferramento (clinching), non può durare più di 5 secondi, scaduti i quali l'Arbitro Centrale, intimerà l'alt e la successiva ripresa del combattimento.

Articolo 21. Falli e penalità.

21.1 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. atteggiamento scorretto nei confronti dei giudici e mancato rispetto nei confronti delle loro decisioni;
4. ritardare deliberatamente il combattimento;
5. entrare in area senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente.
6. condotta del concorrente in violazione del protocollo.

21.1.2 Falli personali.

1. 1 Attaccare l'avversario **prima del segnale "Start/Kai Shi" o dopo il segnale "Stop/Ting"**;
2. 2 Colpire l'avversario su parti proibite;
3. 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 un concorrente che ha ricevuto **3 richiami (6 punti)**, sarà squalificato dall'incontro;

21.2.4 un concorrente che, intenzionalmente lede l'avversario, è squalificato da tutta la competizione e il suo risultato viene cancellato;

21.2.5 un concorrente, che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante la pausa di riposo, è squalificato dall'intera competizione ed il suo risultato viene cancellato;

Articolo 22. Sospensione del combattimento.

Il combattimento è sospeso se si verificano uno dei seguenti casi:

23.1 Un concorrente finisce al tappeto;

23.2 se viene attribuita una penalità ad un concorrente;

23.3 se viene lesa uno dei concorrenti;

23.4 se i concorrenti si trattengono (in "clinch") senza attaccare, per più di 5 secondi;

23.5 se un concorrente, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obiettivo impedimento;

23.6 se il Capo-Giudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;

23.7 se si verificano problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo,

23.8 se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'area di gara;

23.9 se un competitore mostri ancora passività dopo 5 secondi dall'aver ricevuto l'ordine di attaccare.



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

Articolo 24. Sistemi di verbalizzazione.

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

rispettivamente con i simboli: " ", "X", "O" e "V";

24.2 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 del round, registreranno, sugli appositi tabulati, i punti dei concorrenti stessi;

24.3 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 25. Vincitore e Perdente dell'Incontro

25.1 Vittoria assoluta.

25.1.2 un concorrente vince l'incontro se, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, atterra l'avversario che resta al suolo per dieci secondi (K.O.), o se l'avversario, pur restando in piedi, si trova in uno stato anormale di coscienza (K.O. tecnico).

25.1.3. Se durante un incontro, l'atleta viene colpito pesantemente con tecnica valida e **viene contato per 3 volte, perde l'incontro.**

25.1.4 un concorrente vince l'incontro se il proprio avversario ha **subito lesioni o accusi malore** nel corso del combattimento e, come da accertamento medico, è impossibilitato a continuare l'incontro.

25.1.5 se durante il combattimento un concorrente **finge di essere stato lesa** a seguito di azione fallosa, l'avversario vince l'incontro dopo che il fatto sia stato accertato dal responsabile medico;

25.1.6 se durante il combattimento un concorrente **viene lesa a seguito di azione**



fallosa dell'avversario al punto di non poter continuare il combattimento, e ciò sia accertato dal responsabile medico, l'atleta ferito vince l'incontro ma non può più continuare la competizione;

25.1.7 Se, al termine dell'incontro, entrambi i concorrenti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore viene deciso in base al seguente ordine:

25.1.8 vince l'incontro colui che riceve il minor numero di richiami;

25.1.8 vince l'incontro colui che riceve il minor numero di ammonizioni

25.1.10 vince l'incontro colui che ha il minor peso corporeo (in relazione a quanto registrato il giorno della competizione);

25.1.11 Se i precedenti punti rimangono invariati, viene dichiarata la parità;

Vincitore o perdente del Round

25.2 Il risultato di ogni incontro viene determinato in accordo con i giudizi emessi dai giudici laterali;

Ogni giudice compilerà un cartellino assegnando 10 punti all'atleta che a suo giudizio ha vinto il round, mentre darà un punteggio da 9 a 6 punti al perdente.

Articolo 26. Classifiche.

26.1 Classifica degli atleti.

26.1.1 Nei gironi ad "Eliminazione Diretta", la classifica viene stabilita immediatamente,

26.1.2 Nei gironi "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 viene proclamato in base al seguente ordine:

- a. precede in classifica colui che perde il minor numero di *round*,
- b. precede in classifica colui che riceve il minor numero di richiami;
- c. precede in classifica colui che riceve il minor numero di ammonizioni;
- d. precede in classifica colui che ha il minor peso corporeo (in relazione al



peso registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza, se i punti dell'art. precedente rimangono invariati, i concorrenti otterranno lo stesso posto in classifica.

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

26.2.2 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 riceve il minor numero di richiami;
 3. precede in classifica la squadra che ottenuto il minor numero di ammonizioni.
1. Se malgrado ciò la parità sussiste, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.



CAPITOLO 6. ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE

Articolo 27. Organizzazione della Competizione.

27.1 Fase preparatoria per l'organizzazione.

27.1.1 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.

27.1.2 Controllo e verifica dei moduli di iscrizione.

27.1.3 Conteggio del numero totale dei concorrenti per ogni categoria di peso.

27.2 Principi da seguire nel corso dell'organizzazione.

27.2.1 Osservanza dei Regolamenti di Gara, in base ai partecipanti ed alla durata delle competizioni

27.2.2 le competizioni relative alla stessa categoria di peso e con gli stessi *round* devono essere riunite nella stessa sezione;

27.2.4 le competizioni di una sezione hanno inizio con le categorie di peso più basse.

27.3 Metodi di organizzazione.

27.3.1 Calcolare il numero dei *round* nella competizione ed il numero di incontri per ogni categoria, in relazioni ai sistemi di svolgimento delle gare e stilare la scheda di gara;

27.3.2 stilare l'organizzazione dei *round* di competizione per ogni categoria;

27.3.3 preparare il programma di gara per ogni incontro;



27.3.4 nei gironi ad “Eliminazione Diretta”, ai fini dell'organizzazione, può essere utilizzato il sistema del sorteggio per decidere l'accoppiamento.

Articolo 28. Registrazioni.

28.1 Preparazione del tabulato per le registrazioni statistiche;

28.2 Preparazione dei tabulati per le registrazioni dei giudici laterali;

28.3 Controllare e rendere pubblico il risultato di ogni incontro;

28.4 Stilare le classifiche attraverso il calcolo dei punteggi;

28.5 Compilare l'opuscolo dei risultati;



CAPITOLO 7. AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE

Articolo 29. Area di Gara

L'area di gara è costituita da un quadrato (ring), una superficie delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno.

La piattaforma deve essere orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro o da analogo materiale plastico morbido (meterassina) sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte.

I giri di corda, in numero di tre o quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali.

Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, essere sullo stesso piano verticale. Le corde devono essere avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente, per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo di ogni lato, in modo da non permettere lo scorrimento verticale delle corde. Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima.

Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri devono essere di colore bianco, o altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 7,00;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: cm.4
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:



- con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;
- con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm.132;
- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm.
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie con acqua potabile; due imbuti sputacchiere (o altra attrezzatura analoga);
- almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature:

- Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara;
- Un gong o una campanella;
- Due cronometri (uno di riserva).



CAPITOLO 8. RICHIAMI E GESTI

Articolo 30. Richiami e gesti del giudice di pedana.

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 (fig. 1 e 2).



Fig 1



Fig 2

Sulla pedana.

Ritto al centro della pedana, il giudice distende le mani, con il palmo rivolto verso l'alto, indicando i due concorrenti (fig. 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 (fig . 4).



Fig 3



Fig 4

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 (fig. 5).



Fig 5

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 (fig. 6).



Fig 6

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 (fig. 7).



Fig 7

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 il le altre due dita chiuse (fig. 8).



Fig 8

"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 (fig. 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 (fig. 10).





Fig 9



Fig 10

"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 (fig. 11).



Fig 11

5 secondi di passività.

Il giudice dT 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 (fig. 12).



Fig 12

Conteggio del tempo .

Di fronte al concorrente, con ambo i pugni rivolti verso l'esterno davanti al corpo, il giudice pedana distende le dita una dopo l'altra, con intervalli di un secondo, iniziando dal pollice verso il mignolo e da una mano all'altra (fig. 13 e 14).



Fig 13



Fig 14

Stretta passiva - Clinch.

Il giudice di pedana unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (fig. 15).



Fig 15

Stretta passiva - Avviso.

Il giudice di pedana segnala l'avviso al concorrente interessato con un braccio raddrizzato e il centro del palmo rivolto verso l'alto, quindi piega le braccia davanti al corpo come un abbraccio, quindi alza una mano con l'indice rivolto verso l'alto e le altre tre dita e il pollice stretto a pugno. (fig. 16).



Fig 16

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 (fig. 17).



Fig 17

Conteggio dei 3 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 (fig. 18).



Fig 18

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 (Fig. 19)



Fig 19

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 (fig. 20)



Fig 20

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 (fig. 21 e 22)



Fig 21



Fig 22

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 (fig. 23).



Fig 23

Caduta dalla pedana.

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente, in posizione orizzontale, in direzione della parte esterna (fig. 24), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto verso l'alto, guardando di fronte, in posizione inclinata (fig. 25).



Fig 24



Fig 25

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 (fig. 26) quindi piega le braccia a 90', con il palmo delle mani rivolto indietro unendo i piedi e acquistando la posizione eretta (fig. 27).



Fig 26



Fig 27

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 (fig. 28).



Fig 28

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 (fig. 29).



Fig 29

Fallo di gomito.

Il giudice di pedana incrocia le braccia davanti al proprio torace mentre con una mano copre il gomito dell'altro braccio (fig. 30).



Fig 30

Fallo di ginocchio.

Il giudice di pedana solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (fig. 31).



Fig 31

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 "**Richiamo**", quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (fig. 32).



Fig 32

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 "**Ammonizione**" 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 (fig. 33).



Fig 33

Squalifica.

Il giudice di pedana incrocia i polsi davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (fig. 34).



Fig 34

Nulla di fatto.

Il giudice di pedana oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (fig. 35-36-37)



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37

Emergenza – Soccorso.

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 (fig. 38).



Fig 38

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 (fig. 39).



Fig. 39

Cambio di posizione.

Al centro della piattaforma, il giudice di pedana distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (fig. 40).



Fig. 40

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 (fig. 41) - *(Nota. valido nei casi di parità nei gironi Round Robin).*



Fig 41

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 (fig. 42).



Fig 42

Articolo 31. Richiami e gesti dei giudice laterali

Uscita.

Il Giudice laterale segnala l'uscita di uno dei concorrenti indicando a terra la linea di uscita (fig.43)



Fig 43

Uscita non avvenuta.

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice, il Giudice laterale segnala la non-uscita agitando la mano in segno di negazione (fig. 44)



Fig 44

Visione non chiara.

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice per qualsiasi richiesta, il Giudice laterale segnala il non aver visto chiaramente l'accaduto, aprendo i palmi verso l'alto e allargando le braccia (fig. 45)



Fig 45