

REGOLAMENTO

LIGHT SANDA



Compilato da

Commissione Ufficiali di Gara

Versione 1.6

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. Categorie di peso	6
Articolo 5. Operazioni di peso.	6
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. GIURIA D'APPELO COMPOSIZIONE E DOVERI	15
Articolo 13. Composizione della Commissione di Appello	15
Articolo 14. Doveri della Giuria d'Appello.....	15
Articolo 15. Procedura e requisiti del ricorso.....	15
CAPITOLO 4. COLPI, CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO E PENALITA'	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.	17
Articolo 21. Falli e penalità.	19
Articolo 22. Sospensione del combattimento.	20
CAPITOLO 5. SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE.....	22
Articolo 23. Sistemi di verbalizzazione.	22
Articolo 24. Vincitore e Perdente dell'incontro.....	22
Articolo 25. Classifiche.....	23
CAPITOLO 6. ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE	25
Articolo 26. Organizzazione della Competizione.....	25
Articolo 27. RegISTRAZIONI.....	26
CAPITOLO 7. AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE	27
Articolo 30. Area di Gara	27

UIKT / OPES / WTKU: Regolamento Light Sanda

Articolo 31. Accessori.	27
CAPITOLO 8. RICHIAMI E GESTI	29
Articolo 32. Richiami e gesti del giudice di pedana.	29
Saluto palmo e pugno.	29
Sulla pedana.	29
Saluto dei due concorrenti.	30
Primo round.	30
Secondo round.	30
Terzo round.	31
"Kai Shi/Pronti-Combattere".	31
"Ting! Stop!".	32
5 secondi di passività.	32
Conteggio del tempo	33
Stretta passiva - Clinch.	34
Stretta passiva - Avviso.	34
Conteggio degli 8 secondi.	35
Conteggio dei 3 secondi.	35
Invito ad attaccare.	36
Atterramento.	36
Primo atterrato.	37
Atterramento simultaneo.	37
Caduta dalla pedana.	38
Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti.	38
Calcio all'inguine.	38
Colpo alla nuca.	39
Fallo di gomito.	40
Fallo di ginocchio.	40
Richiamo.	41
Ammonizione.	41
Squalifica.	42
Nulla di fatto.	42
Emergenza –Soccorso.	43
Riposo.	43
Cambio di posizione.	44
Pareggio.	44
Vincitore.	45
Articolo 33. Richiami e gesti dei giudice laterali.	45
Uscita.	45



UIKT / OPES / WTKU: Regolamento Light Sanda

Uscita non avvenuta.....46
Visione non chiara.....46



CAPITOLO 1 NORME GENERALI

Articolo 1. Tipi di competizione:

Prove individuali e di squadra.

Articolo 2. Sistemi di competizione.

2.1 Si adottano i seguenti sistemi: Round-Robin, Eliminazione Diretta.

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 riconosciuto dallo UIKT.

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 su luogo di competizione.

3.3 Suddivisione e Specialità

Semi-Sanda (QINGDA) - contatto leggero senza ko (categorie Esordienti e Amatori)

Categorie

- Categoria maschile/femminile ;

Fasce d'età:

- Il concorrente **Pre-Agonisti 11-13** deve avere **11-12** anni di età compiuti;
- Il concorrente **Cadetti 13-16** deve avere **13-15** anni di età compiuti;
- Il concorrente **Junior 16-18** deve avere **16-17** anni di età compiuti;
- Il concorrente **Senior 18-40** deve avere **18-39** anni di età compiuti;
- Il concorrente **Over 40-45** deve avere **40-44** anni di età compiuti;
- Il concorrente **Over 45-50** deve avere **45-49** anni di età compiuti;



- Il concorrente **Over 50-55** deve avere **50-54** anni di età compiuti.

Articolo 4. Categorie di peso

11/16 anni		16/18 anni		19/55 anni	
Maschile	Femminile	Maschile	Femminile	Maschile	Femminile
24 > 28kg	24 > 28kg	40 > 44kg	36 > 40kg	44 > 48kg	44 > 48kg
-32kg	-32kg	-48kg	-44kg	-52kg	-52kg
-36kg	-36kg	-52kg	-48kg	-56kg	-56kg
-40kg	-40kg	-56kg	-52kg	-60kg	-60kg
-44kg	-44kg	-60kg	-56kg	-65kg	-65kg
-48kg	-48kg	-65kg	-60kgf	-70kg	-70kg
-52kg	-52kg	-70kg	-65kg	-75kg	-75kg
-56kg		-75kg	-65kg	-80kg	
-60kg		-80kg	-70kg	-85kg	
		-85kg	-75kg	-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 o Patente).

5.3 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

5.4 I concorrenti sono pesati una sola volta, il giorno della 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 un'ora e devono avere luogo due ore prima dell'inizio della prima batteria di competizioni previste per quel giorno.

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 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.

7.1 Durante il combattimento, gli atleti devono indossare:

- maglietta a maniche corte o senza maniche (Rossa oppure Blu);
- Pantaloncini (Rossi oppure Blu);
- - guantoni 10 oz
- caschetto senza grata (Rosso oppure BLU);
- corpetto (Rosso oppure BLU);
- per le femmine deve essere indossato il paraseno
- conchiglia
- paradenti
- paratibie con parapiede

Gli atleti devono indossare la **maglietta**, i **pantaloncini**, il **caschetto** e il **corpetto**, dello **stesso colore**;

N.B. La **maglietta** deve riportare solamente **logo** e **nome della scuola di appartenenza**;

I pantaloncini devono essere quelli per il Sanda (Rossi oppure Blu)

e non di altri sport da combattimento;

Gli atleti devono utilizzare il proprio **paradenti** e la propria **conchiglia** indossata sotto



i pantaloncini;

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.

Articolo 8. Protocollo di gara.

8.1 Al momento della chiamata in pedana i concorrenti devono salutare, dalla pedana, 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 di pedana 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 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. 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 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. 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 peralzata 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 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 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.

11.4 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 Capo-Medico 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 **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;

12.2.5 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 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” (“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 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. GIURIA D'APPELO COMPOSIZIONE E DOVERI

Articolo 13. Composizione della Commissione di Appello

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

Articolo 14. Doveri della Giura d'Appello.

14.1 La giuria 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. Lo svolgimento del ricorso 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 giuria si riunisce per discutere la controversia decidendo a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia a qualsiasi titolo, 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 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. 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 del ricorso.

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, CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO E PENALITA'

Articolo 16. Colpi.

Possono essere utilizzate tecniche di attacco e di difesa di qualsiasi stile o scuola di SanShou.

Articolo 17. Parti valide.

Testa, busto e coscia.

Articolo 18. Parti non valide.

Nuca, collo e inguine.

Articolo 19. Colpi proibiti.

19.1 colpire senza controllo alcuno, di calcio e di pugno;

19.2 attaccare l'avversario con la testa, il gomito o il ginocchio o fare contro-leva sulle articolazioni dell'avversario;

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

19.4 colpire l'avversario caduto sul tappeto, alla testa con qualsiasi tecnica;

19.5 colpire alla rinfusa (cioè colpire di pugno o di calcio l'avversario, senza tecnica e senza guardare il bersaglio);

Articolo 20. Criteri per l'attribuzione del punteggio.

20.1 Attribuzione di DUE punti:

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

20.1.1 il suo avversario cade (esce) 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 (entro 2 secondi);

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 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 5 secondi dopo essere richiamato di attaccare;

20.2.6 l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane a terra per più 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, trattenuto in una presa, colpisce l'avversario

Articolo 21. Falli e penalità.

21.1 Falli Tecnici

1. bloccare in afferramento (clinchng) 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. rinviare deliberatamente il combattimento;
5. entrare in area senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
6. condotta del concorrente 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.

1. Verrà assegnata un'ammonizione per una tecnica fallosa;
2. un concorrente verrà richiamato per fallo personale;
- 3. un concorrente, che abbia ricevuto un totale di 6 punti di penalità fra richiami e ammonizioni, sarà squalificato dall'incontro.**
4. un concorrente che, intenzionalmente, lede l'avversario viene squalificato e vince l'incontro l'avversario stesso, vengono inoltre annullati tutti i risultati ottenuti nella competizione stessa dall'atleta squalificato;
5. un concorrente, che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante

la pausa di riposo, viene squalificato all'intera competizione e annullamento dei risultati di gara.

6. la simulazione da contatto sarà sanzionata, la prima volta con una ammonizione, la seconda con un richiamo;

21.3 Eccesso di Contatto

1. verrà assegnata una ammonizione per tecniche d'incontro non volute (fallo tecnico);
2. verrà assegnato un richiamo per tecnica effettuata con eccesso di potenza (fallo personale);
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 verificano 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 lesa una delle parti del concorrente;

22.4 se i concorrenti si trattengono (in "clinch") 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 Capo-Giudice 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 dell'incontro.

24.1 Vittoria assoluta.

24.1.1 in caso di evidente disparità di forza tra i due concorrenti, il giudice di pedana, con approvazione del Capo Giudice, può proclamare vincitore dell'incontro l'atleta più forte;

24.1.2 vince l'incontro l'atleta che si aggiudica i primi due round;

24.1.3. un concorrente vince l'incontro se l'avversario è infortunato e impossibilitato a proseguire la competizione, come certificato dal medico;

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

24.1.5 se durante un combattimento un concorrente viene lesa a seguito di azione fallosa dell'avversario al punto di non poter continuare l'incontro, e ciò sia accertato dal responsabile medico, l'atleta ferito vince l'incontro ma non può più continuare la competizione;



24.2 Vincitore o Perdente del Round

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

24.2.1 un concorrente si aggiudica il round se l'avversario esce fuori dalla pedana per due volte nel corso dello stesso round;

24.2.2 se in un incontro, entrambi i concorrenti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore viene deciso in base al seguente ordine:

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

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

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

24.2.6 se i precedenti punti rimangono invariati, viene dichiarata la parità;

Articolo 25. Classifiche.

25.1 Classifica degli atleti.

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

25.1.2 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 sarà proclamato in base al seguente ordine:

- a. precede in classifica colui che ha perso il minor numero di *round*,
- b. precede in classifica colui che ha ricevuto il minor numero di richiami;
- c. precede in classifica colui che ha ricevuto 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, i concorrenti che risultino alla pari 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.



CAPITOLO 6. ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE

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 ai partecipanti ed alla durata delle competizioni

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

26.2.4 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 e stilare la scheda di gara;

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

26.3.4 preparare il programma di gara per ogni incontro;



26.3.5 nei gironi ad “*Eliminazione Diretta*”, al fine 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 registrazioni 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;



CAPITOLO 7. AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE

Articolo 30. Area di Gara

30.1 L'area di gara può 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 4 ai 5 cm di spessore di dimensione 800 cm x 800 cm, con zona di sicurezza di 100 cm nel perimetro per la pedana non rialzata e di 200 cm per la pedana rialzata.

Articolo 31. Accessori.

31.1 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 ha la lunghezza di 20 cm .

31.2 Cartellini di ammonizione

In totale di 12, i cartellini sono di colore giallo; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine

“Ammonizione”.

31.3 Cartellini di richiamo

In totale di 6, i cartellini sono di colore rosso; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine

“Richiamo”.

31.4 Conteggio del tempo

In totale di 6, i cartellini sono di colore blu; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine

“Conteggio”

31.6 Portacartellini



Due portacartellini, uno blu l'altro rosso, per riporre i cartellini stessi. Ogni contenitore misura 60cm x 15cm .

31.7 Palette per l'abbandono

Due palette rotonde di colore giallo, di 40 cm di diametro; il manico 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 blu.

31.8 Due cronometri (uno di riserva).

31.9 Due fischietti (uno monotonale, l'altro bitonale).

31.10 Tre megafoni.

31.11 Un gong, un cavalletto, un martello

31.14 Due scale metriche.



CAPITOLO 8. RICHIAMI E GESTI

Articolo 32. 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 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 di 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 33. 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