REGOLAMENTO PWKA PER LE COMPETIZIONI DI “SANDA” e “QING DA”

CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI
ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE
ARTICOLO 2: MODO DI COMPETIZIONE
ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E REQUISITI
ARTICOLO 4: CATEGORIE DI PESO
ARTICOLO 5: OPERAZIONI DI PESO
ARTICOLO 6: SORTEGGI
ARTICOLO 7: UNIFORMI PER LE COMPETIZIONE E PROTEZIONI UFFICIALI
ARTICOLO 8: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE
ARTICOLO 9: DIFETTO DI PARTECIPAZIONE DEGLI ATLETI
ARTICOLO 10: ALTRE CONDIZIONI COLLEGATE ALLA COMPETIZIONI
CAPITOLO 2: GIURATI PER APPELLI E IL SUO RUOLO
ARTICOLO 11: FORMARE IL TEAM PER GLI APPELLI
ARTICOLO 12: RUOLI DEL TEAM PREPOSTI A GIUDICARE LA CONTESTAZIONE
ARTICOLO 13: METODI E CONDIZIONI DI CONTESTAZIONE
CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI
ARTICOLO 14: I RESPONSABILI DI GARA
ARTICOLO 15: GLI AIUTANTI DI GARA
ARTICOLO 16: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA
CAPITOLO 4: METODI AUTORIZZATI E VIETATI E LE NORME DI PUNTEGGIO E PUNIZIONE
ARTICOLO 17: METODI PERMESSI
ARTICOLO 18: METODI E TECHNICHE VIETATI
ARTICOLO 19: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI
ARTICOLO 20: ZONE CORPOREE INTERDETTE
ARTICOLO 21: MISURE DI PUNTEGGIO
ARTICOLO 22: ERRORI E PUNIZIONI
ARTICOLO 23: ARRESTO DELLA COMPETIZIONE (SFIDA, PARTITA)
CAPITOLO 5: METODI PER DETERMINARE IL VINCITORE E LO SCONFITTO
ARTICOLO 24: VINCITORE E SCONFITTO
ARTICOLO 25: RANKING
CAPITOLO 6: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE E REGISTRAZIONE
ARTICOLO 26: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE
ARTICOLO 27: REGISTRAZIONE
CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO
ARTICOLO 28: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DI GARA
ARTICOLO 29: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DELLA LINEA LATERALE
CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI
ARTICOLO 30: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE
ARTICOLO 31: ATTREZZATURA

CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI

PREMESSA: IL PRESENTE REGOLAMENTO E' VALIDO SIA PER LE GARE DI PRO SANDA-SANDA-QING DA LA DIFFERENZA TRA SANDA E QING DA E' LA PRESENZA DEL KO NEL SANDA E SENZA KO NEL QING DA

ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE

- Gare di squadre
- Gare individuali

ARTICOLO 2: METODO DELLE COMPETIZIONI

(1) Il metodo in cui ogni giocatore giocherà a turno con ciascuno degli avversari Round Robin

(2) Il metodo a torneo con eliminazione diretta.

(3) Metodo a sfida diretta con la preparazione di una Fight Card
Ogni gara di questi 3 tipi è composta da 3 ROUNDS di 2 minuti con 1 minuto di sosta tra una ripresa e l'altra (nel caso di categoria GIOVANISSIMI si può ricorrere al timing di 1minuto 30 secondi).
Un atleta viene dichiarato vincitore se vince 2 Rounds dei 3 in programma. Un atleta deve obbligatoriamente combattere per tutti i rounds in programma a meno di sconfitta per KO in una ripresa la vittoria viene determinata dai cartellini di punti attribuiti in ogni round.

(4) Metodo PRO SANDA con sfida diretta da 5 rounds di 2 minuti con 1 minuto di sosta tra una ripresa e l'altra
Un atleta deve obbligatoriamente combattere per tutti i rounds in programma a meno di sconfitta per KO in una ripresa la vittoria viene determinata dai cartellini di punti attribuiti in ogni round.

ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E CONDIZIONI

(1) la partecipazione d'età maggiore comprende l'età dai 18 ai 40 anni compresa. La partecipazione d'età giovane comprende la fascia d'età dai 15 ai 17 anni compiuti come massimo al momento della competizione. Per la categoria giovanissimi invece l'età di partecipazione va dai 12 ai 14 compiuti come massimo al momento della competizione.

(2) ogni partecipante deve portare un passaporto in corso di validità emesso dal paese/ zona, regione o corpo di provenienza / di rappresentanza.

(3) ogni partecipante deve avere una polizza assicurativa sulla vita (personale ed individuale) valida.

(4) ogni partecipante deve presentare un certificato medico valido che comprende un elettrocardiogramma (ECG)e un elettroencefalogramma (EEG)nonché livello della pressione arteriosa e il battito cardiaco emesso da un medico sportivo dopo una visita non risalente a più di 15 giorni del giorno della registrazione di partecipazione alla competizione. (Per effetto delle leggi emanate in ogni paese al contrasto Covid19 si dovrà portare alla data della gara i documenti obbligatori richiesti come autocertificazioni e green pass ecc.)

ARTICOLO 4: FASCE DI PESO

4.1: DIVISIONE PESI BAMBINI CHILDREN

Categoria 39kg → inferiore o uguale ai 39kg

Categoria 42 kg→ compresa tra i 39 e i 42 kg max

Categoria 45 kg→ compresa tra i 42 e i 45 kg max

Categoria 48 kg→ compresa tra i 45 e i 48 kg max

Categoria 52 kg→ compresa tra i 48 e i 52 kg max

Categoria 56 kg→ compresa tra i 52 e i 56 kg max

Categoria 60 kg→ compresa tra i 56 e i 60 kg max

Categoria 65 kg→ compresa tra i 60 e i 65 kg max

Categoria 70 kg→ compresa tra i 65 e i 70 kg max

Categoria 75 kg→ compresa tra i 70 e i 75 kg max

Categoria 80 kg→ compresa tra i 75 e i 80 kg max

4.2: DIVISIONE PESI GIOVANI JUNIORES

Categoria 48 kg→ PARTICIPANTI DI PESO UGUALE O INFERIORE AI 48 KG

Categoria 52 kg→ compresa tra i 48 e i 52 kg max

Categoria 56 kg→ compresa tra i 52 e i 56 kg max

Categoria 60 kg→ compresa tra i 56 e i 60 kg max

Categoria 65 kg→ compresa tra i 60 e i 65 kg max

Categoria 70 kg→ compresa tra i 65 e i 70 kg max

Categoria 75 kg→ compresa tra i 70 e i 75 kg max

Categoria 80 kg→ compresa tra i 75 e i 80 kg max

Categoria 85 kg→ compresa tra i 80 e i 85 kg max

Categoria 90 kg→ compresa tra i 85 e i 90 kg max

Categoria Sopra 90 KG → peso superiore ai 90 kg

4.2: DIVISIONE PESI ADULTI SENIORES

Categoria 48 kg→ PARTICIPANTI DI PESO UGUALE O INFERIORE AI 48 KG

Categoria 52 kg→ compresa tra i 48 e i 52 kg max

Categoria 56 kg→ compresa tra i 52 e i 56 kg max

Categoria 60 kg→ compresa tra i 56 e i 60 kg max

Categoria 65 kg→ compresa tra i 60 e i 65 kg max

Categoria 70 kg→ compresa tra i 65 e i 70 kg max

Categoria 75 kg→ compresa tra i 70 e i 75 kg max

Categoria 80 kg→ compresa tra i 75 e i 80 kg max

Categoria 85 kg→ compresa tra i 80 e i 85 kg max

Categoria 90 kg→ compresa tra i 85 e i 90 kg max

Categoria Sopra 90 KG → peso superiore ai 90 kg (+90 kg)

ARTICOLO 5: MODALITA' CONTROLLO PESO

1) Tutti i partecipanti devono presentare i loro passaporti per effettuare l'operazione di pesatura.

2) l'operazione di pesatura è effettuata dal capo registrazione con la partecipazione degli addetti dell'archivio sotto l'osservazione della delegazione di contestazione.

3) tutti gli atleti devono arrivare al tempo e al luogo preindicati e prestabiliti dall' organizzatore dell'evento per effettuare la pesatura. L'operazione può essere effettuata a corpo nudo, o portando i shorts sportivi. (per le ragazze invece si possono fare pesare presentandosi con della biancheria stretta. Non pesante).

4) la pesatura inizia dai pesi più leggeri ai quelli superiori e cosi via. Ogni categoria deve finire di farsi pesare entro un'ora di tempo, e nel caso il partecipante o la partecipante non rispetti il tempo dedicato all'operazione esso/essa viene vietato/a di partecipare a nessuna delle categorie successive.

5) se si deve disputare in un giorno stabilito gli atleti devono finire di farsi pesare prima dell'inizio dell'evento di quel giorno.

6) per gli incontri PRO le operazioni di peso possono essere effettuate anche il giorno prima.

ARTICOLO 6: ESTRAZIONE DEI PARTECIPANTI

1) L'estrazione viene fatta da un numero di addetti dell'archivio con la presenza il capo della delegazione di contestazione, il capo arbitri nonché i capi squadre o gli allenatori delle squadre.

2) l'estrazione si effettua subito dopo la prima fase di pesatura, e si fa nella sezione di appartenenza andando dalla categoria più leggera a quella superiore e cosi via. Ogni categoria alla quale partecipa un solo giocatore viene eliminata dalla competizione.

3) gli allenatori, o i capi squadre possono effettuare l'estrazione al posto degli atleti.

4) i sorteggi possono essere anche fatti con i computer ufficiali dell'organizzazione.

ARTICOLO 7: UNIFORME DELLA COMPETIZIONE E PROTEZIONE

1) Tutti i partecipanti devono indossare l'uniforme e le protezioni concordati dalla Federazione PWKA di *WUSHU KUNG-FU*

2) Ci sono due colori di uniforme rosso e blu formata da pantaloncini corti e canottiera (per le donne pantaloncini con o senza gonnellina e canottiera con mezze maniche). Tali uniformi non devono riportare pubblicità o nomi di club solo il logo della ditta omologata o senza logo.

3) I partecipanti devono portare le seguenti protezioni : protettore della testa, guanti e protezione del petto ,il paradenti, la protezione dei genitali maschili o femminili e la fasciatura propria. La protezione dei genitali deve essere indossata sotto gli shorts e la lunghezza della fascia delle mani varia dai 3,5 ai 4,5 metri come massimo consentito. Tali protezioni non devono riportare pubblicità o nomi di club solo il logo della ditta omologata o senza logo.

4) per le categorie giovani e bambini il peso massimo consentito dei guanti è di 230 grammi. Per la categoria adulti e le categorie dei peso inferiori ai 65kg e per le femmine è ugualmente di 230 grammi. Per

la categoria adulti maschi al di sopra dei 65 kg, varrebbe a dire dai 70 kg in su il peso dei guanti è 280 grammi.

5) per le partecipanti musulmane, la federazione internazionale ha consentito i vestiti musulmani come indicato sottostante, non è consentito per quanto indossarne solo parte di esso.

- Maniche lunghe ed uniforme, non separate
- Pantaloni di lunghezza completa, non scomposta
- Velo indossato sotto la protezione della testa

I vestiti soprindicati devono essere di un tessuto non rigido e dello stesso colore dell'uniforme regolare, cioè rosso o blu come da figure.

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

6) Per i combattimenti PRO SANDA saranno utilizzati come protezioni solo i Guantoni le cavigliere ,la conchiglia e il paradenti e i combattenti gareggeranno a torso nudo o con solo la maglietta dello stesso colore dei pantaloncini rosso o blu.

ARTICOLO 8: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE

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

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

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

ARTICOLO 9: RITIRO DALLA COMPETIZIONE

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

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

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

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

ARTICOLO 10: ALTRE CONDIZIONI COLLEGATE ALLA COMPETIZIONI

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

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

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

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

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

CAPITOLO 2: DELEGAZIONE DI APPELLO E IL SUO RUOLO

ARTICOLO 11: FORMARE LA DELEGAZIONE DI APPELLO

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

ARTICOLO 12: RUOLI DELLA DELEGAZIONE DI APPELLO

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

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

3) subito dopo la recezione dell'obiezione la giuria degli appelli procede ad informare le parti interessate.

4) la giuria degli appelli procede ad investigare, e se necessario revisiona le videosorveglianze. E può tenere riunioni per discutere l'accaduto ed invita a queste riunioni le parti interessati ad assistere alle sedute senza il diritto di votare. A queste riunioni devono essere presenti almeno la metà dell'effettivo della giuria degli appelli. Per avere un giudizio legittimo e accettabile. In caso di parità invece, il numero dei favorevole e dei contrari sono uguali il presidente della giuria degli appelli ha il diritto di annunciare la sua decisione finale.

5) i membri della giuria degli appelli non partecipano alle investigazioni nelle quale i loro club o le loro nazioni sono implicate.

6) se verificato che dopo aver considerato che la decisione del giudice di gara sia stata corretta, quest'ultima viene confermata in caso contrario invece il risultato della gara potrebbe essere ribaltato, la giuria degli appelli chiede anche in seguito alla delegazione tecnica di prendere le misure necessarie nei confronti dell'arbitro di gara secondo quanto stabilito dalla federazione PWKA**.** A questo stato la decisione della giuria degli appelli è definitiva.

ARTICOLO 13: METODI E CONDIZIONI DI IMPUGNAZIONE

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

CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI

ARTICOLO 14: COMPOSIZIONE DEI RESPONSABILI DI GARA

1) nella gara devono essere presenti un solo arbitro principale e numero uno (01) o due (02) assistenti.

2) Giudici di gara: 1 capo giudici, suo assistente, gli arbitri di pedana che sono (2 o 4 squadre pronte ad alternarsi), 1 marcatore di punteggio, 1 cronometrista e infine 3 o 5 arbitri laterali (2 o 3 arbitri pronti ad alternarsi).

3) un impiegato principale d'archivio numero (1)

4) capo registrazione

ARTICOLO 15: COMPOSIZIONE DEGLI AIUTANTI (ASSISTENTI) DI GARA

1) (04) quattro addetti alla registrazione.

2) dai quattro ai sei (4→6) registratori

3) supervisore medica e dai due ai cinque (2→5) paramedici.

4) uno (01) o due (02) annunciatori.

5) dai due ai quattro (2→4) tecnici che si occupano del sistema elettronico del punteggio.

6) dai due ai quattro (2→4) tecnici che si occupano delle telecamere dedicate alla giuria degli appelli.

ARTICOLO 16: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA

(1) l'arbitro principale (generale)

- Organizzare delle sessioni di formazione per tutti i responsabili per studiare e revisionare le regole e le liste, e per perfezionare le abilità d'arbitraggio.
- Controllare e verificare la giusta preparazione del luogo della competizione, lo stesso per l'attrezzatura, l'arbitraggio e la preparazione della bilancia. Deve anche verificare la preparazione delle cerimonie dei sorteggi e tutto quello che riguarda l'evento.

- Visionare i problemi che riguardano le regole e le liste delle competizioni senza però poter modificarne il contenuto.
- Dirigere le squadre di arbitri durante i round e sostituire gli addetti secondo le necessità.
- In caso di cambiamento durante la competizione che riguarda la classifica per un'assenza, un ritirarsi o cancellazione di un atleta gareggiante l'arbitro principale deve annunciare l'accaduto nel momento appropriato al delegato tecnico, la giuria degli appelli, il capo arbitri, al giudice principale e all'annunciatore.
- Ha il potere di prendere la decisione finale in caso di contrarietà tra i gruppi di dirigenti.
- È responsabile sull'eseguire correttamente tutte le regole e delle indicazioni da parte dei responsabili di gara.
- E' il responsabile di firmare i verbali di gara.
- Deve presentare un rapporto scritto alla commissione organizzatrice.

(2) l'assistente dell'arbitro principale

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

(3) il capo giudici

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

(4) l'assistente del capo giudici

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

(5) l'arbitro di piattaforma

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

(6) i giudici laterali

- Attribuire i punti agli avversari secondo le regole

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

(7) il marcatore

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

(8) il cronometrista

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

(9) l'archivista principale

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

(10) gli impiegati dell'archivio

- Compiere le mansioni dettate dall'archivista principale.

(11) il responsabile della registrazione principale

- È responsabile sull'operazione di pesatura dei partecipanti.
- È responsabile sulla preparazione dei protettivi e della loro gestione durante gli incontri.
- Chiamare gli avversari con i nomi 20 minuti prima dell'inizio della partita.
- Notificare in modo immediato l'arbitro principale in caso di assenza durante l'appello dei nomi.

- Verificare le uniforme e i protettivi degli avversari secondo quanto prestabilito dalla federazione.
- È colui che effettua l'appello durante la consegna delle medaglie.

(12) i responsabili dei registri

- Compiere le mansioni dettate dal responsabile della registrazione principale.

(13) i conduttori radiofonici

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

(14) i supervisore medico

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

(15) I funzionari della segnatura elettronica

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

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

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

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

ARTICOLO 17: METODI PERMESSI

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

ARTICOLO 18: METODI E TECHNICHE VIETATI

1) attaccare con la testa, il gomito o il ginocchio, ricorrere al piegare le articolazioni dell'avversario al contrario dell'anatomia corporea.
2) Nei combattimenti Pro Sanda di 3 o 5 round su accordo tra i coach possono essere ammesse anche gomitate e/o ginocchiate.

2) usare le tecniche del buttare/lotta che fa si che l'avversario cadi sulla sua testa, o colpire apposta le parti inferiori dell'avversario.

3) attaccare la testa dell'avversario quando è a terra in qualsiasi modo.

4) per la categoria JUNIORS è vietato colpire a ripetizione con pugni il viso (ne è consentito solo un solo colpo), è vietato anche ricorrere il colpire mirando la testa se non altrimenti indicato.

ARTICOLO 19: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI

La testa, il tronco e le cosce sono le zone ammissibili alla segnatura dei punti

ARTICOLO 20: ZONE CORPOREE INTERDETTE

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

ARTICOLO 21: MISURE DI PUNTEGGIO

(1): segnatura di 2 punti

- Quando si cade al di fuori dalla piattaforma 2 punti vengono concessi all'avversario
- Si segnano 2 punti se uno cade a terra e l'atro rimane in piedi (i 2 punti sono in merito all'avversario rimasto in piedi)
- L'atleta che calcia l'avversario sul tronco o sulla testa con tecnica consentita è premiato con 2 punti.
- L'atleta che fa cadere il suo avversario facendosi cadere di proposito poi si alza immediatamente in piedi senza sosta movimentale è premiato con 2 punti.
- Quando l'atleta è soggetto al conteggio obbligatorio al suo avversario vengono concessi 2 punti.
- Se un'atleta viene ammonito il ponteggio del suo avversario incrementa di 2 punti.

(2): segnatura di 1 punto

- L'atleta che colpisce il suo avversario sul tronco o la testa con un colpo consentito gli viene dato un punto.
- L'atleta che calcia l'avversario sulla coscia con un calcio ammesso gli viene segnato un punto.
- Nel caso in cui i due avversari cadono a terra colui che cade per ultimo è premiato con un punto.
- L'atleta che fa cadere il suo avversario facendosi cadere di proposito poi non si alza immediatamente in piedi è premiato con 1 punto.
- Se all'atleta viene chiesto di attaccare e fallisce per 5 secondi al suo avversario viene segnato un punto.
- Se l'atleta non riesce a mettersi in piedi nel giro di 3 secondi dopo essersi caduto di proposito il suo avversario è premiato con un punto.
- Se all'atleta viene dato un PRESTA ATTENZIONE Al suo avversario si segna un punto.

(3): zero punti

- Quando la tecnica usata non è chiara e mostra alcun effetto.
- Quando entrambi gli avversari cadono fuori dalla piattaforma, o cadono allo stesso istante.
- Se l'atleta tenta a far cadere l'avversario facendosi cadere di proposito senza averne successo ma riesce ad alzarsi e mettersi in piedi entro i 3 secondi nessun punto viene dato all'avversario.
- Quando l'atleta colpisce l'avversario mentre sono attaccati in posizione di abbraccio.

ARTICOLO 22: ERRORI E PUNIZIONI

22.1: Errori tecnici

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

22.2: Errori personali

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

22.: Le punizioni

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

ARTICOLO 23: ARRESTO DELL'INCONTRO (SFIDA, PARTITA)

la partita viene fermata nelle seguente situazioni:

(1) quando l'avversario cade(ad eccezione se lo fa di proposito), o se cade fuori dalla piattaforma.
(2) Quando l'avversario viene ammonito.
(3) Se l'avversario è ferito.
(4) Nella presa/abbracciarsi senza eseguirne una tecnica di lotta/lancio con successo per la durata di 2 secondi.
(5) Se l'avversario cade a terra apposta e ci rimane più di 3 secondi.
(6) Non riuscire ad attaccare per 5 secondi quando gli viene chiesto di attaccare.
(7) Se l'avversario alza la mano chiedendo di fermare la partita.
(8) Quando il capo dei giudici rettifica e corregge una sottovalutazione o una negligenza.
(9) Quando avviene un litigio, disordine, problema o una situazione di pericolo sulla piattaforma.

(10)Per causa dell'illuminazione e il campo d'incontro, problemi con il sistema di segnatura elettronica di punti, e nei casi dove viene compromesso l'incontro.

CAPITOLO 5: VINCITORE E SCONFITTO

ARTICOLO 24: VINCITORE E SCONFITTO

24.1: vincita assoluta:

- Durante l'incontro se è evidente una differenza di forza tra due degli avversari, l'arbitro di piattaforma, con il consenso del capo degli arbitri può dichiarare vincitore l'atleta più forte.
- Durante la partita se uno degli avversari cade a terra e non riesce a mettersi in piedi entro 10 secondi (ad eccezione del caso degli errori personali), oppure pur essendo alzato mostra uno stato di coscienza non normale, l'altro atleta viene dichiarato vincitore.
- Durante la partita se il conteggio obbligatorio viene effettuata per 3 volte ad un atleta dopo aver ricevuto colpi duri (ad eccezione del caso degli errori personali), il suo avversario viene dichiarato vincitore.
- Durante il round, se la differenza di punteggio tra i due avversari è pari o supera i 12 punti, e questo è confermato da tutti i giudici laterali dando segno di conferma su questa concordanza, a questo punto l'atleta con più punti viene dichiarato vincitore dell'incontro.

24.2: vincitore del round:

1. Sono gli arbitri laterali a definire il vincitore di ogni round.
2. Durante il round, se viene effettuato il conteggio obbligatorio 2 volte su un'atleta dopo aver ricevuto duri colpi (ad eccezione del caso degli errori personali) il suo avversario viene dichiarato vincitore del round.
3. Durante il round se un'atleta cade 2 volte fuori dalla piattaforma il suo avversario viene dichiarato vincitore del round.
4. Durante il round se si verifica un pareggio di risultati si ricorre ad un delle seguente opzioni:
   4.1. Il vincitore è l'avversario con meno ammonizioni.
   4.2. Il vincitore è l'avversario con meno avvertimenti.

   4.3. Il vincitore è l'avversario che pesa meno nel giorno dell'incontro.
5. Se la parità rimane allora alla fine di tutti i sopracitati processi, si dichiara un round di parità.
6. Nei combattimenti Pro Sanda ad 3 o 5 round il vincitore sarà chi avrà ottenuto il maggio punteggio nel totale dei round o chi metterà KO l'avversario prima del limite.
7. L'uscita dalla pedana anche di più di 2 volte non determina la vittoria del round ma solo la perdita di 2 punti.

24.3: vincitore dell'incontro:

1. Durante la partita, il primo avversario che porti 2 round viene dichiarato vincitore dell'incontro.
2. Durante la partita, e nel caso l'avversario subisce una ferita o si ammala, con conferma del medico della sua incapacità di procedere il combattimento, il suo avversario viene dichiarato vincitore dell'incontro.
3. Durante la partita se un'atleta finge ferita dopo un errore commesso dal suo avversario, e viene accertato che non ce stata ferita da parte del supervisore medicale, a tal punto l'avversario che commise l'errore viene dichiarato vincitore.
4. L'atleta che viene ferito dall'avversario attraverso irregolare condotta, e dopo verifica dallo staff medico (il supervisore medicale) viene accertata la sua incapacità a procedere con il combattimento viene dichiarato vincitore con la riserva di impedire la sua partecipazione successivi dell'evento.
5. Secondo il regolamento di campionato, e nel caso di parità del numero dei round vinti da ciascuno degli avversari si ricorre a dichiarare il pareggio dell'incontro.
6. E nel quadro dell'eliminazione dello sconfitto, e nel caso di parità del numero dei round vinti da entrambi gli avversari il vincitore viene dichiarato ricorrendo ad una delle seguente opzioni:
   6.1. Il vincitore è l'avversario con meno ammonizioni.
   6.2. Il vincitore è l'avversario con meno avvertimenti.
7. E nel caso il pareggio rimane invariato dopo le due opzioni sopraindicate, un ulteriore round viene giocato.
8. La vittoria dell'incontro per gli incontri Pro Sanda avverrà solo alla fine di tutti i round e per punteggio totale non per vittoria di round.

ARTICOLO 25: RANKING (CLASSIFICA)

25.1: Classifica individuale

(1) E nel quadro dell'eliminazione dello sconfitto, la classifica è fissata subito dopo i risultati.

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

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

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

25.2: Classifica individuale per gare a Torneo

25.2.1: punti di classifica:

- I primi otto (8) posti sono attribuiti di ciascun categoria di peso per un tot di punti 9-7-6-5-4-3-2 e 1
- I primi sei (6) posti di ciascun categoria di peso sono attribuiti per un tot di punti 7-5-4-3-2 e 1.
- Per gli incontri con quattro (4) posti 4-2-1-1
- Per gli incontri a sfide Sanda o pro Sanda il punteggio sarà così attribuito 4 punti vittoria per KO 3 punti vittoria 2 punti sconfitta 1 punto pareggio

26.2

25.2,2: come trattare con i casi di parità:

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

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

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

CAPITOLO 6: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE E REGISTRAZIONE

ARTICOLO 26: COMPETIZIONE

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

ARTICOLO 27: REGISTRAZIONE (SEGNATURA) PUNTI

A. Gli arbitri laterali devono attribuire i punti segnati da ogni avversario secondo le norme in vigore e le decisioni dell'arbitro di piattaforma. E alla fine di ogni round devono annotare il punteggio di ogni avversario nel modulo di punteggio [vedi TABELLA N°11].

B. Il responsabile di punteggio tiene da parte un registro contenente le ammonizioni e gli avvertimenti, nonché le uscite dalla piattaforma, l'espulsione e il conteggio obbligatorio. [vedi TABELLA N°10].

C. Nell'ambito di un campionato la commissione responsabile sulla tabellazione da atto alla registrazione dei risultati di ogni partita nell'opposito modulo, attribuendo (2) due punti al

vincitore, (0) zero punti allo sconfitto e (1) punto per entrambi gli avversari nel caso di pareggio. Colui che si ritira invece avrà (0) punti mentre il suo avversario ne avrà (2) punti.

CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO

ARTICOLO 28: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DI GARA

(1): il saluto del pugno e palmo

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

Fig 1

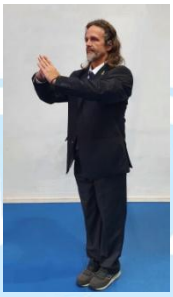


Fig.2

(2): salire sulla piattaforma

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

(2): gli avversari si salutano a vicenda.

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

Fig.3

Fig. 4

Fig. 5

(4): primo round.

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'***ARCO*** {***gong bu***} e durante l'appello [primo round] {***DI YI JU***} si tende una mano in avanti con l'indice che punta verso l'alto e i tre restanti dita sommati con il pollice formando una pugno {vedi figura 6}

(5): secondo round.

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'***ARCO*** {***gong bu***} e durante l'appello [secondo round] {***DI ER JU***} si tende una mano in avanti con l'indice e il dito medio separati e che puntano verso l'alto, e i due restanti dita sommati con il pollice formando un pugno. {vedi figura 7}

(6): terzo round.

Di fronte al capo arbitri, e dalla posizione dell'***ARCO*** {***gong bu***} e durante l'appello [terzo round] {***DI SAN JU***} si tende una mano in avanti con l'indice, il dito medio e il pollice separati e che puntano verso l'alto,e i due restanti dita sommati con il formando un pugno. {vedi figura 8}

Fig. 6

Fig. 7

Fig. 8

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

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

Fig. 9

Fig.10

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

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

Fig. 11

(9): Cinque 05 secondi di passivita'

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

Fig. 12

(10): conteggio

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

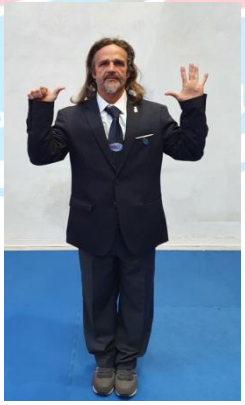


Fig. 13 **Fig.14**

(11): trattenere/abbracciare.

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

(12): l'errore del trattenere passivo.

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

Fig. 15

Fig. 16

(13): conteggio obbligatorio di otto 08 secondi.

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

Fig. 17

(14): i tre 03 secondi.

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

Fig. 18

(15): un attacco limitato (precisato).

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

Fig. 19

(16): il cadere.

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

Fig. 20

(17): il caduto per primo.

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

Fig. 21

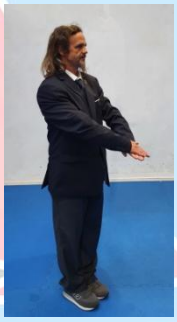


Fig. 22

(18): entrambi caduti nello stesso momento.

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

Fig. 23

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

Tendi la mano con il palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario che è uscito fuori dalla piattaforma, e durante l'appello **"HONG FANG"** lato rosso o **"LAN FANG"** lato blu, spingi l'altra mano in avanti con formazione arco con le dita rivolti verso l'alto e il palmo verso l'avanti {vedi figure 24 e 25}.

Fig. 24

Fig. 25

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

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

Fig. 26

Fig. 27

(21) calciare l'avversario tra le gambe.

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

(22) colpire il retro del cranio.

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

Fig. 28

Fig. 29

(23): il fallo del gomito.

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

(24): il fallo dello ginocchio.

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

Fig. 30

Fig. 31

(25): Ammonizione

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

(26): Avvertimento

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

(27): Ineguaglianza

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

Fig. 32

Fig 33

Fig. 34

(28): Invalidità

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

Fig. 35

Fig. 36

Fig. 37

(29): Prestare i primi soccorsi nelle emergenze

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

(30): Pausa

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

Fig.38

Fig. 39

(31): Scambio di postazione

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

Fig. 40

(32): Parità

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

Fig. 41

(33): Vincitore

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

Fig. 42

AERTICOLO 29: RICHIAMO E SEGNI DELLA MANO DELL'ARBITRO DELLA LINEA LATERALE

(1) Cadere o cadere fuori dalla piattaforma

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

(2) Non cadere fuori dalla piattaforma, non cadendo proprio

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

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

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

Fig 43

Fig. 44

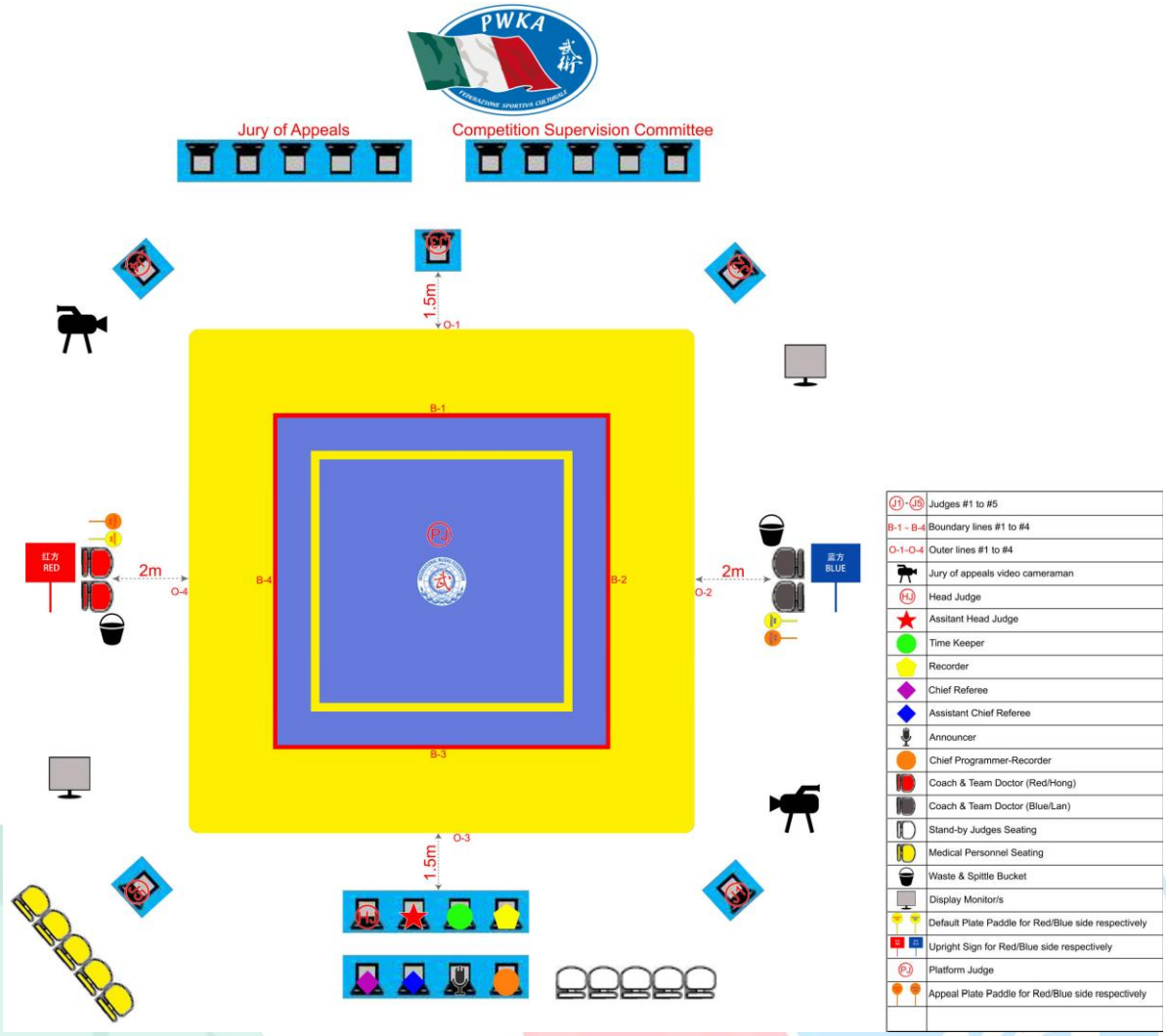
Fig. 45

CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI

ARTICOLO 30: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE

1): l'incontro della Sanda deve avvenire su una piattaforma di competizione *WUSHU SANDA* [**leitai**] sulla quale concorda la federazione internazionale del ***WUSHU KUNG FU*** composta da un quadro con una superficie in legna a strati coperto da una schiuma del tipo "***FOAM ASITET VINIL ATHYLYN***" rivestita da tessuto i pelle del tipo "***POLY-URTHAN***" di altissima qualità. Lo spazio della competizione comprende lo spazio dell'incontro nonché la zona di sicurezza. La superficie deve essere piatta ed uniforme senza alcuna anomalia geometrica che ostacoli o che può presentare omogeneità. La superficie della zona di competere è di 8 metri * 8 metri e la sua altezza è di 80 cm e viene delineata dai quattro lati da una linea rossa della larghezza di 5 centimetri. Viene anche fatta una linea di avvertimento del colore giallo della larghezza di 10 centimetri e che dista 90 cm dalla linea rossa. Nel centro della piattaforma viene collocato l'emblema della federazione internazionale del wushu con un raggio di 120cm.

2): la zona della competizione viene su tutto il perimetro delimitata da una zona di sicurezza composta dalla schiuma protettiva di sicurezza (FOAM) della larghezza di 2 metri e l'altezza di 30cm.



ARTICOLO 31: ATTREZZATURA

1) Palette colorate

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

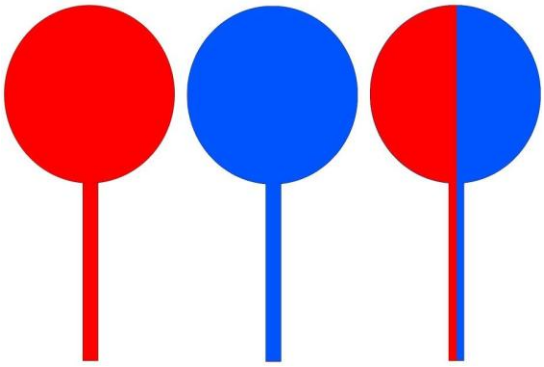


Fig 1

2) Cartellini di avvertimenti

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

3) Cartellini di ammonizioni

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

4) Cartellini del conteggio obbligatorio

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

Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

Fig.5

5) il porta cartellini

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

Fig. 6

6) Altro tipo di palette

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

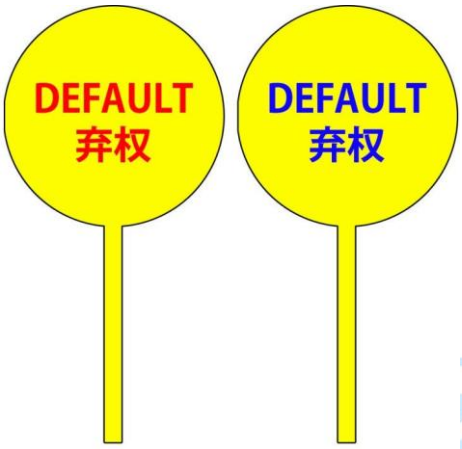


Fig 7

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

Fig. 8

7) il cronometro

Ci sono due cronometri di cui uno è di riserva.

8) Fischietto

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

9) Alto parlante (casse)

Sono disponibile 3 casse.

10) campanella, martellino di legno, e supporto

È disponibile un kit.

11) contatori punti

Ci sono dai 15 ai 20 contatori.

12) telecamere

Ci sono due telecamere per le riprese video.

13) metri

Ci sono 2 metri per le misurazioni.

14) ci sono 3 microfoni senza filo (wireless), attaccati al petto dell'arbitro di piattaforma.

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

Il presente regolamento entra in vigore dalla stagione 2021 – 2022