

REGOLAMENTO

PWKA

PER LE

COMPETIZIONI

DI

SANSHOU TRADIZIONALE

Anno 2025



REGOLAMENTO PWKA PER LE COMPETIZIONI DI SANSHOU TRADIZIONALE

CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI

ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE

ARTICOLO 2: METODO DELLE COMPETIZIONI

ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E REQUISITI

ARTICOLO 4: TEMPI DEL COMBATTIMENTO

ARTICOLO 5: CATEGORIE DI PESO e ALTEZZA

ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI PESO e CONTROLLO ALTEZZE

ARTICOLO 7: SORTEGGI DEI PARTECIPANTI

ARTICOLO 8: UNIFORMI PER LE COMPETIZIONE E PROTEZIONI UFFICIALI OMOLOGATE

ARTICOLO 9: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE

ARTICOLO 10: RITIRO DALLA PARTECIPAZIONE DEGLI ATLETI

ARTICOLO 11: ALTRE CONDIZIONI COLLEGATE ALLE COMPETIZIONI

CAPITOLO 2: GIURATI PER APPELLI E IL SUO RUOLO

ARTICOLO 12: FORMARE IL TEAM PER GLI APPELLI

ARTICOLO 13: RUOLI DEL TEAM PREPOSTI A GIUDICARE LA CONTESTAZIONE

ARTICOLO 14: METODI E CONDIZIONI DI CONTESTAZIONE

CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI

ARTICOLO 15: I RESPONSABILI DI GARA

ARTICOLO 16: GLI AIUTANTI DI GARA

ARTICOLO 17: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA

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

ARTICOLO 18: METODI PERMESSI

ARTICOLO 19: METODI E TECHNICHE VIETATI

ARTICOLO 20: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI

ARTICOLO 21: ZONE CORPOREE INTERDETTE

ARTICOLO 22: MISURE DI PUNTEGGIO

ARTICOLO 23: ERRORI E PUNIZIONI

ARTICOLO 24: ARRESTO DELLA COMPETIZIONE (SFIDA, PARTITA)

CAPITOLO 5: METODI PER DETERMINARE IL VINCITORE E LO SCONFITTO

ARTICOLO 25: VINCITORE E SCONFITTO

ARTICOLO 26: RANKING

CAPITOLO 6: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE E REGISTRAZIONE

ARTICOLO 27: CLASSIFICA DELLA COMPETIZIONE

ARTICOLO 28: REGISTRAZIONE

CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO

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

CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI

ARTICOLO 30: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE

ARTICOLO 31: ATTREZZATURA

CAPITOLO 1: REGOLE GENERALI

ARTICOLO 1: TIPI DI COMPETIZIONE

- Gare di squadre
- Gare individuali

ARTICOLO 2: METODO DELLE COMPETIZIONI

- (1) Metodo a torneo con eliminazione diretta Combattimento a Punto Stop 1 Livello principianti. Ad ogni tecnica portata a bersaglio valido viene attribuito un punteggio interrompendo l'incontro. I pugni diretti al viso valgono senza affondare il colpo, non sono permesse le proiezioni e il **caschetto è con grata** protettiva. Il contatto è leggero, no KO.
- (2) Il metodo a torneo con eliminazione diretta 2 Livello è obbligatorio per atleti **con più di 10 competizioni in attivo (anche maturate in altre arti marziali) e 14 anni di età** ogni tecnica deve essere portata con sequenze controllate. La posizione di guardia deve essere tradizionale, caratteristica del proprio stile, il combattimento prevede lo studio della propria strategia di attacco o difesa prima di iniziare lo scambio con l'avversario. Il combattimento è continuato dopo ogni stop arbitrale bisogna ripartire con la fase di studio. Valgono tutte le tecniche del proprio stile dirette anche al viso solo se controllate e le proiezioni. **Il caschetto è con grata** protettiva. Il contatto è leggero, no KO.
- (3) Il metodo a torneo con eliminazione diretta 3 Livello ha regole essenzialmente identiche al 2°livello, ma è riservato agli atleti Cinture Nere. **Il caschetto è SENZA grata** protettiva. Il contatto è leggero, no KO.

ARTICOLO 3: FASCE D'ETA' E REQUISITI

Le categorie si dividono per età e per livello:

- (1) 1 livello Bambini 6/7– Esordienti 8/9, 10/11, 12/13 -Speranze 14/15 -Juniores 16/17-Seniores 18/34 Over 35/50 anni compiuti al momento della competizione.
- (2) 2 livello Speranze 14/15 Juniores 16/17 Seniores 18/34 Over 35/40 anni compiuti al momento della competizione
- (3) 3 livello Juniores 16/17, Seniores 18/34 e Over 35/40.

Ogni partecipante deve portare un documento di identità/passaporto del paese di provenienza e pass federale/società di appartenenza.

- (4) ogni partecipante deve avere una polizza assicurativa

ARTICOLO 4 : TEMPI DEL COMBATTIMENTO

Categoria	Eliminatorie		Finali		Intervallo
	N° Round	Durata	N° Round	Durata	
Bambini 6/7 Esordienti 8/9 I livello	2	1'00	2	1'00	30''
10/11 anni 12/13 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Speranze 14-15 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Speranze 14-15 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Juniores 16-17 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Juniores 16-17 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Juniores 16-17 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Seniores 18-34 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Seniores 18-34 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Seniores 18-34 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Over 35/40 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	1'
Over 35/40 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	1'
Over 35/40 anni III Livello	2	2'00	2	2'00	1'

ARTICOLO 5: CATEGORIE DI PESO E ALTEZZA

Le categorie bambini, esordienti e speranze verranno divise per ALTEZZA: fino 1,35-1,45-1,55- 1,65-1,75 oltre 1,75. Le categorie juniores e seniores suddivise per PESO. Le categorie saranno SEMPRE divise per sesso (MASCHILE/ FEMMINILE).

5.1: DIVISIONE PER CATEGORIE JUNIORES –SENIORES e OVER

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

ARTICOLO 6: OPERAZIONI DI CONTROLLO PESO E ALTEZZA

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

ARTICOLO 7: SORTEGGIO DEI PARTECIPANTI

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

ARTICOLO 8: UNIFORMI PER LE COMPETIZIONE E PROTEZIONI UFFICIALI OMOLOGATE

- 1) Tutti i partecipanti devono indossare l'uniforme e le protezioni concordati dalla Federazione PWKA di WUSHU KUNG-FU
- 2) La divisa da gara è formata da: pantaloni lunghi e maglietta con mezze maniche o giacca della divisa, della società di appartenenza. Non sono ammessi pantaloncini corti. Tali uniformi non devono riportare pubblicità o nomi di sponsor, solo il logo della scuola o semplici senza scritte.
- 3) I partecipanti devono essere scalzi e portare le seguenti protezioni: caschetto con grata, guantini a dita libere e protezione del petto di tipo cinese e paraseno per le donne, il paradenti, la protezione dei genitali maschili facoltativa quella femminile. La protezione dei genitali deve essere indossata sotto i pantaloni. Tali protezioni non devono riportare pubblicità o nomi di club solo il logo della eventuale ditta omologata o senza logo. (VEDI FOTO ESEMPIO SOTTO).

L'abbigliamento consigliato deve essere di un tessuto non rigido e dello stesso colore dell'uniforme regolare, le protezioni omologate possono essere di colori differenti tranne il corpetto che deve essere o ROSSO o BLU.

TIPI DI DIVISE E PROTEZIONI OMOLOGATE PER COMBATTIMENTO TRADIZIONALE SANSHOU



TIPO DI DIVISE AMMESSE



casco con grata in metallo
e/o plastica



casco senza grata



Guantini dita libere I Livello



Guantini dita libere per I, II e III Livello



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



Corpetto ammesso I, II e III Livello



Conchiglia Femminile



Conchiglia Maschile

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

Se non risulta conforme l'arbitro centrale, addetto al controllo, può negare la partecipazione all'evento.

APPENDICE ALL'EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI:

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

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

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

ARTICOLO 9: COMPORTAMENTO E PROTOCOLLO DELLA COMPETIZIONE

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

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

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

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

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

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

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

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

9) E' vietato masticare chewingum durante la gara.

10) Stimolanti ed altre pratiche fraudolente sono severamente proibite e perseguite a termini di legge.

ARTICOLO 10: RITIRO DALLA COMPETIZIONE

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

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

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

ARTICOLO 11: 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 devono attenersi al regolamento e ai protocolli della competizione, nonché rispettare ed obbedire le decisioni dell'arbitraggio e dei responsabili. È vietato causare disordine, è vietato anche bestemmiare o gridare, è vietato buttare indumenti e protezioni a terra e mostrare segni di ribellione sulle 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 FEDERAZIONE PWKA.

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

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

CAPITOLO 2: DELEGAZIONE DI APPELLO E IL SUO RUOLO

ARTICOLO 12: FORMARE LA DELEGAZIONE DI APPELLO

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

ARTICOLO 13: RUOLI DELLA DELEGAZIONE DI APPELLO

- 1) La giuria di appello lavora sotto il comando della delegazione organizzatrice. Questa giuria è responsabile in primo luogo sul sorvegliare lo svolgimento della competizione attraverso il controllo della zona dello svolgimento delle gare, l'infrastruttura, il materiale, gli orari, l'estrazione e la pesatura dei partecipanti. È di loro competenza anche organizzare il lavoro dei responsabili dell'evento ecc. Durante la competizione questa giuria di appello dirige il lavoro dei responsabili. Nel caso in cui si verifica una ingiustizia o un giudizio errato, i responsabili su tale atto possono essere ammoniti. In casi estremi invece e con conseguenze molto più grandi si può chiedere la dimissione di questi responsabili alla federazione PWKA per garantirne il buon svolgimento degli eventi.
- 2) La giuria di appello tratta le obiezioni presentate dalle squadre partecipanti contro le decisioni dell'arbitro di gara secondo le regole e le norme di gara. Queste obiezioni si devono limitare ai reclami presentati dalla squadra denunciante alla commissione tecnica.
- 3) Subito dopo la recezione dell'obiezione la giuria degli appelli procede ad informare le parti interessate.
- 4) La giuria degli appelli procede ad investigare, e se necessario revisiona le videosorveglianze. E può tenere riunioni per discutere l'accaduto ed invita a queste riunioni le parti interessate ad assistere alle sedute senza il diritto di votare. A queste riunioni devono essere presenti almeno la metà dell'effettivo della giuria degli appelli. Per avere un giudizio legittimo e accettabile. In caso di parità invece, il numero dei favorevoli e dei contrari sono uguali il presidente della giuria degli appelli ha il diritto di annunciare la sua decisione finale.
- 5) I membri della giuria degli appelli non partecipano alle investigazioni nelle 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 14: METODI E CONDIZIONI DI CONTESTAZIONE

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

CAPITOLO 3: I RESPONSABILI DI GARA E I LORO RUOLI

ARTICOLO 15: COMPOSIZIONE DEI RESPONSABILI DI GARA

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

ARTICOLO 16: COMPOSIZIONE DEGLI AIUTANTI (ASSISTENTI) DI GARA

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

ARTICOLO 17: I RUOLI DEI RESPONSABILI DI GARA

(1) l'arbitro principale (generale)

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

(2) l'assistente dell'arbitro principale

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

(3) il capo giudici

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

(4) l'assistente del capo giudici

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

(5) l'arbitro di piattaforma

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

(6) i giudici laterali

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

(7) il marcatore

- Documentare con precisione le informazioni relative agli avversari in appositi moduli prima di ogni incontro.
- Partecipare alle operazioni di pesatura e controllo altezza, segnare i numeri sugli appositi moduli e registri nonché sulla bacheca statistica della partita.
- Registrare i numeri delle avvertenze, ammonizioni, conteggi obbligatori, le uscite dalla piattaforma, le trattenute, gli abbracci passivi e la passività secondo i richiami e i segni

della mano dell'arbitro.

- Definire il vincitore in ogni round in corrispondenza con le decisioni dei giudici laterali e informando il capo arbitri.

(8) il cronometrista

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

(9) l'archivista principale

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

(10) gli impiegati dell'archivio

- Compire le mansioni dettate dall'archivista principale.

(11) il responsabile della registrazione principale

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

(12) i responsabili dei registri

- Compire le mansioni dettate dal responsabile della registrazione principale.

(13) i conduttori radiofonici

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

(14) il supervisore medico

- Verificare i rapporti medici e la documentazione di ogni atleta.
- Visitare l'atleta prima di ogni incontro.

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

(15) I funzionari della segnature elettronica

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

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

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

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

ARTICOLO 18: METODI PERMESSI

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

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

ARTICOLO 19: METODI E TECNICHE VIETATI

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

ARTICOLO 20: ZONE CORPOREE PER SEGNARE PUNTI

La testa, esclusa gola e nuca, il tronco frontale, laterale, dalla linea delle spalle alla cintura esclusi i genitali e la gamba esclusa la zona dal ginocchio al piede. Considerata valida la zona del malleolo solo per il secondo e terzo livello dove è possibile effettuare spazzate.

Per il I Livello non sono consentiti

Tecniche di calcio saltate (con distacco di tutte e due i piedi da terra) tutti i calci con avvistamento, colpi con la punta delle dita e taglio della mano., Colpi di gomito o ginocchio, qualsiasi tipo di proiezione, qualsiasi tipo di leva o torsione alle articolazioni, manovre di strappo e colpi di testa, colpo nella parte anteriore della gamba.

Per il II e III Livello non sono consentiti

Colpi in faccia con punta delle dita, colpi di ginocchio e gomito, qualsiasi tipo di torsione e leva articolare, manovre di strappo e colpi di testa, colpo nella parte anteriore della gamba.

ARTICOLO 21: ZONE CORPOREE INTERDETTE

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

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

ARTICOLO 22: MISURE DI PUNTEGGIO

Metodi per ottenere punti:

Tecniche da un punto: I livello

- Tecnica di mano dello stile a pugno o a mano aperta o di palmo al tronco e alla testa.
- Tecnica di calcio alle cosce (non anteriore)

Tecnica da due punti: I livello

- Tecnica di calcio al tronco.

Tecnica da tre punti: I livello

- Tecnica di calcio alla testa (non frontale).
- Le tecniche di calcio per essere valide devono essere portate rimanendo in equilibrio (non cadere).

Tecniche da un punto: II e III livello

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

Tecnica da due punti: II e III livello

- Tecnica di calcio portata al tronco.
- Proiezione con perdita di equilibrio.
- Chi nel portare una tecnica di calcio o di pugno, cade senza l'intervento dell'avversario subisce due punti di caduta.
- Se l'arbitro centrale giudica una caduta volontaria volta ad effettuare una tecnica di stile (sacrificio o spazzata) non assegnerà punti se la tecnica non ha esordito efficacia, ma nemmeno per contare la caduta dell'attaccante.

Tecniche da tre punti: II e III livello

Tecnica di calcio portata al viso (non frontale).

- tecnica di spazzata appoggiando le mani per terra con chiara tecnica dello stile
- tecnica di calcio saltato al corpo.
- Caduta a terra dell'avversario con intervento tecnico del difensore (se nel colpire l'avversario subisce un colpo o una spinta e cade)
- Proiezione netta senza perdere equilibrio.

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

(3) : zero punti

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

Quando l'atleta dopo aver colpito l'avversario cade o esce dall'area di combattimento.

ARTICOLO 23: ERRORI E PUNIZIONI

23.1 Detrazioni e squalifiche:

Detrazione di 1 punto:

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

Uscite:

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

Detrazione di 2 punti:

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

N.B.: se l'inosservanza a tali regole (falli) è ripetuta o è considerata grave può portare anche all'immediata squalifica del concorrente.

Squalifica:

1. Un concorrente è squalificato se mantiene un atteggiamento molto scorretto nei confronti dell'Arbitro o dell'avversario, anche dopo il richiamo ufficiale dell'Arbitro Centrale.

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

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

23.2 : Errori personali

- (1) Attaccarsi/abbraccio passivo.
- (2) L'allontanarsi in modo passivo.
- (3) Chiedere un'interruzione durante una 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 le fasciature o altre protezioni.
- (7) Non mostrare educazione, **Fair play** e buon carattere di sportività.

23.3 : Errori tecnici

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

23.4 : Le punizioni

- (1) Un "presta attenzione" è emessa per l'errore tecnico.
- (2) Un'ammonizione è emessa per l'errore personale.
- (3) L'atleta che accumula 3 errori personali viene allontanato dall'incontro.
- (4) L'atleta che colpisce appositamente con irruenza l'avversario viene squalificato dall'intero evento con cancellazione di tutti i suoi risultati realizzati fino a quel momento.

ARTICOLO 24: ARRESTO DELL'INCONTRO

L'incontro viene fermato nelle seguenti situazioni:

- (1) quando l'avversario cade (ad eccezione se lo fa di proposito per eseguire una tecnica dello stile), o se cade fuori dalla pedana
- (2) Quando l'avversario viene ammonito.
- (3) Se l'avversario è ferito.
- (4) Non riuscire ad attaccare per 5 secondi quando gli viene chiesto di attaccare.
- (5) Se l'avversario alza la mano chiedendo di fermare l'incontro.
- (6) Quando il capo dei giudici rettifica e corregge una sottovalutazione o negligenza.
- (7) Quando avviene un litigio, disordine, problema o una situazione di pericolo sulla pedana.
- (8) 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. Flash macchina fotografica.

CAPITOLO 5: VINCITORE E SCONFITTO

ARTICOLO 25: VINCITORE E SCONFITTO

25.1 : vincita assoluta:

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

25.2 : vincitore del round:

1. Nel I livello è la giuria a stabilire con una somma dei punteggi dati il vincitore, nel II livello invece sono gli arbitri laterali a definire il vincitore di ogni round.
2. Durante il round se si verifica un pareggio di risultati si ricorre ad una delle seguenti opzioni:
 - 2.1. Il vincitore è l'avversario con meno ammonizioni.
 - 2.2. Il vincitore è l'avversario che pesa meno nel giorno dell'incontro.
3. Se la parità rimane allora alla fine di tutti i sopracitati processi, si dichiara un round di parità.

25.3 : vincitore dell'incontro:

VITTORIA

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

Computo del punteggio ai fini della vittoria finale:

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

1. Per il verdetto finale alla sommatoria di tutti i punteggi arbitrali, al Tavolo di Giuria, sono detratte le penalità assegnate ai Combattenti dall'Arbitro Centrale.
2. Vince il combattente che ha realizzato il maggior punteggio, considerando la sommatoria dei punti dati dagli Arbitri, detraendo ad essa le penalità subite.
3. La vittoria può essere anche attribuita su abbandono dell'avversario.

4. Se un concorrente viene ferito da un attacco del suo avversario ed il medico accerta che non può continuare la gara.

La vittoria viene attribuita dopo l'approvazione del capo arbitro.

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

PARITA'

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

In caso di ulteriore parità si procede fino alla prima tecnica valida o alla prima detrazione, nel primo livello. Nel II e III livello è necessario rendicontare le bandierine alzate durante tutti i round svolti, nel caso di ulteriore parità vince l'atleta di minor peso.

VITTORIA PRIMA DEL TERMINE

È attribuita la vittoria prima del termine del tempo prestabilito:

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

ARTICOLO 26: RANKING (CLASSIFICA)

26.1 : Classifica individuale per la singola gara o sfida

- (1) Ai primi sei posti di ciascuna categoria di peso sono attribuiti i seguenti punti:
50 al primo, 30 al secondo, 20 al terzo, 10 al quarto, 5 al quinto e al sesto.
- (2) Nel caso di un campionato l'atleta che ha accumulato più punti consecutivi gli viene attribuito il posto più alto, e nel caso si manifesti un pareggio tra 2 o 3 atleti, la loro classifica viene fatta come segue:
 - colui che ha perso meno round ha il posto più alto.
 - Colui che abbia ricevuto meno ammonizioni ha posto più alto.
 - Colui che abbia avuto meno avvertimenti ha posto più alto.
 - Colui che pesa di meno al momento dell'estrazione ha posto più alto.
- (3) Nel caso in cui il pareggio rimane gli atleti condivideranno il posto di pareggio e nel caso gli stessi punti.

26.2 : Classifica individuale generale e per squadre

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

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

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

- La squadra con più primi posti individuali avrà una classifica più alta e, se rimane la parità, la squadra con più secondi posti individuali avrà una classifica più alta e così via.
- La squadra con meno ammonizioni avrà una classifica più alta.
- La squadra con meno avvertimenti avrà una 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 27: CLASSIFICA DELLE COMPETIZIONI

- La tabella è composta dalle liste di sfide, il numero dei partecipanti registrati e gli orari degli incontri.
- Quando si tratti della stessa categoria di peso, nell'ambito dello stesso round, gli incontri devono essere disputati il più contemporaneamente possibile.
- Ogni atleta può gareggiare in tre (3) gare come numero massimo nell'ambito dello stesso giorno.

ARTICOLO 28: REGISTRAZIONE (SEGNATURA) PUNTI

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

CAPITOLO 7: RICHIAMO E I SEGNI DELLA MANO

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

(1): il saluto del pugno e palmo

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



Fig 1



Fig 2

(2): Invito a salire sulla pedana

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

(3): Invitare gli avversari a salutarsi a vicenda.

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



Fig.3



Fig.4



Fig.5

Per dare inizio all'incontro, viene indicato il round che deve essere combattuto. Come da foto 6.7.8.



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

(4): Pronti! {YUBEI}. Cominciare! {KAISHI}.

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



Fig. 9



Fig. 10

(5): Fermati! {Ting}.

Con il comando "Ting" dalla posizione dell'ARCO "Gong bu" con una sola mano fuori diretta in modo verticale tra gli avversari con le dita che puntano verso l'alto si interrompe il combattimento {vedi figura 11}



Fig. 11



Fig. 12

(6) Invito a combattere. Se il combattimento non ha il giusto ritmo l'arbitro richiama gli atleti (ved, fig 12)

(7): Caduta.

Dopo la caduta dell'atleta, 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 13} successivamente si indica il valore della proiezione indicandone il punteggio



Fig. 13

(8) Gli atleti cadono contemporaneamente o tecnica nulla:

Tendi entrambe le braccia e fai in modo che si intersechino in un movimento di dondolio davanti al corpo {vedi figure 14, 15 e 16}.



Fig. 14



Fig. 15

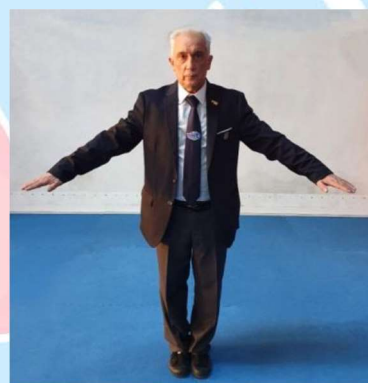


Fig. 16

(9) Un solo avversario cade fuori dall'area di gara.

Tendi la mano con il palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario che è uscito fuori dalla piattaforma, spingi l'altra mano in avanti {figure 17, 18 }.



Fig. 17



Fig. 18

(10) Gli avversari escono dall'area di combattimento.

Nella posizione dell'arco "**Gong bu**" spingi in avanti entrambi i palmi, fino a rendere le braccia completamente tese con le dita che indicano l'alto {figure 19, 20}.



Fig. 19



Fig. 20

(11) Colpo tra le gambe.

Tendere il braccio con il palmo verso l'alto in direzione dell'atleta che ha infranto il regolamento "**HONG FANG**" lato rosso o "**LAN FANG**" lato blu e con l'altra mano al pube con il palmo rivolto verso l'interno {figura 21}.

(12) Colpo retro del cranio

Tendere il braccio con il palmo verso l'alto in direzione dell'atleta che ha colpito sul retro della testa e con l'altra mano si indica la zona {figura 22}.

(13) Fallo di gomito

Piegare entrambe le braccia davanti al petto e coprire il gomito con l'altra mano {figura 23}.

(14) Fallo di ginocchio

Sollevare il ginocchio appoggiando il palmo della mano e con l'altro braccio indicare l'atleta che ha commesso il fallo {figura 24}



Fig. 21



Fig. 22



Fig. 23



Fig. 24

(15) Ammonizione lieve

Tendi un braccio solo con il suo palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario interessato come da {vedi figura 25}.

(16) Ammonizione grave.

Tendi un braccio solo con il suo palmo rivolto verso l'alto in direzione dell'avversario interessato {vedi figura 26}.

(17) Squalifica

Porti entrambe le mani in forma di pugni facendo incrociare i due avambracci {vedi figura27}.



Fig. 25



Fig 26



Fig. 27

(18) Prestare soccorso, chiamare il medico.

In direzione dello staff medico fai incrociare le braccia davanti al petto {figura28}.

(19) Pausa tra i due round

Tendere le braccia in direzione di "HONG FANG" lato rosso o "LAN FANG" lato blu con i palmi rivolti in alto {figura29}



Fig.28



Fig.29

(20) Parità

Al centro si incrociano le braccia, parità del round {figura 30}.

Al centro tenendo gli atleti dal polso si sollevano le braccia nello stesso momento, parità dell'incontro {figura 34}.



Fig. 30



Fig. 31



Fig. 32

(21) Cambio di postazione

Al centro le braccia si intersecano fra loro (figura 33)

(22) Vincitore

Al centro si indica il vincitore del round "HONG FANG" lato rosso (figura 31), "LAN FANG" lato blu (figura 32).

Al centro della pedana, in mezzo ai contendenti si indica il vincitore dell'incontro. {figura 35}



Fig 33



Fig. 34



Fig. 35

CAPITOLO 8: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE E ATTREZZI

ARTICOLO 30: SPAZIO DELLA COMPETIZIONE

1): l'incontro di Sanshou tradizionale può avvenire sia su piattaforma che su tatami di almeno 4 cm di altezza, Lo spazio della competizione comprende lo spazio dell'incontro nonché la zona di sicurezza. La superficie deve essere piatta ed uniforme senza alcuna anomalia geometrica che ostacoli o che possa presentare disomogeneità. La superficie della zona competizione è di 8 metri * 8 metri e viene delineata dai quattro lati da una linea rossa della larghezza di 5 centimetri.

ARTICOLO 31: ATTREZZATURA

1) Bandierine colorate

Vengono usate dai giudici laterali durante l'arbitraggio per decidere il vincitore, lo sconfitto o la parità.

2) il cronometro

Ci sono due cronometri di cui uno è di riserva.

3) Fischietto

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

9) campanella, martellino di legno, e supporto

È disponibile un kit.

10) contatori punti

Ci sono dai 15 ai 20 contatori.

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

Il presente regolamento entra in vigore dalla stagione 2023 – 2024