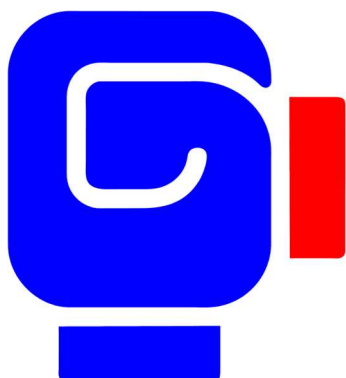




WKFE WUSHU KUNGFU
FEDERATION OF EUROPE

TUISHOU COMPETITION RULES 2025 ITALIANO

FIXED STEP TUISHOU - DYNAMIC TUISHOU

TUISHOU COMPETITION RULES 2025

TUISHOU A PASSO FISSO - TUISHOU DINAMICO

INDICE

Capitolo 1 Regolamenti Generali

Articolo 1 Tipi di competizione

Articolo 2 Metodo di competizione

Articolo 3 Categorie d'età e requisiti

Articolo 4 Categorie di peso

Articolo 5 Pesata

Articolo 6 Sorteggio

Articolo 7 Abbigliamento di gara e protezioni

Articolo 8 Galateo di gara

Articolo 9 Forfait

Articolo 10 Altre disposizioni relative alla competizione

Capitolo 2 Giuria d'Appello e compiti

Articolo 11 Composizione della Giuria d'Appello

Articolo 12 Compiti della Giuria d'Appello

Articolo 13 Modalità e requisiti di reclamo

Capitolo 3 Ufficiali di gara e compiti

Articolo 14 Composizione degli ufficiali di gara

Articolo 15 Composizione degli assistenti di gara

Articolo 16 Compiti degli ufficiali di gara

Capitolo 4 Tecniche consentite e proibite, criteri di punteggio e penalità

Articolo 17 Tecniche consentite

Articolo 18 Tecniche proibite

Articolo 19 Annullamento dei punti

Articolo 20 Ammonizioni

Articolo 21 Squalifica

Articolo 22 Area di gara

Articolo 23 Interruzione dell'incontro

Articolo 24 Classifica

Capitolo 5 Tuishou dinamico

Articolo 25 Competizione

Articolo 26 Giudizio e punteggio

Articolo 27 Annullamento dei punti

Articolo 28 Tecniche proibite

Articolo 29 Ammonizioni – Punti negativi

Articolo 30 Segnalazioni dei giudici nel Tuishou

CAPITOLO 1 - REGOLAMENTI GENERALI

Articolo 1 Tipi di competizione

- 1.1 Competizione individuale.
- 1.2 Tuishou a passo fisso (Fixed Step Tuishou).
- 1.3 Tuishou dinamico (Dynamic Tuishou).

Articolo 2 Metodo di competizione

- 2.1 Per le categorie composte da 3 o 4 atleti il sistema di gara è basato sul principio del girone all'italiana (round robin): i vincitori dei gironi si contendono il primo posto, mentre i secondi classificati si contendono il terzo posto.
- 2.2 Per le categorie composte da 5 o più atleti si applica il metodo a eliminazione diretta (knock-out).

Articolo 3 Categorie d'età e requisiti

- 3.1 Le competizioni individuali possono essere per donne e uomini suddivise per gruppi d'età e categorie di peso:
 - 3.1.1 Gli atleti adulti devono avere da 18 a 55 anni compiuti (incluso 55); i giovani (youth) devono avere da 15 a 17 anni compiuti (incluso 17); i juniores devono avere da 12 a 14 anni compiuti (incluso 14); i veterani devono avere da 56 a 70 anni compiuti (incluso 70) alla data della competizione.
 - 3.1.2 Un concorrente deve essere in possesso di un passaporto valido rilasciato dal paese che rappresenta.
 - 3.1.3 Ogni concorrente deve essere in possesso di una valida polizza assicurativa personale.
 - 3.1.4 Ogni concorrente deve presentare un certificato medico valido.

Articolo 4 Categorie di peso

4.1 Divisioni di peso Junior (Maschili e Femminili)

- 4.1.1 Categoria 39 kg (fino a ≤ 39 kg)
- 4.1.2 Categoria 42 kg (> 39 kg – ≤ 42 kg)
- 4.1.3 Categoria 45 kg (> 42 kg – ≤ 45 kg)
- 4.1.4 Categoria 48 kg (> 45 kg – ≤ 48 kg)
- 4.1.5 Categoria 52 kg (> 48 kg – ≤ 52 kg)
- 4.1.6 Categoria 56 kg (> 52 kg – ≤ 56 kg)
- 4.1.7 Categoria 60 kg (> 56 kg – ≤ 60 kg)
- 4.1.8 Categoria 64 kg (> 60 kg – ≤ 64 kg)
- 4.1.9 Categoria 68 kg (> 64 kg – ≤ 68 kg)
- 4.1.10 Categoria 72 kg (> 68 kg – ≤ 72 kg)

4.2 Divisioni di peso Youth Femminili

- 4.2.1 Categoria 48 kg (fino a ≤ 48 kg)
- 4.2.2 Categoria 52 kg (>48 kg – ≤ 52 kg)
- 4.2.3 Categoria 56 kg (>52 kg – ≤ 56 kg)
- 4.2.4 Categoria 60 kg (>56 kg – ≤ 60 kg)
- 4.2.5 Categoria 65 kg (>60 kg – ≤ 65 kg)
- 4.2.6 Categoria 70 kg (>65 kg – ≤ 70 kg)
- 4.2.7 Categoria 75 kg (>70 kg – ≤ 75 kg)
- 4.2.8 Categoria 80 kg (>75 kg – ≤ 80 kg)

4.3 Divisioni di peso Youth Maschili

- 4.3.1 Categoria 48 kg (fino a ≤ 48 kg)
- 4.3.2 Categoria 52 kg (>48 kg – ≤ 52 kg)
- 4.3.3 Categoria 56 kg (>52 kg – ≤ 56 kg)
- 4.3.4 Categoria 60 kg (>56 kg – ≤ 60 kg)
- 4.3.5 Categoria 65 kg (>60 kg – ≤ 65 kg)
- 4.3.6 Categoria 70 kg (>65 kg – ≤ 70 kg)
- 4.3.7 Categoria 75 kg (>70 kg – ≤ 75 kg)
- 4.3.8 Categoria 80 kg (>75 kg – ≤ 80 kg)
- 4.3.9 Categoria 85 kg (>75 kg – ≤ 85 kg)
- 4.3.10 Categoria 90 kg (>85 kg – ≤ 90 kg)

4.4 Divisioni di peso Adulti e Veterani Femminili

- 4.4.1 Categoria 48 kg (fino a ≤ 48 kg)
- 4.4.2 Categoria 52 kg (>48 kg – ≤ 52 kg)
- 4.4.3 Categoria 56 kg (>52 kg – ≤ 56 kg)
- 4.4.4 Categoria 60 kg (>56 kg – ≤ 60 kg)
- 4.4.5 Categoria 65 kg (>60 kg – ≤ 65 kg)
- 4.4.6 Categoria 70 kg (>65 kg – ≤ 70 kg)
- 4.4.7 Categoria 75 kg (>70 kg – ≤ 75 kg)
- 4.4.8 Categoria 80 kg (>75 kg – ≤ 80 kg)

4.5 Divisioni di peso Adulti e Veterani Maschili

- 4.5.1 Categoria 48 kg (fino a ≤ 48 kg)
- 4.5.2 Categoria 52 kg (>48 kg – ≤ 52 kg)
- 4.5.3 Categoria 56 kg (>52 kg – ≤ 56 kg)
- 4.5.4 Categoria 60 kg (>56 kg – ≤ 60 kg)
- 4.5.5 Categoria 65 kg (>60 kg – ≤ 65 kg)
- 4.5.6 Categoria 70 kg (>65 kg – ≤ 70 kg)
- 4.5.7 Categoria 75 kg (>70 kg – ≤ 75 kg)
- 4.5.8 Categoria 80 kg (>75 kg – ≤ 80 kg)
- 4.5.9 Categoria 85 kg (>80 kg – ≤ 85 kg)
- 4.5.10 Categoria 90 kg (>85 kg – ≤ 90 kg)
- 4.5.11 Categoria 100 kg (>90 kg – ≤ 100 kg)
- 4.5.12 Categoria oltre 100 kg (>100 kg)

Articolo 5 Pesata

5.1 Tutti gli atleti qualificati devono presentare il passaporto per poter partecipare alla pesata.

5.2 La pesata sarà effettuata dal capo registratore in collaborazione con i programmatori-registratori e sotto la supervisione della Giuria d'Appello.

5.3 Tutti gli atleti devono presentarsi all'orario e nel luogo indicati dal comitato organizzatore per la pesata. Gli atleti possono pesarsi nudi o con i pantaloncini. (Le concorrenti possono indossare biancheria intima aderente).

5.4 La pesata inizierà dalle categorie di peso più leggere e proseguirà verso quelle più pesanti. Ogni categoria dovrebbe completare la pesata entro un'ora. Qualsiasi concorrente che non si presenti alla pesata nella propria divisione entro l'ora assegnata non sarà ammesso a partecipare alle successive gare.

5.5 I concorrenti che gareggiano in un determinato giorno devono sottoporsi alla pesata all'orario e nel luogo specificati prima dell'inizio delle gare di quella giornata.

Articolo 6 Sorteggio

6.1 La cerimonia del sorteggio sarà condotta dal gruppo dei programmatori-registratori, alla presenza del presidente della Giuria d'Appello, dell'arbitro capo e degli allenatori o capi squadra.

6.2 La cerimonia del sorteggio avrà luogo dopo la conclusione della sessione iniziale di pesate, iniziando dalle categorie più leggere e proseguendo verso quelle più pesanti. Qualsiasi categoria con un solo concorrente sarà esclusa dalla gara.

6.3 Gli allenatori o i capi squadra estrarranno i sorteggi per conto dei concorrenti delle loro rispettive squadre.

Articolo 7 Abbigliamento di gara

7.1 Parte inferiore – entrambi i concorrenti indossano pantaloni lunghi da tuta o pantaloni tipo kimono; un concorrente blu e l'altro rosso.

7.1.1 Per la competizione 2024, i concorrenti possono indossare una tuta o un kimono di colore scuro.

7.2 Parte superiore – una maglietta a maniche corte, un concorrente blu e l'altro rosso.

7.3 Entrambi i concorrenti gareggiano a piedi nudi.

7.4 Il giudice assistente verifica che entrambi i concorrenti abbiano un abbigliamento adeguato e può richiedere che uno o entrambi cambino.

Articolo 8 Galateo di gara

8.1 I concorrenti devono eseguire il saluto «palmo e pugno» quando vengono presentati al pubblico prima dell'inizio di ogni incontro.

8.2 All'inizio dell'incontro i concorrenti eseguono il saluto «palmo e pugno» dalla piattaforma verso i rispettivi allenatori, che a loro volta restituiscono il saluto; successivamente i concorrenti si salutano tra di loro.

8.3 All'annuncio del risultato di un incontro, i concorrenti devono prima invertire le posizioni. Dopo l'annuncio, i concorrenti salutano prima fra di loro, poi il giudice di piattaforma che restituisce il saluto, quindi i concorrenti salutano gli allenatori avversari, che a loro volta ricambiano.

8.4 Quando un giudice di bordo viene sostituito da un altro giudice, entrambi i giudici eseguono il saluto «palmo e pugno» l'uno all'altro.

Articolo 9 Forfait

9.1 Durante una competizione, se un concorrente non è in grado di gareggiare per malattia o infortunio (che deve essere confermato come legittimo dal medico designato dal comitato medico) o per mancata pesa corretta, ciò sarà considerato un forfait e il concorrente non sarà ammesso alle gare successive. Tuttavia, la classifica ottenuta fino a quel momento resterà valida.

9.2 Se un concorrente è assente alla pesata; non si presenta al richiamo (roll-call) per 3 volte prima di un incontro o lascia l'area designata dopo il richiamo; non si presenta al campo di gara in orario; ciò sarà considerato un forfait ingiustificato.

9.4 Durante una competizione, se un concorrente ha un forfait ingiustificato, tutti i suoi risultati ottenuti fino a quel momento saranno annullati.

Articolo 10 Altre disposizioni relative alla competizione

10.1 I giudici in sede devono essere seri, equi e precisi, concentrandosi pienamente sulle loro responsabilità di giudizio. Non è consentito lasciare il posto assegnato senza permesso del giudice capo.

10.2 Tutti i concorrenti devono rispettare le regole e i protocolli di gara e obbedire alle decisioni di giudici e ufficiali. È vietato provocare disordini, imprecare o manifestare disappunto urlando o in altro modo. Durante un incontro gli allenatori e i concorrenti non possono lasciare il campo di gara prima dell'annuncio dei risultati (tranne in caso di emergenza medica); altrimenti il giudice capo può infliggere un'ammonizione o un avvertimento.

10.3 Durante un incontro l'allenatore può essere accompagnato solo da un assistente allenatore o dal medico di squadra. Devono indossare abbigliamento ufficiale e rimanere seduti nel posto designato (non sono ammessi pantaloncini e sandali).

10.4 Se atleti, allenatori o personale di squadra rifiutano di obbedire alle decisioni della giuria o della giuria d'appello, tentano di ostacolare l'ordine della competizione, usano comportamento verbalmente o fisicamente abusivo verso avversari o giudici, rifiutano consigli o sanzioni e così impediscono il regolare svolgimento della gara, il giudice capo può riferire la questione al comitato di supervisione. A seconda della gravità, gli interessati possono vedersi annullare i risultati del turno corrente, tutti i risultati ottenuti e subire la pubblica revoca dell'idoneità a partecipare alla competizione.

10.5 Il doping in qualsiasi forma è severamente vietato. I concorrenti non possono inalare ossigeno durante i tempi di riposo tra i round.

CAPITOLO 2 - GIURIA D'APPELLO E COMPITI

Articolo 11 Composizione della Giuria d'Appello

11.1 La Giuria d'Appello sarà composta da un (1) presidente, un (1) vice presidente e tre (3) o cinque (5) membri.

Articolo 12 Compiti della Giuria d'Appello

12.1 La Giuria d'Appello opera sotto la guida del Comitato Organizzatore della competizione. È principalmente responsabile della supervisione della gara su questioni quali verifica dell'area di gara e delle strutture, attrezzature, programmazione, sorteggio, pesate dei concorrenti, assegnazione degli ufficiali e organizzazione del loro lavoro ecc. Durante la competizione la Giuria d'Appello supervisiona l'attività arbitrale. In caso di evidente comportamento ingiusto o giudizi errati, ha il diritto di avvertire gli ufficiali coinvolti e, nei casi gravi, può proporre al Comitato Tecnico IWUF di rimuoverli dal servizio arbitrale per garantire il regolare svolgimento delle gare.

12.2 La Giuria d'Appello si occupa dei reclami presentati dalle squadre partecipanti che non sono d'accordo con il giudizio espresso dall'arbitro di piattaforma; tali reclami devono riguardare decisioni direttamente relative alla squadra che presenta il reclamo.

12.3 La Giuria d'Appello tratta i reclami immediatamente dopo la loro ricezione e notifica tempestivamente le parti interessate della decisione. La decisione della Giuria d'Appello è definitiva.

12.4 La Giuria d'Appello investigerà il caso immediatamente e, se necessario, esaminerà le registrazioni video. Può tenere riunioni di discussione e invitare altre parti come osservatori senza diritto di voto. Le riunioni devono essere partecipate da più della metà dei membri della Giuria d'Appello. Il numero di membri partecipanti all'investigazione deve essere superiore alla metà del totale dei membri affinché le decisioni di voto siano valide. In caso di parità di voti, il presidente ha diritto al voto definitivo.

12.5 I membri della Giuria d'Appello non devono partecipare a investigazioni in cui è coinvolto il loro paese o regione.

12.6 In seguito all'esame, se la decisione originale dell'arbitro di piattaforma risulta corretta, essa viene mantenuta. Se risulta errata, la Giuria d'Appello ha il diritto di modificare la decisione dell'arbitro di piattaforma e il risultato del concorrente interessato e dovrà richiedere che il Comitato dei Giudici prenda provvedimenti sul giudice coinvolto in conformità con le disposizioni WKFE.

Articolo 13 Modalità e requisiti di reclamo

13.1 Ogni squadra partecipante ha la possibilità di presentare al massimo due (2) reclami per l'intera durata della competizione. Se il reclamo viene ritenuto non valido, l'opportunità di reclamo viene detratta di conseguenza.

13.2 Una squadra che contesta il giudizio in sede dell'arbitro di piattaforma deve presentare il reclamo immediatamente in loco; la Giuria d'Appello esaminerà subito il reclamo e pronuncerà

una decisione arbitrale. Se il reclamo è valido, il risultato sarà modificato; se il reclamo è ritenuto invalido, il risultato rimane invariato.

13.3 Dopo la decisione della Giuria d'Appello, l'attore del reclamo deve completare la procedura scritta e deve pagare una tassa di reclamo di 200 EURO se il reclamo viene respinto.

13.4 Tutte le squadre devono rispettare le regole e accettare le decisioni definitive della Giuria d'Appello. Saranno adottate azioni severe proporzionate alla gravità dei casi e alle disposizioni della competizione per le squadre che causano disordini contro la decisione, non seguono le procedure di reclamo o rifiutano di pagare la tassa di reclamo.

CAPITOLO 3 – UFFICIALI DI GARA E COMPITI

Articolo 14 Composizione degli ufficiali di gara

14.1 Ci sarà un (1) arbitro capo e un (1) vice arbitro capo.

14.2 Gruppo dei giudici in sede (1-2 gruppi a seconda della portata della competizione): un (1) giudice capo, un (1) vice giudice capo, arbitri di piattaforma (da due a quattro (2-4) persone in servizio rotatorio); un (1) registratore, un cronometrista, 1 giudice laterale (2-4 persone di riserva).

14.3 Un (1) Capo Programmista-Registratore.

14.4 Un (1) Capo Registratore.

Articolo 15 Composizione degli assistenti di gara

15.1 Quattro (4) Programmisti-Registratori.

15.2 Quattro-sei (4-6) Registratori.

15.3 Un (1) Supervisore Medico; due Assistenti Medici.

15.4 Un Annunciatore.

15.5 Due (2) operatori camera per la Giuria d'Appello.

Articolo 16 Compiti degli ufficiali di gara

16.1 Arbitro Capo

16.1.1 Organizzare sessioni di studio per tutti gli ufficiali per esaminare e apprendere le Regole e i Regolamenti della competizione e padroneggiare i metodi arbitrali.

16.1.2 Ispezionare e garantire la corretta preparazione del campo di gara, delle attrezzature di gara e di giudizio, e della preparazione per pesate, sorteggi e altre attività correlate.

16.1.3 Occuparsi di problemi relativi alle Regole e ai Regolamenti della competizione, senza potere di modificarli.

16.1.4 Gestire i gruppi di giudici durante la competizione e sostituire gli ufficiali se necessario.

16.1.5 Durante la competizione, se l'ordine delle gare cambia a causa del forfait o ritiro di un concorrente, l'arbitro capo deve informare tempestivamente il delegato tecnico, la giuria d'appello, il giudice capo, il capo programmista-registratore e gli annunciatori.

16.1.6 Ha il diritto di prendere decisioni finali in caso di controversie all'interno del gruppo tecnico.

16.1.7 È responsabile dell'attuazione accurata delle regole e dei regolamenti da parte degli ufficiali di gara.

16.1.8 Revisionare, firmare e annunciare i risultati della competizione.

16.1.9 Presentare un rapporto scritto al Comitato Organizzatore.

16.2 Vice Arbitro Capo

16.2.1 Assiste l'Arbitro Capo nelle sue funzioni. In caso di assenza dell'Arbitro Capo assume le sue responsabilità e compiti.

16.3 Giudice Capo

16.3.1 Responsabile dell'organizzazione delle sessioni di studio del proprio gruppo di giudici e dell'implementazione del lavoro.

16.3.2 Sovrintendere e gestire il lavoro dei giudici, del cronometrista e del registratore.

16.3.3 Se l'arbitro di piattaforma compie giudizi palesemente errati o ne omette alcuni, lo segnala tramite fischietto per permettere le correzioni.

16.3.4 Può modificare i risultati di un incontro prima dell'annuncio, con l'approvazione dell'Arbitro Capo, in caso di errore di giudizio.

16.3.5 Annunciare il risultato alla fine di ogni round.

16.3.6 Gestire questioni come vittoria assoluta, fuori piattaforma, ammonizioni, conteggi forzati ecc., in base alle azioni dei concorrenti sulla piattaforma e ai registri del registratore.

16.3.7 Revisionare e firmare i risultati al termine di ogni incontro.

16.4 Vice Giudice Capo

16.4.1 Assiste il Giudice Capo nelle sue funzioni, con priorità sulla supervisione del lavoro del registratore. Può assumere i compiti di altri giudici se necessario.

16.5 Arbitro di Piattaforma

16.5.1 Garantire la sicurezza durante l'incontro.

16.5.2 Dirigere i concorrenti durante l'incontro con richiami e gesti.

16.5.3 Giudicare casi di caduta, fuori piattaforma, ammonizioni e richiedere il primo soccorso se necessario.

16.5.4 Annunciare i risultati di ogni incontro.

16.6 Giudice Laterale

16.6.1 Controlla i concorrenti prima dell'incontro: abbigliamento e igiene (unghie, orologi, gioielli, fermagli per capelli ecc.).

16.6.2 Suggerisce il numero di punti all'Arbitro di Piattaforma, mostrando con la mano verso il lato del concorrente che, a suo avviso, ha guadagnato i punti; segnala inoltre tecniche proibite se l'Arbitro di Piattaforma non le ha notate.

16.7 Giudizio

16.7.1 L'incontro è giudicato da due giudici: l'Arbitro di Piattaforma e il Giudice Laterale.

16.7.2 L'Arbitro di Piattaforma è rivolto verso il tavolo dei punteggi; alla sua sinistra è l'angolo

blu e alla destra l'angolo rosso.

16.7.3 Il Giudice Laterale sta di fronte al Giudice Capo, spostato a sinistra o a destra in modo che il tavolo dei punteggi possa vedere l'Arbitro di Piattaforma.

16.7.4 Entrambi i giudici si posizionano a distanza adeguata dai concorrenti.

16.7.5 L'Arbitro di Piattaforma dà il segnale agli angoli blu e rossi di preparare i concorrenti.

16.7.6 L'Arbitro di Piattaforma segnala ai concorrenti di mettersi uno di fronte all'altro.

16.7.7 L'Arbitro di Piattaforma ordina ai concorrenti di salutare il tavolo dei punteggi, i giudici e fra di loro.

16.7.8 Il Giudice Laterale controlla i concorrenti prima dell'incontro: abbigliamento e igiene.

16.7.9 L'Arbitro di Piattaforma dà il segnale per la posizione iniziale.

16.7.10 I concorrenti si posizionano nel punto segnato per il combattimento (si posizionano con il centro del piede destro sulla striscia; la distanza tra i piedi anteriori dei concorrenti è di circa 20 cm). La gamba sinistra è arretrata.

16.7.11 Le loro mani destre si toccano per i polsi e i palmi sinistri sono appoggiati sulla parte esterna dei gomiti.

16.7.12 L'Arbitro di Piattaforma dice "Yubei" (preparatevi); i concorrenti stanno in posizione centrale, alla stessa distanza l'uno dall'altro, e attendono il segnale di inizio.

16.7.13 L'Arbitro di Piattaforma dice ad alta voce "Kaishi (Inizio)!" dopo di ciò inizia l'incontro; quando l'Arbitro di Piattaforma ferma l'incontro dice "Ting (Stop)".

16.7.14 Dopo ogni punto assegnato i concorrenti cambiano guardia.

16.7.15 Il Giudice Capo sovrintende l'incontro: la sua decisione è sempre definitiva, ma può accettare il suggerimento dell'Arbitro di Piattaforma.

16.7.16 L'Arbitro di Piattaforma dichiara il vincitore posizionandosi tra i concorrenti, prendendoli per le mani e alzando la mano del concorrente proclamato vincitore dal tavolo dei punteggi.

CAPITOLO 4 - TECNICHE CONSENTITE E PROIBITE, CRITERI DI PUNTEGGIO E PENALITÀ

Articolo 17 Tecniche consentite

17.1 Se un concorrente muove per primo una gamba dalla posizione di partenza perde un punto; l'Arbitro di Piattaforma prima indica il concorrente con la mano e poi alza la mano verso il lato del concorrente che ha guadagnato il punto, mostrando con le dita il numero di punti guadagnati e dichiarando ad alta voce "un punto blu o rosso".

17.2 Se un concorrente muove per primo entrambe le gambe dalla posizione di partenza perde due punti; l'Arbitro di Piattaforma procede come sopra e annuncia "due punti blu o rosso".

17.3 Se un concorrente cade o tocca il pavimento con qualsiasi parte del corpo (mano, ginocchio) perde tre punti; l'Arbitro di Piattaforma indica il concorrente, alza la mano verso il lato del concorrente che ha guadagnato i punti, mostra il numero di punti con le dita e annuncia "tre punti blu o rosso".

17.4 Se un concorrente esegue una tecnica proibita due o più volte, l'Arbitro di Piattaforma gli

assegna uno o due punti negativi. Questi punti sono attribuiti al concorrente avversario; chi ha eseguito la tecnica proibita riceve punti negativi.

17.5 Se un concorrente accumula 6 punti negativi prima della fine dell'incontro (vedi 24.2 e 24.3), il tavolo dei punteggi deve informare l'Arbitro di Piattaforma e l'Arbitro dichiara la vittoria dell'altro concorrente, indipendentemente dal punteggio ottenuto (errore tecnico).

Articolo 18 Tecniche proibite

18.1 È vietato afferrare o spingere le gambe.

18.2 Pugni e calci sono vietati.

18.3 È vietato afferrare e tirare gli indumenti dell'avversario.

18.4 Le leve articolari sono vietate (su gomito, caviglia o spalla). (È consentito agganciare il braccio dietro la spalla.)

18.5 È vietato qualsiasi contatto su collo e testa.

18.6 Parlare con il giudice è vietato.

18.7 È vietato parlare fra i concorrenti (quarrelli, toni accesi ecc.).

18.8 È vietato tenere la mano dell'avversario in modo continuo con una o entrambe le mani e trascinarlo, spingerlo o trattenerlo per più di 2 secondi.

18.9 È vietato spingere o colpire la gamba dell'altro concorrente con il ginocchio della gamba anteriore.

18.9 (nota duplicata) Sollevare il tallone del piede posteriore dal suolo è proibito; tuttavia, è consentito sollevare le punte o il tallone del piede anteriore. Se un concorrente solleva significativamente il tallone del piede posteriore e spinge l'avversario, il punto viene annullato senza penalità negativa. Movimenti minori del tallone o del piede mantenendo il contatto con il pavimento sono accettabili.

18.10 Per tutte le tecniche proibite sopra menzionate, se commesse la prima volta l'Arbitro di Piattaforma deve prima ammonire il concorrente (l'Arbitro di Piattaforma dice "blu o rosso" "prima ammonizione").

Articolo 19 Annullamento dei punti

19.1 Se il concorrente ottiene un punto ma solleva il tallone del piede posteriore.

19.2 Se il concorrente ottiene un punto ma usa una delle tecniche proibite.

19.3 Se il concorrente ottiene un punto ma compie un passo con la gamba anteriore, l'Arbitro annulla il punto e lo assegna all'altro concorrente.

19.4 Se entrambi i concorrenti muovono una o entrambe le gambe contemporaneamente.

19.5 Se entrambi i concorrenti cadono a terra contemporaneamente.

Articolo 20 Ammonizioni

20.1 I punti non vengono detratti. Alla seconda esecuzione di una tecnica proibita il concorrente riceve un punto negativo.

20.2 Per esecuzioni ripetute di tecniche proibite il concorrente riceve due punti negativi e un'ammonizione.

20.3 I punti negativi sono registrati ma non detratti dal punteggio totale; corrispondentemente, uno o due punti sono assegnati al concorrente avversario.

20.4 Un concorrente che accumula sei punti negativi perde automaticamente l'incontro. La registrazione accurata dei punti negativi è essenziale, poiché servono come criterio di spareggio se i concorrenti hanno lo stesso numero di punti accumulati. In tal caso, vince il concorrente con meno punti negativi. Se entrambi i concorrenti hanno lo stesso punteggio totale e lo stesso numero di punti negativi, vince il concorrente più leggero.

Articolo 21 Squalifica

21.1 In caso di comportamento antisportivo verso l'avversario o i giudici.

21.2 In caso di pugno o calcio intenzionale e forte all'avversario.

21.3 In caso di gravi insulti ai giudici o a un altro concorrente, proteste contro le decisioni dei giudici o creazione di disordini.

Articolo 22 Area di gara

22.1 Il pavimento della piattaforma di gara è tatami (o leitat) di 6x6 metri.

22.2 Per il Tuishou a passo fisso il punto dove i combattenti prendono la posizione iniziale è segnato con del nastro.

Articolo 23 – Interruzione dell'incontro

Un incontro viene interrotto quando:

23.1 Si verifica una caduta o un concorrente esce dalla piattaforma.

23.2 A un concorrente viene inflitta una penalità.

23.3 Un concorrente è infortunato.

23.4 Un concorrente alza la mano per chiedere un time-out.

23.5 Il giudice capo corregge un errore o un'omissione di giudizio.

23.6 Sorgono problemi o situazioni pericolose sulla piattaforma.

23.7 Per problemi di illuminazione, campo di gara, problemi con il sistema elettronico di punteggio ecc. e questioni correlate che influenzano la competizione.

Articolo 24 Classifica

24.1 La classifica nel girone è determinata secondo i seguenti criteri:

a. numero di vittorie;

b. numero di punti raccolti;

c. se due concorrenti hanno lo stesso numero di vittorie e lo stesso numero di punti, procede chi ha vinto lo scontro diretto;

d. se tre concorrenti sono completamente pari in tutto quanto sopra, procede il concorrente più leggero.

24.2 I concorrenti combattono fino a 15 (quindici) punti (il concorrente che per primo raggiunge 15 punti vince).

24.3 L'incontro può durare massimo 5 minuti.

24.4 Se nessun concorrente raggiunge i 15 punti, l'incontro viene interrotto dopo 5 minuti e il vincitore è determinato secondo i seguenti criteri:

- a. vince il concorrente con più punti;
- b. se entrambi i concorrenti hanno lo stesso numero di punti, vince il concorrente con meno punti negativi in quell'incontro;
- c. se entrambi i concorrenti hanno lo stesso numero di punti e lo stesso numero di punti negativi, vince il concorrente che pesa meno.

24.5 Deve esserci almeno 3 concorrenti in una categoria.

CAPITOLO 5 - TUISHOU DINAMICO

Articolo 25 Competizione

25.1 I sistemi di competizione sono a eliminazione diretta (cup) o a gironi (round robin); i vincitori dei gruppi si contendono il 1° posto, mentre i secondi classificati dei gruppi si contendono il 3° posto.

25.2 La classifica nel girone è determinata secondo i seguenti criteri:

- a. numero di vittorie;
- b. numero di punti;
- c. se due concorrenti sono pari allora conta il risultato dello scontro diretto;
- d. se tre sono pari, vince chi ha meno punti negativi; se anche i punti negativi sono uguali, vince il concorrente più leggero.

25.3 L'incontro è di 1 round della durata di 3 minuti.

25.4 L'incontro si interrompe dopo 3 minuti e il vincitore è deciso secondo i seguenti criteri:

- a. vince il concorrente con più punti;
- b. se entrambi i concorrenti hanno lo stesso numero di punti, vince chi ha meno punti negativi in quell'incontro;
- c. se entrambi i concorrenti hanno lo stesso numero di punti e lo stesso numero di punti negativi, vince il concorrente che pesa meno.

Articolo 26 Giudizio e punteggio

26.1 Il Tuishou dinamico si svolge su una superficie di combattimento di 6x6 metri: ogni spinta fuori dall'area vale 2 punti, e la terza spinta fuori comporta automaticamente la fine dell'incontro.

26.2 Il movimento è libero ma i concorrenti devono mantenere il contatto fisico per tutto il tempo dell'incontro.

26.3 È consentito tenere attorno alla schiena dell'avversario; non è permesso incrociare o tenere le mani insieme.

26.4 Sono consentite tecniche di sweeping e lancio al di sotto del livello delle anche. Proiezioni all'altezza della vita e sotto la vita sono ammesse.

26.5 Per una tecnica di proiezione pulita, se il concorrente che esegue la proiezione rimane in

piedi e non tocca il tappeto, ottiene 2 punti.

26.6 Se cade sull'avversario, ottiene 1 punto.

26.7 L'incontro è giudicato da due giudici (Arbitro di Piattaforma e Giudice Capo).

26.8 Il Giudice Capo supervisiona l'applicazione delle regole e avverte l'Arbitro di Piattaforma sulla piattaforma se vengono commessi errori.

Articolo 27 Annullamento dei punti

27.1 Se il concorrente ottiene un punto ma utilizza tecniche proibite.

27.2 Se entrambi i concorrenti cadono a terra contemporaneamente.

27.3 Se entrambi i concorrenti sono fuori dalla piattaforma: nessun punto.

27.4 Se un concorrente esce dalla piattaforma con uno o entrambi i piedi o calpesta la linea, ma rimane in contatto con l'avversario, non vengono assegnati punti. L'Arbitro di Piattaforma ferma l'incontro e riporta i concorrenti alla posizione di partenza.

Articolo 28 Tecniche proibite

28.1 È vietato afferrare le gambe dell'avversario.

28.2 Pugni e calci sono vietati.

28.3 Spingere con piede o ginocchio è vietato.

28.4 È vietato afferrare e tirare gli indumenti dell'avversario.

28.5 Le leve articolari sono vietate (su gomito, caviglia o spalla), ma è consentito agganciare il braccio dietro la spalla.

28.6 È vietato qualsiasi contatto su testa o collo.

28.7 Parlare con il giudice è vietato.

28.8 Ogni conversazione fra i concorrenti è vietata.

Articolo 29 Ammonizioni – Punti negativi

29.1 I punti non vengono detratti. Per qualsiasi tecnica proibita i concorrenti ricevono 1 punto negativo.

29.2 Per la ripetizione di una tecnica proibita: 2 punti negativi e una ammonizione ("Foul").

29.3 Per un contatto (o un pugno) giudicato troppo forte, il concorrente riceve immediatamente 2 punti negativi ("Foul").

29.4 I concorrenti ricevono 2 punti negativi in caso di conversazioni ad alta voce, proteste, urla ("Foul").

29.5 I punti negativi sono registrati ma non detratti dal punteggio totale; corrispondentemente, 1 o 2 punti sono assegnati all'avversario.

29.6 Un concorrente che accumula sei punti negativi perde automaticamente l'incontro. La registrazione accurata dei punti negativi è essenziale, in quanto servono come criterio di spareggio se i concorrenti hanno lo stesso numero di punti accumulati: in tal caso vince il concorrente con meno punti negativi. Se entrambi hanno lo stesso punteggio totale e lo stesso numero di punti negativi, vince il concorrente più leggero.

Article 30 Judge's Gestures in Tuishou

	saluto palmo-pugno
	L'arbitro si posiziona al centro della pedana, estende entrambe le braccia lateralmente con i palmi rivolti verso l'alto e diretti verso i concorrenti.
	L'arbitro chiama i concorrenti a salire sulla pedana, piega entrambe le braccia a gomito formando un angolo retto, con i palmi rivolti l'uno verso l'altro.

	L'arbitro segnala ai concorrenti di salutarsi reciprocamente.
	L'arbitro assume la posizione di passo dell'arciere tra i due concorrenti e, pronunciando "Yubei" o "Pronti!", estende entrambe le braccia lateralmente con i palmi rivolti verso l'alto e diretti verso i concorrenti. Al termine, l'arbitro annuncia: "Cerchio!".
	Dopo tre giri di circolazione, l'arbitro annuncia: "Kaishi" o "Inizio!".
	Pronunciando "Ting" o "Stop!", l'arbitro inserisce un braccio teso tra i due concorrenti.
	Se un concorrente esce dalla pedana mentre l'altro vi rimane, l'arbitro estende una mano verso il concorrente fuori dalla pedana.

	Pronunciando “Lato Rosso” o “Lato Blu”, spinge in avanti l’altra mano verso il concorrente uscito dalla pedana. Vengono assegnati 2 punti al concorrente rimasto sulla pedana.
	Pronunciando “Lato Rosso” o “Lato Blu”, estende un braccio con il palmo rivolto verso l’alto e diretto verso il concorrente caduto, mentre l’altro braccio si porta lato corpo. Vengono assegnati 2 punti al concorrente rimasto in piedi.
	Se entrambi i concorrenti cadono, estende una mano verso il concorrente che è caduto per primo.
	Non valido, nessun punto. Estende entrambe le braccia e le incrocia con un movimento davanti all’addome.
	Entrambi i concorrenti fuori dalla pedana. Nessun punto. Fa un passo in avanti e spinge in avanti entrambi i palmi, braccia completamente estese e dita rivolte verso l’alto. Poi piega entrambe le braccia a gomito formando un angolo retto davanti al corpo, con i palmi rivolti indietro, mentre i piedi sono uniti e il corpo resta in posizione eretta.
	Tecniche vietate! Estende una mano verso il trasgressore, palmo rivolto verso l’alto. Pronunciando “Lato Rosso” o “Lato Blu”, indica le “Tecniche vietate” con l’altro braccio e piega il braccio a gomito formando un angolo retto davanti al corpo, con le dita rivolte verso l’alto e il palmo verso dietro.

	Fallo! Estende una mano verso il trasgressore, palmo rivolto verso l'alto. Pronunciando "Lato Rosso" o "Lato Blu", piega l'altro braccio a gomito formando un angolo retto, con le dita chiuse a pugno e il pollice rivolto verso l'esterno.
	Squalifica! Pronunciando "Lato Rosso" o "Lato Blu", chiude entrambe le mani a pugno e incrocia gli avambracci davanti al corpo.