

**REGOLAMENTO DELLA COMPETIZIONE**  
**WUSHU BINGDAO (DUANBING)**  
Versione 01/2025  
**FEDERAZIONE EUROPEA DI WUSHU KUNGFU**

## Contents

|                                                                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Chapter 1 Clothing and Etiquette of Competition.....                                                                             | 3  |
| Article 1 Clothing.....                                                                                                          | 3  |
| Article 2 Etiquette.....                                                                                                         | 4  |
| Chapter 2 Competition area, Equipment and Bingdao.....                                                                           | 4  |
| Article 3 Competition area.....                                                                                                  | 4  |
| Article 4 Protective gear and Bingdao.....                                                                                       | 5  |
| Chapter 3 Competition Methods, Competition Time and Competition organization.....                                                | 6  |
| Article 5 Competition method and competition time.....                                                                           | 6  |
| Article 6 Age and qualification review.....                                                                                      | 7  |
| Chapter 4 Powers and Responsibilities of Technical Officials.....                                                                | 10 |
| Article 8 Powers and Responsibilities of Technical Representatives Powers and Responsibilities of Technical Representatives..... | 10 |
| Article 9 Powers and Responsibilities of Arbitration.....                                                                        | 10 |
| Article 10 Powers and Responsibilities of the Chief Referee.....                                                                 | 11 |
| Article 11 Powers and Responsibilities of the Deputy Chief Referee.....                                                          | 12 |
| Article 12 Powers and Responsibilities of the Referee.....                                                                       | 12 |
| Article 13 The powers and responsibilities of the side judges.....                                                               | 12 |
| Article 14 Powers and Responsibilities of the Supervisory Referee.....                                                           | 12 |
| Article 15 Powers and responsibilities of video refereeing.....                                                                  | 13 |
| Article 16 Responsibilities of the Arrangement Record Team.....                                                                  | 13 |
| Chapter 5 Scoring and prohibited behaviors.....                                                                                  | 13 |
| Article 17 Scoring Techniques and Types Scoring Techniques and Types.....                                                        | 13 |
| Article 18 Prohibited parts and points for scoring.....                                                                          | 14 |
| Article 19 Scoring Criteria and Scoring Judgment.....                                                                            | 14 |
| Chapter 6 Foul Behavior and Punishment.....                                                                                      | 16 |
| Article 20 Warning.....                                                                                                          | 16 |
| Article 21 Serious Warning.....                                                                                                  | 16 |
| Article 22 Loss of Foul.....                                                                                                     | 17 |
| Chapter 7 Judging Panel and Judgment of Victory.....                                                                             | 18 |
| Article 23 Referee Panel.....                                                                                                    | 18 |

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Article 24 Collegiate.....                            | 18 |
| Article 25 Judgment of victory.....                   | 19 |
| Chapter 8 The start, suspension, end of the game..... | 19 |
| Article 26 Getting Started.....                       | 19 |
| Article 27 Suspension.....                            | 20 |
| Article 28 End.....                                   | 20 |
| Chapter 9 Appeals.....                                | 21 |
| Article 29 Appeal.....                                | 21 |

## **Capitolo 1 – Abbigliamento ed Etichetta di Gara**

### **Articolo 1 – Abbigliamento**

#### **Arbitri**

Gli arbitri devono indossare la divisa ufficiale approvata dal Comitato Arbitrale durante le competizioni, le riunioni dello staff tecnico, le sessioni di formazione arbitrale e i seminari.

La divisa ufficiale comprende: giacca scura, camicia bianca, calzature speciali per arbitri, distintivo da arbitro, fischietto e bastone arbitrale.

#### **Atleti**

Gli atleti devono indossare una divisa nera. I pantaloni scuri devono coprire due terzi del polpaccio e non devono essere più corti della caviglia.

Le unghie devono essere corte. Sono vietati gioielli o oggetti che possano causare lesioni.

L'equipaggiamento protettivo obbligatorio comprende: corazza, casco, protezioni per gomiti e ginocchia, guanti e spada *bingdao*, forniti dagli organizzatori della competizione. Calzature e abbigliamento devono rispettare i requisiti stabiliti dal comitato organizzatore.

È vietato l'uso di abbigliamento o protezioni non approvati.

L'uso di occhiali non è consentito. Le lenti a contatto morbide sono ammesse, ma la loro responsabilità ricade sull'atleta.

Se un atleta necessita di bende o protezioni aggiuntive per motivi di infortunio, è richiesta l'autorizzazione dell'arbitro capo.

#### **Allenatori**

Gli allenatori presenti in campo devono indossare tuta sportiva o abbigliamento formale. È vietato l'accesso in pantaloncini corti o ciabatte.

### **Articolo 2 – Etichetta**

#### **Regole generali di etichetta**

L'etichetta deve essere osservata per tutta la durata dell'incontro.

#### **Inizio dell'incontro**

Dopo l'ingresso in campo, gli arbitri eseguono innanzitutto il saluto con la spada rivolto ai giudici e al pubblico.

Prima dell'inizio della gara, gli atleti salutano, nell'ordine, i giudici, l'arbitro e gli avversari.

#### **Fine dell'incontro**

Al termine della gara, gli atleti di entrambe le squadre tolgono per prima cosa il casco, consegnandolo ai propri allenatori; quindi ritornano nell'area di partenza e si dispongono, con la spada in mano, di fronte al pubblico, in attesa dell'annuncio del risultato.

Dopo la proclamazione del risultato, gli atleti di entrambe le squadre salutano i giudici e gli allenatori avversari.

All'annuncio dell'uscita, sia l'atleta sia l'arbitro devono arretrare di tre passi consecutivi, quindi voltarsi ed uscire dal campo.

## Capitolo 2 – Area di gara, Attrezzatura e Bingdao

### Articolo 3 – Area di gara

#### Specifiche

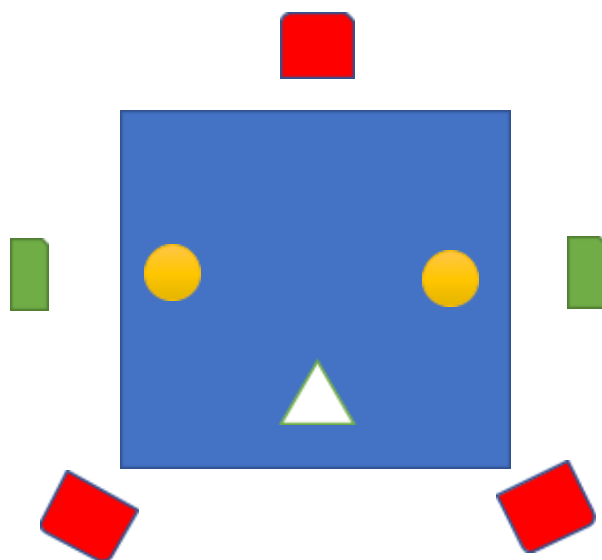
L'area di gara è ricoperta da un tappeto/pedana/pavimentazione di dimensioni 6 × 6 metri.

L'arbitro deve posizionarsi di fronte ai due atleti, in piedi tra i tre tappetini di riferimento.

I giudici laterali devono sedere in una zona di sicurezza esterna all'area, disposta a forma di triangolo.

Gli allenatori devono sedere o stare in piedi sul lato corrispondente ai rispettivi atleti.

Figura I – Disposizione dell'area di gara del Bingdao



### Articolo 4 – Equipaggiamento protettivo e Bingdao

#### Equipaggiamento protettivo

Gli atleti devono indossare l'equipaggiamento protettivo designato dalla conferenza, che comprende casco, corazza, protezioni per le gambe, protezioni per le braccia, guanti e calzature. I bambini possono utilizzare un equipaggiamento ridotto, ma solo previo accordo con il comitato organizzatore.

#### Bingdao

Gli atleti devono utilizzare il Bingdao conforme agli standard della competizione per partecipare.

Il peso del Bingdao è determinato in base alle diverse categorie di età: bambini, cadetti, juniores e adulti. Le spade Bingdao sono selezionate dal comitato organizzatore della gara e fornite agli atleti.

## **Capitolo 3 – Metodi di gara, Durata della gara e Organizzazione della competizione**

### **Articolo 5 – Metodo di gara e durata della gara**

#### **Sistema di gara**

La competizione si svolge sotto forma di gare individuali.

Per le gare individuali viene adottato il sistema di eliminazione diretta.

#### **Gare individuali**

Le gare individuali si disputano fino a quando un atleta vince 2 round su 3.

Gli atleti competono fino al termine del tempo previsto per il round. I giudici valutano l'incontro e determinano il vincitore.

Per gli atleti adulti, ogni round ha una durata di 1 o 1,5 minuti, con 30 secondi di pausa tra i round.

La durata del round per bambini e adolescenti può essere ridotta a 1 minuto, in base alla situazione e a decisione del comitato organizzatore.

La durata del round o il limite di punti per round (ad esempio, fino a 5 o 10 punti) può essere altresì stabilito dal comitato organizzatore, ad esempio in caso di elevato numero di partecipanti che non consente di rispettare i tempi standard.

#### **Parità**

In caso di parità dopo due round, si disputa un tempo supplementare per determinare il vincitore.

Sono previste due modalità per assegnare la vittoria in caso di parità:

- L'atleta che segna per primo un punto è dichiarato vincitore. Questa decisione è a discrezione dell'arbitro.
- Dopo 1 minuto di tempo supplementare, al fischio dell'arbitro, i tre giudici laterali valutano indipendentemente la prestazione degli atleti alzando delle schede di punteggio. L'atleta che ottiene più di due voti viene dichiarato vincitore.  
Se al termine del tempo supplementare nessun atleta segna punti o permane la parità, l'incontro può essere dichiarato pari oppure la vittoria assegnata all'atleta più giovane.

#### **Tempi**

Il tempo di gara è tempo effettivo di gioco.

L'arbitro dà il primo segnale di "inizio" e parte il conteggio; quando l'arbitro chiama "stop", il tempo si sospende; l'arbitro dà nuovamente il segnale di "inizio" per continuare il conteggio.

Tra due incontri consecutivi gli atleti hanno diritto a un periodo di riposo equivalente alla durata di un incontro.

### **Articolo 6 – Categorie di età e verifica dei requisiti**

Categorie di età:

- Senior: 41 anni e oltre;
- Adulti: da 18 a 40 anni;
- Juniores: da 15 a 17 anni;
- Cadetti: da 12 a 14 anni;

- Bambini: da 8 a 11 anni;
- Piccoli bambini: da 5 a 7 anni.

### **Verifica dei requisiti:**

L'atleta deve essere regolarmente iscritto e registrato.

Gli atleti devono presentare un certificato medico attestante l'idoneità fisica, comprensivo di EEG, ECG, pressione sanguigna, battito cardiaco e altri indicatori, rilasciato entro 15 giorni prima della data di iscrizione.

## **Capitolo 4 – Poteri e responsabilità dei funzionari tecnici**

### **Articolo 8 – Poteri e responsabilità dei rappresentanti tecnici**

- Negoziare e comunicare con il comitato organizzatore della competizione, esaminare il calendario delle gare e le iscrizioni. Hanno il diritto di respingere le iscrizioni che non rispettano le normative vigenti.
- Confermare la sede di gara, le attrezzature, le misure di sicurezza e altri aspetti necessari per garantire il regolare svolgimento della competizione.
- Sovrintendere al lavoro di tutti i funzionari tecnici.
- Partecipare all'organizzazione dei sorteggi, all'assegnazione delle sedi e alla conferma dei risultati.
- Prendere decisioni finali su questioni tecniche durante la competizione che non siano espressamente previste dal regolamento.
- Collaborare con il comitato organizzatore per assicurare che tutte le disposizioni tecniche rispettino pienamente le regole della competizione di arti marziali.

### **Articolo 9 – Poteri e responsabilità della Commissione Arbitrale**

- La Commissione Arbitrale è composta da 3 membri designati dal Comitato Organizzatore della competizione.  
La Commissione Arbitrale è responsabile della supervisione del lavoro di giudizio durante la competizione. Qualora vengano riscontrate decisioni degli arbitri evidentemente ingiuste o imprecise, la commissione ha il diritto di richiamare i funzionari tecnici e la squadra arbitrale.  
Se una squadra presenta un reclamo riguardo all'interpretazione delle regole di gara da parte della squadra arbitrale, la Commissione Arbitrale accoglie il ricorso.  
Ricevuto il reclamo, la commissione lo esamina immediatamente e comunica tempestivamente alle parti coinvolte l'esito della valutazione.  
Se necessario, la Commissione Arbitrale deve esaminare le registrazioni video e condurre un'indagine. È richiesto il quorum con la presenza di più della metà dei membri, e le decisioni sono prese a maggioranza. In caso di parità, il presidente ha diritto di voto decisivo.  
I membri della Commissione Arbitrale non devono partecipare a discussioni o votazioni su questioni relative al proprio paese o regione.  
Se, dopo un'attenta revisione, la decisione originaria risulta corretta, essa viene confermata. Se invece la decisione originaria è manifestamente errata, la Commissione Arbitrale ha il diritto di modificarla e richiedere al Comitato Organizzatore la correzione dell'errore. La decisione della Commissione Arbitrale è definitiva.

### **Articolo 10 – Poteri e responsabilità dell'Arbitro Capo**

- Organizza la riunione tecnica preliminare, discute e decide sulle questioni relative alla competizione e conferma gli atleti partecipanti.  
Partecipa alla riunione tecnica pre-gara con i capi squadra e gli allenatori, organizzando gli arbitri per lo studio delle regole di gara e di arbitraggio.

Verifica e coordina i preparativi relativi alla sede, alle attrezzature, all'equipaggiamento arbitrale, alle verifiche del peso (se necessarie), ai sorteggi, alle formazioni e ad altri compiti legati alla competizione.

Gestisce le problematiche durante la gara in conformità con il regolamento, senza poter modificare le regole.

Esamina, firma e annuncia i risultati della competizione.

Presenta una relazione scritta al Comitato Organizzatore.

È responsabile del controllo del rispetto delle regole da parte degli arbitri.

Guida il lavoro di ciascuna squadra arbitrale durante l'incontro e coordina gli arbitri secondo necessità.

La squadra arbitrale ha il diritto di prendere decisioni finali su qualsiasi questione contestata.

#### **Articolo 11 – Poteri e responsabilità del Vice Arbitro Capo**

- Assiste l'Arbitro Capo e può ricoprire anche il ruolo di altri arbitri secondo necessità.
- Responsabile dello studio e della gestione del lavoro degli arbitri del gruppo.
- Supervisiona e guida il lavoro di arbitri, cronometristi e giurati durante l'incontro.
- Quando l'arbitro in campo commette un chiaro errore di valutazione o omette una valutazione, deve essere soffiato un fischietto per sollecitare la correzione.
- In caso di contestazione del risultato, la decisione può essere modificata solo dopo aver ottenuto il consenso dell'Arbitro Capo, prima dell'annuncio ufficiale del risultato.
- Assegna, designa e supervisiona tutti gli arbitri e giudici di linea per le sedi di cui è responsabile.

#### **Articolo 12 – Poteri e responsabilità dell'Arbitro**

- Conduce lo svolgimento della gara (dichiara l'inizio, la pausa, la fine della gara, il vincitore, ecc.).
- Dichiara le infrazioni e corregge eventuali punti mancati o errati.
- Convoca i giudici di linea per una discussione collegiale.
- Interpreta la motivazione del giudizio e, se necessario, la spiega all'Arbitro Capo o alla Commissione Arbitrale.
- L'autorità dell'arbitro si estende oltre l'area di gara, includendo il controllo del comportamento di allenatori, altri atleti o persone accompagnatrici presenti nell'area della competizione.

#### **Articolo 13 – Poteri e responsabilità dei Giudici di Linea**

- Giudizio indipendente.
- Partecipazione alle discussioni collegiali.
- Decisione in caso di parità.

#### **Articolo 14 – Poteri e responsabilità dell'Arbitro Supervisore**

- Controlla abbigliamento, spade, equipaggiamento protettivo, ecc.
- Supervisiona la registrazione del tempo di gara e dei punti aggiuntivi per infrazioni.
- Se l'arbitro non rileva che "l'allenatore ha richiesto un time-out", l'arbitro supervisore deve fischiare per ricordarlo all'arbitro.

- Assiste gli arbitri per garantire lo svolgimento fluido e ordinato della gara.
- Nota: qualora venga rilevato che la gara non si sta svolgendo secondo il regolamento o vi siano violazioni, l'arbitro supervisore deve fischiare immediatamente. In tal caso, il vice arbitro capo responsabile della sede deve richiedere la sospensione della gara e la correzione degli errori correlati.

#### **Articolo 15 – Poteri e responsabilità del Video Arbitraggio**

- Utilizza la tecnologia di riproduzione video per aiutare l'arbitro a prendere decisioni corrette su questioni tecniche controverse.
- Corregge, in caso di mancata valutazione da parte dei giudici di linea, la tecnica di punteggio dell'atleta.

#### **Articolo 16 – Responsabilità della Squadra di Registrazione e Organizzazione**

- Controlla l'elenco e verifica le qualifiche degli atleti, completando l'inserimento delle informazioni.
- Cura la cronometrazione e la registrazione della gara, annotando infrazioni, punteggi e risultati secondo le indicazioni e i gesti degli arbitri in campo.
- Revisiona e verifica i risultati e la graduatoria di ammissione.
- Registra e annuncia i risultati di ogni gara.
- Statistica e raccolta del materiale pertinente, compilazione dei registri delle classifiche.

### **Capitolo 5. Punteggio e comportamenti proibiti**

#### **Articolo 17 – Tecniche di punteggio e tipologie di punteggio**

##### **MODALITÀ DI PUNTEGGIO**

- Viene assegnato 1 punto per un colpo preciso su una delle zone consentite dell'avversario durante un attacco.
- Vengono assegnati 2 punti:
  - Per un blocco netto di qualsiasi tipo, seguito immediatamente da un colpo preciso su una delle zone consentite dell'avversario.
  - Per un colpo forte e accurato su una delle zone consentite dell'avversario durante un salto (entrambe i piedi devono essere sollevati da terra).
- Vengono assegnati 3 punti per un colpo preciso su una delle zone consentite dell'avversario effettuato con un attacco rotatorio.

##### **Note importanti:**

- È vietato effettuare più di un colpo contemporaneamente. Se l'arbitro identifica due o tre colpi simultanei, la gara viene interrotta e l'atleta riceve un'ammonizione con la sottrazione di un punto.
- Alla seconda ammonizione (ammonizione grave), l'atleta perde due punti.
- Alla terza ammonizione, la gara viene interrotta e l'atleta perde il round in corso.

- Tutti i colpi devono essere netti, potenti e chiaramente eseguiti. Viene data particolare importanza ai colpi che producono un suono chiaramente udibile. Colpi e movimenti caotici o privi di significato non sono permessi.

## Articolo 18 – Parti del corpo proibite e zone valide per il punteggio

### PARTI DEL CORPO VIETATE:

- Parte posteriore della testa
- Gola
- Inguine
- Mani (al di sopra del polso)
- Piedi (al di sotto della caviglia)

### ZONE VALIDE PER IL PUNTEGGIO:

- **Testa:** tutta la testa tranne le parti vietate, compresa la sommità, il viso e entrambi i lati.
- **Tronco:** la parte frontale, laterale, posteriore e le parti protette dai paraschiena e paraspalle del torso.
- **Gambe:** la parte coperta dall'equipaggiamento protettivo sopra la caviglia fino sotto il ginocchio, escludendo l'articolazione del ginocchio e della caviglia.

## Articolo 19 – Criteri di punteggio e giudizio di punteggio

### CRITERI DI PUNTEGGIO

- Azioni standardizzate e tecniche
- Chiarezza e efficacia del colpo
- Consapevolezza chiara del punteggio
- Buona condizione offensiva e difensiva

### GIUDIZIO DI PUNTEGGIO

Un colpo è considerato valido se l'atleta utilizza la tecnica prescritta per colpire l'area di punteggio designata dell'avversario durante il tempo di gara, rispettando tutti e quattro i criteri di punteggio. Tuttavia, dopo che l'arbitro ha chiamato "stop" o "interruzione della gara", qualsiasi azione, anche se tecnicamente corretta, non verrà valutata. Inoltre, l'atleta che commette tale azione può essere soggetto a penalità.

Quando entrambi gli atleti si trovano fuori dall'area designata, nessuna azione (inclusa quella tecnicamente valida) verrà valutata. Colpire un avversario già fuori dal campo non assegna punti. Tuttavia, se un atleta esegue correttamente una tecnica valida prima che l'avversario esca dal campo, quella azione sarà valutata.

### NOTE:

1. Se l'arbitro interrompe l'incontro e conferma un attacco riuscito che soddisfa i criteri, questo viene

considerato un punto.

2. Se entrambi gli atleti si colpiscono simultaneamente, i punti vengono assegnati a ciascuno in base alle rispettive azioni tecniche. Se un atleta esegue una serie di colpi conformi ai criteri di punteggio, ogni colpo viene conteggiato separatamente.
3. La "difesa da contatto riuscita" si verifica quando il difensore utilizza tecniche difensive con il Bingdao per interrompere efficacemente l'attacco avversario. È prevista un'eccezione quando l'avversario non attacca attivamente e il difensore esegue colpi offensivi o di prova mirati alle gambe dell'avversario.
4. Una tecnica di salto è un'azione in cui entrambi i piedi sono chiaramente sollevati da terra contemporaneamente.
5. Una "tecnica di rotazione" riuscita prevede una rotazione indietro di 180° o una rotazione in avanti di 360° (o più). La rotazione deve essere collegata senza interruzioni al colpo.

#### **NON SI ASSEGNANO PUNTI NELLE SEGUENTI SITUAZIONI:**

1. Mancanza di chiara intenzione, tecnica non definita, colpo inefficace o risultato non evidente.
2. Colpi effettuati su parti del corpo diverse da quelle valide.
3. Azioni tecniche eseguite dopo la chiamata "stop" dell'arbitro.
4. Azioni di un atleta fuori dal campo o caduto a terra.
5. Attaccare un avversario fuori dal campo o caduto a terra.
6. Azioni tecniche che coinvolgono prese dalla schiena o movimenti di contro-mano.

---

#### **SUI CRITERI DELLE AZIONI TECNICHE**

- **Azioni Tecniche:**

- Posizione iniziale: la posizione preparatoria deve rispettare i principi fondamentali della posizione di combattimento, garantendo l'equilibrio del corpo e includendo elementi offensivi e difensivi. Dopo l'esecuzione, l'atleta deve tornare alla posizione iniziale.
- Traiettoria del movimento: il movimento dell'arma deve seguire una traiettoria standard conforme ai principi di combattimento. La distanza del colpo deve essere sufficiente per produrre effetto mantenendo una posizione difensiva ragionevole.

- **Controllo dell'azione:**

I colpi devono essere precisi e controllati. Devono essere evitati "colpi eccessivi", come movimenti ampi con il braccio teso o colpi potenti che causano perdita di equilibrio.

- **Chiarezza del colpo:**

Per segnare un punto, il colpo deve soddisfare i seguenti requisiti:

- Velocità e forza sufficienti;

- Reazione dell'avversario al colpo (ad esempio movimento del corpo o suono del contatto).
- **Concentrazione:**  
L'azione dell'atleta deve essere intenzionale, con chiara focalizzazione sull'esecuzione del colpo.
- **Stato post-colpo:**  
Dopo l'esecuzione della tecnica, l'atleta deve tornare in posizione di combattimento, mantenendo la difesa e mostrando rispetto verso l'avversario.

## Capitolo 6 – Comportamenti Sanzionabili e Sanzioni

### Articolo 20 – Ammonizioni (Warning)

#### SANZIONI PER LE AMMONIZIONI

Ad ogni ammonizione inflitta, l'avversario riceve 1 punto aggiuntivo.

#### Comportamenti che comportano un'ammonizione:

- Attaccare le aree del corpo vietate dell'avversario.
- Utilizzare tecniche non sportive (antisportive) per attaccare.
- Attaccare dopo il comando "stop" dell'arbitro.
- Far cadere l'arma.
- Mettere fuori dall'area di gara almeno un piede o fare un passo completo fuori dal campo.
- Attaccare un avversario che si trova a terra.
- Cadere a terra.
- Usare tecniche illegali, eseguire attacchi o difese non controllati.
- Afferrare l'arma dell'avversario o bloccare un attacco con il braccio.
- Urti intenzionali, spintoni, trattenute o altre azioni che ostacolano l'attacco dell'avversario.
- Mancata esecuzione del saluto corretto dopo il richiamo dell'arbitro.
- Richiedere un timeout senza motivo valido (ad esempio senza approvazione dell'arbitro o senza una giustificazione legata a problemi di equipaggiamento, salute o tecnico).

- Entrare in campo con abbigliamento o protezioni non idonee e non correggere la situazione entro 1 minuto come richiesto dall'arbitro.
- Comportamenti irrispettosi, inclusi linguaggio offensivo, sputi, gesti osceni o aggressivi, e altre forme di condotta antisportiva.
- Violazioni disciplinari da parte degli allenatori, come grida eccessive, proteste, abbandono dei posti assegnati o altre azioni che disturbano la gara.

## **Articolo 21 – Ammonizione Grave (Serious Warning)**

### **(a) Sanzioni per l'Ammonizione Grave**

Un'ammonizione grave comporta una penalità e l'assegnazione di 2 punti all'avversario.

### **(b) Comportamenti che comportano un'Ammonizione Grave**

- Attaccare le aree proibite dell'avversario causando lesioni.
- Usare tecniche illegali che provocano danni all'avversario.
- Indossare abbigliamento o protezioni non idonee. L'atleta deve correggere la situazione entro 3 minuti dal richiamo dell'arbitro (oltre al 1 minuto inizialmente concesso per la correzione).
- Violare l'etica sportiva (insultare arbitri, avversari, allenatori, ecc.).

## **Articolo 22 – Sconfitta per Infrazione**

### **(a) Sanzioni per Infrazione**

Se un atleta viola le regole e perde la possibilità di continuare il combattimento a causa di un'infrazione, la vittoria viene automaticamente assegnata all'avversario.

### **(b) Azioni considerate infrazioni:**

- Attaccare l'area proibita dell'avversario, causando lesioni gravi che impediscono la continuazione del combattimento.
- Usare metodi dannosi come rimuovere il casco, sedersi durante le dimostrazioni, usare violenza o insultare avversari e altri partecipanti.
- Se l'equipaggiamento protettivo dell'atleta non rispetta gli standard di sicurezza e non può essere corretto entro il tempo stabilito, viene considerato infrazione.
- Violare la disciplina sportiva (ad esempio, violenza o insulti verso arbitri, avversari, allenatori e altri partecipanti).

### **Note:**

- Se l'atleta attacca una parte proibita del corpo dell'avversario, indipendentemente dalla forza del colpo, è considerato infrazione.
- Attacchi e difese cieche: Se un attacco o una difesa manca di uno scopo o consapevolezza chiara,

risultando erroneo e non conforme agli standard del Bingdao, tali azioni sono considerate “attacchi o difese cieche.” Questo include colpi fuori bersaglio (come pugni, calci o proiezioni non conformi agli standard del Bingdao), oltre ad azioni ripetute senza intento chiaro, senza pausa per correggere la tecnica.

- La perdita di controllo sulla tecnica include “applicazioni pericolose di tecniche,” cioè azioni finalizzate a danneggiare l'avversario, anche se non si verifica un colpo.
- Se le azioni non vengono fermate e si ripetono, chiaramente non conformi agli standard di attacco o difesa, l'arbitro può sanzionare per “attacco o difesa cieca.”
- Se entrambi gli atleti commettono infrazioni simultaneamente, dopo che l'arbitro ha chiamato “stop,” entrambi saranno sanzionati.
- Caduta a terra: eccetto quando entrambi i piedi toccano terra, qualsiasi altra parte del corpo che tocca terra è considerata caduta.

## **Capitolo 7 – Giuria Arbitrale e Giudizio della Vittoria**

### **Articolo 23 – Giuria Arbitrale**

La giuria arbitrale per ogni incontro è composta da un arbitro capo, tre giudici di linea e un arbitro supervisore.

Durante la competizione, l'arbitro capo, i giudici di linea e l'arbitro supervisore non devono rappresentare lo stesso paese o la stessa squadra degli atleti partecipanti all'incontro. Inoltre, almeno due giudici devono provenire da paesi o squadre differenti.

La giuria arbitrale viene formata in modo casuale da una lista di arbitri, giudici di linea e supervisori qualificati fornita dal comitato arbitrale.

### **Articolo 24 – Collegialità**

Discussione Collegiale

Se l'arbitro capo rileva un errore evidente o una omissione, può interrompere l'incontro e convocare i giudici per una discussione.

Le discussioni si tengono solo per errori relativi all'attribuzione di 2 punti.

Se almeno due giudici concordano che si è verificato un errore, l'arbitro capo deve correggere la decisione.

Durante la discussione, l'incontro è sospeso, gli atleti tornano alle posizioni di partenza e i giudici consultano.

Se necessario, può essere utilizzata la riproduzione video per analizzare situazioni controverse.

### **Articolo 25 – Giudizio della vittoria**

- **Vittoria per Punti:** Un concorrente vince se è il primo a totalizzare 3 punti o se ha più punti al termine dell'incontro secondo la decisione dei giudici.
- **Vittoria per Rinuncia dell'Avversario:** Un concorrente vince se l'avversario non si presenta all'incontro, non può continuare o si ritira.
- **Vittoria per Fallo:** Un concorrente vince se l'avversario commette un fallo grave che provoca un infortunio e impedisce la continuazione dell'incontro.
- **Round Extra:** In caso di parità al termine dell'incontro, si terrà un round supplementare per determinare il vincitore.
- **Rinuncia:** Un concorrente può rinunciare per infortunio (con certificato medico) o per non corrispondenza della categoria di peso. Se rinuncia senza valida motivazione, tutti i suoi risultati saranno annullati.

## Capitolo 8: Inizio, sospensione e fine dell'incontro

### Articolo 26 – Inizio

Prima dell'incontro, gli atleti si posizionano nelle rispettive aree di partenza mentre l'arbitro capo verifica che i giudici di linea, il cronometrista e il segnapunti siano pronti. L'arbitro dà quindi il comando "Preparatevi" con un gesto, e gli atleti eseguono un gesto di saluto. Dopo il comando "Inizio", l'incontro ha inizio.

#### **Importante:**

Gli atleti possono entrare nell'area di gara solo su istruzione dell'arbitro.

### Articolo 27 – Sospensione

- (a) L'arbitro ordina "Stop", l'orologio si ferma; al momento della ripresa, l'orologio riprende a funzionare.  
 (b) L'arbitro sospende l'incontro nei seguenti casi:

- Quando un atleta segna punti.
- Quando un atleta commette un fallo.
- Quando un atleta si infortuna.
- Quando l'equipaggiamento protettivo dell'atleta è allentato e interferisce con la gara.

- Quando la spada si rompe o si verificano altri incidenti.
- Quando l'atleta alza la mano per richiedere un timeout per motivi oggettivi.
- Quando l'arbitro istruisce l'atleta a sistemare l'abbigliamento o l'equipaggiamento protettivo.
- Quando si devono risolvere problemi imprevisti sul campo o eliminare situazioni di pericolo.
- Quando l'arbitro capo corregge un errore di giudizio.
- Quando la gara è influenzata da fattori oggettivi come l'illuminazione o le condizioni della sede.

**Note:**

Dopo la sospensione, l'atleta deve tornare nell'area di partenza per riprendere l'incontro.

Dopo la sospensione, l'arbitro deve riprendere l'incontro prontamente secondo le regole, senza ritardi.

**Articolo 28 – Fine**

(a) Al termine dell'incontro, l'atleta deve tornare nell'area di partenza, e l'arbitro deve posizionarsi sulla linea di penalità e annunciare il risultato.

(b) L'incontro termina nelle seguenti situazioni:

- Il tempo dell'incontro è scaduto.
- Una delle parti si astiene.
- Una delle parti perde a causa di un fallo.
- Durante i tempi supplementari si verifica la "priorità punti".

## **Capitolo 9: Ricorsi**

### **Articolo 29 – Ricorso**

#### **Regole Generali per i Ricorsi**

Se l'arbitro viola le regole di gara, l'allenatore o il rappresentante ufficiale della squadra possono presentare un ricorso.

Il ricorso deve essere presentato sotto forma di relazione scritta, consegnata immediatamente dopo il contest in cui è sorta la controversia. L'allenatore o il rappresentante ufficiale della squadra devono firmare la relazione scritta.

La denuncia deve riportare il nome dell'atleta, l'elenco degli arbitri della gara e il contenuto dettagliato e preciso della lamentela. Non saranno accettati ricorsi relativi agli standard generali delle penalità.

La parte che presenta il ricorso ha la responsabilità di fornire le prove pertinenti.

Durante la gara, se si verifica un errore operativo amministrativo, l'allenatore può direttamente segnalare all'arbitro o al giudice di linea di sospendere la gara per correggere l'errore.

Se la commissione arbitrale ritiene che il ricorso sia valido, prenderà le misure necessarie per porvi rimedio. La cauzione versata per il ricorso sarà restituita dal comitato organizzatore della competizione.

Se la commissione arbitrale ritiene che il ricorso sia infondato, il ricorso sarà respinto e la cauzione sarà confiscata.

Ogni squadra deve accettare la decisione finale della Commissione Arbitrale.

In base al risultato della decisione, la commissione arbitrale redigerà un rapporto di gestione del

reclamo, descrivendo la conclusione delle indagini e del giudizio, specificando le ragioni correlate. Tutti i membri della commissione arbitrale firmano il rapporto e lo presentano al rappresentante tecnico per l'archiviazione.

Se la commissione arbitrale decide che il ricorso è fondato, deve sollecitare il comitato degli arbitri e il comitato organizzatore a prendere le misure correttive appropriate, che includono:

- Ripetere le gare interessate.
- Emissione di un richiamo per prevenire situazioni simili nelle gare successive.
- Presentare una lettera di raccomandazione al comitato degli arbitri e imporre le sanzioni corrispondenti agli arbitri coinvolti.