

## REGOLAMENTO OPEN TAI CHI EUROPA CUP

### FORMA:

- Forma a solo Tai Chi Chuan, Liang Yi, Bagua Zhang, Xing Yi Quan – con o senza armi
- Forma a squadre Tai Chi Chuan, Liang Yi, Bagua Zhang, Xing Yi Quan – con o senza armi

### PUSH HANDS:

- Piedi fissi
- Libero

### LE REGOLE:

Le regole sono basate sui seguenti principi fondamentali:

- Le regole devono essere facili da leggere, capire e spiegare
- Deve essere semplice poterle applicare
- Le regole devono permettere ai partecipanti di esprimere le proprie capacità al più alto livello possibile, mantenendo un livello ragionevole di sicurezza per ciascun partecipante.

### REGOLE GENERALI:

1 PARTECIPAZIONE: la partecipazione è aperta a tutte le associazioni, federazioni e enti di promozione sportiva in regola con il tesseramento.

2 PAGAMENTO: il pagamento delle quote di gara deve essere saldato entro il 22 maggio tramite bonifico bancario a :

T.K.O. - Tai Chi Kung Fu Organization, via Padova, 20 Selvazzano Dentro - 35030 PADOVA  
IT47 V030 6909 6061 0000 0160 184

Inserire nella causale il nome dell'ASD e il numero di partecipanti.

**Eseguito il bonifico si chiede di inviarne una copia all'indirizzo mail: [info@wudang.it](mailto:info@wudang.it)**

3 MODULI DI REGISTRAZIONE: i moduli devono arrivare agli organizzatori entro e non oltre la data decisa. I moduli che arriveranno oltre tale data NON permetteranno al concorrente di essere accettato per la gara.

4 REGISTRAZIONI E PESATURA: i concorrenti devono presentarsi per la registrazione e la pesatura alla data e ora stabilita dagli organizzatori. Oltre l'orario stabilito, non verranno accettate registrazioni.

5 ASSICURAZIONE: firmando il modulo di registrazione i partecipanti accettano le regole e i rischi della competizione. Nessun organizzatore del WFSA è responsabile in caso di incidenti. È una responsabilità dei partecipanti avere un'adatta assicurazione.

6 CORRETTEZZA: i concorrenti devono comportarsi con spirito sportivo e non cercare ingiusti vantaggi sugli altri partecipanti o cercare scappatoie nelle regole ecc

7 RISPETTO DELLE REGOLE: i partecipanti che non rispettano le regole saranno avvertiti, verranno privati di alcuni punti (nella forma) o i punti verranno assegnati all'avversario ( nel push hands). In casi gravi il partecipante sarà squalificato

8 APPELLI: gli appelli che necessitano giudizio e decisioni devono essere presentati alla segreteria di gara in forma scritta entro un'ora dall'incidente che deve essere preso in considerazione. Gli appelli saranno giudicati dal comitato appelli. Gli appelli non devono essere presentati durante le gare di push hands, ma solo alla fine della gara. È richiesto un deposito di 80€ al momento dell'appello. Il deposito sarà ripagato se l'appello è fondato, indipendentemente dalla decisione finale.

9 INCIDENTI: spetta ai medici la decisione riguardo agli incidenti, se far continuare o meno il concorrente coinvolto. La decisione dei medici non può essere discussa

10 SQUALIFICA: se un concorrente non si presenta nell'area di gara dopo essere stato chiamato tre volte verrà squalificato da quella gara. Se il concorrente non si presenta perché è impegnato in un'altra gara deve informare il Direttore di Gara per evitare la squalifica. L'avvertimento può essere fatto dal concorrente o tramite un portavoce.

11 PAUSA TRA GARE DIVERSE: il partecipante ha diritto a 2 minuti di pausa tra un'incontro o tra una dimostrazione di forma e l'altra.

12 PARTECIPANTI JUNIOR. I partecipanti minori di 18 anni possono partecipare con il consenso dei propri maestri e un'autorizzazione scritta dai genitori.

13 CATEGORIE DI GARE: l'organizzazione si riserva il diritto di cambiare le categorie di gara se necessario. Gli organizzatori non possono garantire che tutte le gare avranno luogo. È richiesto un minimo di due partecipanti ad ogni evento, altrimenti l'evento sarà cancellato. Se ci sono solo due partecipanti in una categoria la medaglia sarà data solo al primo, se ce ne sono tre, la medaglia sarà data ai primi due classificati.

#### REGOLE PER GARE DI FORMA:

14 PUNTEGGIO: il punteggio per ogni gara di forma è assegnato da 3 giudici da un minimo di 0,0 ad un massimo di 10,0 usando i criteri per questo tipo di gara. Il punteggio finale è dato dall'addizione dei 3 differenti punteggi, e poi dalla divisione per 3 di questa somma. Se due o più punteggi finali sono uguali si decide di eliminare il punteggio più alto e quello più basso.

15 MASSIMA DIFFERENZA NEL PUNTEGGIO: se nei punteggi c'è una differenza di 1.5 punti assegnati tra due giudici, è necessario che ci sia una riunione tra giudici, al termine della quale i giudici riassegneranno il punteggio. Se continua ad esserci una differenza di 1.5 i giudici devono appellarsi al comitato tecnico.

16 RIUNIONE DEI GIUDICI DOPO LA PRIMA PERFORMANCE. Dopo la prima performance di ogni gara, i giudici avranno una riunione per decidere il livello della performance ed il punteggio. Tranne che per questa riunione i giudici normalmente non parleranno tra loro durante le gare.

#### FORMA A SOLO

17 LIVELLI DI ESPERIENZA: tutte le forme a solo sono divise nei seguenti livelli di esperienza:

- Principianti(Beginner): meno di due anni di pratica dello stile
- Intermedi(Intermediate): meno di 5 anni di pratica dello stile
- Avanzati (Open): dopo i 5 anni di pratica dello stile
- Over 55: oltre i 55 anni

#### CATEGORIA OVER 55

Partecipanti "OVER 55" ( non meno di 55 anni ) di Tai Chi o Pakua e Xing yi.. possono scegliere di partecipare nella categoria senior della forma a mani nude. Questo sarà un evento misto dove i

partecipanti di diversi stili competeranno tra loro. Gli over possono anche scegliere di partecipare nelle normali gare di forma.

18 LIVELLI DI ESPERIENZA IN DIFFERENTI ARTI MARZIALI: un concorrente può avere livelli di esperienza diversi in diverse arti marziali. ( esempio: intermedio in tai chi e principiante Bagua)

19 LIVELLI DI ESPERIENZA IN DIVERSI STILI: stili differenti della stessa arte marziale sono considerati la stessa arte marziale. (esempio un concorrente non può essere principiante in Tai chi stile yang e intermedio in Tai chi stile Chen)

20 CATEGORIE DI FORMA A SOLO:

#### TAIJI QUAN

- Taiji quan stile Chen
- Taiji quan stile Yang
- Taiji quan stile Wu
- Taiji quan stile Hao (wu)
- Taiji quan stile Fu
- Taiji quan stile Zheng manqing
- Taiji quan fast form (Liang yi, Cannon fist..)
- IWUF-42 forma a mani nude
- Altri stili di taiji quan a mani nude.

#### BAGUA ZHANG

#### XING YI QUAN

21 CATEGORIE DI FORME CON ARMI

- Spada (jian)
- Sciabola (dao)
- Lancia/bastone
- Ventaglio
- Altre armi

Differenti stili di arti marziali competeranno insieme nelle gare di forma con armi.

22 GARE EFFETTIVE: dipenderanno dal numero dei partecipanti nelle varie categorie, che potrebbero essere suddivise in sotto categorie. (esempio: puo crearsi una categoria differenziata di forma 24 stile yang se ci saranno abbastanza concorrenti per questa forma) nel modulo di registrazione i partecipanti dovranno specificare con che forma e stile desiderano partecipare.

23 LIMITI PER LE FORME A SOLO: tutte le forme a mani nude, devono essere concluse in 4 minuti o meno.

24 FUORI TEMPO: se la performance non si conclude entro i 4 minuti 1 punto per ogni giudice sarà sottratto dal punteggio totale. Il partecipante deve fermarsi quando il limite massimo di tempo è stato raggiunto.

25 FINALI: se ci sono più di 3 concorrenti in una gara di forma ci sarà un round di qualificazione. I 3 concorrenti con il punteggio più alti passeranno al round finale. Il concorrente che ha il punteggio più basso comincerà per primo nel round finale. Il Direttore di Gara in accordo con i giudici può decidere di far eseguire

le forme a due o più concorrenti contemporaneamente. In questi casi qualsiasi invasione dell'area degli altri concorrenti porterà ad una deduzione di punti dal concorrente che ha invaso l'area.26 PAREGGIO IN FINALE: in caso di parità al primo secondo o terzo posto i giudici chiederanno di ripetere la forma.

27 CRITERI PER FORMA A MANI NUDE: i seguenti criteri di giudizio saranno usati per tutte le forme a mani nude:

- Corretta postura
- Corretta posizione
- Distinzione tra yin e yang
- Intenzione e attenzione
- Coordinazione
- Transazioni morbide tra una tecnica e l'altra
- equilibrio nel giro e nel passo
- Morbidezza e rilassamento del corpo
- aspetto estetico
- spirito marziale

28 CRITERI PER LE FORME CON ARMI

- corretta postura
- corretta posizione
- distinzione tra yin e yang
- intenzione ed attenzione
- armonia tra il corpo e l'arma
- uso corretto dello jin
- equilibrio e agilità
- controllo dell'arma
- aspetto estetico
- spirito marziale

29 FALLI NELLE GARE DI FORMA: i seguenti falli comportano la detrazione di un punto per ogni giudice:

- esitazione nella forma
- performance con evidenti movimenti inappropriati
- perdere il controllo dell'arma. Ad esempio far cadere l'arma, colpire il pavimento con l'arma o tagliarsi con l'arma.
- Finire la forma rivolti dal lato sbagliato
- Se la forma eseguita non è ovviamente uno stile interno, i giudici contatteranno il comitato tecnico che ha il diritto di squalificare il concorrente.

FORME VELOCI

La forma veloce è principalmente eseguita velocemente o con cambiamenti improvvisi di velocità. In questo eventi sono inclusi "Chen cannon punch" "traditional Yang kuai quan" "Lyang Yi chuan" ecc. in caso di dubbio contattare l'organizzazione.

30 CRITERI DI GIUDIZIO PER FORMA VELOCI: i criteri di giudizio sono gli stessi della regola 27 con l'aggiunta di.

- Uso della forza esplosiva (jin)
- Chiarezza e definizione delle tecniche

FORMA A SQUADRE:

questa categoria è per gruppi di persone che eseguono insieme una forma a mani nude o con armi.

31 GRANDEZZA DELLA SQUADRA: il gruppo deve essere composto da 3 persone.

32 LIMITI DI TEMPO PER LE FORME A SQUADRE: i limiti sono gli stessi della regola 23

33 CRITERI DI GIUDIZIO PER LE FORME A SQUADRE: i criteri sono gli stessi della regola 27 per le forme a mani nude e della regola 28 per le forma con armi con le seguenti aggiunte:

- Gestione del tempo e dello spazio
- Coordinazione tra i membri del gruppo

CONDOTTA PER LE GARE DI FORMA

Alla chiamata il concorrente dovrà entrare nell'area di gara, fare il saluto ai giudici e presentarsi con nome e cognome e nome della forma che intende eseguire. Nelle forme di gruppo un componente presenterà la squadra con il nome della scuola e la forma che verrà eseguita.

Il cronometro partirà appena il concorrente inizierà la forma.

Il concorrente dovrà aspettare che i giudici mostrino i loro punteggi prima di fare il saluto e uscire dall'area di gara.

REGOLE PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

PUSH HANDS

34 CATEGORIE per BAMBINI e RAGAZZI:

- 
- 5 - 6 anni
- 7 – 8 anni
- 9 – 10 anni
- 11 – 12 anni
- 13 – 14 anni
- Cadetti : nati nel 1998 – 1999 – 2000 ( dai 15 ai 17 anni )
- Junior : nati nel 1997 – 1996 – 1995 ( dai 17 ai 20 anni )
- Senior: per i nati dal 1994 in poi ( 21 anni ) sono valide le categorie di peso elencate alla regola 35.

35 CATEGORIE DI PESO: ( le seguenti classi di peso saranno usate per tutte le gare di Push Hands )

donne: -52kg, -57kg, -61kg, -64kg, -67kg, -71kg, -75kg, -80 kg, -85 kg, +85 kg.

Uomini: -60kg, -66kg, -73kg, -77kg, -81kg, -85kg, -90kg, -95kg, -100kg, -110kg, +110kg

Se ci sono pochi concorrenti per una classe di peso, la classe potrà essere annullata o combinata con un'altra classe.

36 CORRISPONDENZA DELLE CLASSI DI PESO: al momento della pesatura, il concorrente che non rientra nella classe di peso per cui ci è registrato, non è assicurato di trovare un posto nella competizione

37 VESTIARIO Tutti i concorrenti devono essere a piedi nudi o calzare scarpe leggere da arti marziali e avere un abbigliamento appropriato. Avere gioielli, orologi occhiali e altri oggetti che possono danneggiare l'avversario o il concorrente sono proibiti. Le unghie devono essere corte, e i capelli lunghi devono essere legati. I giudici devono essere in grado di vedere i piedi dei concorrenti. Le maniche delle t-shirt non devono coprire i gomiti le mani e le braccia non devono essere coperte di alcun tipo di sostanza.

38 DURATA DELL'INCONTRO: la durata dell'incontro è di 1 minuto per round. Il tempo continuerà fino a che il giudice non chiamerà il time out.

39 CLINCH: in caso di clinch dove non viene applicata nessuna tecnica l'arbitro può fermare e far ripartire l'incontro.

40 GOLDEN POINT: in caso di parità alla fine dell'incontro, i concorrenti dovranno sostenere un ulteriore round in cui il primo concorrente che guadagnerà un punto valido sarà il vincitore.

PUSH HANDS PIEDI FISSI: PH CON PIEDE AVANZATO, PH A PIEDI PARALLELI

41 POSIZIONE DI PARTENZA NEL PH PIEDI FISSI con PIEDE AVANZATO: i concorrenti sono di fronte con il piede sinistro sulla linea di metà. L'arbitro mette il braccio sinistro dei concorrenti in contatto, la mano destra dei concorrenti è sul gomito sinistro dell'avversario (no presa!). Iniziare la forma di spingi mano delle Quattro direzioni o Quattro forze, l'incontro comincia al comando dell'arbitro che verrà dato appena entrambi i concorrenti sono rilassati. All'inizio del secondo round i concorrenti cambieranno il piede avanti. Per i bambini fino a 7 anni (compresi) la partenza sarà con il braccio a contatto senza movimenti.

42 POSIZIONE DI PARTENZA NEL PH PIEDI FISSI PARALLELI: i concorrenti sono di fronte con i piedi paralleli posizionati nella zona designata. Entrambi i concorrenti devono unire le mani a quelle dell'avversario rimanendo completamente in contatto con il dorso dei palmi e le dita orientate verso il cielo (allineate con le proprie spalle) mantenendo la stessa separazione tra le mani dei rispettivi atleti ed i rispettivi petti. L'incontro incomincia al comando dell'arbitro.

43 TECNICHE PERMESSE NEL PH PIEDI FISSI: (CON PIEDE AVANZATO E A PIEDI PARALLELI)

le seguenti tecniche sono permesse:

- Peng
- Lu
- Ji
- An
- Cai

- Lie
- Zhou (no gomiti)
- Kao

#### 44 FALLI NEL PH PIEDI FISSI (CON PIEDE AVANZATO E A PIEDI PARALLELI)

- Colpi
- Attacchi all'inguine, gambe, testa e gola
- Calci
- Atterrare
- spazzate
- prese/blocchi alle articolazioni
- mordere
- graffiare con le unghie
- tirare vestiti o capelli
- bloccare o far presa sull'avversario al collo, alla schiena o alla testa.
- Colpi o altri attacchi ai centri nervosi sono severamente vietati
- Le concorrenti non possono attaccare o spingere volontariamente al seno l'avversaria.
- SOLO NEL PH A PIEDI PARALLELI: non è ammesso il dorso: non si può colpire o tirare per il dorso

#### 45 PUNTEGGIO NEL PUSH HAND A PIEDI FISSI

- 1 punto se l'avversario alza una qualsiasi parte del piede da terra.
- SOLO NEL PH CON PIEDE AVANZATO: La pianta del piede davanti può essere alzata se il tallone rimane appoggiato al terreno.
- 2 punti se l'avversario muove entrambi i piedi.
- 4 punti se l'avversario tocca a terra con una qualsiasi parte del corpo.

#### PUSH HAND LIBERO

Nel push hands libero l'area di gara è un quadrato di 4×4 m. i concorrenti possono muoversi liberamente all'interno di quest'area

Le regole sono le stesse del PUSH HAND piedi fissi con le seguenti aggiunte/cambiamenti:

46 POSIZIONE DI PARTENZA NEL PUSH HAND MOBILE: i concorrenti sono in contatto solo con il braccio sinistro e girano intorno formando un cerchio (in senso antiorario). L'incontro comincia con lo "start" del giudice.

47 SECONDO ROUND: nel secondo round i concorrenti cominciano l'incontro con il braccio destro a contatto girando in senso orario.

#### 48 TECNICHE PERMESSE PUSH HAND MOBILE:

- Spazzata bassa
- prese a livello dalla vita in giù

- far inciampare sulla gamba
- contro proiezioni
- bloccare il concorrente da dietro la schiena
- afferrare le gambe

NB: le spazzate dovrebbero essere precedute dalla rottura della struttura e dell'equilibrio dell'avversario, calciare le gambe dell'avversario non è considerato spazzata.



#### 49 PUNTEGGIO PUSH HAND LIBERO

- 1 punto se l'avversario mette un piede fuori dall'area di gara
- 2 punti se l'avversario mette entrambi i piedi fuori dall'area di gara
- 4 punti se l'avversario appoggia una qualsiasi parte del corpo al terreno
- 8 punti se l'avversario viene lanciato fuori dall'area di gara (lascia l'area di gara in aria e cade a terra)

#### PUNTO STOP (BAMBINI/RAGAZZI)

#### 50 TIPI DI COMPETIZIONE

Combattimento a Punto Stop I livello Principianti fino a 24 mesi di pratica reale (si intende che i mesi di pratica ottenuti con precedenti arti marziali siano cumulati a quelli del Kung Fu e segnati sul Pass. Ad ogni tecnica portata a bersaglio valido viene attribuito un punteggio interrompendo l'incontro. Il contatto é leggero no KO.

Le competizioni devono essere individuali.

#### 51 CATEGORIE

- 
- 5 - 6 anni
- 7 – 8 anni
- 9 – 10 anni
- 11 – 12 anni
- 13 – 14 anni

#### 52 TEMPI DI COMBATTIMENTO

Per ogni categoria si prevede 1 round della durata di 1 minuto. round di 30" per le categorie di 1 livello e un ulteriore round per le categorie di 2 livello.

#### 53 ABBIGLIAMENTO ED ACCESSORI PROTETTIVI PER I COMBATTENTI

1. Il concorrente dovrà essere scalzo ed indossare l'uniforme tradizionale della propria scuola composta da giacca cinese e pantaloni o maglietta a tinta unita e pantaloni senza scritte. Non sono ammesse magliette con loghi sociali appariscenti o pubblicitari e pantaloncini corti.

2. Gli Atleti non devono indossare indumenti, protezioni, ed oggetti se non quelli stabiliti.

L'atleta al momento della presentazione in pedana se indossa anelli, spille, catenine , orologi , braccialetti ed altri oggetti verrà penalizzato di un punto.

3. Protezioni:

A. Durante il combattimento gli atleti devono obbligatoriamente indossare:

Caschetto

Paradenti singolo o doppio

Guantini

Conchiglia (per gli uomini)

Reggiseno sportivo con coppette o paraseno (per le ragazze)

Corpetto cinese

Paratibia con parapiede non a scarpa

Appendice all'equipaggiamento degli Atleti:

1. I concorrenti devono avere il loro equipaggiamento personale pulito ed ordinato e

omologato per le competizioni, non sono ammessi materiali non conformi vedi corpetti di altre discipline marziali ecc.

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

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

4. Sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai combattenti, a proprio rischio e pericolo.

5. Il concorrente deve indossare la cintura (o il corpetto) del colore rosso o nero secondo la chiamata.

#### 54 COMPORTAMENTO

1. I partecipanti devono rispettare, gli ordini ed i richiami dell'Arbitro durante il combattimento.

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

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

4. 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.

5. 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.

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

7. E' vietato masticare chewingum durante la gara.

8. Stimolanti ed altre pratiche fraudolenti sono severamente proibite e perseguite a termini di legge. Verranno eseguiti controlli antidoping a campione.
9. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi puntuali e con la tenuta tradizionale 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).

#### 55 INADEMPIENZE

1. Tutti gli Allievi devono essere provvisti di Certificato medico tipo "Agonistico" (è sufficiente il tipo rilasciato per la pratica di attività sportive in cui non è previsto il K.O.). In caso contrario il concorrente non può partecipare.
  2. Un Atleta che è stato iscritto al torneo ma non è in grado di prenderne parte a causa di ferite, malattie o altri motivi, deve notificarlo al Direttore di Gara prima dell'inizio della competizione. La sua assenza deve essere considerata come un caso di rinuncia.
  3. Un partecipante che durante il torneo s'infortuna e non si presenta al successivo combattimento, è dichiarato perdente.
  4. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima della ripresa, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sul quadrato.
5. L'atleta che non riesce ad esprimere una tecnica pulita e con autocontrollo può essere immediatamente squalificato.

#### 56 CHIAMATE

Le chiamate sono intervallate nel modo seguente:

L'annunciatore chiama i due Atleti in gara e invita a prepararsi i concorrenti per il combattimento successivo:

- 1ª chiamata: "Sulla pedana di destra si presentino Tizio, rosso, e Caio, nero, e si preparino x, rosso, e y, nero".

- Se uno o entrambi gli Atleti in gara non si presentano:

Dopo 1 minuto :2ª chiamata: "Sulla pedana di destra si presenti ....."

Dopo 30 secondi:3ª chiamata: "Ultima chiamata; sulla pedana di destra Sì presenti ....."

Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata, è squalificato ed è sancita, per abbandono dell'avversario, la vittoria del combattente presente sull'area di gara:

"Per assenza dell'avversario, vince....."

E' il cronometrista che è incaricato a controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra. Al termine, dopo aver pronunciato il nome del vincitore ("Vince Nero, Caio"), l'annunciatore deve ripetere le operazioni di chiamata per il successivo incontro.

## 57 PROTOCOLLO DI GARA

1. Alla chiamata gli atleti devono presentarsi accompagnati dal proprio Coach alla postazione rossa o nera, come indicato dalla giuria.
2. Il primo atleta chiamato è identificato con il colore rosso e deve collocarsi alla destra, guardando il tavolo della giuria.
3. I due combattenti devono eseguire il saluto yin-yang (palmo e pugno) quando entrano e quando escono dal quadrato di gara.
4. I combattenti all'inizio dell'incontro devono porsi di fronte, ciascuno ad 1.5 metri dal centro dell'area. Tale punto è segnalato da una riga.
5. All'inizio del combattimento, i due concorrenti, su comando dell'Arbitro centrale, devono eseguire il saluto prima verso il tavolo di Giuria, dopo tra loro; al termine dell'incontro, viceversa salutano anche l'allenatore dell'avversario.
6. I combattenti non devono lasciare il quadrato di gara fino a quando il risultato è annunciato dall'Arbitro incaricato.
7. Il vincitore del combattimento è proclamato dall'Arbitro centrale mediante alzata del braccio.

## 58 COMPOSIZIONE DELLA GIURIA

### 1. Direttore di Gara

E' nominato dal Consiglio Nazionale; è il responsabile generale della conduzione della competizione controlla e coordina le gare e i tempi sulle pedane le operazioni di peso, controlla gli attrezzi e gli accessori protettivi fuori dalla pedana; dispone l'organizzazione generale del o dei Campi di gara; coordina il lavoro degli Ufficiali di Gara; controlla la tenuta degli arbitri e risponde ai quesiti, ai problemi ed ai ricorsi a Lui proposti; decide sulla soluzione dei problemi che sorgono nel corso della competizione secondo i regolamenti ma non ha il diritto di modificare tali norme; deve dare direttive al gruppo degli arbitri.

E' responsabile dell'organizzazione del lavoro degli arbitri del suo gruppo. Si pone sull'Area di Gara ed impartisce gli ordini; è il responsabile dell'incontro e ne controlla l'andamento; esamina gli accessori protettivi dei concorrenti sulla pedana; controlla i combattenti con comandi e gesti e che le regole del combattimento siano rispettate; segnala al tavolo le uscite dalla pedana dei contendenti; attribuisce le penalità, segnalando la penalizzazione al tavolo di Giuria per la registrazione; decide la squalifica del concorrente in caso di grave scorrettezza, dopo la convocazione degli arbitri laterali; protegge i concorrenti e li difende dagli infortuni; dichiara l'inizio e la fine d'ogni round, l'interruzione e la continuazione; fa fermare il tempo al cronometrista ad ogni pausa; al termine segnala il proprio giudizio tecnico come per gli arbitri laterali; ha l'ultima parola quando vi è una controversia fra gli arbitri; su un errore arbitrale evidente, può chiedere la revisione agli Arbitri laterali per la decisione definitiva; proclama il vincitore con l'alzata del braccio.

### 3. Co-Giudici o Giudici laterali:

Da un minimo di due ad un massimo di quattro per ogni area di gara. Si pongono agli angoli dell'area di gara; controllano le protezioni e la divisa dei combattenti; coadiuvano l'Arbitro centrale segnalando anomalie,

pericoli o scorrettezze, richiamando l'attenzione dell'Arbitro Centrale con un colpo di fischietto; donano la loro sincera opinione su ogni fase dell'incontro quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale; attribuiscono i punti nella competizione rispettando le regole; possono chiedere chiarimenti sulle decisioni prese dall'arbitro centrale; sono convocati dall'arbitro centrale per esprimere un giudizio in caso di squalifica di un concorrente o in casi particolari che avvengono durante la competizione. Al termine d'ogni incontro devono consegnare al Tavolo di Giuria, con l'Arbitro centrale, il loro giudizio vincolante sul vantaggio o la parità tra gli atleti.

Al tavolo di Giuria (minimo due per ogni Area di gara):

A. Segretario di Giuria addetto al computer:

Controlla l'identità dei concorrenti e che siano stati correttamente registrati, coadiuvando il Direttore di Gara e il capo addetto alle note; coadiuva nelle operazioni di peso dei concorrenti; accetta o respinge i concorrenti (es./ controlla che il concorrente sia in possesso di tutti i requisiti richiesti per partecipare alla gara); controlla la compilazione dei tabelloni di gara e la regolare iscrizione degli atleti; fornisce la lista dei concorrenti accettati per la trascrizione pubblica; annuncia gli incontri imminenti; annuncia i risultati degli incontri; registra le penalizzazioni e le uscite dalla pedana di gara segnalate dall'Arbitro Centrale e controlla il giudizio da parte di tutti gli Arbitri al termine d'ogni incontro. Firma i tabelloni di gara.

B. Assistenti di Giuria:

Coadiuvano il Segretario di Giuria per i compiti istituzionali, annunciano gli atleti e preparano i fogli di gara.

C. Cronometrista addetto al computer:

Controlla i gong e si assicura che i cronometri funzionino correttamente; controlla il tempo di gara; in caso di tempo a stop arbitrale ferma il cronometro su ordine specifico dell'Arbitro Centrale e riprende il conteggio al comando di continuazione dell'incontro; fa partire un minuto di stallo a richiesta dell'Arbitro Centrale; controlla gli intervalli tra le chiamate degli atleti in gara; fornisce il segnale di fine round; suona la fine del round in caso di raggiungimento del numero massimo di uscite consentite dalla pedana da parte di un Atleta o del raggiungimento del totale di 6 penalità

D. Il Medico:

Deve dare il proprio parere professionale quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale.

Se il medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare l'incontro, l'Arbitro dovrà rispettare tale decisione.

E. Commissione o commissario di arbitraggio:

La commissione o il commissario nominato dal Consiglio della WFSF lavora sotto la

direzione del comitato organizzativo ed è composta per le gare minori da una persona e da 3 per le gare superiori. I suoi compiti sono quelli di accettare i reclami delle squadre partecipanti che hanno obiezioni sull'operato degli arbitri. Una volta ricevuto il reclamo la commissione deve cercare di risolverlo subito per non interrompere la gara. In caso di necessità può rivedere le immagini video registrate e se è il caso prendere decisioni sulla ratifica o l'omologazione del verdetto arbitrale, si deve astenere se la decisione

avviene su atleti della propria società. La decisione della Commissione o del commissario di arbitraggio è finale.

F. Commissione controllo delle gare:

Il controllo e l'eventuale deferimento del commissario di arbitraggio, del direttore di gara, del capo arbitro e degli arbitri sono compiti del consiglio direttivo della WFSF.

N.B. Alcuni di questi compiti possono in via transitoria essere riassunti ed accorpati da una stessa persona.

## 59 UNIFORME PER GLI UFFICIALI DI GARA

Gli Ufficiali di gara convocati devono indossare l'uniforme a seguito prevista:

- giacca blu scuro
- camicia bianca
- cravatta blu scuro
- pantaloni grigio scuro
- calze grigie, nere, blu o bianche
- scarpette ginniche leggere nere o bianche durante l'arbitraggio
- distintivo WFSF sul petto della giacca a sinistra
  - nel periodo estivo gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale, appuntando il distintivo sul lato sinistro del petto della camicia bianca, e/o con una polo.
- A discrezione della WFSF potranno essere adottate camicie o felpe particolari.

## 60 SEGNALI DURANTE LA COMPETIZIONE

1. I combattenti devono rispettare i segnali dell'Arbitro durante il combattimento.
2. Il segnale "pronti" è dato all'inizio d'ogni round ed il suono del gong ne segna la conclusione.
3. Se si verificassero problemi durante la competizione, l'arbitro centrale ferma il combattimento.
  4. Nel caso che un'atleta raggiunga i 6 punti di penalità, l'addetto ai punti deve segnalare la fine dell'incontro. Tale atleta penalizzato deve essere squalificato.
5. I punteggi attribuiti dagli arbitri sono raccolti alla fine di ogni round.
6. Il verdetto è comunicato dall'addetto dal tavolo della giuria (vittoria al rosso o al nero).
7. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.

## 61 METODI DI ATTACCO E DIFESA

1. Si applicano i metodi di attacco e difesa propri del combattimento agonistico di Kung- Fu.



2. Sono consentite tecniche con la parte frontale e dorsale del guantino, e tecniche di piede.

3. Sono altresì consentite tecniche di sbilanciamento e proiezione non pericolose (ovverosia quando si consente all'avversario di compiere un'efficace tecnica di caduta).

## 62 PARTI VALIDE

- La testa esclusa gola e nuca
  - Il tronco frontale, laterale , dalla linea delle spalle alla cintura (linea anche) esclusi i genitali.
  - Le gambe: le cosce per i calci circolari e la zona malleolo posteriormente per le spazzate. Per il I livello non sono comunque consentiti i seguenti tipi di attacco:
    - Tecniche di calcio saltate (con distacco di tutte e due i piedi da terra)
    - Pugni e calci circolari con avvitemento
    - Colpi con punta delle dita e taglio della mano
    - Colpi di ginocchio e gomito
    - Qualsiasi tipo di proiezione
    - Qualsiasi tipo di bloccaggio , leva o torsione alle articolazioni.
    - Manovre di strappo
  
  - Colpi con punta delle dita e taglio della mano
  - Colpi di ginocchio e gomito
  - Qualsiasi tipo di leva articolare
  - Manovre di strappo
  - Colpi di testa
  
  - La testa esclusa gola e nuca
  - Il tronco frontale, laterale dalla linea delle spalle alla cintura (linea anche)
  - Le gambe: le cosce per i calci circolari e la zona malleolo posteriormente per le spazzate
- Per il III livello non sono comunque consentiti i seguenti tipi di attacco:

- Colpi di gomito e ginocchia
- Manovre di presa a strappo
- Qualsiasi tipo di leva o torsione alle articolazioni
- Colpi di testa

#### 63 PUNTI

- Caduta a terra dell'avversario su proiezione netta o spazzata, eseguita restando in piedi in equilibrio.
- Caduta a terra. (Portare una tecnica di percussione e/o cadere a terra avendo perso l'equilibrio)

Nota: l'Arbitro centrale deve sempre interrompere il combattimento se la presa dura più di tre secondi e se uno od entrambi i combattenti cadono al suolo.

- Tecnica di calcio portata alla testa. Tecniche da un punto:
- Tecnica di calcio portata al tronco o alle gambe dell'avversario.
- Tecnica di braccia al tronco e alla testa.

#### 64 CASI IN CUI NON È ATTRIBUITO NESSUN PUNTEGGIO

- 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, (nel I livello).
- 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 tre secondi.

- Un concorrente porta una tecnica valida alle gambe ma questa è parata staccando il piede da terra ed alzando il ginocchio in parata.

## 65 AZIONI VIETATE

Sono assolutamente vietate le seguenti azioni:

- Attaccare la parte posteriore della testa, il collo, la gola, il basso ventre
- Attaccare l'avversario usando la testa.
- Attaccare l'avversario con gomitate o ginocchiate.
- Attaccare l'avversario con tecniche continue o confuse di pugno alla testa.
- Attaccare l'avversario caduto a terra.
- Attaccare le articolazioni.
- Portare tecniche di leva o torsione alle articolazioni.
- Attaccare senza controllo e con irragionevole forza.
- Trattenere l'avversario (legare).

## 66 PENALITÀ 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.

11. Ad un concorrente che entra in pedana con indumenti non ammessi o protezioni non omologate

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 punteggiaggio 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. Ad un concorrente che cade dopo un azione di attacco o difesa anche volontariamente con rotolamento.

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 è squalificato 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.
6. Un concorrente è squalificato quando non si presenta entro la terza chiamata al combattimento.
7. Un concorrente è squalificato quando non si presenta al combattimento con le protezioni indossate e l'abbigliamento prescritto senza un più che giustificato motivo.

#### 67 VITTORIA

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.

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

#### 68 PARITÀ

1. In caso di parità vince, in prima considerazione del seguente

ordine: a. Chi ha ricevuto meno ammonizioni

b. Chi ha ricevuto meno avvertimenti

2. In caso di parità assoluta si procede ad un ulteriore round, con giudizio finale come per i rounds precedenti.

3. In caso di ulteriore parità si procede fino alla prima tecnica valida o alla prima detrazione, nel primo livello.

#### 69 VITTORIA PRIMA DEL TERMINE

E' 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”).
4. Se l’Avversario ha accumulato detrazioni per un totale di 6 punti.

#### 70 COACH

1. Il Coach del combattente deve sedersi alle spalle della posizione iniziale del suo assistito ad un metro fuori dell’Area di Sicurezza.
2. Il Coach deve mantenere un comportamento altamente sportivo ed astenersi, assolutamente, da urla di incitamento, da gesti o commenti di disapprovazione sull’operato arbitrale o dell’avversario; può fornire consigli al proprio Atleta solo durante le interruzioni del combattimento e solo a bassa voce.
3. Il Coach deve portare appresso protezioni o uniformi di ricambio in caso di necessità per l’immediato cambio, che deve essere effettuato nel giro di un minuto. ogni proroga deve essere assolutamente giustificata ed approvata dagli Arbitri; in caso contrario l’atleta può essere squalificato.
4. Il Coach, tramite il “getto della spugna” può far ritirare il proprio Atleta in seria difficoltà prima del termine del combattimento.
5. Può essere assistito, seduto al suo fianco, da una sola persona che deve mantenere, durante il combattimento, assoluto silenzio.
6. Chiunque acceda all’Area di gara senza l’autorizzazione dell’Arbitro centrale o al Campo di Gara senza l’assenso del Direttore di Gara, potrà essere squalificato dalla competizione ed allontanato dal servizio d’ordine.
7. In caso di inadempienze, gli Arbitri possono richiamare o squalificare il Coach e/o il suo assistente o punire con detrazione o squalificare il concorrente.

#### 71 RECLAMI O RICORSI

1. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni.
2. Le decisioni tecniche sulla conduzione nonché sull’assegnazione di punti e penalità sono insindacabili.
3. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
4. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
5. Il concorrente deve rispettare e obbedire alle decisioni dei giudici ed eventuali.

obbiezioni dovranno essere presentate, dal proprio coach, al presidente di giuria in forma scritta.

6. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne e/o interne della competizione, può presentare reclamo in forma scritta alla segreteria WSFA, e per conoscenza a tutti i consiglieri. Tale reclamo deve essere accompagnato da una copia di versamento di Euro 50,00 intestato alla WSFA.



## 72 ALTRE REGOLE NON SPECIFICATE

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di Gara con l'ausilio