

WUSHU SANSYOU

# Wushu Sanshou

## CONTENUTI

### Capitolo 1 Regole generali

- Articolo 1 Tipi di concorrenza
- Articolo 2 Sistemi di concorrenza
- Articolo 3 Qualifiche e requisiti
- Articolo 4 Categorie di peso
- Articolo 5 Pesare
- Articolo 6 Disegnare tanto
- Articolo 7 Abito e equipaggiamento protettivo
- Articolo 8 Protocollo di concorrenza
- Articolo 9 Predefinito
  
- Articolo 10 Altre disposizioni in concorso

### capitolo 2 Funzionari e doveri

- Articolo 11 Ufficiali
- Articolo 12 Personale di supporto
- Articolo 13 Doveri degli ufficiali di gara

### capitolo 3 Giuria d'appello e suoi compiti

- Articolo 14 Composizione della Giuria d'Appello
- Articolo 15 Compiti della Giuria d'Appello
- Articolo 16 Procedura e requisiti di ricorso

### capitolo 4 Modalità di Gara, Criteri di Punteggio e Penalità

Articolo 17 Metodi di concorrenza

Articolo 18 Aree Proibite

Articolo 19 Aree di punteggio

Articolo 20 Metodi proibiti

Articolo 21 Criteri di punteggio

Articolo 22 Falli e sanzioni

Articolo 23 Fermare il concorso

## **Capitolo 5 Vincere e piazzare**

Articolo 24 Vincitore e perdente

Articolo 25 Posizionamento

## **Capitolo 6 Organizzazione del Concorso e Registrazione**

Articolo 26 Disposizione della concorrenza

Articolo 27 Registrazione

## **Capitolo 7 Chiamate e gesti**

Articolo 28 Chiamate e gesti del giudice della piattaforma

Articolo 29 Gesti dei giudici a margine

## **Capitolo 8 Area di gara e attrezzature**

Articolo 30 Area Competizione

Articolo 31 Attrezzatura

# CAPITOLO 1

## REGOLE GENERALI

### **Articolo 1 Tipi di ; UfU**

La competizione Sanshou è divisa in evento a squadre e evento individuale.

### **Articolo 2**

2.1 La competizione Sanshou deve essere condotta secondo il sistema round robin o ad eliminazione.

2.2 Ogni incontro consiste in tre round da due minuti con un minuto di riposo intermedio. Un incontro viene vinto dai migliori due dei tre round.

### **Articolo 3 Qualifiche**

3.1 Il concorrente deve essere in possesso di passaporto rilasciato dal Paese/regione che rappresenta.

3.2 Un concorrente senior deve avere 18-35 anni interi e un concorrente junior deve avere 15-18 anni  $\leq$  al momento della competizione.

3.3 Il concorrente dovrà esibire un certificato di assicurazione personale.

3.4 Il concorrente dovrà esibire un certificato sanitario attestante il suo elettroencefalogramma (EEG), elettrocardiogramma (ECG), pressione sanguigna e frequenza cardiaca ad una visita medica effettuata entro 20 giorni prima della sua iscrizione.

### **Articolo 4 Categorie di peso**

4.1 Categoria 48 kg (sotto  $\leq$ 48 kg)

4.2 Categoria 52 kg ( $>$ 48 kg –  $\leq$ 52kg)

4.3 Categoria 56 kg ( $>$ 52 kg –  $\leq$ 56 kg)

4.4 Categoria 60 kg ( $>$ 56 kg –  $\leq$ 60 kg)

4,5 65 kg Categoria ( $>$ 60 kg –  $\leq$ 65 kg)

4.6 Categoria 70 kg ( $>$ 65 kg –  $\leq$ 70 kg)

4,7 75 kg Categoria ( $>$ 70 kg –  $\leq$ 75 kg)

4.8 Categoria 80 kg ( $>$ 75 kg –  $\leq$  80 kg)

4,9 85 kg Categoria ( $>80$  kg –  $\leq 85$ kg)

4.10 Categoria 90 kg ( $>85$  kg –  $\leq 90$  kg)

4.11 Categoria Oltre 90 kg ( $>90$  kg)

## **Articolo 5 Pesc**

5.1 La pesca sarà condotta dal capo cancelliere in collaborazione con gli schedulatori-registratori sotto la supervisione della Giuria d'Appello.

5.2 Solo i concorrenti in possesso di credenziali dovranno essere pesati. Devono esibire il passaporto al momento del peso.

5.3 I concorrenti devono essere pesati nel luogo designato e all'ora designata, nudi o solo con il baule addosso. (Le concorrenti femminili possono indossare indumenti intimi attillati.)

5.4 La pesatura inizierà con le categorie di peso più leggero, ciascuna per concludersi in un'ora. Un concorrente che supera la sua categoria iscritta e non riesce a ridurre il proprio peso entro il tempo stabilito non sarà autorizzato a competere in nessuna delle gare successive.

## **Articolo 6 Disegnare tanto**

6.1 La cerimonia di estrazione a sorte è condotta dal gruppo di programmazione-registrazione, alla presenza del presidente della giuria di appello, del capo arbitro e degli allenatori delle squadre o dei capisquadra.

6.2 La cerimonia di estrazione a sorte si svolgerà dopo la prima pesatura, a partire dalle categorie di peso più leggero. Qualsiasi categoria con un solo concorrente sarà esclusa dal concorso.

6.3 Gli allenatori delle squadre o capisquadra tirano a sorte i concorrenti delle rispettive squadre.

## **Articolo 7 Abito e equipaggiamento protettivo**

7.1 I concorrenti indosseranno guanti da boxe, copricapo e protezioni per il torace designati dalla Gara e useranno le proprie protezioni gengivali e coppe (sotto i loro tronchi). L'abbigliamento e l'equipaggiamento protettivo dei concorrenti devono essere rossi o neri.

7.2 I concorrenti dovranno indossare magliette e calzoncini dello stesso colore dei loro indumenti protettivi. Le concorrenti di sesso femminile possono indossare indumenti intimi attillati.

7.3 Il peso dei guanti deve essere di 230 grammi per la categoria 65 kg e inferiore (e anche per donne e ragazzi di tutte le categorie) e 280 grammi per la categoria 70 kg e superiore.

#### **Articolo 8 Protocollo di concorrenza**

8.1 I concorrenti dovranno fare un saluto con il palmo della mano quando vengono presentati al pubblico.

8.2 Ogni round inizierà con un saluto con il palmo della mano sulla piattaforma da entrambi i lati ai rispettivi allenatori, che risponderanno con lo stesso saluto.

8.3 Ogni incontro inizierà con uno scambio di saluto con il palmo della mano tra le due parti.

8.4 All'annuncio del risultato i due concorrenti si scambieranno le posizioni. Dopo l'annuncio, si salutano con il pugno e poi con il palmo della mano e poi contemporaneamente al giudice di pedana, che risponderà con lo stesso saluto, e quindi all'allenatore avversario, che risponderà con lo stesso saluto.

8.5 I giudici a bordo campo si scambieranno il saluto con i palmi delle mani al momento della sostituzione.

#### **Articolo 9 Predefinito**

9.1 Un concorrente che non è in grado di gareggiare a causa di infortunio o malattia, che deve essere comprovato da una prescrizione medica in pedana, o che non è qualificato per la competizione a causa del sovrappeso, sarà considerato inadempiente e non potrà prendere parte ai successivi concorsi. Valgono comunque i suoi risultati ottenuti nei piazzamenti precedenti.

9.2 Se un concorrente viene surclassato, il suo allenatore può, per motivi di sicurezza, mostrare la targa di default. Il concorrente può anche alzare la mano per richiedere un inadempimento.

9.3 Un concorrente che è assente per la pesatura, o che non risponde ai tre appelli prima di un incontro, o che si allontana dopo gli appelli senza autorizzazione e non si presenta in tempo nell'area di gara, sarà considerato come un difetto infondato.

9.4 Un concorrente che commette un'inadempienza infondata avrà tutti i suoi risultati annullati.

#### **Articolo 10 Altre disposizioni durante la competizione**

10.1 Tutti i funzionari in servizio devono concentrarsi sul proprio lavoro, senza dialogare tra loro. Né devono lasciare i loro posti senza il permesso dell'arbitro.

10.2 Tutte le squadre partecipanti devono attenersi alle Regole e rispettare e obbedire alle decisioni dei giudici. È vietato litigare, imprecare, lanciare indumenti protettivi o agire in qualsiasi modo per sfogare il malcontento. Ai concorrenti non è consentito uscire (tranne in casi di emergenza di pronto soccorso) prima dell'annuncio del risultato dell'incontro.

10.3 L'allenatore della squadra e il medico possono sedersi nel luogo designato e possono fare massaggi o guida ai propri atleti durante i periodi di riposo tra i round.

10.4 Il doping è severamente vietato. L'infusione di ossigeno è vietata durante i periodi di riposo tra i round.

## **CAPITOLO 2**

### **FUNZIONARI E LORO COMPITI**

#### **Articolo 11 Ufficiali**

11.1 Ci sarà un (1) capo arbitro e uno (1) o due (2) vice capo arbitri.

11.2 La giuria in servizio sarà composta da un (1) giudice capo, un (1) vice capo giudice, un (1) giudice di piattaforma, un (1) registratore, un (1) cronometrista e tre (3) o cinque (5) ) giudici a bordo campo.

11.3 Un (1) capo schedulatore-registratore

11.4 Un (1) capo cancelliere

#### **Articolo 12 Ausiliari**

12.1 Quattro (4) schedulatori-registratori

12.2 Da tre (3) a cinque (5) registrar

12.3 Da due (2) a tre (3) operatori sanitari

12.4 Da uno (1) a due (2) annunciatori

### **Articolo 13 Doveri dei funzionari**

#### 13.1 Il capo arbitro deve:

13.1.1 Organizzare tutti gli ufficiali di gara per lo studio del Regolamento e del Regolamento di Gara, e per padroneggiare i metodi arbitrali.

13.1.2 Assicurarsi che tutto sia pronto per la gara per quanto riguarda la pedana, le attrezzature e gli apparati arbitrali, le operazioni di pesatura, sorteggio e programmazione.

13.1.3 Risolvere i problemi secondo le Regole e Regolamenti, ma senza il potere di modificarli.

13.1.4 Fornire una guida alle giurie in competizione e sostituire gli ufficiali se necessario.

13.1.5 Avisare in tempo l'arbitro, il capo programmatore-registratore e gli annunciatori se si sono verificati cambiamenti nell'ordine della competizione a causa dell'inadempienza di un concorrente.

13.1.6 Avere il diritto di prendere la decisione finale quando sorge una controversia in una giuria.

13.1.7 Assicurarsi che gli arbitri applichino correttamente le Regole.

13.1.8 Esaminare, firmare e annunciare i risultati della competizione.

13.1.9 Presentare una relazione di sintesi scritta al Comitato Organizzatore.

13.2 L'assistente capo arbitro assisterà il capo arbitro e potrà agire per suo conto in sua assenza.

#### 13.3 Il giudice capo:

13.3.1 Organizzare la sua giuria nel suo lavoro e studio.

13.3.2 Supervisionare e guidare il lavoro di giudici, cronometristi e registratori.

13.3.3 Fischio come suggerimento per la correzione, prima che venga annunciato il risultato finale, quando il giudice di pedana ha commesso un apparente errore di valutazione o omissione.

13.3.5 Annunciare il risultato alla fine di ogni round per decretare il vincitore.

13.3.6 Gestire questioni come vittoria assoluta, fall-off, penalità e conteggio forzato in base alle condizioni dei concorrenti sulla piattaforma e ai record del registratore.

13.3.7 Esaminare e firmare i risultati alla fine di ogni incontro.

13.4 L'assistente del giudice capo assisterà l'arbitro e, se necessario, assolverà i compiti degli altri arbitri contemporaneamente.

13.5 Il giudice di piattaforma deve:

13.5.1 Controllare l'equipaggiamento protettivo dei concorrenti e garantire la sicurezza nel combattimento.

13.5.2 Guidare i combattimenti attraverso richiami e gesti.

13.5.3 Prendere decisioni su questioni quali caduta, caduta, penalità, conteggio forzato e richiesta di pronto soccorso.

13.5.4 Annunciare il risultato di un incontro.

13.6 I giudici a bordo campo devono:

13.6.1 Assegnare punti ai concorrenti secondo il Regolamento.

13.6.2 Visualizzare i risultati simultaneamente e istantaneamente ai segnali del capo arbitro alla fine di ogni round.

13.6.3 Firmare lo scorecard al termine di ogni incontro, da conservare per esame e verifica.

13.7 Il registratore deve:

13.7.1 Compilare accuratamente i moduli dei due combattenti prima della competizione.

13.7.2 Partecipare ai lavori della cerimonia di pesatura e registrare i pesi dei concorrenti nella tabella statistica dell'incontro.

13.7.3 Registrare il numero di avvertimenti, ammonimenti, conteggi forzati e cadute in base alle chiamate e ai gesti del giudice di pedana.

13.7.4 Decidere il vincitore di ogni round in base alle decisioni dei giudici a bordo campo e riferire al capo arbitro.

13.8 Il cronometrista deve:

13.8.1 Controllare i dispositivi di cronometraggio del gongand prima della gara, assicurandosi che i cronometri mantenga l'orario corretto.

13.8.2 Tenere un registro del tempo trascorso durante i combattimenti, le soste e i periodi di riposo tra gli incontri

13.8.3 Quando il sistema di punteggio del computer non è disponibile, fischiare dieci (10) secondi prima dell'inizio di ogni round e battere un gong per annunciarne la fine.



13.8.4 Leggere le decisioni dei giudici a bordo campo.

13.9 Il capo schedatore-registratore deve:

13.9.1 Essere responsabile dell'esame delle credenziali e dei moduli di iscrizione dei concorrenti.

13.9.2 Organizzare la cerimonia di estrazione a sorte ed elaborare il programma del concorso.

13.9.3 Preparare vari moduli da utilizzare nelle competizioni; controllare e verificare i risultati dei concorrenti per determinare i loro piazzamenti.

13.9.4 Registrare e annunciare i risultati di tutti gli incontri.

13.9.5 Raccogliere i dati per la statistica e la compilazione di *Risultati*.

13.10 Gli schedatori-registratori devono svolgere i compiti assegnati dal capo schedatore-registratore.

13.11 Il capo cancelliere deve:

13.11.1 Essere responsabile della cerimonia di pesatura dei concorrenti.

13.11.2 Essere responsabile della preparazione dell'equipaggiamento protettivo e della sua gestione durante la Competizione.

13.11.3 Evocare i concorrenti per l'appello nominale venti (20) minuti prima dell'inizio di una gara.

13.11.4 Segnalare immediatamente al capo arbitro in caso di assenza o inadempienza durante gli appelli.

13.11.5 Controllare l'abbigliamento e gli indumenti protettivi dei concorrenti come previsto dal Regolamento.

13.12 I cancellieri svolgono i compiti assegnati dal cancelliere capo.

13.13 Gli annunciatori devono:

13.13.1 Dare al pubblico un'idea generale del Regolamento e del Regolamento del Concorso.

13.13.2 Presentare i giudici e i concorrenti al pubblico.

13.13.3 Annunciare i risultati delle competizioni.

13.14 Gli operatori sanitari devono:

13.14.1 Controllare i certificati sanitari dei concorrenti.

13.14.2 Effettuare i test antidoping in collaborazione con gli esperti.

13.14.3 Effettuare controlli selettivi tra i concorrenti prima della gara.

13.14.4 Fornire servizio di pronto soccorso ai concorrenti feriti o malati durante la Gara.

13.14.5 Esaminare i casi di infortunio causati da falli.

13.14.6 Essere responsabile della supervisione medica e proporre al capo arbitro in tempo utile di sospendere dalla competizione i concorrenti infortunati o malati.

## **CAPITOLO 3**

### **GIURIA D'APPELLO E SUOI COMPITI**

#### **Articolo 14 Composizione della Giuria d'Appello**

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

#### **Articolo 15 Compiti della Giuria d'Appello**

15.1 La Giuria d'Appello lavorerà sotto la guida del Comitato Organizzatore del Concorso, essendo ritenuta responsabile principalmente della supervisione della competizione internazionale, su questioni quali il controllo dell'area e delle strutture di gara, le attrezzature, la programmazione, il sorteggio, la pesatura dei concorrenti in, raggruppamento di funzionari e disposizione del loro lavoro.

La Giuria d'Appello sovrintende ai lavori arbitrali. In caso di evidente comportamento ingiusto o di giudizio errato, avrà il diritto di avvertire gli ufficiali interessati e, nei casi più gravi, potrà anche proporre al Comitato Tecnico IWUF di rimuoverli dall'attuale attività arbitrale per garantire il regolare svolgimento di gare.

15.2 La Giuria d'Appello si occuperà dei ricorsi presentati dalle squadre partecipanti in disaccordo con le decisioni dei giudici in merito al Regolamento e al Regolamento di Gara. Ma tali appelli devono essere limitati alle decisioni relative alla squadra appellante.

15.3 La Giuria d'Appello tratta i ricorsi immediatamente dopo averli ricevuti e comunica debitamente la sentenza agli interessati.

15.4 La Giuria d'Appello indagherà sulla questione in questione e, se necessario, potrà guardare le videocassette. Può tenere riunioni di discussione e invitare personalità interessate ad assistervi in qualità di osservatori senza diritto di voto.

Alle riunioni deve partecipare più della metà dei membri della Giuria di Appello. Entrano in vigore solo le decisioni prese da più della metà dei suoi membri presenti in assemblea. In caso di parità di voti, il presidente ha il diritto di prendere la decisione finale.

15.5 I membri della Giuria d'Appello si ritirano dalle discussioni e dalle votazioni su questioni in cui è coinvolto il loro paese o regione.

15.6 Dopo severo e attento riesame della problematica sollevata in ricorso, la decisione originaria rimane invariata se confermata giusta. Se confermata palesemente errata, la Giuria di Appello chiederà al Comitato Tecnico IWUF di occuparsi della funzionari che hanno commesso l'errore di valutazione. Il risultato resta comunque invariato. La decisione della Giuria d'Appello è definitiva.

### **Articolo 16 Procedura e requisiti dei ricorsi**

16.1 Una squadra partecipante in disaccordo con le decisioni dei giudici deve presentare ricorso in forma scritta tramite il suo rappresentante o allenatore alla Giuria d'Appello entro 15 minuti dalla conclusione del concorso, insieme a una commissione di 100 USD. La tassa sarà restituita se il ricorso si rivela fondato. In caso negativo, la decisione originaria rimarrà invariata e la quota non verrà restituita.

16.2 Tutte le squadre dovranno attenersi alle decisioni finali prese dalla Giuria d'Appello. Saranno prese misure rigorose, in base alla gravità del caso e alle regole pertinenti dell'IWUF, contro i problemi causati dalla disobbedienza alle decisioni.

## **CAPITOLO 4**

### **METODI DI COMBATTIMENTO, CRITERI DI PUNTEGGIO E PENALITÀ**

#### **Articolo 17 Metodi di combattimento**

Tutte le tecniche di attacco e difesa del sanshou possono essere usate nel combattimento.

#### **Articolo 18 - Metodi vietati**

20.1 Attaccare con la testa, il gomito o il ginocchio, o torcendo le articolazioni dell'avversario.

20.2 Costringere l'avversario a cadere a capofitto, o intenzionalmente fracassarlo o premerlo a terra.

20.3 Colpire con qualsiasi mezzo la testa dell'avversario quando è già a terra.

## **Articolo 19 Aree Proibite**

La parte posteriore della testa, il collo e l'inguine.

## **Articolo 20 Aree di punteggio**

La testa, il tronco e le cosce.

## **Articolo 21 - Criteri di punteggio**

21.1 Un concorrente riceverà due (2) punti

21.1.1 Quando l'avversario cade dalla piattaforma;

21.1.2 Quando rimane in piedi mentre l'avversario cade;

21.1.3 Quando colpisce la testa o il tronco dell'avversario con la tecnica delle gambe;

21.1.4 Quando fa cadere l'avversario cadendo lui stesso apposta, solo per alzarsi in piedi mediante un follow-through;

21.1.5 Quando all'avversario viene dato un conteggio forzato; e

21.1.6 Quando l'avversario riceve un avvertimento.

21.2 Un concorrente riceverà un (1) punto

21.2.1 Quando colpisce la testa o il tronco dell'avversario con la tecnica del pugno;

21.2.2 Quando colpisce la coscia dell'avversario con la tecnica della gamba;

21.2.3 Quando cade dopo l'avversario:

21.2.4 Quando fa cadere l'avversario cadendo lui stesso apposta, senza potersi alzare in piedi mediante un follow-through;

21.2.5 Quando l'avversario non riesce ad attaccare entro otto (8) secondi dall'ordine di attacco designato;

21.2.6 Quando l'avversario non riesce ad alzarsi in piedi entro tre (3) secondi dopo essere caduto apposta;

21.2.7 Quando l'avversario riceve un'ammonizione,

21.3 Nessun punto sarà assegnato a un concorrente

21.3.1 Quando le tecniche che utilizza non sono pulite ed efficaci;

21.3.2 Quando entrambi i lati cadono dalla piattaforma o cadono contemporaneamente;

21.3.3 Quando l'avversario cade apposta come tecnica di combattimento;

21.3.4 Quando colpisce l'avversario in clinch.

## **Articolo 22 Falli e sanzioni**

### 22.1 Falli

22.1.1 Un concorrente commette un fallo tecnico

- 1) Quando trattiene l'avversario passivamente o scappa via passivamente;
- 2) Quando alza la mano per chiedere di fermare l'incontro in una situazione svantaggiosa;
- 3) Quando ritarda intenzionalmente il combattimento;
- 4) Quando agisce in modo scortese nei confronti dei giudici o disobbedisce alle loro decisioni;
- 5) Quando non indossa la protezione gengivale o sputa fuori la protezione gengivale, o allenta intenzionalmente la sua attrezzatura protettiva; e
- 6) Quando non osserva il protocollo.

22.1.2 Un concorrente commette un fallo personale

- 1) Quando attacca l'avversario prima della chiamata di "Kaish (Start)!" o dopo la chiamata di "Ting (Stop)!"
- 2) Quando colpisce l'avversario in aree vietate;
- 3) Quando colpisce l'avversario con qualsiasi metodo proibito.

### 22.2 Sanzioni

22.2.1 Verrà dato un ammonimento per un fallo tecnico.

22.2.2 Verrà dato un avvertimento per un fallo personale.

22.2.3 Un concorrente con tre (3) falli personali sarà espulso dall'incontro.

22.2.4 Un concorrente che ferisce intenzionalmente l'avversario sarà squalificato dall'intera competizione, con tutti i suoi risultati annullati.

22.2.5 Un concorrente che fa uso di sostanze proibite o inala ossigeno durante il periodo di riposo sarà squalificato dall'intera competizione, con tutti i suoi risultati annullati.

## **Articolo 23 Fermare il concorso**

Il concorso deve essere interrotto

23.1 Quando un concorrente cade dentro o fuori dalla piattaforma (salvo caduta intenzionale);

23.2 Quando un concorrente è penalizzato;

23.3 Quando un concorrente è ferito.

23.4 Quando i concorrenti si tengono l'un l'altro in clinch per più di due (2) secondi senza lanciare attacchi efficaci, o alcun attacco, o scappano passivamente;

23.5 Quando un concorrente cade di proposito e rimane a terra per più di tre (3) secondi;

23.6 Quando un concorrente alza la mano per chiedere l'interruzione del combattimento per ragioni oggettive;

23.7 Quando il giudice capo corregge un errore di valutazione o un'omissione.

23.8 Quando si verifica qualche problema o incidente pericoloso sulla piattaforma;

23.9 Quando la competizione è interrotta da qualche imprevisto disguido all'illuminazione o all'area di gara; e

23.10 Quando nessun attacco viene lanciato per otto (8) secondi dopo l'ordine di attacco designato.

## **CAPITOLO 5**

### **VINCITA E PIAZZAMENTO**

#### **Articolo 24 Determinazione delle vincite e delle perdite**

##### **24.1 Vittoria assoluta**

24.1.1 In un incontro unilaterale, il tecnicamente più forte sarà dichiarato vincitore dell'incontro dal giudice in pedana con l'approvazione dell'arbitro.

24.1.2 Durante un incontro, il concorrente il cui avversario è stato atterrato e non riesce ad alzarsi in piedi entro dieci (10) secondi dopo aver ricevuto colpi pesanti (tranne falli personali), o che è riuscito ad alzarsi in piedi ma rimane in uno stato di coscienza anormale, sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

24.1.3 Durante un incontro, il concorrente il cui avversario è stato contato con la forza tre volte dopo aver ricevuto colpi pesanti (ad eccezione dei falli personali), sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

24.2 Determinazione del vincitore di un round:

24.2.1 Il risultato di ogni round sarà deciso dai giudici laterali.

24.2.2 Durante un round, il concorrente il cui avversario è stato contato con la forza due (2) volte dopo aver ricevuto colpi pesanti (ad eccezione dei falli personali), sarà dichiarato vincitore del round.

24.2.3 Durante un round, il concorrente il cui avversario cade dalla piattaforma due (2) volte, sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

24.2.4 In caso di parità di punti assegnati in un round, il vincitore sarà decretato nel seguente ordine:

- 1) Il concorrente con meno avvertimenti sarà dichiarato vincitore.
- 2) Il concorrente con meno ammonizioni sarà dichiarato vincitore.
- 3) Il concorrente con peso più leggero il giorno della gara sarà dichiarato vincitore.

24.2.5 Se il pareggio persiste, il round va in parità.

24.3 Determinazione del vincitore di un incontro

24.3.1 Il concorrente che vincerà due round sarà il vincitore dell'incontro.

24.3.2 Durante il combattimento, se un concorrente è ferito o malato e, come certificato dal medico, non è in grado di continuare la competizione, l'avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

24.3.3 Durante il combattimento, se un concorrente simula un infortunio in un fallo commesso dall'avversario - un infortunio come successivamente dimostrato dai supervisori medici è un semplice imbroglio, la parte che ha commesso il fallo sarà dichiarata vincitrice dell'incontro.

24.3.4 Il concorrente che viene ferito dall'avversario in fallo e, come confermato dai supervisori medici, impossibilitato a continuare l'incontro, sarà dichiarato vincitore dell'incontro, ma sarà escluso dalle successive gare.

24.3.5 Con il sistema del girone all'italiana, un numero uguale di giri vinti dalle due squadre in un incontro sarà dichiarato pareggio.

24.3.6 Nel sistema ad eliminazione, un numero uguale di round sarà gestito come segue:

- 1) Il concorrente con meno ammonimenti sarà dichiarato vincitore.
- 2) Il concorrente con meno ammonizioni sarà dichiarato vincitore.

Se il pareggio persiste, si terrà un ulteriore round.

#### **Articolo 25 Collocamento**

25. 1 Collocamento di persone fisiche:

25.1.1 Con il sistema ad eliminazione, il piazzamento sarà deciso direttamente dai risultati.

25.1.2 Con il sistema round robin, il concorrente con un numero maggiore di punti in corsa deve essere posizionato più in alto. In caso di parità tra due o più concorrenti, i loro posti saranno determinati nel seguente ordine di precedenza:

- 1) Il concorrente con il minor numero di round persi sarà posizionato più in alto.
- 2) Il concorrente con meno avvertimenti sarà posizionato più in alto.
- 3) Il concorrente con meno ammonizioni verrà posizionato più in alto.
- 4) Il concorrente con peso più leggero al momento dell'estrazione a sorte sarà posizionato più in alto.

Se il pareggio persiste, i concorrenti si divideranno il posto in parità.

25.2 Piazzamento delle squadre

25.2.1 Punti per il piazzamento

- 1) Ai primi otto posti di ogni categoria di peso verranno assegnati rispettivamente 9,7,6,5,4,3, 2 e 1 punto.
- 2) Ai primi sei posti di ogni categoria di peso verranno assegnati rispettivamente 7, 5, 4, 3, 2 e 1 punto.

25.2.2 Se due o più squadre ottengono lo stesso punteggio, la classifica sarà determinata nel seguente ordine di precedenza:

- 1) La squadra con più campioni individuali sarà posizionata più in alto. Se il pareggio persiste, la squadra con più seconde classificate individuali verrà piazzata più in alto, e così via.
- 2) La squadra con meno ammonizioni sarà posizionata più in alto.
- 3) La squadra con meno ammonizioni sarà posizionata più in alto.

Se il pareggio persiste, le squadre si divideranno il posto in parità.



## CAPITOLO 6

### ALLESTIMENTO DEL CONCORSO E REGISTRAZIONE

#### Articolo 26 - Disposizione del Concorso

##### 26. 1 Preparativi per l'arrangiamento

###### 26.1.1 Studiare il Regolamento per una piena comprensione

1) Le tipologie e le modalità di gara

2) Il calendario del Concorso

3) La classificazione del peso

4) L'idoneità alla partecipazione e il numero dei partecipanti

5) Le modalità di assegnazione e assegnazione dei premi

###### 26.1.2 Esame dei moduli di iscrizione (Tabella 1)

###### 26.1.3 Statistiche dei concorrenti in ciascuna categoria di peso

##### 26.2 Linee guida generali

26.2.1 Tutti gli accordi devono essere presi in conformità con il Regolamento e sulla base dei moduli di iscrizione e del programma generale del Concorso.

26.2.2 Gare della stessa categoria di peso e dello stesso round dovrebbero essere comparativamente concentrate e organizzate su base uguale.

26.2.3 Possono essere organizzati al massimo due incontri (in sessioni diverse) per un concorrente in un giorno.

26.2.4 Le gare nella stessa sessione inizieranno con le categorie di peso più leggero.

##### 26.3 Metodi di organizzazione

26.3.1 Stabilire i turni di gara e il numero di incontri di ciascuna categoria secondo il sistema di gara.

26.3.2 Compilare un programma di gara (Tabella 2).

26.3.3 Elaborare i turni di ciascuna categoria (Tabella 3).

26.3.4 Compilare a *Programma* per tutti gli attacchi

26.3.5 Con il sistema ad eliminazione può essere adottato il metodo del “tiro a sorte per decidere la quota”.

### **Articolo 27 Registrazione**

27.1 I giudici di bordo terranno un registro dei punti assegnati a ciascun concorrente in base ai criteri di punteggio e alle decisioni del giudice di pedana. Al termine di ogni round, essi inseriranno nello scorecard i punteggi dei concorrenti (Tabella 4).

27.2 Il registratore deve tenere un registro separato degli ammonimenti, avvertimenti, squalifica, passività e conteggio forzato (Tabella 5).

27.3 Con il sistema del girone all'italiana, il gruppo di programmazione-registrazione inserisce i risultati di ogni incontro nello score, con due punti per il vincitore, zero punti per il perdente e un punto per entrambe le parti in caso di pareggio. Un vincitore per impostazione predefinita riceverà due punti e il punto inadempiente zero.

### Modulo di iscrizione al concorso Sanshou (Tabella 1)

Paese/regione:

Guida del gruppo:

Allenatore:

Medico:

No.	Nome	Sesso	Nascita a/m	Corpo- il peso	48 kg	52 kg	56 kg	60 kg	65 kg	70 kg	75 kg	80 kg

Data: \_\_\_(anno)/ \_\_\_(mese)/ \_\_\_(giorno)

Sigillo dell'ospedale:

Sigillo dell'Associazione:

### Programma della competizione Sanshou (Tabella 2)

Volta		Il peso Categoria	Girare No.	Incontro n.		Appunti
Data	Mattina	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
	Sera	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
Data	Mattina	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
	Sera	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
Data	Mattina	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
	Sera	kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			
		kg Categoria	( )			

### Gara Round Robin Singolo (3 persone) (Tabella 3)

1<sup>st</sup>Girare

1—0

2—3

2<sup>nd</sup>Girare

1—3

0—2

3<sup>rd</sup>Girare

1—2

3—0

Numero di persone=n, Numero

$\frac{N(n-1)}{2}$

di Round = n- 1, Numero di incontri=

2

### Singolo round robin (3 persone)

1° giro 2° giro 3° giro

-----

1---0	1---3	1---2
2---3	0---2	3---0

Numero di persone = n, numero di giri = n-1,

$$N(n-1)$$

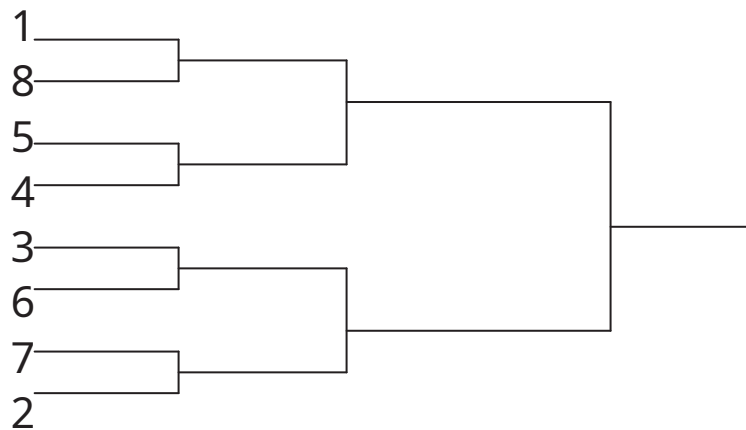
Numero di attacchi =  $\frac{\quad}{2}$

Quando n è un numero pari, il numero di giri = n-1

Quando n è un numero dispari, il numero di giri = n

### Gara a eliminazione diretta (8 persone)

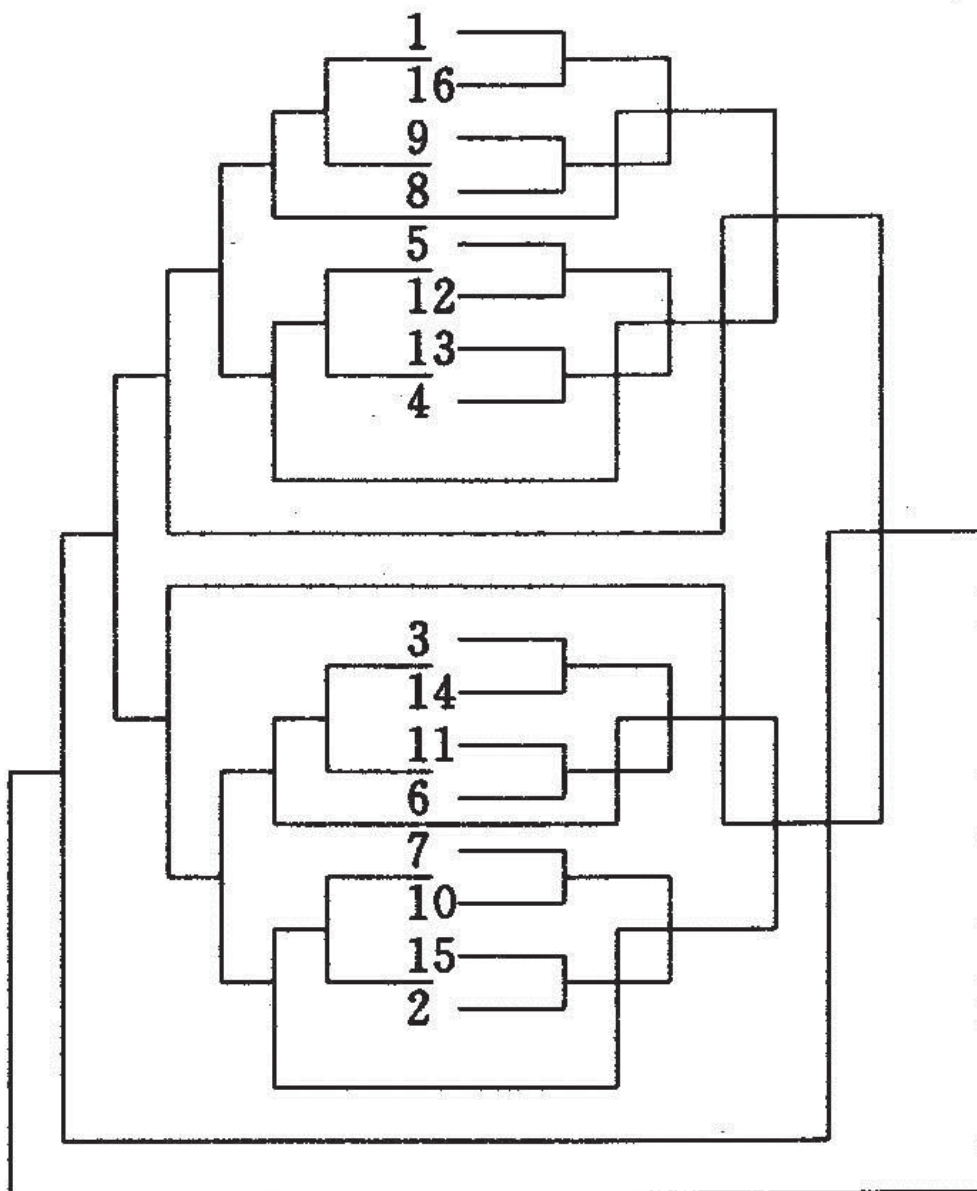
Numero di attacchi = n - 1 (n è il numero di persone)



**Gara a eliminazione diretta con ripescaggio (16 persone)**

Numero di giri =  $2n$  ( $n$  è due al quadrato)

Numero di attacchi =  $2n - 2$  ( $n$  è il numero di persone)



## Scorecard dei giudici a margine (Tabella 4)

Categoria \_\_\_\_\_

Numero giudice \_\_\_\_\_

Colore	Nome	Paese/ Regione	1 <sup>st</sup> Girare	2 <sup>nd</sup> Girare	3 <sup>rd</sup> Girare
Rosso					
Nero					
Osservazioni					

Firma: \_\_\_\_\_

Data del concorso: \_\_\_\_ (anno) / \_\_\_\_ (mese) \_\_\_\_ (giorno) Incontro n. \_\_\_\_

### Grafico del registratore (Tabella 5)

Categoria: \_\_\_\_\_ Rosso: \_\_\_\_\_ Il peso: \_\_\_\_\_

Nero: \_\_\_\_\_ Il peso: \_\_\_\_\_

Penalità Nome	Girare	警告	劝告	强制 读秒	Spento	Lato- linea Giudice (1)	Lato- linea Giudice (2)	Lato- linea Giudice (3)	Lato- linea Giudice (4)	Lato- linea Giudice (5)	每局 胜负	N O T E
Primo												
Secondo												
Terzo												
Risultati												

Capo giudice: \_\_\_\_\_

Registratore: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_(anno)/\_\_\_(mese)/\_\_\_(giorno)

Incontro n. \_\_\_



## CAPITOLO 7

### CHIAMATE E GESTI

#### Articolo 28 Chiamate e gesti del giudice di piattaforma

##### 28.1 Saluto del pugno di palma

In posizione eretta con i piedi uniti, posizionare il palmo sinistro contro il pugno destro davanti e a 20-30 cm dal petto. (Figg. 1 e 2).



Fig. 1



Fig 2

##### 28.2 Montare la piattaforma

In piedi al centro della pedana, estendi entrambe le braccia lateralmente, con i palmi rivolti verso l'alto e puntando verso i concorrenti (Fig. 3). Per invitarli a salire sulla piattaforma, piegare entrambe le braccia all'altezza del gomito ad angolo retto, con i palmi rivolti l'uno verso l'altro (Fig. 4).



Fig 3



Figura

4

##### 28.3 I concorrenti si salutano

Mettere la mano sinistra sopra il pugno destro davanti al corpo come segnale ad entrambi i concorrenti di salutarsi (Fig. 5).



Fig 5

#### 28.4 Primo turno

Di fronte al giudice capo, prendi una posizione di inchino e, mentre chiami "Diyiju (Primo round) !" estendere un braccio in avanti con l'indice rivolto verso l'alto e le altre tre dita e il pollice serrati a pugno (Fig. 6).



Fig 6

#### 28.5 Secondo turno

Di fronte al giudice capo, prendi una posizione con l'arco e, mentre chiama "Di'erju (Secondo round) !" ,stendete un braccio in avanti con l'indice e il medio separati e rivolti verso l'alto, e il pollice e le altre due dita serrate (Fig. 7).



Fig 7

#### 28.6 Terzo turno

Di fronte al giudice capo, prendi una posizione con l'arco e, mentre chiami "Disanju (Terzo giro)!", allunga un braccio in avanti con il pollice e l'indice e il medio separati e rivolti verso l'alto e le altre due dita serrate (Fig. 8).



Fig 8

Prendi una posizione con l'arco tra i due concorrenti e, mentre chiami "Yubei (Pronto)!", allunga entrambe le braccia di lato, con il palmo rivolto verso l'alto e indica i concorrenti (Fig. 9). Quindi, mentre chiami "Kaishi (Start)!" palmi con pronazione incrociata davanti all'addome (Fig. 10).



Fig 9



Fig 10

### 28.8 "Ting (Stop)!"

Mentre si chiama "Ting (Stop)!" prendi una posizione con l'arco e inserisci un braccio teso tra i due concorrenti, con le dita rivolte verso l'alto (Figg. 11-12).



Fig 11



Figura

12

28,9 Passività di 8 secondi

Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" sollevare entrambe le mani davanti al corpo, con il mignolo e l'anulare di una mano piegati ei pollici e le altre dita di entrambe le mani separate e allungate naturalmente (Fig. 13).



Fig 13

28. 10 Conte

Di fronte al concorrente caduto, con entrambe le braccia piegate al gomito ed entrambe le mani serrate a pugno davanti al corpo, palmo rivolto in avanti, stendere le dita una ad una dal pollice al mignolo, ad un intervallo di uno (1) secondo (figg. 14-15).



Fig 14



Figura

15

28.11 Attesa passiva

Piegate le braccia davanti al corpo (Fig. 16).



Fig 16

28.12 Conteggio forzato di 8 secondi

Di fronte al capo giudice, allunga un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita serrate (Fig. 17)



Fig 17

28.13 Tre secondi

Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" estendere un braccio obliquamente in alto con il palmo supinato e puntato verso il concorrente. Nel frattempo, spostare l'altra mano attraverso l'addome al lato del corpo, con il pollice e l'indice e il medio separati naturalmente e le altre due dita serrate (Fig. 18).



Fig 18

28.14 Attacco designato

Estendi un braccio tra i due concorrenti, con il pollice esteso e le dita serrate, con il palmo rivolto verso il basso. Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" muovi la mano orizzontalmente nella direzione del pollice come segnale per l'attacco designato (Fig. 19).



Fig 19

### 28.15 Giù

Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" estendere un braccio con il palmo rivolto verso l'alto e puntato verso il concorrente caduto, mentre l'altro braccio si sposta di lato al corpo, piegato al gomito e con il palmo rivolto verso il basso (Fig. 20).



Fig 20

### 28.16 Giù per primo

Allunga un braccio verso il concorrente che cade per primo e, mentre chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" incrociate le braccia davanti all'addome, con i palmi rivolti verso il basso (figg. 21-22).



Fig 21



Fig 22

### 28.17 Caduta simultanea

Estendere entrambe le braccia orizzontalmente in avanti e ritrarle per premere entrambi i palmi verso il basso (Fig. 23).



Fig 23

### 28.18 Un lato fuori dalla piattaforma

Allunga un braccio verso il concorrente fuori dalla piattaforma (Fig. 24) e, mentre chiami "Hongfang (lato rosso)!" o Heifang (lato nero)!" spingete l'altra mano in avanti in una posizione ad arco, con le dita rivolte verso l'alto (Fig. 25).



Fig 24



Fig 25

### 28.19 Entrambi i lati fuori dalla piattaforma

Fai un passo in avanti e spingi entrambi i palmi in avanti, le braccia completamente tese e le dita rivolte verso l'alto (Fig. 26). Quindi piega entrambe le braccia all'altezza del gomito ad angolo retto davanti al corpo, con i palmi rivolti all'indietro, mentre unisci i piedi per stare in piedi (Fig. 27).



Fig 26



Figura

27

### 28.20 Calcia l'inguine

Allunga un braccio verso l'autore del reato e, mentre chiami "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" punta l'altra mano verso l'inguine, con il palmo rivolto verso l'interno (Fig. 28).



Fig 28

### 28.21 Colpisci la nuca

Allunga un braccio verso l'autore del reato e, mentre chiami "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" posizionare l'altra mano sulla nuca (Fig. 29).



Fig 29

### 28.22 Fallo al gomito

Piega entrambe le braccia davanti al petto e, mentre chiami "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" coprire un gomito con l'altra mano (Fig. 30).





Fig 30

#### 28.23 Fallo al ginocchio

Alza un ginocchio e, mentre chiami "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" picchiare il ginocchio con la mano dello stesso lato (Fig. 31).



Fig 31

#### 28.24 Avvertimento

Estendi un braccio verso l'autore del reato, con il palmo rivolto verso l'alto. Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" piegare l'altro braccio all'altezza del gomito ad angolo retto, le dita serrate a pugno con il lato del pollice rivolto verso l'esterno (Fig. 32).



Fig 32

#### 28.25 Ammonizione

Estendi un braccio verso l'autore del reato, con il palmo rivolto verso l'alto. Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" indicare il fallo con l'altra mano e piegare il braccio al gomito ad angolo retto davanti al corpo, le dita rivolte verso l'alto e il palmo rivolto all'indietro (Fig. 33).



Fig 33

### 28.26 Squalifica

Mentre si chiama "Hongfang (lato rosso)!" o "Heifang (lato nero)!" stringete entrambe le mani a pugno e incrociate gli avambracci davanti al corpo (Fig. 34).



Fig 34

### 28.27 Non valido

Stendete entrambe le braccia e incrociatele in un'oscillazione davanti all'addome (Figg. 35-37).



Fig 35



Fig 36



Fig 37

### 28.28 Trattamento di emergenza

Di fronte al banco della sorveglianza medica, incrociare gli avambracci davanti al torace, le dita rivolte verso l'alto (Fig 38)



Fig 38

### 28.29 Riposo

Estendere entrambe le braccia lateralmente, con i palmi rivolti verso l'alto, per indicare i punti di riposo dei concorrenti (Fig. 39).



Fig 39

### 28.30 Cambio posizioni

In piedi al centro della piattaforma, incrociate le braccia davanti all'addome (Fig. 40)



Fig 40

### 28.31 Sorteggio

In piedi tra i concorrenti, tieni i polsi e alza le mani. (Fig. 41).

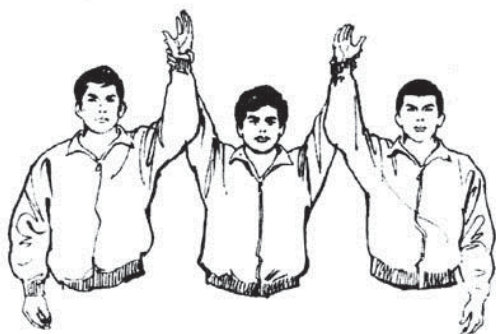


Fig 41

### 28.32 Vincitore

In piedi tra i concorrenti, tieni il polso del vincitore e alza la mano (Fig. 42).



Fig 42

## Articolo 29 Gesti dei giudici a margine

### 29.1 Spento o giù

Puntare verso il basso con l'indice, con le altre quattro dita serrate (Fig. 43).



Fig 43

### 29.2 Non off o down

Muovete una mano da un lato all'altro una volta, con le dita rivolte verso l'alto (Fig. 44).



Fig 44

### 29.3 Non visto chiaramente

Piegate entrambe le braccia all'altezza del gomito e allargate gli avambracci lateralmente davanti al corpo, con i palmi rivolti verso l'alto (Fig. 45).



Fig 45

## CAPITOLO 8

### AREA CONCORSO E ATTREZZATURE

#### Art. 30 Area di Concorso

30.1 L'area di gara sarà una pedana con struttura in legno, alta 80 cm, lunga 800 cm e larga 800 cm, ricoperta da un morbido materassino e da una superficie in tela. Al centro della piattaforma c'è il Logo della Federazione Internazionale Wushu, di 120 cm di diametro. I bordi della superficie della piattaforma sono contrassegnati da linee laterali rosse larghe 5 cm. Una linea di avvertimento gialla, larga 10 cm, è tracciata a 90 cm all'interno delle linee laterali.

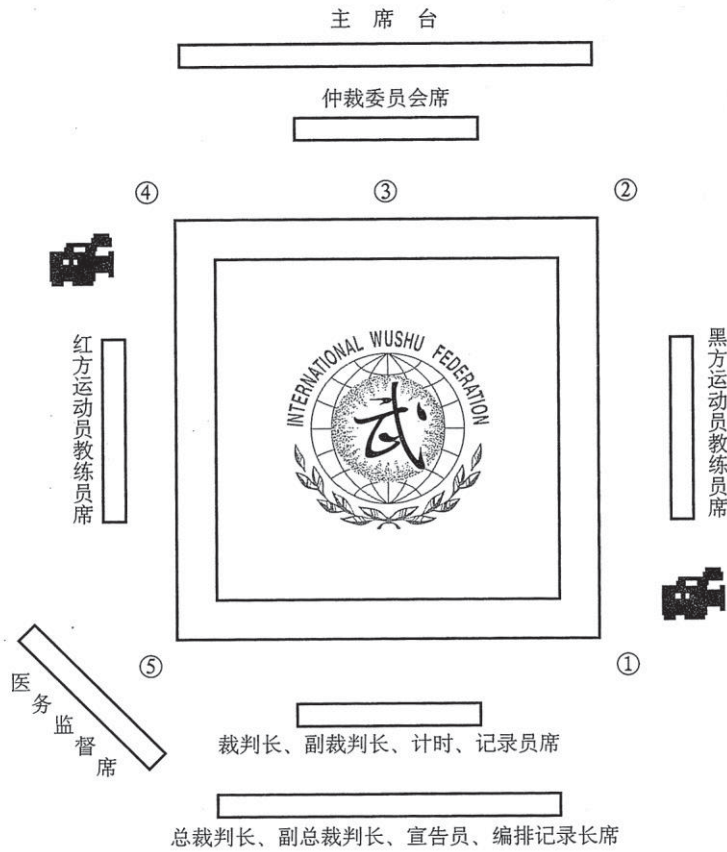
30.2 La piattaforma è circondata da materassini protettivi spessi 30 cm e larghi 200 cm.

## **Articolo 31 Equipaggiamento**

### **31.1 Piatti colorati**

Un totale di diciotto (18) tavole -- sei (6) in nero, sei (6) in rosso e sei (6) metà rosse e metà nere -- sono usate dai giudici a bordo campo per indicare il vincitore, il rispettivamente perdente e pareggio. Il piatto è un disco di 20 cm di diametro, con un manico di legno lungo 20 cm (Fig. 1).

# 擂台平面示意图



注：①②③④⑤为边裁判员席  
图标  为仲裁摄像席

## Uno schizzo della piattaforma

Rostro

Giuria d'appello

④

③

②

@

⑤

5

@

①

Arbitro, vice capo arbitro, cronometrista, registratore

Allenatore del Lato Rosso

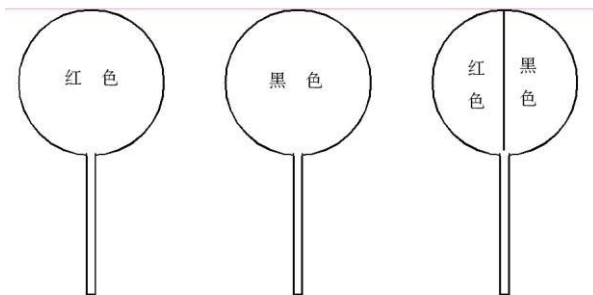
Allenatore del Lato Nero

Supervisione medica

Capo arbitro, Assistente capo arbitro, annunciatore,

Capo programmatore-registratore

Note: Le figure circondate ①②③④⑤ sono posti per i giudici a bordo campo. Il segno @ è un simbolo per il video-cameraman che lavora per la Giuria d'Appello.



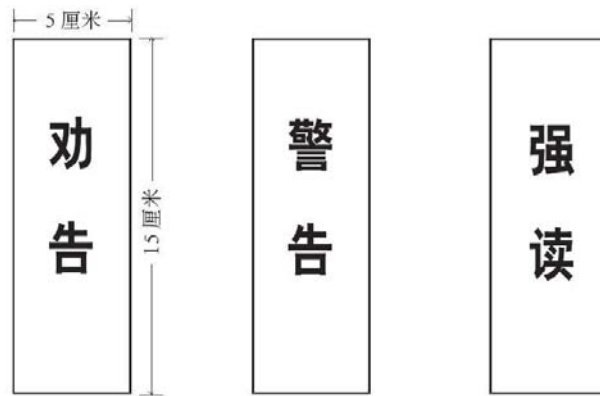
(图一)

Fig. 1



### 31.2 Carte di ammonizione

Dodici (12) cartellini gialli 15cmX5cm sono usati per l'ammonizione, con i caratteri cinesi "劝告" su di essi (Fig. 2).



(图二)

Fig 2

(图三)

Fig 3

(图四)

Fig 4

### 31.3 Carte di avvertimento

Sei (sei) cartellini rossi 15cmX5cm sono usati per l'avvertimento, con i caratteri cinesi "警告" su di essi (Fig. 3).

### 31.4 Conteggio forzato delle carte

Sei (6) carte blu 15cmX5cm vengono utilizzate per il conteggio forzato, con i caratteri cinesi "强读" su di essi (Fig. 4).

### 31.5 Rastrelliere per carte

Due (2) rack, uno in nero e uno in rosso, vengono utilizzati per contenere le carte. Sono lunghe 60 cm e alte 15 cm (Fig. 5).

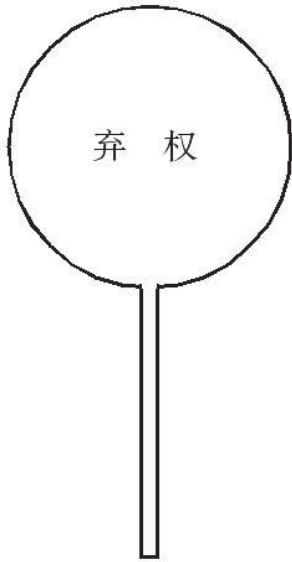


(图五)

Fig 5

### 31.6 Piastre di default

Per impostazione predefinita vengono utilizzate due (2) targhe gialle, con i caratteri cinesi "弃权" su di essi—scritta in colore rosso su un lato e in colore nero sull'altro lato. Il piatto è un disco di 40 cm di diametro, con un manico di legno lungo 40 cm (Fig. 6).



(图六)

Fig 6

31.7 Due (2) cronometri (uno di riserva)

31.8 Due (2) fischi (uno a tiri singoli, l'altro a tiri doppi)

31.9 Tre (3) megafoni

31.10 Un (1) gong, con una cremagliera e un martello

31.11 Quindici a venti (15-20) contatori

31.12 Due (2) videocamere

31.13 Due (2) scale metriche

31.14 Tre (3) microfoni wireless (da appuntare sul petto del giudice in pedana)

31.15 Un (1) set di sistema di punteggio elettronico