

INDICE REGOLAMENTO GARE - NORME GENERALI

NOTE GENERALI	Pag. 3
ARTICOLO 1 ORGANIZZAZIONE E CONDUZIONE DELLE GARE (norme generali)	Pag. 4
ARTICOLO 2 PERSONE ADDETTE ALLA GARA	Pag. 5
ARTICOLO 3 MATERIALE OCCORRENTE PER LE GARE	Pag. 5
ARTICOLO 4 ARBITRI	Pag. 5
ARTICOLO 5 COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI NON IN GARA	Pag. 7
ARTICOLO 6 DIVISE DEGLI ATLETI	Pag. 7

NOTE GENERALI

- L'organizzazione si riserva di formare le categorie in base alle iscrizioni ricevute, allo scopo di avere le categorie con un minimo di 4 atleti presenti.
- Prima dello svolgimento di ogni gara verrà affisso l'elenco degli atleti partecipanti in ordine alfabetico, suddivisi nelle categorie di appartenenza.
- In caso di iscrizione alla gara FIWS in malafede (no assicurazione, non certificato medico regolare...), l'atleta verrà squalificato dalla gara.
- Gli atleti partecipanti alle gare di forma individuale potranno iscriversi a più eventi, ma nel caso la stessa forma venga utilizzata in più di un evento (anche se il ritmo, o altri aspetti marginali, sono modificati) verranno squalificati.
- Gli atleti partecipanti alle gare di forma individuale con armi, non potranno eseguire la forma con l'utilizzo di un arma che non sia quella giusta; es. una forma di sciabola non può essere eseguita con una spada, pena la squalifica.
- I Dirigenti, Tecnici, Responsabili di Settore e Arbitri dovranno presentarsi in divisa Federale in tutte le gare, riunioni federali e aggiornamenti tecnici.
- **Certificati medici:** Ogni atleta per poter partecipare a qualsiasi gara (forme o combattimento) dovrà essere munito di certificato medico. Per le gare di combattimento Sanda il certificato dovrà essere idoneo a sport in cui è previsto il contatto pieno e il K.O..
- In caso di trauma ed intervento medico, se l'atleta viene ritenuto non idoneo al combattimento per ragioni mediche, questi si terrà sospeso per l'intero torneo salvo riammissione previo consenso firmato dallo stesso medico. Tale atleta, anche se escluso dal torneo otterrà comunque la classifica spettante.
- Il responsabile di società, deve dichiarare di aver preso visione e accettato il regolamento di gara. Ogni eventuale chiarimento dovrà essere richiesto almeno 15 giorni prima della competizione.

ARTICOLO 1 - ORGANIZZAZIONE E CONDUZIONE DELLE GARE (norme generali)

1.1 Compiti dell'organizzazione

L'organizzatore della competizione ha l'incarico di:

- Ricercare un luogo idoneo allo svolgimento delle gare con impianto di riscaldamento funzionante.
- Lo spazio adibito alla gara deve contenere:
 - Almeno due tappeti regolamentari di cui uno di forme ed uno di combattimento.
 - Almeno 2 metri di spazio di sicurezza intorno ad ogni tappeto.
 - Un'area riscaldamento atleti.
 - Un'area adibita al pubblico.
 - Spogliatoi per atleti, dirigenti e arbitri.
- Fornire il servizio sanitario (ambulanza + medico) dall'inizio alla fine della competizione.
- Reperire fondi (sponsor) quale contributo spese per fornire il vitto, l'alloggio e viaggio per staff arbitrale ed eventuali premi.
- Fornire il materiale occorrente per le gare (vedere articolo 3).
- Allestire il palazzetto o la struttura equivalente.

Inoltre sarà cura dell'organizzazione comunicare di volta in volta in maniera specifica come intende organizzare le competizioni e precisamente:

- Il tipo di gara.
- Categoria/e della gara.
- Categorie degli atleti.

1.2 Conduzione delle gare

- Le gare di forme saranno condotte da un minimo di 2 ad un massimo di 4 arbitri d'angolo ed un arbitro centrale.
- Le gare di Combattimento saranno di norma condotte da 4 arbitri d'angolo ed uno centrale più un arbitro di tavolo. A discrezione del Responsabile degli Arbitri potranno essere condotte da 2 arbitri d'angolo diametralmente opposti e da un arbitro centrale più un arbitro di tavolo.
- Le gare di Tui Shou saranno di norma condotte da un arbitro centrale che stabilisce i punteggi ed annuncia il risultato e da un arbitro esterno al cerchio di gara che collabora con l'arbitro centrale.
- Per quanto riguarda la conformità delle armi ed altro materiale l'atleta o il suo responsabile dovrà richiederne il controllo all'arbitro centrale prima dell'inizio della competizione.
- Durante le gare verranno effettuate delle verifiche a campione (farà fede il tesserino della Federazione) per il controllo del grado in relazione alla categoria di appartenenza. Gli atleti non in regola saranno squalificati.
- Gli atleti devono attenersi ai regolamenti e mantenere un comportamento sportivo e dignitoso. È richiesto il rispetto dell'avversario e delle decisioni dello staff arbitrale. Qualora l'atleta tenesse un comportamento non dignitoso potrà essere squalificato con decisione della maggioranza arbitrale o con decisione esclusiva del responsabile nazionale degli arbitri. In caso di comportamento irrispettoso nei confronti di uno o più arbitri l'arbitro centrale potrà proporre al responsabile nazionale degli arbitri la sua squalifica dalle gare a qualsiasi livello per un periodo di un anno e oltre.
- Durante una gara qualora si presenti in pedana un atleta appartenente alla stessa società di uno o più arbitri, questi ultimi (escluso l'arbitro centrale) verranno sostituiti per motivi di imparzialità a tutela degli atleti; lo stesso arbitro al riconoscimento dell'atleta della propria società, dovrà obbligatoriamente segnalarlo al responsabile degli arbitri e farsi sostituire. In caso di mancata riserva Arbitri tale regola non verrà applicata.
- I responsabili di società, i maestri e i coach dovranno indossare un abbigliamento dal quale se ne identifichi la scuola di appartenenza (divisa, tuta). Essi dovranno mantenersi sempre al di fuori della superficie di gara, potranno ritirare dall'incontro il loro atleta se non lo riterranno in grado di continuare la competizione. Essi dovranno comunque mantenere un comportamento corretto pena ammonizione/squalifica dell'atleta.

1.3 Chiamate atleti sul tappeto di gara

Gare di forme:

- All'inizio di ogni categoria, vengono chiamati a presentarsi tutti gli atleti iscritti nella stessa per controllo presenze/assenze.
- **1° CHIAMATA:** "sulla pedana si presenti/no.....e si prepari/no..... per la successiva gara.
- **2° CHIAMATA:** "sulla pedana si presenti/no..... (nel caso in cui l'atleta/i non si sia/siano presentati dopo 15").
- Se l'atleta/gli atleti chiamato/i non si presenta/no verrà /verranno squalificato/i.
- A partire dal secondo atleta in gara per ogni categorie la voce "si prepari/no" è la **1° CHIAMATA.**

Qualora un atleta alla 1° chiamata fosse impegnato su un'altra pedana in altra categoria con divisa non conforme alla categoria chiamata, sarà compito del coach avvisare il tavolo della giuria che darà all'atleta la possibilità di presentarsi al termine della categoria o comunque un tempo per adeguarsi al tipo di gara da sostenere pena la squalifica.

Gare di combattimento:

Si veda regolamento specifico punto 15.16 e 15.17.

ARTICOLO 2 - PERSONE ADDETTE ALLA GARA

Le persone addette alla gara sono:

- Il medico e l'ambulanza.
- Dirigenti Federali, Responsabili di settore, Tecnici e Arbitri.
- Tecnico luci e suoni.
- Personale di servizio d'ordine.

Per le gare di combattimento, sono ammessi:

- Un coach ed un assistente per ogni atleta.
- Gli assistenti per ogni tavolo di Giuria (aiuto conteggi, speaker, ecc.) dovranno essere messi a disposizione del Comitato Regionale in cui si svolge la gara; le suddette dovranno essere persone qualificate o che abbiano partecipato a corsi arbitrali.
- In caso di necessità l'arbitro centrale potrà richiedere l'intervento del medico per un parere professionale.
- In caso di trauma ed intervento medico, se l'atleta viene ritenuto non idoneo al combattimento per ragioni mediche, questi si terrà sospeso per l'intero torneo salvo riammissione previo consenso firmato dallo stesso medico. Tale atleta, anche se escluso dal torneo otterrà comunque la classifica spettante.

ARTICOLO 3 - MATERIALE OCCORRENTE PER LE GARE

Per il regolare svolgimento delle gare saranno necessarie:

- Un tavolo centrale (grande) per i premi.
- Un tavolo per l'organizzazione logistica.
- Un tavolo della giuria per ogni campo di gara.
- Sette sedie per ogni campo di gara.
- Una panchina per i responsabili di società per ogni campo di gara.
- Nastro adesivo colorato.
- Un kit di tabelle di punteggio per ogni arbitro.
- Impianto audio e microfoni in numero adeguati.
- Calcolatrici e materiale di cancelleria per la trascrizione dei nominativi e dei punteggi.
- Cronometri e gong.
- Materassine a sufficienza per il combattimento libero (vedi punto 14.8).
- Due cinture una di colore rosso e una di colore bianco per la distinzione degli atleti nel combattimento.
- Bilance per il controllo del peso degli atleti.
- Materiale per delimitare l'area di gara (transenne, nastro o altro).

ARTICOLO 4 - ARBITRI

4.1 Divise arbitri:

- Le divise degli arbitri sono così composte: giacca blu scuro, camicia bianca, cravatta blu, pantaloni grigi in tinta unita, calze e scarpe nere (scarpe ginniche sulle materassine), stemma sul lato sinistro del petto, penna, fischietto personale, bandierina rossa e bianca;
- Durante le gare di Combattimento l'Arbitro centrale potrà sostituire la cravatta con un papillon di colore scuro e dovrà indossare guanti in lattice.
- 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, anche a maniche corte, con cravatta blu oppure eventuale divisa fornita dall'organizzazione.
- La divisa arbitrale deve essere indossata in tutte le gare, riunioni federali, aggiornamenti tecnici.

4.2 Atteggiamento

L'arbitro dovrà:

- Essere imparziale.
- Osservare le regole.
- Evitare di criticare i colleghi.
- Evitare polemiche con il pubblico, con gli atleti e con i dirigenti sociali.

4.3 Categorie Arbitrali

Tutti gli arbitri devono avere un documento che ne attesti la qualifica. Essi si dividono in:

- Arbitri di III° categoria (regionali).
- Arbitri di II° categoria (interregionali).
- Arbitri di I° categoria (nazionali).
- Arbitro Internazionale.

4.4 Figure Arbitrali nel corso della Competizione

- Coordinatore o responsabile nazionale degli arbitri.
- Arbitro Centrale.
- Arbitro (Arbitro d'angolo).
- Cronometrista.
- Arbitro con funzione di segretario.
- Arbitro di tavolo (per le gare di combattimento).

4.5 Coordinatore o responsabile nazionale degli arbitri

È il responsabile della competizione: coordina l'attività su tutti i tappeti. Svolge i seguenti compiti:

- Organizza e decide il lavoro di ogni staff arbitrale.
- Controlla la corretta applicazione del regolamento.
- Risolve gli imprevisti ed i problemi non contemplati dal regolamento.
- Rimpiazza gli arbitri durante la competizione su segnalazione dell'arbitro centrale (anche senza attendere il termine della categoria in competizione).
- Esamina in caso di contestazioni i risultati della gara.

4.6 Arbitro centrale

Ha il compito di coordinare una "poule" arbitrale (1 tappeto o 1 ring). Svolge le seguenti mansioni:

- Organizza la "poule", riepilogando le regole e spiegando i compiti di ogni arbitro.
- Coordina l'intero gruppo arbitrale per analizzare il livello degli atleti (il primo atleta in competizione viene valutato collegialmente, seguendo le direttive dell'arbitro centrale).
- Controlla il lavoro della "poule".
- L'arbitro centrale se lo ritiene opportuno potrà rivolgersi per informazioni ai responsabili di settore.

4.7 Arbitro (Arbitro d'angolo)

- Studia il regolamento.
- Osserva il livello tecnico degli atleti.
- Valuta gli atleti.
- Effettua le operazioni di peso dei concorrenti e controlla insieme al Segretario i certificati medici.

Alla fine della gara prende parte alla riunione arbitrale.

4.8 Cronometrista

È responsabile della durata del round e della segnalazione del tempo di performance degli atleti.

N.B.: nelle competizioni nazionali, possono essere uno o due.

Controlla i gong e si assicura che i cronometri funzionino correttamente; controlla il tempo di gara; quando l'arbitro centrale dà lo "stop", ferma il cronometro e fa ripartire il cronometro al comando di continuazione dell'incontro; controlla gli intervalli tra le chiamate degli atleti in gara; fornisce il segnale di fine round.

4.9 Arbitro con funzione di segretario

È responsabile della compilazione dei verbali. Controlla l'identità dei concorrenti e che siano stati correttamente registrati, coadiuvando il Coordinatore di Gara; coadiuva gli arbitri 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; 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. Annuncia agli atleti di prepararsi e di presentarsi sui campi di gara sia per le gare di forme che per quelle di combattimento e ne annuncia i risultati.

4.10 Arbitro di tavolo (per le gare di combattimento).

Nelle gare di combattimento a lui è affidata l'ultima parola su qualsiasi controversia (vedi punto 15.7)

4.11 Arbitri e Giuria

- Il tavolo della giuria è composto da un arbitro/segretario, un cronometrista e un arbitro di tavolo (combattimento).
- Il punteggio può essere assegnato da 5 o 3 arbitri:
 - Da 5 arbitri: uno centrale e 4 d'angolo (Arb1, Arb2, Arb3, Arb4).
 - Da 3 arbitri: uno centrale e 2 d'angolo (Arb1, Arb2).

4.12 Le Segnalazioni Arbitrali

L'arbitro centrale dovrà essere munito di fischietto, bandierina rossa e bianca, penna e segnapunti.

- La bandierina bianca sarà utilizzata dall'arbitro centrale come segnale di inizio della forma (escluso i casi in cui gli atleti entrino sul tappeto di gara con la musica) o per convocare una riunione arbitrale.
- La bandierina rossa sarà utilizzata dall'arbitro centrale per segnalare eventuali penalità o squalifiche e dall'arbitro d'angolo per richiamare l'attenzione dell'arbitro centrale.
- Il fischietto viene utilizzato per:
 - Segnalare l'esposizione dei punteggi arbitrali.
 - Segnalare i limiti di tempo (quest'ultimo può essere segnalato anche con il suono della campanella).

4.13 Giuria d'Appello

Nel caso di contestazioni, l'appello è da presentare ad una apposita giuria di nomina federale. Tale giuria è composta da un Presidente, un Vicepresidente ed un numero di Consiglieri fino ad un massimo di tre.

4.14 Compito della Giuria d'Appello

Il Compito della giuria è di ricevere ed esaminare le contestazioni e/o i possibili ricorsi presentati dalle differenti squadre in relazione alle decisioni arbitrali, che a loro giudizio violino le norme ed i regolamenti di gara. Nel caso di contestazione, l'incaricato della Giuria d'Appello provvederà a sospendere temporaneamente la proclamazione del risultato di gara per la categoria in esame, dandone immediata e pubblica comunicazione.

Tale sospensione NON DEVE IN ALCUN MODO COMPROMETTERE LO SVOLGIMENTO DELLE ALTRE COMPETIZIONI IN PROGRAMMA.

La decisione finale sarà quella che otterrà il 50% più 1 dei voti degli aventi diritto.

LA DECISIONE DELLA GIURIA D'APPELLO È INSINDACABILE.

4.15 Modalità di Ricorso

Per evitare strascichi nelle contestazioni, si riconosce la possibilità di intervento immediato alla Giuria d'Appello. Il Coach o il Team Leader che intenda GIUSTIFICATAMENTE ricorrere contro una decisione arbitrale, deve darne immediata comunicazione al responsabile nazionale arbitri, che provvederà a prenderne atto segnalando la cosa alla Giuria di Appello.

La segnalazione deve avvenire immediatamente dopo la chiusura della categoria per le gare di forme o dopo la proclamazione del vincitore in caso di combattimento. Il reclamo verrà accettato dalla giuria interessata solo in caso di motivazioni gravi e chiaramente documentabili attraverso riprese video.

La segnalazione stessa non verrà presa in considerazione in caso di comportamento chiososo o scorretto da parte di chi la compie.

4.16 Procedura per chi presenta il ricorso

1. Segnalazione dell'intenzione di ricorso fatta al coordinatore nazionale alla chiusura della categoria per le gare di forme o alla proclamazione del vincitore in caso di combattimento.
2. Compilazione del modulo apposito da consegnare alla Giuria di Appello.
3. Versamento di una cauzione di 200 euro da consegnare congiuntamente al modulo.

Se il ricorso verrà accettato con conseguente modifica del risultato della competizione, tale cauzione verrà restituita alla fine della verifica arbitrale. Nel caso in cui venga confermato il giudizio arbitrale, e di conseguenza respinto il ricorso, la quota verrà trattenuta e versata nel fondo della Federazione.

4.17 Procedura per il coordinatore nazionale

1. Il coordinatore nazionale a cui un Coach o Team Leader comunichi l'intenzione di fare ricorso deve segnalare la cosa nell'immediato alla Giuria di Appello. Dovrà far riprendere regolarmente la gara, purché il risultato della competizione sospesa non sia indispensabile o influente al proseguimento della gara.
2. È compito dell'Arbitro centrale raccogliere e consegnare i cartellini dei singoli giudizi arbitrali al coordinatore nazionale che darà poi alla Giuria di Appello.
3. Sarà l'Arbitro centrale a comunicare le decisioni della Giuria di Appello, non appena questa emetterà verdetto.
4. Qualora in quel momento sia in corso lo svolgimento di una gara di forme o di un incontro, dovrà aspettare il termine della categoria stessa e di seguito annunciare il vincitore proclamato al termine del ricorso.
5. Dopo la decisione della Giuria d'Appello, le eventuali categorie sospese fino a quel momento verranno immediatamente riprese.

ARTICOLO 5 - COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI NON IN GARA

Gli atleti che non gareggiano dovranno rimanere oltre i margini indicati dagli organizzatori della gara.

Il responsabile di società dovrà occuparsi del rispetto dell'ordine e dei regolamenti da parte dei propri atleti che se non osserveranno le regole saranno soggetti alle seguenti sanzioni di gara: ammonizione lieve la prima volta e squalifica immediata dalla gara stessa, la seconda volta.

ARTICOLO 6 - DIVISE DEGLI ATLETI

6.1 Dichiarazione della divisa.

È compito di ogni società depositare in Federazione una dichiarazione nella quale si specifica il tipo di divisa per tutte le gare di forma e di combattimento. Qualora uno o più atleti di una società si presentasse ad una gara con una divisa non dichiarata, sarà a discrezione dell'arbitro centrale accettare o penalizzare l'atleta o gli atleti seguendo i criteri di valutazione divise sotto elencati. Qualora un atleta alla 1° chiamata fosse impegnato su un'altra pedana in altra categoria con divisa non conforme alla categoria chiamata, sarà compito del coach avvisare il tavolo della giuria che darà all'atleta la possibilità di presentarsi al termine della categoria o comunque un tempo per adeguarsi al tipo di gara da sostenere pena la squalifica.

6.2 Criteri di valutazione

La divisa può essere di qualsiasi materiale, ma deve essere in ordine, non sgualcita e nel tradizionale, con tutti i bottoni chiusi. Non sono ammesse divise composte da pantaloni lunghi e maglietta sia a manica lunga che a manica corta, anche se quest'ultima riportasse il logo della società di appartenenza. Non sono ammesse scarpe da ginnastica, ma esclusivamente scarpe da arti marziali se non a discrezione dell'arbitro centrale o in caso di certificato medico; in caso contrario l'atleta si esibirà scalzo. Gli ornamenti di vario genere o borchie verranno accettati solo se conformi al tipo di forma che si sta per eseguire.