

## ARTICOLO 15 - CATEGORIE COMBATTIMENTI

### 15.1 Suddivisione categorie

Nelle categorie combattimenti, si suddividono gli atleti con le seguenti modalità:

- ETÀ;
- SESSO;
- PESO;
- SPECIALITÀ;

NOTA: Le categorie di Lei Tai sono riservate agli atleti con oltre 3 anni di pratica.

Nello specifico si rimanda alla suddivisione delle categorie di ogni tipo di combattimento.

### 15.2 Operazioni di Peso

Il Controllo delle iscrizioni e del peso dei partecipanti è effettuato dagli Ufficiali di Gara e/o dagli Addetti predisposti dal Direttore di gara.

Tale operazione di peso risulta essere una verifica di quanto già preliminarmente dichiarato sul modulo all'atto di iscrizione.

Gli Atleti si dovranno presentare muniti di un documento di riconoscimento valido.

Gli Atleti saranno pesati individualmente nel giorno, ora e luogo designati per la competizione, che verranno di volta in volta indicati dal comitato Organizzatore sulla circolare di gara. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito sarà squalificato.

Può assistere al peso solamente un Responsabile per Società.

Gli Atleti si presenteranno per l'operazione peso in slip ed a torso nudo, per il settore maschile, biancheria intima e maglietta, per il settore femminile.

Qualora l'atleta non rientri nella categoria di peso dichiarata (è tollerato un peso eccedente massimo di 200 gr. rispetto alla categoria di appartenenza per i maschi e di 300 gr. per le femmine) e sia manifestamente impossibile per lo stesso rientrarvi entro il tempo limite dell'operazione di peso, dovrà gareggiare nella categoria corrispondente al proprio peso o rinunciare alla competizione; in tal caso la quota versata per l'iscrizione, non verrà in alcun modo restituita.

Il concorrente il cui peso è inferiore rispetto a quello della categoria da lui dichiarata all'atto dell'iscrizione potrà comunque gareggiare in detta categoria o rinunciare alla competizione; in tal caso la quota versata per l'iscrizione non verrà in alcun modo restituita.

### 15.3 Sorteggio

Per ogni categoria i contendenti verranno abbinati per sorteggio. Tale sorteggio verrà effettuato dai componenti dell'Organizzazione di gara, fermo restando la possibilità di supervisione da parte del responsabile degli Arbitri.

IN PRESENZA DI UN SOLO ATLETA: Nel caso che in una categoria ci sia l'iscrizione di un solo Atleta, questi potrà combattere nella categoria superiore, previa richiesta firmata congiuntamente col proprio Maestro o Team Leader su un apposito modulo, da consegnarsi al responsabile nazionale degli arbitri.

IN PRESENZA DI TRE ATLETI: Nel caso di solo tre Atleti presenti, è previsto un torneo triangolare dove ciascuno dei tre atleti dovrà combattere contro gli altri due. La vittoria sarà decretata in base alle vittorie ottenute oppure in caso di parità (un incontro vinto a testa) dalla somma dei punteggi dei singoli incontri.

IN PRESENZA DI OLTRE TRE ATLETI: è previsto un torneo a eliminazione diretta.

**N.B. Solo per le gare di combattimento per atleti fino a 12 anni meno un giorno - ovvero categorie bambini, sono previsti solo match singoli con 1° e 2° posto.**

### 15.4 Arbitraggio

Ogni incontro sarà arbitrato da un arbitro centrale (senza giacca) e da arbitri d'angolo per i combattimenti.

Per il combattimento Tui Shou si rimanda al capitolo specifico.

### 15.5 Arbitro Centrale

L'arbitro centrale deve essere qualificato per tale incarico.

È responsabile dell'organizzazione del lavoro degli arbitri del suo gruppo.

Si pone sull'Area di Gara ed impartisce gli ordini.

Supervisiona gli allestimenti relativi alle competizioni e verifica che l'area di gara, gli strumenti, e quanto altro necessario siano pronti per dare inizio alle competizioni;

È il responsabile dell'incontro e ne controlla l'andamento. Egli ha il dovere di condurre l'incontro con la massima correttezza e decisione, senza che degeneri in lite o rissa.

Ha il compito di fare entrare gli atleti sul quadrato di gara, fare rispettare il saluto, controllare che gli atleti indossino le protezioni obbligatorie e che abbiano tolto eventuali orecchini, catenine etc. e, nel caso di competizioni dove si richieda la divisa tradizionale indossata, essa sia quella della squadra di appartenenza.

Dichiara l'inizio e la fine di ogni round, l'interruzione e la continuazione; fa fermare il tempo al cronometrista ad ogni pausa;

Segnala al tavolo le uscite dalla pedana dei contendenti; attribuisce le penalità, segnalando la penalizzazione al tavolo di Giuria per la registrazione.

# AMA - DO

Decide quando terminare l'incontro per superiorità tecnica secondo i seguenti parametri:

- L'atleta gira la schiena per 4 volte e/o rifiuta il combattimento;
- L'atleta senza curarsi della propria incolumità, si scaglia ripetutamente contro l'avversario senza mantenere la guardia e non portando nel contempo nessuna tecnica valida, rivelando scarsa conoscenza tecnica del tipo di combattimento;
- Superiorità di 8 punti nel primo round su segnalazione della maggioranza degli arbitri d'angolo (tranne nel combattimento sanda); nel secondo round, viene decretata la vittoria solo nel caso di una evidente e netta superiorità tecnica.

Può altresì interrompere un incontro nei seguenti casi:

- Se c'è scorrettezza;
- Se si rende necessaria la squalifica di un atleta (con l'approvazione della maggioranza degli arbitri);

Ulteriori compiti:

- Consultarsi con l'arbitro d'angolo che ha segnalato un'anomalia per decidere in merito;
- Fare rispettare i tempi ogni volta che l'incontro verrà interrotto, con eventuale ammonizione dell'atleta che perde intenzionalmente tempo;
- Chiedere un'interruzione dell'incontro quando uno o entrambi gli atleti vengano feriti. È obbligatorio il permesso del dottore di gara affinché all'atleta ferito venga consentito di continuare il combattimento.

Proclama il vincitore con l'alzata del braccio.

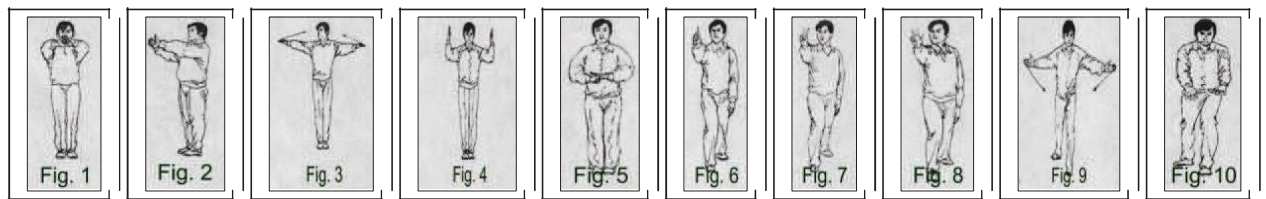
Per esprimersi l'arbitro centrale userà un linguaggio e delle gestualità convenzionali riportati qui sotto.

Saluto Iniziale. Saluto palmo e pugno. Ritto a piedi uniti. Palmo sinistro disteso sul pugno destro di fronte al torace, alla distanza di 20-30 cm, ed in linea con questo (Fig. 1 e 2). Sulla pedana, ritto al centro della pedana, l'arbitro centrale distende le mani, con il palmo rivolto verso l'alto, indicando i due concorrenti (Fig. 3). Nel momento in cui invita i concorrenti a salire sulla pedana, solleva le braccia portando il gomito a 90° ed il palmo delle mani rivolti uno verso l'altro (Fig. 4).

Saluto dei due concorrenti. L'arbitro centrale distende la mano sinistra sul pugno destro chiuso davanti al torace in modo da segnalare ai due concorrenti di salutarsi (Fig. 5).

Primo, secondo e terzo round. L'arbitro centrale di fronte al tavolo porta un piede in avanti piegando il ginocchio (POSIZIONE INCLINATA), distende un braccio in avanti e indica con le dita quale round inizia. (Fig. 6/7/8).

"Kai Shi/Pronti a Combattere". In posizione inclinata fra i due concorrenti l'arbitro centrale scandisce "Yu Bei Pronti" ed allo stesso tempo distende le braccia da entrambe le parti con il palmo delle mani rivolto in alto indicando i concorrenti (Fig. 9). Rivolgendo, poi, il palmo delle mani verso il basso e portandole insieme davanti l'addome scandisce "Kai Shi" Combattere e da inizio al combattimento (Fig. 10).



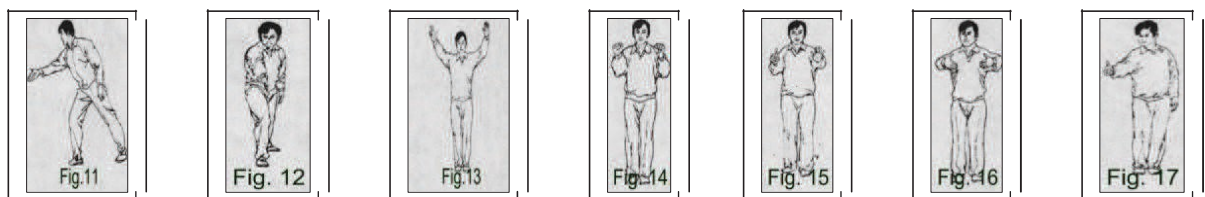
"Ting/Stop". L'arbitro centrale scandisce "Ting Stop", allo stesso tempo assume una posizione inclinata e distende un braccio portando il palmo della mano in posizione perpendicolare, rispetto al pavimento, tra i due concorrenti (Fig. 11 e 12).

8 secondi di passività. L'arbitro centrale porta ambo le mani in alto di fronte al proprio corpo, con l'anulare ed il mignolo di una mano chiusi e con il pollice e le dita di ambo le mani distese e separate (Fig. 13).

Conteggio del tempo. Di fronte al concorrente, con ambo i pugni rivolti verso l'esterno davanti al corpo, l'arbitro centrale distende le dita una dopo l'altra, con intervalli di un secondo, iniziando dal pollice verso il mignolo e da una mano all'altra (Fig. 14 e 15).

Stretta passiva. L'arbitro centrale unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (Fig. 16).

Conteggio degli 8 secondi. Di fronte all'arbitro al tavolo, l'arbitro centrale distende un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita chiuse (Fig. 17).



Tre secondi. L'arbitro centrale distende un braccio in alto in posizione obliqua, con il palmo della mano anch'esso verso l'alto in direzione del concorrente; l'altra mano, con pollice, indice e medio distesi e le altre dita chiuse, si muove orizzontalmente e di fianco, all'altezza dell'addome (Fig. 18).

Invito ad attaccare. L'arbitro centrale distende il braccio fra i due concorrenti, mantenendo il pollice disteso e le altre dita chiuse, con il palmo rivolto verso il basso. La mano si muove (Fig. 19).

Atterramento. L'arbitro centrale distende, un braccio con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente caduto sul tappeto; l'altro braccio, semichiuso e con il palmo della mano rivolto verso il basso, si muove lateralmente (Fig. 20).

Primo atterramento. L'arbitro centrale distende un braccio verso il concorrente caduto per primo, ed incrocia le avambraccia davanti al proprio corpo, con il palmo delle mani rivolto verso il basso (Fig. 21 e 22).

# AMA - DO

Atterramento simultaneo. L'arbitro centrale distende ambo le braccia frontalmente in posizione orizzontale, quindi porta indietro le mani, palmo rivolto a terra, spingendole in basso (Fig. 23).



Caduta dalla pedana o uscita dal tappeto. L'arbitro centrale distende un braccio verso l'atleta caduto/uscito dal tappeto (Fig. 24), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto in avanti guardando di fronte, in posizione inclinata (Fig. 25).

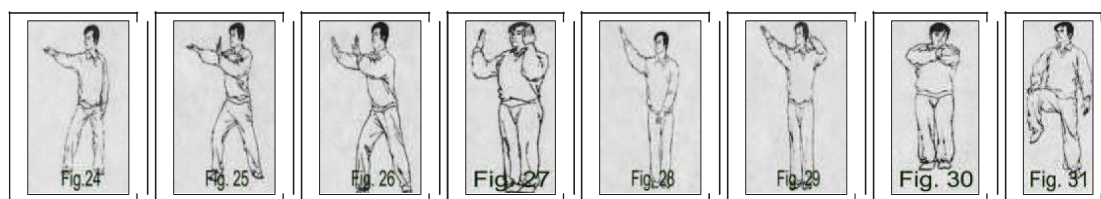
Caduta dalla pedana o uscita dalla pedana di entrambi i concorrenti. L'arbitro centrale, in posizione inclinata, distende le mani, palmo rivolto verso l'alto, spingendole in avanti e guardando di fronte (Fig. 26) quindi piega le braccia a 90°, con il palmo delle mani rivolto indietro e unisce i piedi e acquistando la posizione eretta (Fig. 27).

Calcio all'inguine. L'arbitro centrale distende un braccio, con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente che ha colpito e con l'altra mano indica il proprio inguine (Fig. 28).

Colpo alla nuca. L'arbitro centrale distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito con l'altra mano tocca la propria nuca (Fig. 29).

Fallo di gomito. L'arbitro centrale incrocia le braccia davanti al proprio torace e con una mano copre il gomito dell'altro braccio (Fig. 30).

Fallo di ginocchio. L'arbitro centrale solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (Fig. 31).



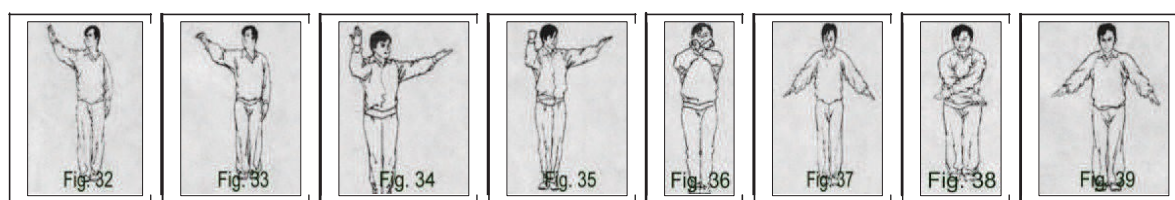
Silenzio. L'arbitro centrale si rivolge con il braccio e mano distesa, pollice separato dalle altre dita, in direzione del concorrente o dell'allenatore che arreca disturbo (Fig. 32).

Ammonizione lieve. L'arbitro centrale distende un braccio in direzione del concorrente che ha colpito con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Quindi scandisce "Fallo" e piega il braccio a formare con il gomito un angolo di 90° davanti al proprio corpo, con la mano rivolta verso l'alto ed il palmo all'indietro (Fig. 33 e 34).

Ammonizione grave. L'arbitro centrale distende un braccio in direzione del concorrente che ha colpito con il palmo della mano rivolto verso l'alto. L'altra mano segna i falli, quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (Fig. 33 e 35).

Squalifica. L'arbitro centrale incrocia la avambraccia davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (Fig. 36).

Soccorso. L'arbitro centrale oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (Fig. 37/38/39).



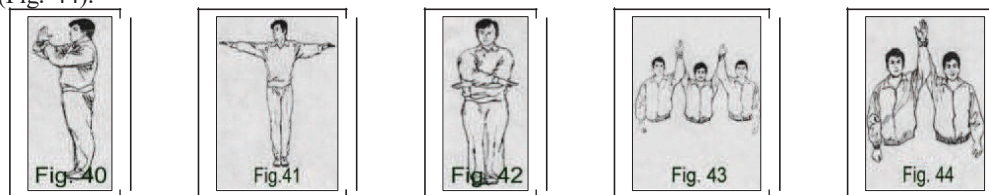
Emergenza. L'arbitro centrale ritto di fronte alla commissione medica, incrocia le avambraccia, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, davanti al proprio torace (Fig. 40).

Riposo. L'arbitro centrale distende le braccia da ambo le parti, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, in direzione delle postazioni di riposo di entrambi i concorrenti (Fig. 41).

Cambio di posizione. Al centro della piattaforma l'arbitro centrale distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (Fig. 42).

Pareggio. In posizione eretta tra i due concorrenti l'arbitro centrale afferra i polsi dei due concorrenti e ne solleva in alto le braccia (Fig. 43).

Vincitore. In posizione eretta tra i due concorrenti l'arbitro centrale afferra il polso dei due concorrenti e solleva in alto il braccio del vincitore (Fig. 44).



## 15.6 Arbitri D'angolo

### Compiti:

Coadiuvano l'Arbitro centrale segnalando anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamando l'attenzione dell'Arbitro Centrale con un colpo di fischiotto.

Esprimono la loro 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.

È fatto divieto agli Arbitri d'Angolo di comunicare tra di loro durante il combattimento.

Non è permesso loro di lasciare il proprio posto prima del verdetto finale di un incontro.

Per le modalità di arbitraggio si rimanda agli articoli specifici di ogni combattimento.

## 15.7 Arbitro di tavolo

Su un errore arbitrale evidente può chiedere la revisione agli arbitri d'angolo per la decisione definitiva.

## 15.8 Abbandono del Campo di Gara

Ogni qualvolta viene decretato dagli Arbitri l'ABBANDONO del quadrato di gara, questo equivale alla squalifica per l'Atleta interessato.

Lo stesso viene decretato per l'Atleta che si allontana senza permesso dal campo di gara e non si ripresenta in tempo utile per l'inizio dell'incontro.

L'impossibilità da parte dell'atleta di continuare il combattimento per malore o infortunio viene considerato come ABBANDONO.

In caso di evidente superiorità tecnica di una delle due parti, tale da compromettere l'integrità fisica dell'atleta, la segnalazione di ABBANDONO può avvenire da parte del Coach e del suo assistente per "getto della spugna" o dell'Atleta stesso, peralzata di mano.

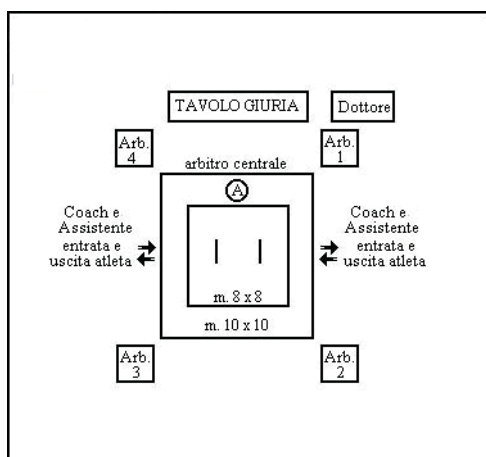
Nel caso di abbandono viene mantenuto il punteggio raggiunto con gli incontri precedenti. Questo perché il punteggio stesso non è considerato completamente determinante ai fini di una selezione per l'ingresso in Nazionale.

## 15.9 Area Di Gara

Per tutti i tipi di combattimento, Punto Stop, Qinda, Lei Tai e Sanda, è previsto un quadrato di gara secondo i canoni internazionali con la tradizionale area rialzata da terra (soluzione di TIPO 1); dove questo non sia possibile si opererà per la soluzione di TIPO 2.

### TIPO 1.

1. L'Area di Gara è costituita da una pedana quadrata rialzata da terra di 60 cm., avente il lato di 8x8 mt.
2. Tale area deve essere ricoperta con materassine ad incastro 100x100cm (spessore minimo 2 cm massimo 4 cm) o da materassine da Judo dimensioni 100x200x4 cm.
3. La pedana deve essere circondata lungo il suo perimetro da materassine dai 20 ai 40 cm. di altezza.
4. L'area deve portare al suo interno un segnale per evidenziare la posizione del centro e la posizione di guardia dei due atleti.
5. Data l'altezza della pedana è opportuno segnalare ai contendenti la loro vicinanza al bordo tramite una striscia colorata, di colore differente, che dia un preavviso di almeno 90 cm. dal bordo stesso.
6. Il trovarsi in questa area non comporta per l'atleta alcuna penalità, in quanto è da considerarsi, come detto sopra, unicamente come un avviso di distanza dal bordo.



### TIPO 2.

1. Quadrato composto da materassine ad incastro 100x100cm (spessore minimo 2 cm massimo 4 cm) o da materassine da Judo dimensioni 100x200x4 cm.
  2. Area totale 10x10 mt così suddivisa:
    - o Area interna di 8x8 mt.
    - o Perimetro intorno all'area interna di colore differente a simulare l'uscita di pedana, con conseguente penalità per l'Atleta che finisca al suo interno.
  3. Area centrale, come al punto 4 del TIPO 1.
- Per entrambi i casi, vedi figura "CAMPO DI GARA DI COMBATTIMENTO".  
Per le categorie sanda, l'area di gara è il ring; dove questo non sia possibile si opererà per la soluzione di TIPO 1 o 2.  
Per le competizioni di Tui Shou si rimanda all' articolo specifico.

## CAMPO DI GARA DI COMBATTIMENTO

## 15.10 Ammonizioni e sanzioni

**AMMONIZIONE LIEVE:** è un avvertimento per atteggiamenti non corretti, giudicati però di tipo involontario in contrasto con le norme che regolano i punti di bersaglio e quelli proibiti, di cui sono riportati nel punto 15.13 e nell'articolo del combattimento nello specifico. L'ammonizione lieve non comporta alcuna penalità, ed è generalmente la prima ad essere utilizzata dall'Arbitro Centrale.



# AMA - DO

AMMONIZIONE GRAVE: è un avvertimento per atteggiamenti non corretti in palese e volontario contrasto con le norme di cui sono riportati nel punto 15.13 e nell'articolo del combattimento nello specifico, nonché per chi tiene un comportamento ingiurioso nei confronti del personale addetto alla gara.

Nel combattimento Punto Stop, Qinda e Lei Tai, il contatto dovrà esserci, ma sarà di intensità leggera; è pertanto prevista direttamente l'ammonizione grave per l'atleta che cerca di colpire l'avversario con forza e senza controllare l'intensità dei colpi.

PRIMA AMMONIZIONE GRAVE: l'atleta sarà penalizzato di 1 PUNTO.

SQUALIFICA:

- Alla 2° AMMONIZIONE.
- Attaccare l'avversario prima del "via" o dopo lo "stop" in modo intenzionale (a discrezione dell'arbitro centrale).
- Al K.O. (non valido solo nel combattimento Sanda).

MANCANZA DI COMBATTIVITÀ: L'atleta che manca di iniziativa e non accetta il combattimento verrà penalizzato:

- 1° Richiamo - Ammonizione Lieve.
- 2° Richiamo - Ammonizione Grave (- 1 PUNTO).
- 3° Richiamo - Ammonizione Grave, chiusura dell'incontro con conseguente vittoria dell'avversario.

Ulteriori Sanzioni

Per uscita dal quadrato:

- 1° USCITA DAL QUADRATO: - 1 PUNTO.
- 2° USCITA DAL QUADRATO: - 1 PUNTO.
- 3° USCITA DAL QUADRATO: PERDITA AUTOMATICA DEL ROUND.

N.B. Non è considerata "uscita" quando questa sia dovuta a spinta scorretta da parte dell'avversario.

Sottrazione di 1 PUNTO:

- Richiedere "time out" senza evidente necessità in un momento in cui si è in posizione di svantaggio.
- Attaccare l'avversario prima del "via" dell'arbitro centrale o dopo il segnale di "stop".
- Perdita intenzionale del paradenti.

Sottrazione di 2 PUNTI:

- Colpire l'avversario in seguito ad un fallo subito (fallo di reazione).

La somma delle ammonizioni riguarda tutta la durata del combattimento e non il singolo round.

15.11 Protezioni nei combattimenti liberi **Punto Stop, Qinda, Lei Tai e Sanda.**

Paradenti;

Conchiglia (M/F) (da indossare sotto l'abbigliamento);

Paratibia con calzare (pezzo unico) escluso Sanda ;

Paraseno;

NOTE:

Nello specifico si rimanda al capitolo riguardante il tipo di combattimento, paragrafo "protezioni".

È VIETATO il bendaggio delle mani tranne nel combattimento sanda;

È 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).

15.12 Bersagli consentiti nei combattimenti liberi Punto Stop, Qinda, Lei Tai e Sanda.

Il viso, il busto (petto e addome)

Le cosce e i polpacci.

15.13 Colpi proibiti e tecniche non valide nei combattimenti liberi Punto Stop, Qinda, Lei Tai e Sanda.

Colpire con atteggiamento intenzionalmente antisportivo;

Colpire i genitali, la gola, la sommità del capo, la nuca, la schiena, gli occhi e le articolazioni;

Utilizzare tecniche di chiavi articolari (tranne nel Lei Tai);

Dare testate, gomitate e ginocchiate;

Colpire atleta a terra;

Mordere e graffiare;

Spingere o trattenere l'avversario;

Cominciare il combattimento prima del via dell'arbitro;

Continuare il combattimento dopo lo stop dell'arbitro;

Attaccare l'avversario con tecniche confuse.

15.14 Assegnazione punteggi nei combattimenti liberi Punto Stop, Qinda, Lei Tai e Sanda.

Verranno assegnati i seguenti punteggi a seconda delle tecniche messe a segno:

Tecniche da 1 PUNTO

- Pugni sul bersaglio (tronco);
- Calcio sul bersaglio (cosce e polpacci).

Tecniche da 2 PUNTI

- Calci al tronco;
- Pugni al viso;

Tecniche da 3 PUNTI

- Calci al viso;

+ 1 Punto: Tutte le tecniche valide eseguite al volo.

# AMA - DO

15.15 Vincitore nei combattimenti Qinda, Lei Tai, Sanda e Tui Shou.

Viene proclamato vincitore dell'incontro:

L'atleta che realizza il più alto numero di punti.

L'atleta il cui avversario si ritira o abbandona la competizione (vedi punto 15.8).

L'atleta il cui avversario non può continuare l'incontro per ferita involontaria o comunque per sopravvenuta difficoltà fisica, che a insindacabile giudizio del medico rendono impossibile continuare l'incontro.

L'atleta il cui avversario viene fermato dall'arbitro centrale data l'evidente superiorità tecnica dell'atleta, tale da mettere a rischio l'incolumità dell'altro.

Per squalifica dell'avversario.

Al termine dell'incontro l'atleta vincitore deve recarsi al tavolo della giuria a confermare la vittoria dichiarando il proprio nome.

15.16 Modalità di chiamata nei combattimenti liberi Qinda, Lei Tai, Sanda e Tui Shou.

All'inizio di ciascuna categoria, tutti gli atleti chiamati dovranno presentarsi sul margine del campo di gara diametralmente opposto all'arbitro centrale per la conferma della presenza e controllo della divisa e delle protezioni.

Verrà spiegato loro alcune regole fondamentali da seguire nel combattimento e nello specifico che verranno squalificati alla 2° ammonizione grave, non verranno ammessi comportamenti sleali, antisportivi, atti a mancare di rispetto al proprio avversario.

Se un atleta non si presenta a questa PRE CHIAMATA, verrà squalificato.

Se l'atleta si presenta con divisa o protezioni non conformi alla tipologia di gara avrà la possibilità di conformarsi entro la 1° CHIAMATA.

1° CHIAMATA: "sulla pedana si presenti l'ATLETA 1 rosso, l'ATLETA 2 nero e si preparino gli ATLETI 3 rosso e 4 nero per la successiva gara.

2° CHIAMATA: nel caso in cui l'atleta/i non si sia/siano presentati dopo 15" si ripete la procedura come la prima chiamata

Se l'atleta/gli atleti chiamato/i non si presenta/no e sarà sancita, per abbandono dell'avversario, la vittoria del combattente presente sull'area di gara; "per assenza dell'avversario, vince \_ \_ \_".

Qualora un atleta alla 1° chiamata fosse impegnato su un'altra pedana in altra categoria, 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.

15.17 Modalità di chiamata per il controllo protezioni nei combattimenti liberi Qinda, Lei Tai, Sanda e Tui Shou.

Nel caso che un atleta si presenti al centro del tappeto pronto per l'inizio del combattimento ma con protezioni non regolari e specifiche per il tipo di combattimento prescelto, sarà squalificato.

# AMA - DO

## ARTICOLO 16-COMPORTAMENTO DEGLI ATLETI /COACH NEL COMBATTIMENTO

### Atleta:

- Stimolanti, doping ed altre pratiche fraudolente sono severamente proibite e perseguite a termini di legge.
- Per essere ammesso alla competizione l'atleta dovrà essere in regola con l'iscrizione alla gara.
- Ogni atleta dovrà essere munito di certificato medico agonistico non scaduto (vedi norme generali). Per le gare di Combattimento Libero Sanda, l'atleta dovrà essere in possesso del certificato medico agonistico idoneo a sport in cui è previsto il contatto pieno e il K.O.
- Tutti gli atleti saranno ammessi alla competizione sotto la propria responsabilità; dovranno quindi provvedere individualmente o tramite la società d'appartenenza o tramite il C.A.F. AMA-DO, alla propria copertura assicurativa (infortuno e responsabilità civile). Il rappresentante che firma il modulo di iscrizione alla competizione sarà direttamente responsabile in caso di mancato adempimento, o per eventuali dichiarazioni non veritiere degli atleti iscritti alla competizione. L'organizzazione non copre con assicurazione nessun atleta né prima né durante lo svolgimento della competizione e la AMA-DO International declina ogni responsabilità in merito.
- Solo con tali documentazioni l'Atleta potrà accedere alle operazioni di peso che verranno eseguite dagli addetti incaricati dall'Organizzazione.
- Tutti gli atleti dovranno indossare le protezioni elencate nei vari capitoli di Combattimento Libero; le stesse dovranno essere conformi alle regole.
- Sono vietati gli occhiali; sotto dichiarazione scritta redatta dal medico personale o di gara sono ammessi lenti a contatto, apparecchi di ortodonzia fissa, fasciature, medicazioni.
- Ogni combattente durante lo svolgimento della gara potrà avere al suo angolo oltre al coach, un assistente.
- Il primo atleta chiamato si posizionerà a lato del tappeto di gara alla destra rispetto al tavolo della giuria indossando il corpetto nero; il secondo chiamato si posizionerà sul lato opposto indossando il corpetto rosso. Al segnale di entrata dell'arbitro centrale faranno il saluto tradizionale di Kung Fu (e lo ripeteranno all'uscita) ed entreranno nell'area. Una volta entrati nell'area si posizioneranno sulle righe colorate distanti tra loro di tre metri, eseguiranno il saluto verso la giuria, verso l'arbitro centrale e tra di loro (chi non eseguirà tale rituale sarà invitato a farlo). È proibito attaccare l'avversario prima del segnale di inizio e dopo il segnale di stop dell'arbitro centrale.
- Al termine dell'incontro gli atleti andranno al proprio angolo in attesa di essere richiamati in campo per il responso arbitrale dopodiché prima di abbandonare il campo di gara (se non pedana rialzata) l'atleta vincitore si dovrà obbligatoriamente recare al tavolo della giuria e confermare la vittoria;
- Il responso arbitrale deve essere accettato con umiltà e sportività. Per eventuali ricorsi si dovrà interessare il proprio coach (si veda il punto 4.13)
- I combattenti non devono lasciare il quadrato di gara fino a quando il risultato è annunciato dall'Arbitro incaricato.
- Il combattente deve attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Egli deve sostenere i valori morali ed etici della disciplina, pieno rispetto dell'avversario e obbedire ai comandi dell'arbitro centrale.
- È assolutamente vietato colpire intenzionalmente un punto proibito dell'avversario o causare ferite in qualsiasi altro modo.
- 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 (vedi art. 15.8).
- Un partecipante che durante il torneo s'infortuna e non si presenta al successivo combattimento è dichiarato perdente per abbandono (vedi art. 15.8).
- Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta dopo che il suo nome è stato chiamato due volte prima della ripresa, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sul quadrato.

### Accompagnatori coach:

- Il coach e gli accompagnatori devono attenersi ad un comportamento di alta etica sportiva anche lontano dall'area di gara. Devono astenersi, assolutamente, da gesti o commenti di disapprovazione sull'operato arbitrale, dell'avversario e verso il pubblico.
- Il Coach e gli accompagnatori devono mantenere durante il combattimento assoluto silenzio; consigli al proprio atleta sono permessi solo durante la pausa fra un round e l'altro.
- Il Coach deve sedersi alle spalle della posizione iniziale del suo atleta ad un metro fuori dell'Area di Sicurezza. Il Coach può essere assistito, seduto al suo fianco, da una sola persona.
- Il Coach deve avere a disposizione protezioni di ricambio in caso di necessità; il cambio deve essere effettuato nel giro di un minuto, ogni proroga deve essere giustificata ed approvata dagli Arbitri; in caso contrario il concorrente può essere squalificato.
- Chiunque acceda all'Area di gara senza autorizzazione potrà essere squalificato dalla competizione ed allontanato dal servizio d'ordine.
- In caso di inadempienze, gli Arbitri possono richiamare o squalificare il Coach e/o il suo assistente o punire con detrazione di punti o squalificare l'atleta.

# AMA - DO

## ARTICOLO 18 - COMBATTIMENTO LIBERO TRADIZIONALE LEI TAI

### 18.1 Tipo di competizione

Combattimento agonistico "continuato" (no stop ogni colpo), con contatto leggero e controllato, no K.O..

Una volta raggiunta la posizione "clinch" è possibile continuare il combattimento solo con tecniche di lotta, leve per un tempo massimo di 10 secondi.

È possibile continuare la lotta a terra per un tempo massimo di 10 secondi.

È possibile la vittoria per immobilizzazione con leve articolari di bloccaggio.

È possibile partecipare a questo tipo di competizione solo ad atleti con più 3 anni di pratica.

Tale tipo di combattimento dovrà essere il più vicino possibile al combattimento kung fu wu shu tradizionale cinese; l'atleta dovrà quindi utilizzare tecniche e caratteristiche proprie di ogni stile ma evitare banali "scimmiettamenti" dei movimenti degli animali.

### 18.2 Durata degli incontri

n° Round	Durata	Intervallo
2	1'30''	30''

### 18.3 Divise Atleti

La divisa per il combattimento Lei Tai degli atleti dovrà essere quella tradizionale e conforme a quella dichiarata dal responsabile della scuola nel programma, presentato alla commissione tecnica FIWS .

L'atleta deve essere scalzo e l'uniforme comunque composta da pantaloni lunghi. È vietato il torso nudo.

### 18.4 Le protezioni

In aggiunta al punto 15.11:

Guanti aperti.

Caschetto con grata.

Corpetto rosso o nero a seconda della chiamata.

### 18.5 Bersagli consentiti.

Vedi punto 15.12.

### 18.6 Tecniche consentite:

Proiezioni e le spazzate.

Tecniche di forbice (sui livelli di gambe - busto - capo).

Leve articolari di bloccaggio.

### 18.7 Pool arbitrale

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale (vedi punto 15.5) , da un minimo di due ad un massimo di quattro arbitri d'angolo per ogni area di gara che si disporranno agli angoli dell'area di gara stessa e da un arbitro di tavolo (vedi punto 15.7) . Gli arbitri d'angolo assegneranno i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, annotandoli su appositi cartellini che alla fine del 2° round verranno consegnati al Tavolo di Giuria.

### 18.8 Assegnazione punteggi

In aggiunta del punto 15.14:

Tecniche da 1 PUNTO.

○ Tutte le tecniche di proiezione che comportano la caduta sia dell'atleta che proietta sia del proiettato,

○ Tutte le tecniche di proiezione eseguite in modo non preciso e confusionario (sporche).

Tecniche da 2 PUNTI.

○ Tutte le tecniche di proiezione che vengono eseguite in modo corretto e preciso ma con la caduta di entrambi gli atleti (tecnica pulita).

○ Forbice;

○ Schienamento;

Tecniche da 3 PUNTI.

○ Tutte le tecniche al volo al tronco, vedi per esempio tecniche di forbici;

○ Tutte le tecniche di proiezione che portano un solo atleta a terra (es. proiezioni in aggancio su tecnica di calcio, spazzate, proiezioni corpo a corpo o scivolata dell'atleta);

○ Tecniche di "sacrificio";

○ All'atleta che proiettato riesce a sua volta a proiettare l'avversario.

+ 1 PUNTO: Tutte le tecniche valide eseguite al volo;

È considerata nulla una prova di tecnica che richiede più di tre secondi di esecuzione.

Nel giudizio complessivo si terrà conto della capacità dell'atleta di mantenere un modo di combattere tecnico tradizionale per tutto l'incontro; tale giudizio sarà comunque "marziale" e non "estetico" (esempio: una tecnica per quanto bella e pulita sia, se non a segno non va considerata).

Se alla fine del 2° round la segnalazione degli arbitri d'angolo sarà pari, l'arbitro centrale assegnerà la vittoria.

### 18.9 Vincitore

In aggiunta al punto 15.15 viene proclamato vincitore dell'incontro:

Per immobilizzazione con tecnica di bloccaggio dell'avversario per più di 5" dà la vittoria all'atleta che la esegue.

NOTA: La leva articolare deve essere esclusivamente di bloccaggio NON DI ROTTURA, NON LUSSAZIONE, COMUNQUE NON DEVE CAUSARE NESSUN DANNO ALL'AVVERSAIO: MASSIMO CONTROLLO.



# AMA - DO

## ARTICOLO 19 - COMBATTIMENTO LIBERO QINDA

### 19.1 Specifiche

Combattimento agonistico continuato, no stop ogni colpo, con contatto leggero e controllato, no K.O..

### 19.2 Divise atleti

Pantaloncini corti tipo sanda o pantaloni lunghi e maglietta maniche corte della Scuola di appartenenza o neutra.

### 19.3 Durata degli incontri

CATEGORIE	n° Round	Durata	Intervallo
Dai 14 ai 16 anni meno un giorno	2	1'30''	1'00''
Dai 16 ai 40 anni meno un giorno	2	2'00''	1'00''

### 19.4 Le protezioni

In aggiunta al punto 15.11:

Guanti chiusi da 10 Oz.

Caschetto con grata per gli atleti sotto i 12 anni e aperto per tutte le altre.

Corpetto rosso o nero a seconda della chiamata (obbligatorio sotto i 18 anni, facoltativo oltre 18 anni con coscienza degli atleti di indossarlo o no; non si ammettono contestazioni durante e dopo l'incontro). In caso di assenza del corpetto, cintura rossa o nera a seconda della chiamata.

### 19.5 Bersagli consentiti.

Vedi punto 15.12.

### 19.6 Tecniche consentite:

Proiezioni e le spazzate.

Tecniche di forbice (sui livelli di gambe - busto - capo).

### 19.7 Pool arbitrale

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale (vedi punto 15.5), da un minimo di due ad un massimo di quattro arbitri d'angolo per ogni area di gara che si disporranno agli angoli dell'area di gara stessa e da un arbitro di tavolo (vedi punto 15.7). Gli arbitri d'angolo assegneranno i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, annotandoli su appositi cartellini che alla fine del 2° round verranno consegnati al Tavolo di Giuria.

Al termine di ciascun round, verrà dichiarato il vincitore del round stesso.

### 19.8 Assegnazione punteggi:

In aggiunta al punto 15.14:

Tecniche da 1 PUNTO.

- Tutte le tecniche di proiezione che comportano la caduta sia dell'atleta che proietta sia del proiettato,
- Tutte le tecniche di proiezione eseguite in modo non preciso e confusionario (sporche).

Tecniche da 2 PUNTI.

- Tutte le tecniche di proiezione che vengono eseguite in modo corretto e preciso ma con la caduta di entrambi gli atleti (tecnica pulita).
- Forbice;
- Schienamento;

Tecniche da 3 PUNTI.

- Tutte le tecniche al volo al tronco, vedi per esempio tecniche di forbici;
- Tutte le tecniche di proiezione che portano un solo atleta a terra (es. proiezioni in aggancio su tecnica di calcio, spazzate, proiezioni corpo a corpo o scivolata dell'atleta);
- Tecniche di "sacrificio";
- All'atleta che proiettato riesce a sua volta a proiettare l'avversario.

+ 1 PUNTO: Tutte le tecniche valide eseguite al volo;

È considerata nulla una prova di tecnica che richiede più di tre secondi di esecuzione.

### 19.9 Vincitore

In aggiunta al punto 15.15

Se alla fine del 2° round un atleta si sarà aggiudicato entrambi i round sarà dichiarato vincitore.

Se alla fine del 2° round la segnalazione degli arbitri d'angolo sarà pari, si passerà al 3° round.

Se alla fine del 3° round gli atleti saranno ancora in parità, si passerà al conteggio dei punti assegnati e se questa operazione si dovesse concludere ancora in parità, si andrà avanti fino alla prima tecnica eseguita e portata a segno correttamente.

# AMA - DO

## ARTICOLO 20 - COMBATTIMENTO LIBERO TUI SHOU

### 20.1 Specifiche

Lo scopo del combattimento è quello di sbilanciare od atterrare l'avversario mediante spinte, trascinamenti e/o tecniche di sbilanciamento che non comportino prese, leve articolari o spazzate.

Gli attacchi vanno portati dalla parte del corpo sotto il collo sopra il pube.

### 20.2 Il campo di gara

Il campo di gara è costituito da materassine o altro materiale simile.

Esso deve essere un cerchio di diametro di 6 mt con bordo ben delimitato (vedi fig.J1).

Il centro viene identificato con una croce dove vengono segnate le posizioni dei piedi per la competizione a posizioni fisse.

All'esterno di questo cerchio dovrà esserci un'area di larghezza di 2 metri.

La zona interna sarà denominata zona di combattimento.

La zona esterna sarà denominata zona di sicurezza.

Al centro della zona di combattimento dovranno essere segnati i punti di posizione di partenza destra sinistra sui quali si posizioneranno gli atleti (vedi fig. A, in fig.J1).

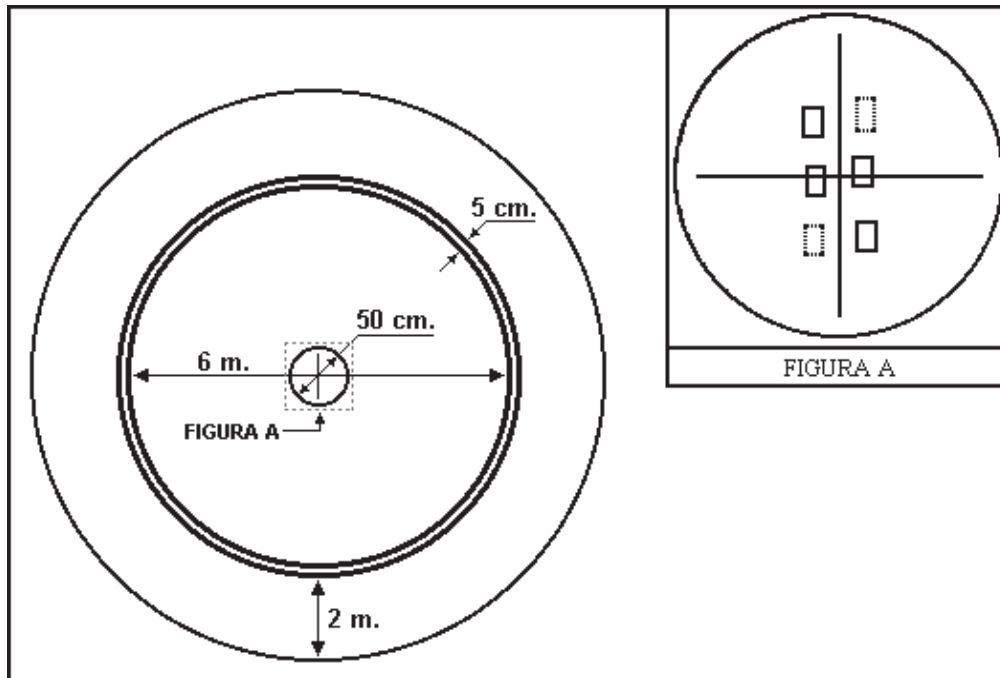


FIGURA J1

### 20.3 Divise atleti

Nelle gare di Tui Shou l'abbigliamento dovrà essere il seguente:

T- shirt con le sole scritte della società di appartenenza o neutra (bianca o nera).

Pantaloni lunghi della divisa ufficiale della scuola.

Scarpette da palestra basse.

Cintura bianca o rossa per identificare l'atleta.

È proibito indossare: anelli, orecchini, braccialetti o collane, fermagli e ogni altro oggetto anche di stoffa che nella competizione possa ferire l'atleta stesso o l'avversario. Se l'atleta indossa uno di questi oggetti e viene avvertito da uno dei componenti del gruppo arbitrale, gli sarà dato un minuto di tempo per potersi sistemare; se sarà notato solo durante o alla fine della gara da uno dei componenti del gruppo arbitrale, l'atleta sarà squalificato.

### 20.4 Durata degli incontri

Tipo di gara	N. round	Durata round	Durata intervallo
Posizione fissa guardia sinistra e destra	2	1'00''	30''
Posizione libera	2	2'00''	1'00''

### 20.5 Le protezioni

Le protezioni per le gare di Tui Shou sono :

Conchiglia per i M/F.

Paraseno.

# AMA - DO

## 20.6 Modalità del combattimento del Tui Shou

Le gare possono svolgersi:

In posizione fissa.

In posizione libera.

Il modo di combattere si basa sui principi delle tecniche PANG, LU, CHI, AN, TZAI, LIE, ZHOU, KAO.

Nel Tui Shou devono essere usati contro l'avversario principalmente le prime quattro tecniche PANG, LU, CHI, AN.

Gli atleti si schierano al centro dl campo di gara.

Gli atleti salutano la giuria e l'arbitro centrale uno a destra e uno a sinistra di quest'ultimo.

Partenza 1° round Tui Shou Ding Bu, piede destro avanti (tre giri prima di iniziare).

Partenza 2° round Tui Shou Ding Bu piede sinistro avanti (tre giri prima di iniziare).

Durante la gara gli atleti devono utilizzare tecniche di spinta nelle diverse direzioni, che tendano a squilibrare l'assetto dell'avversario o fargli muovere i piedi nel combattimento in posizione fissa.

È necessario che il combattimento Tui Shou si ispiri ai canoni ed ai principi propri di questo tipo di combattimento: ascoltare, aderire, seguire, non utilizzare la forza grossolana.

## 20.7 Divieti durante le gare

In aggiunta ai punti 15.10 e 15.13:

È necessario utilizzare tecniche che facciano vacillare o arretrare l'avversario, senza che l'atleta agente lo afferri .

Le spinte possono essere portate con le mani, i polsi, gli avambracci, i gomiti, le spalle e le anche; non sono ammessi i colpi.

Perdere il contatto delle braccia o del palmo della mano.

Afferrare con le mani parte del corpo. Le tecniche di trascinamento devono essere effettuate unicamente con la pressione del palmo aperto.

Afferrare la divisa dell'avversario.

Proiettare l'avversario inserendo una gamba all'interno delle sue gambe (come nello judo).

## 20.8 Arbitri e Giudici di Tavolo

La gara viene diretta da un arbitro centrale ed un arbitro esterno al campo di gara.

Il tavolo della giuria è composto un arbitro, da un cronometrista e due addetti per segnare i punti.

L'arbitro centrale segnala alla giuria il punteggio ad ogni tecnica valida o penalità fermando l'incontro.

Le tecniche sono assegnate solo se vengono eseguite in modo chiaro e non caotico.

L'arbitro esterno segnala all'arbitro centrale le tecniche valide o penalità osservate da lui alzando la bandierina bianca o rossa.

## 20.9 Assegnazione Punteggi

Posizione Fissa:

Tecniche da 0 punti:

Tutti e due perdono l'equilibrio, cadono a terra.

Tecniche da 1 punto:

- Se l'avversario perde l'equilibrio ma rimane in piedi.
- Se l'avversario sposta un piede.

Tecniche da 2 punti:

- Se l'avversario sposta due piedi.
- Se l'avversario perdendo l'equilibrio poggia a terra una mano o un ginocchio.

Tecniche da 3 punti:

- Se l'avversario cade per terra perdendo completamente l'equilibrio.

Tecniche da 4 punti:

- Se eseguendo una tecnica di spinta l'avversario esce dal cerchio.

Posizione Libera:

Tecnica da 0 punti:

- Tutti e due perdono l'equilibrio, cadono a terra o escono dal cerchio.

Tecniche da 1 punto:

- L'atleta che perde l'equilibrio ma rimane in piedi.
- L'atleta che manda l'avversario fuori dal cerchio ma viene a sua volta trascinato all'esterno.
- L'atleta che riesce a proiettare l'avversario, ma viene a sua volta proiettato.

Tecniche da 2 punti:

- Se l'atleta perdendo l'equilibrio poggia a terra una mano o un ginocchio.
- Se l'atleta esce dal cerchio o tocca la linea del perimetro del campo di gara.

Tecniche da 3 punti:

- L'atleta che cade per terra perdendo completamente l'equilibrio.

Tecniche da 4 punti:

- L'atleta che cade completamente per terra uscendo dal cerchio del combattimento.

# AMA - DO

## 20.10 Penalità e sanzioni

Sono previste le seguenti penalità e sanzioni:

Ammonizione lieve: Non comporta perdita di punteggio e viene effettuato dall'arbitro centrale a:

- All'atleta che rimane passivo e non accetta il combattimento.
- Chi perde il contatto con l'avversario.

Ammonizione grave da ~~-2~~ punti:

- Chi attacca prima dei giri di saluto e dopo lo stop.
- Chi involontariamente colpisce il collo o la testa dell'avversario.
- Chi spinge o cerca di tirare con forza.
- Chi afferra la divisa dell'avversario.
- Per chi persiste negli atteggiamenti da ammonizione lieve.
  
- Chi non rispetta i limiti imposti da regolamento utilizzando colpi di pugno, gomitate, calci e tecniche di spazzata e leve articolari.
- Proiettare un avversario inserendo una gamba all'interno delle sue gambe.

Squalifica: Perde il combattimento:

- Chi non mantiene un giusto comportamento sportivo e marziale durante il combattimento.
- Chi mette K.O..
- Chi volontariamente commette scorrettezze tipo: colpi di pugno, gomitate, calci e tecniche di spazzata e leve articolari.
- Per comportamento antisportivo del coach e/o del suo assistente.
- Chi riceve due ammonizioni da - 2 punti.

## 20.11 Il vincitore

In aggiunta al punto 15.15:

Se si supera l'avversario per un totale di oltre 8 punti, l'incontro può essere dichiarato concluso ancor prima che scada il tempo del 1° o 2° round.

Se nel corso del 1° round si commettono falli per un totale di sei punti di penalizzazione, si perde il round.

Se nel corso del 1° round sono eseguite tre tecniche da quattro punti, si vince l'incontro.

In caso di parità, la prima tecnica valida entro 30" decreterà il vincitore. La guardia sarà opposta a quella precedente.

Se lo stato di parità permane, vince l'atleta più leggero.

## ARTICOLO 21 - COMBATTIMENTO LIBERO SANDA

### 21.1 Specifiche

Combattimento agonistico continuato a contatto pieno, è ammesso il K.O..

### 21.2 Divise atleti

Pantaloncini corti tipo sanda.

Torso nudo per gli uomini.

Maglietta a maniche corte o canottiera della Scuola di appartenenza o neutra, per le donne.

### 21.3 Durata degli incontri

	n° Round	Durata	Intervallo
Gara	3	2'00''	1'00''
The Sanda Kombat Tourney	3	3'00''	1'00''

### 21.4 Le protezioni

In aggiunta al punto 15.11:

Guanti chiusi da 10 Oz.

Caschetto aperto (senza parzigomi).

Bendaggio facoltativo (che deve essere controllato dall'arbitro di tavolo prima di indossare i guantoni).

### 21.5 Bersagli consentiti.

Vedi punto 15.12.

### 21.6 Tecniche consentite:

Proiezioni e le spazzate.

Pugno girato (che va a colpire col dorso della mano).

Tecniche di forbice (sui livelli di gambe - busto - capo).

### 21.7 Pool arbitrale

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale (vedi punto 15.5), da un minimo di due ad un massimo di quattro arbitri d'angolo per ogni area di gara che si disporranno agli angoli dell'area di gara stessa e da un arbitro di tavolo (vedi punto 15.7). Gli arbitri d'angolo assegneranno i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, annotandoli su appositi cartellini che alla fine del 3° round verranno consegnati al Tavolo di Giuria.

Al termine di ciascun round, verrà dichiarato il vincitore del round stesso.

### 21.8 Assegnazione punteggi:

In aggiunta al punto 15.14:

Tecniche da 1 PUNTO.

○ Tutte le tecniche di proiezione che comportano la caduta sia dell'atleta che proietta sia del proiettato,

○ Tutte le tecniche di proiezione eseguite in modo non preciso e confusionario (sporche).

Tecniche da 2 PUNTI.

○ Tutte le tecniche di proiezione che vengono eseguite in modo corretto e preciso ma con la caduta di entrambi gli atleti (tecnica pulita).

○ Forbice;

○ Schienamento;

Tecniche da 3 PUNTI.

○ Tutte le tecniche al volo al tronco, vedi per esempio tecniche di forbici;

○ Tutte le tecniche di proiezione che portano un solo atleta a terra (es. proiezioni in aggancio su tecnica di calcio, spazzate, proiezioni corpo a corpo o scivolata dell'atleta);

○ Tecniche di "sacrificio";

○ All'atleta che proiettato riesce a sua volta a proiettare l'avversario.

+ 1 PUNTO: Tutte le tecniche valide eseguite al volo;

È considerata nulla una prova di tecnica che richiede più di tre secondi di esecuzione.

### 21.9 Vincitore

In aggiunta al punto 15.15 viene proclamato vincitore dell'incontro:

L'atleta che si aggiudica 2 round su 3.

○ K.O. dell'avversario.

○ K.O. dell'avversario quando questo viene contato fino a 10 dall'arbitro centrale (K.O. tecnico)

Se alla fine del 3° round gli atleti saranno in parità, si passerà al conteggio dei punti assegnati e se questa operazione si dovesse concludere ancora in parità, la pool arbitrale assegnerà la vittoria.

### Note

Per ogni K.O. subito, la Federazione interverrà provvedendo ad un fermo dalle competizioni di 40 giorni con l'obbligo di ripetere l'elettroencefalogramma.



## ARTICOLO 22 - COMBATTIMENTO ARMATO PUNTO STOP

---

### 22.1 Specifiche

Combattimento agonistico non continuato, stop ogni colpo, con contatto leggero e controllato, no K.O..

Utilizzo del bastone corto (60/80 cm) con anima in plastica tubolare rigida e vuota con copertura, tranne sull'impugnatura, in gomma piuma o altro materiale "morbido" (arma controllata dai giudici prima di ogni incontro per verificarne la non pericolosità).

### 22.2 Divise atleti

La divisa per il combattimento armato punto stop degli atleti dovrà essere quella dichiarata dal responsabile della scuola nel programma, presentato alla commissione tecnica.

### 22.3 Durata degli incontri

n° Round	Durata	Intervallo
2	1'00''	30''

### 22.4 Le protezioni

In aggiunta al punto 15.11:

Guanti aperti per tutte le categorie.

Casco con grata.

### 22.5 Bersagli consentiti

Vedi punto 15.12.

### 22.6 Non è valido

In aggiunta al punto 15.13:

Colpire con i pugni.

Colpire con i calci.

Colpire con forza.

Colpi di punta dell'arma al volto.

Afferrare la grata del caschetto.

Eeguire tecniche senza controllo.

### 22.7 Pool arbitrale

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale (vedi punto 15.5), da due arbitri d'angolo muniti ciascuno di due bandierine, bianca e rossa e da due arbitri al tavolo.

L'arbitro centrale segnerà al tavolo della giuria il punteggio ogni volta che un atleta andrà a segno, fermando l'incontro.

Gli arbitri d'angolo si disporranno sull'area di gara ai lati dell'arbitro centrale e assegneranno assieme all'arbitro centrale i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, alzando l'apposita bandierina.

Gli arbitri al tavolo segneranno i punti indicati dall'arbitro centrale.

### 22.8 Assegnazione punteggi

Note:

Le tecniche poco precise possono non essere prese in considerazione.

Le tecniche portate contemporaneamente dagli atleti non verranno prese in considerazione.

Tecniche da 1 punto:

Colpire gambe e braccia.

Perdita dell'arma dell'avversario.

Tecniche da 2 punti:

Colpire il viso o tronco.

Se disarmando l'avversario si effettuata nell'immediato una tecnica.

Nel caso il punteggio fosse pari alla fine dell'incontro, si stabilirà un tempo supplementare in cui la vittoria sarà assegnata alla prima tecnica valida, che dovrà essere comunque portata entro un minuto.

Qualora questo non avvenisse e al termine massimo di un minuto ancora dovesse sussistere la parità, il pool arbitrale assegnerà la vittoria.

### 22.9 Vincitore

Vedi punto 15.15.

## Combattimento a squadre armato

Il combattimento a squadre armato ha lo stesso regolamento del combattimento armato Punto Stop, cambiano i componenti della squadra ed i tempi degli incontri. Le squadre sono composte da un minimo di 3 fino a max 5 atleti. Si combatte uno per volta. Prima dell'inizio di ogni round i capitani dei team comunicano al tavolo di giuria l'atleta che inizierà la gara. Gli altri atleti del team rimangono in fila all'esterno del quadrato di gara. Il capitano si posiziona in apposita postazione indicata dall'arbitro. Durante il combattimento, dopo che il punto è stato assegnato dall'arbitro centrale o in qualsiasi momento in cui questi fermi l'azione, il capitano della squadra può chiamare (tramite il comando cambio) la sostituzione del proprio fighters con se stesso o altro membro del team. Quando combatte il capitano, le decisioni di sostituzione spettano a chi ne fa le veci. Nel caso di chiamata in contemporanea della sostituzione, l'arbitro dà la priorità alla squadra ed è ammessa la sostituzione simultanea.

## ARTICOLO 17 - COMBATTIMENTO LIBERO PUNTO STOP CAT. "H"

### 17.1 Specifiche

Combattimento agonistico non continuato, stop ogni colpo, con contatto leggero e controllato, no K.O..

### 17.2 Divise atleti

La divisa per il combattimento libero punto stop degli atleti dovrà essere quella dichiarata dal responsabile della scuola nel programma, presentato alla commissione tecnica.

### 17.3 Durata degli incontri

n° Round	Durata	Intervallo
2	1'00''	30''

### 17.4 Le protezioni

In aggiunta al punto 15.11:

- Guanti chiusi da 10 Oz. per tutte le categorie.
- Casco con grata.
- Corpetto rosso o nero a seconda della chiamata.

### 17.5 Bersagli consentiti

Vedi punto 15.12.

### 17.6 Non è valido

In aggiunta al punto 15.13:

- Colpi con la tibia.
- Colpire con la parte interna, esterna, superiore e inferiore del pugno.
- Pugno girato (tranne nel combattimento Sanda).
- Spazzate e proiezioni.
- Colpire con forza.

### 17.7 Pool arbitrale

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale (vedi punto 15.5), da due arbitri d'angolo muniti ciascuno di due bandierine, bianca e rossa e da due arbitri al tavolo.

L'arbitro centrale segnalerà al tavolo della giuria il punteggio ogni volta che un atleta andrà a segno, fermando l'incontro.

Gli arbitri d'angolo si disporranno sull'area di gara ai lati dell'arbitro centrale e assegneranno assieme all'arbitro centrale i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, alzando l'apposita bandierina.

Gli arbitri al tavolo segneranno i punti indicati dall'arbitro centrale.

### 17.8 Assegnazione punteggi

Vedi punto 15.14.

Nel caso il punteggio fosse pari alla fine dell'incontro, si stabilirà un tempo supplementare in cui la vittoria sarà assegnata alla prima tecnica valida, che dovrà essere comunque portata entro un minuto.

Qualora questo non avvenisse e al termine massimo di un minuto ancora dovesse sussistere la parità, il pool arbitrale assegnerà la vittoria.

### 17.9 Vincitore

Vedi punto 15.15..

