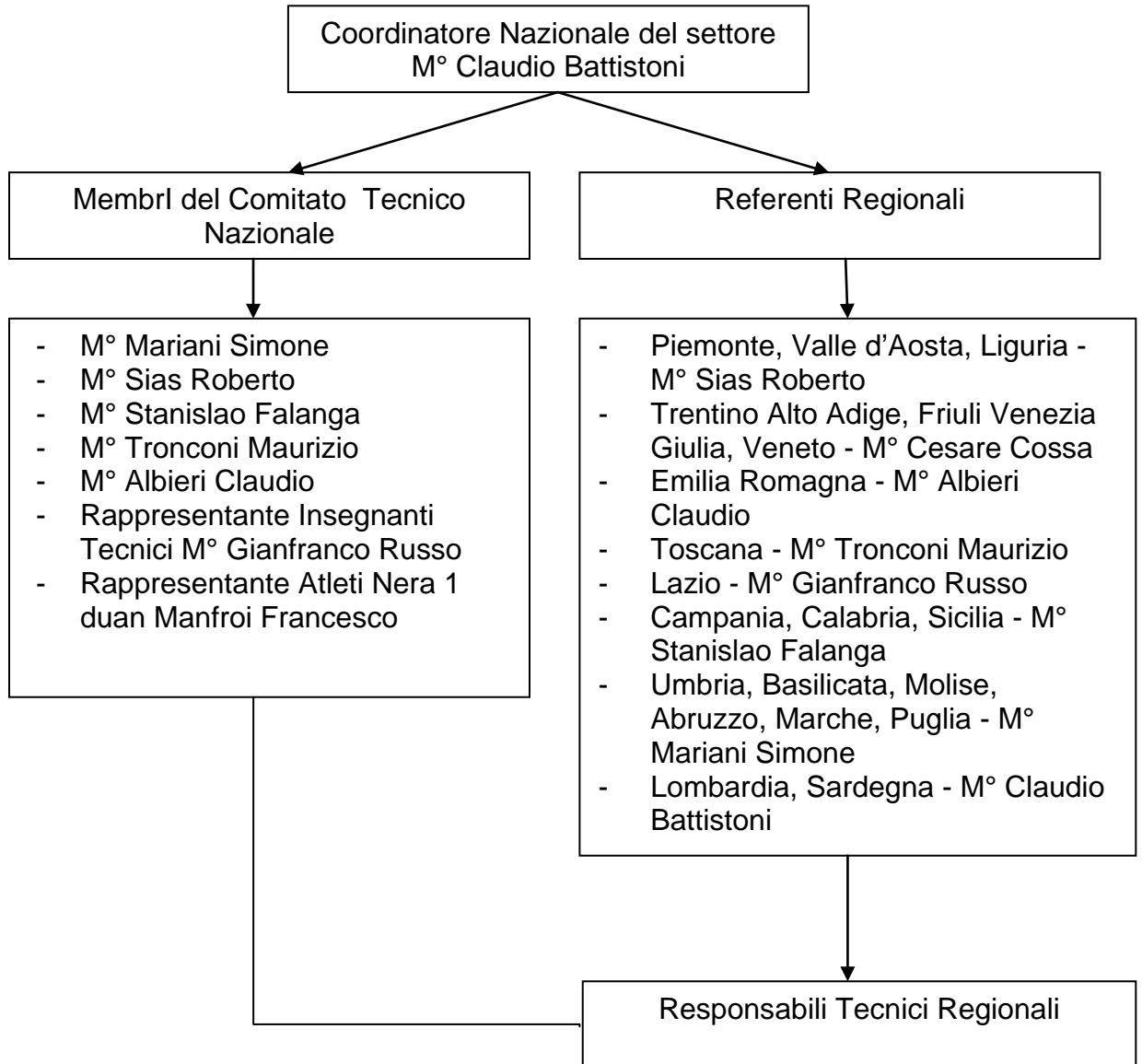


ORGANIGRAMMA SETTORE WUSHU – KUNG FU:



GRUPPO
WUSHU – KUNG FU

**REGOLAMENTO COMPETIZIONI
NAZIONALI SANDA-QINDA
(Regolamento 2007)**

Sono state aggiunte delle note relative ai regolamenti Internazionali EWUF ed IWUF

CAPITOLO 1

NORME GENERALI

Articolo 1. Tipi di competizione:

Prove individuali e di squadra.

Articolo 2. Sistemi di competizione.

2.1 Si adottano i seguenti sistemi: Round-Robin, Eliminazione Diretta.

2.2 Si adotta il sistema del vincitore di due Round su tre. Ogni Round ha la durata di due minuti. Fra due Round è previsto un minuto di riposo.

Articolo 3. Condizioni e requisiti.

3.1 Il concorrente deve presentare il proprio tesserino rilasciato dalla FIWUK.

(Nota: nel regol. EWUF ed IWUF è richiesto presentare il PASSAPORTO ed un certificato Assicurativo Personale)

3.2 Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico (Tipo B); tale certificazione deve essere rilasciata entro 20 giorni prima delle verifiche effettuate sul luogo di competizione.

(Nota: con i nuovi regolamenti CONI gli sport da combattimento con KO dovrebbero avere il certificato medico agonistico di Tipo A, con elettroencefalogramma e visita neurologica – a livello internazionale, ed è specificato dal Regolamento, è richiesto l'EEG)

3.3 Suddizione Specialità

Sanda - contatto pieno con K.O.

Categoria maschile/femminile ; fasce d'età :

JU - JUNIORES dai 18 compiuti ai 20 compresi

SE - SENIORES : dai 21 ai 35 anni compresi

(Nota: a livello internazionale EWUF/IWUF esiste solo una Categoria Unica: 18-35 anni, chiamata Seniores)

Qingda - contatto leggero senza ko

Categoria maschile/femminile ; fasce d'età :

SP - SPERANZE: dai 14 anni compiuti ai 17 anni compresi

JU - JUNIORES: dai 18 ai 20 compresi

SE - SENIORES : dai 21 ai 35 anni compresi

OV - OVER35: oltre 35 anni

(Nota: il QingDa non è contemplato nel regolamento Iwuf; mentre esiste un regolamento Ewuf di QingDa)

Articolo 4. Categorie di peso Sanda Maschile

4.1 Categoria -48Kg (<48Kg);

4.2 Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);

4.3 Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);

4.4 Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);

4.5 Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);

4.6 Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);

4.7 Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);

4.8 Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg);

4.9 Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);

4.10 Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);

4.11 Over +90Kg (> 90Kg).

Articolo 4a. Categorie di peso Sanda Femminile

4.1a Categoria -48Kg (<48Kg);

4.2a Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);

4.3a Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);

4.4a Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);

4.5a Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);

4.6a Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);

Articolo 4. Categorie di peso Qingda Maschile e Femminile

- 4.0b** Categoria -44Kg (<44Kg); (*Nota: aggiunta in quanto nel Qing Da c'è anche la cat. Speranze*)
4.1b Categoria -48Kg (>44Kg - < 48kg);
4.2b Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
4.3b Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
4.4b Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
4.5b Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
4.6b Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
4.7b Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
4.8b Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg);
4.9b Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);
4.10 b Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);
4.11 b Over +90Kg (> 90Kg).

Articolo 5. Operazioni di peso.

- 5.1** Possono accedere alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni di accesso alle gare (*cfr. art. 3*).
5.2 Il concorrente si deve presentare alle operazioni di peso munito di tessera e documento d'identità valido (Carta d'identità o Patente).
5.3 Le operazioni di peso degli atleti sono effettuate dal gruppo arbitrale. Può assistere alle operazioni di peso solamente un Responsabile per Società limitatamente ai propri atleti
5.4 I concorrenti sono pesati una sola volta, il giorno della competizione, in slip o pantaloncini, nel luogo designato, con tolleranza di **500 gr.** (maschi e femmine)
5.5 Le operazioni di peso dei concorrenti devono essere concluse entro un'ora e devono avere luogo due ore prima dell'inizio della prima batteria di competizioni previste per quel giorno.
5.6 Un concorrente, il cui peso non sia conforme ai requisiti della categoria e che non possa raggiungere il peso dichiarato entro il tempo limite previsto per le operazioni, non è ammesso alle competizioni (Campionati Nazionali) – *Nota: In fase Regionale è ammesso il cambio di Categoria*

Nota: nel reg. Iwuf/Ewuf è indicato che deve essere presentata al peso anche uno dei componenti della giuria di Appello; inoltre le operazioni di peso iniziano per categorie di peso, a partire dai pesi più leggeri

Articolo 6. Sorteggi.

- 6.1** I sorteggi vengono effettuati dopo le operazioni di peso.
6.2 Il sorteggio viene effettuato dal gruppo addetto all'organizzazione, dai Capo-Arbitri e possono assistere gli allenatori o responsabili delle squadre partecipanti.

Articolo 7. Abbigliamento dei concorrenti e protezioni.

- 7.1** Durante il combattimento, gli atleti devono indossare:
- guantoni
 - caschetto
 - corpetto
 - conchiglia
 - paradenti
 - per le femmine deve essere indossato il paraseno.
 - paratibie con parapiede (*nota: a livello Internazionale IWUF / EWUF si combatte senza paratibie*)
- Gli atleti devono indossare una maglietta a maniche corte
I pantaloncini devono essere dello stesso colore e senza scritte se non Sanda o Sanshou.
Gli atleti devono utilizzare il proprio paradenti e la propria conchiglia indossata sotto i pantaloncini (*nota: conchiglia obbligatoria anche per le donne*).
- 7.2** Le protezioni possono essere di colore rosso o nero
7.3 Peso dei guantoni: 10 oz. per tutte le categorie.
(*Nota: nella Iwuf/Ewuf il peso dei guantoni è stabilito in 230 gr. -8 oz.- per le categorie fino a 65Kg, e 280 gr. -10 oz.- per le categorie da 70Kg in su*)

Articolo 8. Protocollo di gara.

- 8.1** Al momento della presentazione i concorrenti saluteranno il pubblico con "palmo e pugno".
(*Nota: nel reg. Iwuf/Ewuf è obbligatorio salutare, dalla pedana, con "palmo e pugno" anche il proprio coach, prima di ogni round*)

8.2 Prima di iniziare ogni **round**, i concorrenti si saluteranno reciprocamente con "palmo e pugno".

8.3 Al momento dell'annuncio del risultato dell'incontro, i concorrenti si scambieranno le posizioni; dopo l'annuncio, si salutano reciprocamente, poi salutano il giudice di pedana con "palmo e pugno"; il giudice ricambia il saluto. I concorrenti, quindi, saluteranno i reciproci allenatori e questi ricambieranno il saluto.

(Nota: nel reg. Iwuf/Ewuf è fatto obbligo anche per i Giudici, di scambiarsi il saluto "palmo e pugno" tra di loro in caso di avvicendamento)

Articolo 9. Altre disposizioni concernenti la competizione.

9.1 Gli Ufficiali di Gara devono concentrarsi sulla competizione evitando di parlare con altre persone. Devono restare alle postazioni assegnate fintantoché il Capo-Giudice non dia loro il permesso di alzarsi.

9.2 I concorrenti sono tenuti al rispetto dei Regolamenti di Gara, degli Ufficiali di Gara e conformarsi alle loro decisioni. Le risse, le imprecazioni, il gettare via le protezioni, ed altri gesti effettuati per dimostrare disappunto, sono assolutamente proibiti.

9.3 L'allenatore ed il medico della squadra resteranno alle postazioni loro assegnate; è fatto loro divieto di gridare o parlare ad alta voce al concorrente durante un combattimento. Suggerimenti e consigli al concorrente stesso sono permessi durante la pausa tra due **round**.

(Nota: a livello internazionale Ewuf / Iwuf questa regola non esiste – è ammesso parlare all'atleta; è specificato anche che è consentito massaggiare e prendersi cura degli atleti durante il minuto di pausa)

Resta comunque proibita la somministrazione di ossigeno.

9.4 Prima dell'annuncio della fine di un incontro, i concorrenti non possono lasciare la pedana (a meno che non abbiano riportato lesioni), non potranno togliere le protezioni (ad eccezione del caschetto e del paradenti). Con segnalazione del giudice di pedana, i concorrenti saliranno sulla piattaforma per l'annuncio del risultato.

9.5 Il Doping è categoricamente proibito.

Articolo 10. Abbandono.

10.1 L'impossibilità, da parte di un concorrente, di proseguire un incontro a causa di infortunio, di malore, o di peso non conforme ai requisiti, viene considerato come abbandono. Non gli sarà più permesso di continuare la competizione, ma, comunque, verranno mantenuti i risultati e le classifiche acquisite nei precedenti incontri.

10.2 In caso di evidente disparità di forza tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un concorrente, il segno di abbandono può essere mostrato dall'allenatore (*nota: con il "lancio della spugna"*) o dallo stesso concorrente per alzata di mano.

10.3 Un concorrente che, prima di un incontro, non si presenti quando il suo nome sia stato ripetuto tre volte nel corso dell'appello, o che, dopo questo, si allontani senza permesso e non si presenti sul campo di gara in tempo per la competizione, viene considerato aver abbandonato la gara senza giustificato motivo.

10.4 Un concorrente che abbandoni la competizione, senza giustificato motivo, verrà privato del risultato conseguito nei precedenti incontri.

CAPITOLO 2

COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI

Articolo 11. Composizione del Collegio arbitrale.

11.1 E' prevista la presenza di un Capo-Arbitro e di uno o due Capo-Arbitri Segretari.

11.2 Il collegio arbitrale di un incontro è composto da un Capo-Giudice, un Segretario del Capo-Giudice, un addetto alla verbalizzazione, un cronometrista, un Giudice di pedana e cinque Giudici laterali. *(nota: nel reg. Ewuf/Iwuf è indicato che si può arbitrare anche con 3 Giudici Laterali)*

11.3 Il gruppo addetto all'organizzazione ed alla verbalizzazione è composto da un responsabile per l'organizzazione e la verbalizzazione e quattro segretari.

11.4 Il gruppo per la verbalizzazione è composto da un segretario del responsabile e da tre a cinque addetti.

11.5 L'assistenza medica è composta da un Capo-Medico ed uno o due Dottori

11.6 E' prevista la presenza di uno o due annunciatori.

Articolo 12. Doveri del Collegio Arbitrale.

12.1 Il Capo-Arbitro ha il compito di:

12.1.1 studiare e conoscere a fondo i sistemi di giudizio; fare in modo che gli Ufficiali di Gara studino le Norme ed i Regolamenti di Gara;

12.1.2 verificare ed assicurare che l'area di gara, gli strumenti, e quanto necessario sia pronto per dare inizio alle competizioni; supervisionare gli allestimenti relativi alle competizioni, come ad esempio quelli relativi alle operazioni di peso, sorteggi e disposizione dei concorrenti;

12.1.3 Risolvere i problemi relativi alle competizioni, in osservanza delle disposizioni previste dalle Norme e dai Regolamenti di Gara, pur non avendo la facoltà di apportarvi modifiche;

12.1.4 impartire direttive al gruppo dei giudici, durante una competizione, e sostituirli in caso di necessità;

12.1.5 notificare per tempo al Capo-Giudice, al responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione, all'annunciatore, se, nel corso della competizione, uno dei concorrenti si sia ritirato, e se questo comporti un cambiamento nell'ordine di svolgimento della competizione stessa;

12.1.6 a lui spetta la parola finale in caso di disaccordo tra gli ufficiali di gara;

12.1.7 essere responsabile della supervisione del personale giudicante e verificare la corretta interpretazione delle Norme;

12.1.8 esaminare, annotare ed annunciare gli esiti di una competizione;

12.1.9 presentare, al corpo responsabile delle competizioni, un rapporto scritto sui lavori di giudizio. Il Capo-Arbitro segretario lo affiancherà nello svolgimento del proprio lavoro ed agirà per suo conto in caso di assenza; *(nota: viene specificato che quindi il Capo-Arbitro Segretario DEVE essere un ARBITRO, e non un semplice Segretario, e che in caso di assenza del Capo-Arbitro ne fa le veci)*

(NOTA 2: Il Capo-Arbitro è responsabile e coordinatore di tutta la gara, mentre il Capo-Giudice è responsabile di una sola area di gara – una pedana – e della sua pool arbitrale)

12.2 Il Capo-Giudice ha il compito di:

12.2.1 essere responsabile dell'organizzazione del lavoro e studio del proprio corpo giudicante;

12.2.2 supervisionare e dirigere il lavoro dei giudici, del cronometrista e del verbalizzatore,

12.2.3 richiamare, attraverso l'uso di un fischietto, ed al fine di apportare adeguate correzioni, il giudice di pedana quando questi abbia commesso palesi errori di giudizio;

12.2.4 con approvazione del Capo-Arbitro, e prima che sia annunciato il risultato finale, sostituisce il giudizio contro una decisione di 3:2 adottata dai giudici laterali se ritenga che tale provvedimento sia assolutamente necessario;

12.2.5 annuncia l'esito di ogni *round* al fine di individuare il vincitore,

12.2.6 comporre i problemi relativi ai casi di "vittoria assoluta", "caduta dalla pedana", "penalità" e di "conteggio del tempo" in relazione allo stato del concorrente sulla pedana e della verbalizzazione da parte degli addetti;

12.2.7 esaminare e firmare i risultati alla fine dell'incontro. Il segretario del Capo-Giudice affianca quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro e può, congiuntamente a lui, svolgere i doveri di un altro giudice in caso di necessità.

12.3 Il giudice di pedana ha il compito di:

12.3.1 svolgere il proprio dovere con onestà ed osservare strettamente le Norme ed i Regolamenti di Gara,

- 12.3.2** verificare le protezioni dei concorrenti ed accertare la sicurezza della competizione;
- 12.3.3** verificare i colpi attraverso richiami e gesti;
- 12.3.4** decidere su "atterramento", "primo atterrato", "caduta dalla pedana", "richiamo", "ammonizione", "passività", "conteggio del tempo", ed intervenire per il soccorso immediato dei concorrenti infortunati;
- 12.3.5** annunciare il risultato di un incontro (*nota: con la gestualità*).

12.4 I giudici laterali hanno il compito di:

- 12.4.1** registrare il punteggio ottenuto dai concorrenti in osservanza delle Norme;
- 12.4.2** mostrare rapidamente il risultato di un giudizio e contemporaneamente al segnale del Capo-Giudice ed alla fine di ogni *round*;
- 12.4.3** al termine di ogni incontro, firmare la scheda, relativa al punteggio, che verrà poi ritirato per essere esaminata e verificata.

12.5 Gli addetti alla verbalizzazione hanno il compito di:

- 12.5.1** compilare accuratamente, prima del combattimento, i tabulati statistici di ogni coppia di concorrenti,
- 12.5.2** prendere parte alle operazioni di peso e registrare il peso stesso dei concorrenti sul formulario statistico;
- 12.5.3** registrare quante volte ogni concorrente riceve richiami, ammonizioni e riceve correzioni di punteggio in relazione ai richiami e gesti del giudice di pedana;
- 12.5.4** registra i risultati dei giudizi espressi dai giudici laterali ad ogni *round* e li consegna al Capo-Giudice dopo la nomina del vincitore.

12.6 Il cronometrista ha il compito di:

- 12.6.1** verificare se i gong sono in grado di funzionare e se l'orologio ed i cronometri segnano correttamente il tempo;
- 12.6.2** essere responsabile del cronometrando della competizione, della sospensione del combattimento e della pausa;
- 12.6.3** segnare tramite un fischietto, i 10 secondi prima dell'inizio del secondo *round* ed attivare l'orologio all'inizio della competizione, non appena sia terminato il tempo della pausa;
- 12.6.4** suonare il gong per annunciare la fine di un *round*;
- 12.6.5** annunciare l'esito del giudizio emesso dai giudici laterali.

12.7 I responsabili dell'organizzazione e della verbalizzazione hanno il compito di:

- 12.7.1** essere responsabili della verifica dello stato dei concorrenti e dei moduli di iscrizione;
- 12.7.2** essere incaricati di organizzare i sorteggi ed elaborare i programmi per ogni incontro della competizione;
- 12.7.3** predisporre i tabulati da utilizzare nel corso delle competizioni, controllare e verificare i risultati degli incontri e conteggiare i punti guadagnati dai concorrenti al fine di stilare la classifica,
- 12.7.4** verbalizzare e pubblicizzare i risultati di ogni incontro;
- 12.7.5** riordinare i dati statistici, annotare gli episodi salienti, compilare gli appositi tabulati con il punteggio finale.
- 12.8** il segretario del responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione coadiuva questo ultimo nell'espletamento del proprio lavoro.

12.9 Il responsabile della segreteria ha il compito di:

- 12.9.1** essere responsabile delle operazioni di peso dei concorrenti;
- 12.9.2** fornire ai concorrenti le protezioni da utilizzare durante la competizione e della loro verifica e manutenzione nel periodo delle gare;
- 12.9.3** riunire i concorrenti per l'appello, venti minuti prima dell'inizio di una competizione,
- 12.9.4** nel corso dell'appello, riferire al Capo-Arbitro, in tempo utile, ogni caso di assenza o abbandono dei concorrenti;
- 12.9.5** controllare l'abbigliamento e le protezioni dei concorrenti, conformemente alle Norme.
- 12.10** Gli addetti alla segreteria svolgono il lavoro loro assegnato dal responsabile.

12.11 Gli annunciatori hanno il compito di:

- 12.11.1** spiegare brevemente al pubblico le Norme ed i Regolamenti di Gara e di presentare altri aspetti concernenti la competizione.

12.11.2 presentare i giudici e gli atleti che fanno il loro ingresso;

12.11.3 annunciare i risultati delle competizioni.

12.12 Il corpo medico ha il compito di:

12.12.1 esaminare i certificati e agli accertamenti fisici dei concorrenti;

12.12.2 svolgere le operazioni di controllo del doping;

12.12.3 prima dell'incontro, effettuare dei *check-up* a campione sui concorrenti,

12.12.4 prestare soccorso per infortunio o malore dei concorrenti nel corso della competizione;

12.12.5 essere responsabili dell'accertamento della gravità delle lesioni riportate a seguito di azioni fallose durante il combattimento;

12.12.6 essere responsabile dell'assistenza medica nel corso delle competizioni e di suggerire in tempo al Capo-Arbitro di impedire la prova a coloro che, per infortunio o malore, siano impossibilitati a continuare l'incontro.

CAPITOLO 3

GIURIA DAPPELO COMPOSIZIONE E DOVERI

Articolo 13.

La Giuria d'appello è composta da un Presidente, un Vicepresidente e da tre a cinque membri.

Articolo 14. Doveri della Giura d'Appello.

14.1 La giuria d'appello sotto la direzione del Comitato Organizzatore, principalmente, riceve e compone i ricorsi presentati dalle squadre che effettuino contestazioni concernenti decisioni prese dai giudici che, secondo il loro punto di vista, violano le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti. Il ricorso può essere ristretto a controversie sollevate dalla squadra concorrente.

14.2 i ricorsi possono essere affrontati immediatamente. Lo svolgimento del ricorso non comprometterà lo svolgimento delle altre competizioni, né la riformulazione della classifica né la premiazione;

14.3 per gli accertamenti, e quando sia necessario, la giuria si riunisce per discutere la controversia. Una decisione adottata da più della metà della giuria è efficace;

14.4 un membro della giuria non può prendere parte alla riunione e non ha diritto di voto su controversie concernenti il proprio Paese o regione, o Organizzazione (*nota: anche società*).

14.5 la decisione dei giudici, oggetto di controversia, resta invariata se ne viene confermata la correttezza dopo attento esame. Verrà, comunque, corretta in caso di errore palese. La decisione della giuria è definitiva.

Articolo 15. Procedura e requisiti dei ricorso.

15.1 Una squadra che muova obiezioni al giudizio emesso dai giudici durante una competizione, può inoltrare ricorso scritto, attraverso il proprio *team* leader o allenatore, alla giuria, entro i 30 minuti successivi la conclusione dell'incontro. Il ricorso deve essere presentato congiuntamente con un deposito di 50.00 € (cinquanta euro). Il deposito verrà restituito nel caso in cui il ricorso sia giustificato ed il giudizio dei giudici rettificato; il deposito non verrà restituito, ma versato in un fondo per gli atleti *d'elite*, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato ed il giudizio dei giudici resti immutato.

15.2 la decisione della giuria d'appello deve essere rispettata da tutte le squadre. In caso di protesta con atti provocatori o osservazioni contro la decisione stessa, è possibile intervenire severamente, con approvazione del comitato organizzatore, e conformemente alla gravità del caso stesso.

(Nota: nei regolamenti Iwuf/Ewuf è specificato che è ammessa la prova-video se la Giuria d'Appello lo ritiene necessario, e sono previste anche sanzioni contro i Giudici che emettano Giudizi palesemente sbagliati o che commettano errori gravi).

CAPITOLO 4

COLPI, CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO E PENALITÀ

Articolo 16. Colpi.

Possono essere utilizzate tecniche di attacco e di difesa di qualsiasi stile o scuola di WuShu
(Nota: nel Reg. Iwuf si parla solo di tecniche di "SanShou").

Articolo 17. Parti valide.

Testa, busto e coscia.

Articolo 18. Parti non valide.

Nuca, collo e inguine.

Articolo 19. Colpi proibiti.

19.1 Attaccare l'avversario con la testa, il gomito o il ginocchio o fare contro-leva sulle articolazioni dell'avversario;

19.2 far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana o, intenzionalmente, proiettarlo o immobilizzarlo con il proprio peso sul tappeto;

19.3 colpire l'avversario caduto sul tappeto con una tecnica di gamba, o pugno.

(nota: il reg. Iwuf dice che è vietato colpire, con qualunque tecnica, solamente la testa dell'avversario a terra)

Articolo 20. Criteri per l'attribuzione dei punteggi.

20.1 Attribuzione di DUE punti:

Un concorrente si aggiudica 2 punti se:

20.1.1 il suo avversario cade fuori la pedana;

20.1.2 rimanendo in piedi, fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi);

20.1.3 colpisce l'avversario con calcio alla testa o al busto;

20.1.4 fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi (entro 2 secondi);

20.1.5 il suo avversario viene contato dal giudice di pedana;

20.1.6 l'avversario viene richiamato;

20.2 Attribuzione di UN punto.

Un concorrente si aggiudica 1 punto se,

20.2.1 colpisce l'avversario, in una parte valida, con una tecnica di mano; (nota: il reg. Iwuf parla specificatamente di "testa e tronco")

20.2.2 colpisce l'avversario sulla coscia con una tecnica di gamba;

(nota: il piede della gamba colpita deve essere a terra; se sollevato non dà punteggio)

20.2.3 utilizzando mosse tecniche, entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione, ma l'avversario cade per primo;

20.2.4 fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente;

20.2.5 l'avversario mostra passività per otto secondi dopo essere richiamato di attaccare;

20.2.6 l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane a terra per più di tre secondi;

20.2.7 l'avversario viene ammonito;

20.4 Nessun punto attribuito.

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando.

20.4.1 durante il combattimento, non vengono impiegati in modo chiaro ed evidente alcuna tecnica e colpi;

20.4.2 entrambi i concorrenti finiscono al tappeto o fuori la pedana simultaneamente;

20.4.3 un concorrente cada sul tappeto come mezzo di combattimento;

20.4.4 un concorrente, trattenuto in una presa, colpisce l'avversario (nota: quindi sono ammessi i colpi durante le prese e i clinch, ma non assegnano punteggio).

Articolo 21. Falli e penalità.

21.1 Falli.

21.1.1 Falli di Tecnica.

1. bloccare completamente le braccia dell'avversario (nota: il Reg. Iwuf parla di "trattenere l'avversario passivamente" e di "scappare via passivamente");

2. richiedere un *time-out* quando ci si trovi in una posizione di svantaggio;
3. impartire direttive ai concorrenti quando sia in corso il combattimento (*nota: questo non contemplato nel reg. Iwuf/Ewuf*);
4. atteggiamento scorretto nei confronti dei giudici e mancato rispetto nei confronti delle loro decisioni;
5. gridare o parlare a voce alta quando il combattimento sia in corso (*nota: anche questo non contemplato nel reg. Iwuf/Ewuf – guardando gli arbitraggi internazionali viene penalizzato e quindi dovrebbe comunque rientrare nei comportamenti scorretti*);
6. rinviare deliberatamente il combattimento;
7. entrare in area senza il paracadente, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
8. condotta del concorrente in violazione del protocollo.

21.1.2 Falli personali.

1. Attaccare l'avversario prima del segnale "*Start/Kai Shi!*" o dopo il segnale "*Stop/Ting*";
2. colpire l'avversario su parti proibite;
3. colpire l'avversario utilizzando colpi proibiti.

21.2 Penalità.

21.2.1 Verrà assegnata un'ammonizione per una tecnica fallosa;

21.2.2 un concorrente verrà richiamato per fallo personale

21.2.3 un concorrente, il cui avversario sia stato penalizzato per 6 (sei) punti nel corso di un incontro, è considerato vincitore dell'incontro stesso

(nota: il reg. Iwuf parla espressamente di 3 richiami; quindi sono ammessi anche più di 6 falli tecnici senza la squalifica, ma con la ovvia perdita di punteggio)

21.2.4 un concorrente che, intenzionalmente, lede l'avversario viene squalificato e vince l'incontro l'avversario stesso (*nota: il reg. Iwuf dice anche che all'atleta squalificato per questo caso vengono annullati anche tutti i risultati già conseguiti*);

21.2.5 un concorrente, che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante la pausa di riposo, viene squalificato all'intera competizione (*nota: il reg. Iwuf dice anche in questi due casi all'atleta squalificato vengono annullati tutti i risultati già conseguiti*);

Articolo 22. Sospensione del combattimento.

Il combattimento verrà sospeso se si verificano uno dei seguenti casi:

22.1 Un concorrente finisce al tappeto o al di fuori della pedana (ad eccezione dei casi intenzionali – *nota: tecnica di sacrificio*);

22.2 se viene attribuita una penalità ad un concorrente;

22.3 se viene leso uno dei concorrenti ,

22.4 se i concorrenti si trattengono per le braccia senza attaccare, o attaccando senza esito, per più di due secondi (*nota: il reg. Iwuf parla espressamente di "clinch in cui non vengano lanciati attacchi o in cui ci si muova passivamente"*);

22.5 se un concorrente cade sul tappeto intenzionalmente e vi resta per più di tre secondi;

22.6 se un concorrente, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obiettivo impedimento;

22.7 se il Capo-Giudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;

22.8 se si verificano problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo,

22.9 se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'arca di gara;

22.10 se entrambi i concorrenti non attaccano e se uno di loro, dopo sollecitato, mostri passività per otto secondi.

(Nota: la sospensione del combattimento prevede obbligatoriamente la "pausa" del cronometro)

CAPITOLO 5

SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE

Articolo 23. Sistemi di verbalizzazione.

23.1 L'ammonizione, il richiamo, la squalifica e la passività sono segnalati rispettivamente con i simboli: " ", "X", "O " e "V"

23.2 i giudici laterali, seguendo i "Criteri di attribuzione del Punteggio", prenderanno nota dei punteggi acquisiti e dei falli commessi da ciascun concorrente nel rispetto delle decisioni del giudice di pedana. Alla fine di **round**, registreranno, sugli appositi tabulati, i punti dei concorrenti stessi;

23.3 in caso di *round-robin*, l'addetto alla verbalizzazione segnerà, sul foglio di punteggio, due punti al vincitore di ogni incontro e zero punti al perdente, o un punto a concorrente in caso di parità. Ad un concorrente verranno assegnati due punti in caso di abbandono dell'avversario. Al concorrente che abbandona la gara non verrà attribuito alcun punto.

Articolo 24. Vincitore e Perdente.

24.1 Vittoria assoluta.

24.1.1 in caso di evidente disparità di forza tra i due concorrenti, il giudice di pedana, con approvazione del Capo-Giudice, può proclamare vincitore dell'incontro il concorrente più forte; un concorrente vincerà l'incontro se, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, atterra l'avversario che resta al suolo per dieci secondi (K.O.), o se l'avversario, pur restando in piedi, si trovi in uno stato semi-coscienza (K.O. tecnico) – (*nota: il reg. Iwuf parla di "stato alterato di coscienza"*);

24.1.2 se durante un incontro, un concorrente viene colpito, senza che vi sia stata azione fallosa, ed a seguito di quell'attacco si conti fino a 10, il suo avversario è il vincitore dell'incontro, un concorrente vincerà l'incontro se il proprio avversario ha subito lesioni o accusi malore nel corso del combattimento e, come risultante da accertamento medico, sia impossibilitato a continuare l'incontro.

24.1.3 Se durante un incontro, l'atleta viene colpito pesantemente con tecnica valida e viene contato per 3 volte, perderà l'incontro.

24.2 Il risultato di ogni incontro verrà determinato in accordo con i giudizi emessi dai giudici laterali.

24.3 Se durante un *round*, un concorrente riceve un forte colpo, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, ed a seguito del quale è contato fino a 8 secondi la seconda volta, il suo avversario si aggiudica il *round* stesso (*nota: "doppio conteggio"*);

24.4 Un concorrente si aggiudica il *round* se l'avversario esce fuori dalla pedana per due volte nel corso dello stesso *round*;

24.5 Se, in un' **incontro**, entrambi i concorrenti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore verrà deciso in base al seguente ordine:

24.5.1 vince l' **incontro** colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;

24.5.2 vince l' **incontro** colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni

24.5.3 vince l' **incontro** colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione a quanto registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza verrà dichiarata la parità.

24.6 Vince l'incontro il concorrente che, per primo, si aggiudichi due *round*;

24.7 Se durante un combattimento un concorrente finga di essere stato leso a seguito di azione fallosa dell'avversario, e l'inganno viene riscontrato dal responsabile medico, l'avversario viene immediatamente dichiarato vincitore dell'incontro;

24.8 Se durante un combattimento un concorrente viene leso a seguito di azione fallosa dell'avversario che lo impossibilita a competere ancora, e ciò sia accertato dal responsabile medico, vince l'incontro ma non prenderà più parte alle competizioni (*nota: ma mantiene i risultati*);

24.9 Nei gironi ad "*Eliminazione Diretta*", se entrambi i concorrenti vincono lo stesso numero di **round** durante un incontro, il vincitore verrà proclamato in base al seguente ordine:

24.9.1 vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;

24.9.2 vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni,

24.9.3 vince colui che abbia il minor peso corporeo.

24.10 Nei gironi "*Round-Robin*", se i due concorrenti hanno vinto lo stesso numero di *round* in un incontro, verrà proclamata la parità (*nota: nei gironi "round-robin" non è ammesso stabilire per forza chi sia il vincitore del singolo incontro, in quanto poi si fa la somma dei round vinti nel girone*).

Articolo 25. Classifiche.

25.1 Classifica degli atleti.

25.1.1 Nei gironi ad “*Eliminazione Diretta*”, la classifica viene stabilita immediatamente,

25.1.2 Nei gironi “*Round-Robin*”, si classifica al primo posto il concorrente che abbia accumulato il maggior punteggio. Nel caso in cui due o più concorrenti abbiano lo stesso cumulo di punti, il vincitore sarà proclamato in base al seguente ordine:

A) precede in classifica colui che abbia perso il minor numero di *round*,

B) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;

C) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;

D) precede in classifica colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione al peso registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza, i concorrenti che risultino alla pari otterranno lo stesso posto in classifica.

25.2 Classifica delle squadre.

25.2.1 Punti di classifica:

Ai primi tre classificati di ogni categoria saranno rispettivamente attribuiti 3, 2, 1 punti:

25.2.2 Se due o più squadre hanno lo stesso punteggio, il vincitore sarà proclamato in base al seguente ordine.

1. precede in classifica la squadra che possiede il maggior numero di primi classificati. Se persiste la parità, ha la precedenza la squadra che conti il maggior numero di secondi classificati, e così via

2. precede in classifica la squadra che abbia ricevuto il minor numero di richiami;

3. precede in classifica la squadra che abbia ottenuto il minor numero di ammonizioni.

Se malgrado ciò la parità sussiste, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.

CAPITOLO 6

ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE

Articolo 26. Organizzazione della Competizione.

26.1 Fase preparatoria per l'organizzazione.

26.1.1 Studio dei Regolamenti di Gara, assegnazione dei seguenti dettagli.

1. tipi e sistemi di competizione;

2. tempo e durata della competizione;

3. categorie di peso;

4. ammissione dei concorrenti e numero totale;

5. classifiche e premiazioni.

26.1.2 Controllo e verifica dei moduli di iscrizione.

26.1.3 Conteggio del numero totale dei concorrenti per ogni categoria di peso.

26.2 Principi da seguire nel corso dell'organizzazione.

26.2.1 Osservanza dei Regolamenti di Gara, in base al partecipanti ed alla durata delle competizioni

26.2.2 le competizioni relative alla stessa categoria di peso e con gli stessi *round* devono essere riunite nella stessa sezione;

26.2.4 le competizioni di una sezione hanno inizio con le categorie di peso più basse.

26.3 Metodi di organizzazione.

26.3.1 Calcolare il numero dei *round* nella competizione ed il numero di incontri per ogni categoria, in relazione ai sistemi di svolgimento delle gare e stilare la scheda di gara;

26.3.3 stilare l'organizzazione dei *round* di competizione per ogni categoria

26.3.4 preparare il programma di gara per ogni incontro;

26.3.5 nei gironi ad “*Eliminazione Diretta*”, al fini dell'organizzazione, può essere utilizzato il sistema del sorteggio per decidere l'accoppiamento.

Articolo 27. Registreazioni.

27.1 Preparazione del tabulato per le registreazioni statistiche;

27.2 Preparazione dei tabulati per le registreazione dei giudici laterali;

27.3 Controllare e rendere pubblico il risultato di ogni incontro;

27.4 Stilare le classifiche attraverso il calcolo dei punteggi;

27.5 Compilare l'opuscolo dei risultati;

CAPITOLO 7

RICHIAMI E GESTI

Articolo 28. Richiami e gesti del giudice di pedana

28.1 Saluto palmo e pugno.

Ritto a piedi uniti. Palmo sinistro disteso sul pugno destro di fronte al torace, alla distanza di 20-30cm, ed in linea con questo (fig. 1 e 2).



Fig 1



Fig 2

28.2 Sulla pedana.

Ritto al centro della pedana, il giudice 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).



Fig 3



Fig 4

28.3 Saluto dei due concorrenti.

Il giudice di pedana distende la mano sinistra sul pugno destro chiuso davanti al torace in modo da segnalare ai due concorrenti di salutarsi (fig. 5).



Fig 5

28.4 Primo round

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice rivolto in alto e con il pollice e le altre dita chiuse a pugno (fig. 6).



Fig 6

28.5 Secondo round

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice e medio rivolto in alto e con il pollice e le altre due dita chiuse (fig. 7).



Fig 7

28.6 Terzo round

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito pollice, indice e medio rivolto in alto e con il le altre due dita chiuse (fig. 8).



Fig 8

28.7 "Kai Shi/Pronti-Combattere"

In posizione inclinata fra i due concorrenti, il giudice di pedana 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).



Fig 9



Fig 10

28.8 "Ting/Stop!"

Il giudice 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).



Fig 11



Fig 12

28.9 Otto secondi di passività

Il giudice di pedana 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).



Fig 13

28.10 Conteggio del tempo Di fronte al concorrente, con ambo i pugni rivolti verso l'esterno davanti al corpo, il giudice di pedana 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).



Fig 14



Fig 15

28.11 Stretta passiva

Il giudice di pedana unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (fig. 16).



Fig 16

28.12 Conteggio degli 8 secondi

Di fronte al giudice al tavolo, il giudice di pedana distende un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita chiuse (fig. 17).



Fig 17

28.13 Tre secondi

Il giudice di pedana 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).



Fig 18

28.15 Invito ad attaccare

Il giudice di pedana 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)



Fig 19

28.16 Atterramento

Il giudice di pedana 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)



Fig 20

28.17 Primo atterrato

Il giudice di pedana distende un braccio verso il concorrente caduto per primo, ed incrocia l'avambraccio davanti al proprio corpo, con il palmo delle mani rivolto verso il basso (fig. 21 e 22)



Fig 21



Fig 22

28.18 Atterramento simultaneo

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente in posizione orizzontale, quindi porta indietro le mani, palmo rivolto a terra, spingendole in basso (fig. 23).



Fig 23

28.19 Caduta dalla pedana

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente, in posizione orizzontale, in direzione della parte esterna (fig. 24), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto verso l'alto, guardando di fronte, in posizione inclinata (fig. 25).



Fig 24



Fig 25

28.20 Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti

Il giudice di pedana, in posizione inclinata, distende le mani, palmo rivolto verso l'alto, spingendole avanti e guardando di fronte (fig. 26) quindi piega le braccia a 90', con il palmo delle mani rivolto indietro unendo i piedi e acquistando la posizione eretta (fig. 27).



Fig 26



Fig 27

28.21 Calcio all'inguine.

Il giudice di pedana distende un braccio, con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente che ha colpito; l'altra mano indica il proprio inguine (fig. 28).



Fig 28

28.22 Colpo alla nuca

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito- con l'altra mano tocca la propria nuca (fig. 29).



Fig 29

28.23 Fallo di gomito

Il giudice di pedana incrocia le braccia davanti al proprio torace mentre con una mano copre il gomito dell'altro braccio (fig. 30).



Fig 30

28.24 Fallo di ginocchio

Il giudice di pedana solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (fig. 31).



Fig 31

28.25 Silenzio

Il giudice di pedana 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).

(Nota: questo gesto non è indicato nel regolamento Internazionale IWUF)



Fig. 32

28.26 Richiamo

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. L'altra mano segna "Richiamo", quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (fig. 32).



Fig 32

28.27 Ammonizione

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Quindi scandisce "Ammonizione" 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).



Fig 33

28.28 Squalifica

Il giudice di pedana incrocia i polsi davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (fig. 37).



Fig 34

28.29 Nulla di fatto

Il giudice di pedana oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (fig. 35-37)



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37

28.30 Emergenza - Soccorso

Il giudice di pedana, ritto di fronte alla commissione medica, incrocia l'avambraccio, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, davanti al proprio torace (fig. 38).



Fig 38

28.31 Riposo

Il giudice di pedana 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. 39).



Fig 39

28.32 Cambio di posizione

Al centro della piattaforma, il giudice di pedana distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (fig. 40).



Fig 40

28.33 Pareggio

In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra i polsi dei due concorrenti e ne solleva in alto le braccia (fig. 41) – (Nota: valido nei casi di parità nei gironi Round Robin).

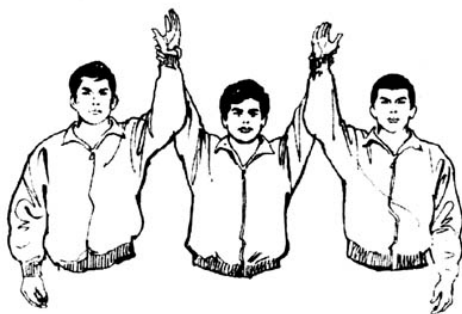


Fig 41

28.34 Vincitore

In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra il polso dei due concorrenti e ne solleva in alto il braccio (fig. 42).



Fig 42

Articolo 29.

Richiami e gesti dei giudice laterali (nota: qui aggiunti ma non indicati nel reg. ufficiale Fiwuk)

29.01 Uscita

Il Giudice laterale segnala l'uscita di uno dei concorrenti indicando a terra la linea di uscita (fig.43)



Fig 43

29.02 Uscita non avvenuta

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice, il Giudice laterale segnala la non-uscita agitando la mano in segno di negazione (fig. 44)



Fig 44

29.03 Visione non chiara

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice per qualsiasi richiesta, il Giudice laterale segnala il non aver visto chiaramente l'accaduto, aprendo i palmi verso l'alto e allargando le braccia (fig. 45)



Fig 45

CAPITOLO 8

AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE

Articolo 30. Area di Gara

30.1 L'area di gara puo' essere costituita da una piattaforma con la struttura in legno, sollevata da terra massimo 60 cm e di dimensioni 800 cm x 800 cm; deve essere ricoperta da un rivestimento soffice con un telo in superficie oppure costituita da materassini dai 3 ai 5 cm di spessore di dimensione 800 cm x 800 cm, con zona di sicurezza di 100 cm nel perimetro.

Articolo 31. Accessori.

31.1 Palette colorate

Sei nere, sei rosse e sei per metà nere e per metà rosse; le palette indicano il vincitore o il perdente e la parità fra i concorrenti come mostrato dai giudici laterali. Sono in totale di 18 ed ognuna misura 20 cm di diametro, il manico, in legno, ha la lunghezza di 20 cm .

31.2 Cartellini di ammonizione

In totale di 12, i cartellini sono di colore giallo; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "**Ammonizione**".

31.3 Cartellini di richiamo

In totale di 6, i cartellini sono di colore rosso; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "**Richiamo**".

31.4 Conteggio del tempo

In totale di 6, i cartellini sono di colore blu; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "**Conteggio**".

31.6 Portacartellini

Due portacartellini, uno nero l'altro rosso, per riporre i cartellini stessi. Ogni contenitore misura 60 cm x 15cm .

31.7 Palette per l'abbandono

Due palette rotonde di colore giallo, di 40 cm di diametro; il manico, in legno, ha una lunghezza di 40 cm. Ambo le facciate riportano il termine "**Abbandono**" tale termine in una facciata è scritto in rosso, nell'altra in nero.

31.8 Due cronometri (uno di riserva).

31.9 Due fischietti (uno monotonale, l'altro bitonale).

31.10 Tre megafoni.

31.11 Un gong, un cavalletto, un martello

31.14 Due scale metriche.

REGOLAMENTO QING DA

Nota : Il regolamento di semisanda prevede tutte le tecniche del Sanda, ma tutti i colpi devono essere portati senza potenza pena l'immediata squalifica dell'atleta.

Colpi senza potenza significa che la tecnica deve essere portata per colpire l'avversario senza però recargli lesioni o altro.

Nel QINGDA non è ammesso il K.O.

In caso di K.O. di un atleta, il rispettivo avversario viene squalificato

E' ASSOLUTAMENTE PROIBITO portare in successione colpi alla testa dell'avversario...

(nota: questo vuole dire che non solo non è ammesso il doppio pugno, ma non è ammesso colpire in sequenza alla testa con qualunque tecnica, anche calcio-pugno!)

Per il QINGDA e' obbligatorio il parastinchi e parapiede.

Non è ammesso il caschetto con la grata protettiva.

Sono vietati i colpi alle articolazioni e alla colonna vertebrale.

In Italia, per legge e per i regolamenti CONI, gli atleti minorenni non possono competere negli sport da Combattimento con K.O.

I minorenni e gli Over 35 possono competere solo nelle gare di QingDa

Estratto del REGOLAMENTO QINGDA EWUF

2.1 – Categorie di atleti:

- A - Under 15 (l'età minima è di 7 anni)
- B – Under 18
- C – Seniores dai 18 ai 35 anni

E' possibile unire le categorie di atleti vicine tra di loro, per motivi organizzativi.

La durata dei Round non deve essere superiore ai 2 minuti, e può essere ridotta dal regolamento della singola gara. La pausa tra i round può essere ridotta alla metà della durata del round stabilito. La protezione di bordo dell'area di gara deve essere di almeno 2 metri.

5 – Categorie di Peso

(A) Under 18

Sono ammessi atleti sotto i 48kg, e ogni categoria ammette uno scarto massimo di 3 kg. Tra l'atleta più leggero e il più pesante.

Sopra i 48kg. Si rispettano le categorie di peso degli Over 18 (Seniores).

(B) Over 18 - Seniores

cat. < 52 Kg. (ma non meno di 48Kg.)

cat. < 56 Kg. (> 52 Kg. - < 56 Kg.)

cat. < 60 Kg. (> 56 Kg. - < 60 Kg.)

cat. < 65 Kg. (> 60 Kg. - < 65 Kg.)

cat. < 70 Kg. (> 65 Kg. - < 70 Kg.)

cat. < 75 Kg. (> 70 Kg. - < 75 Kg.)

cat. < 80 Kg. (> 75 Kg. - < 80 Kg.)

cat. < 85 Kg. (> 80 Kg. - < 85 Kg.)

cat. < 90 Kg. (> 85 Kg. - < 90 Kg.)

cat. Over 90 Kg. (> 90 Kg.)

GARE GIOVANILI - Le Categorie di peso vengono decise prima della gara, con le seguenti regole:

1. Sotto i 15 anni la differenza di peso massima in categoria tra l'atleta più leggero e il più pesante è di 5 Kg.
2. Sopra i 15 anni (dai 16) la differenza di peso massima tra l'atleta più leggero e il più pesante è di 5 Kg.

PROTEZIONI

Valgono le stesse regole IWUF, ma sono obbligatorie anche i paratibia complete di parapiede.

COLPI

- Parti valide:
- Parti laterali della testa (il viso non è valido)
 - Tronco
 - Coscia (sopra il ginocchio)

- Tecniche proibite
- Colpi al viso (anche se portati leggeri o per finta)
 - Colpire Inguine ed articolazioni
 - Colpi di testa, di gomito e di ginocchio
 - Proiezioni pericolose (!?!?!)
 - Leve e strangolamenti
 - Perdere Tempo
 - Lotta e clinch per più di 3 secondi
 - Proseguire il combattimento a terra
 - Trattenero l'avversario con una mano e colpire con l'altra mano o calciare
 - Mordere, graffiare, tirare i capelli, sputare
 - Colpi ripetuti in sequenza continua (specialmente alla testa)
 - Spingere l'avversario per più di 1 metro
 - Il colpo deve essere al 10% della potenza massima (?!?!?!)

- Parti proibite
- Viso e nuca
 - Occhi e gola
 - Inguine
 - Colonna vertebrale e reni
 - Gomiti, ginocchia e articolazioni

Note: Il calcio al corpetto non dà punteggio se è afferrato e seguito da una contro-tecnica di proiezione

REGOLAMENTO SANDA Giovanile IWUF

(che verrà adottato al Campionato del mondo Giovanile IWUF di Bali – 7/14 Dicembre 2008)

Categorie di Peso

Maschili	Femminili
48 Kg	48 Kg
52 Kg	52 Kg
56 Kg	56 Kg
60 Kg	60 Kg
65 Kg	
70 Kg	
75 Kg	
80 Kg	

Non è ammesso colpire la testa di gamba

Non sono ammessi i colpi ripetuti al viso

I round sono di 1 minuto e 30 secondi ciascuno

Al momento non ci sono altre specifiche al regolamento