



**SCUOLA WUTAO ITALIA
HOANG-NAM WU-TAO ITALIA
Accademia WUTAO Sport Center Alessandria A.s.d.**

**Specialità
KUNGFU SINO-VIETNAMITA**

**Regolamento gare
nazionali e internazionali**

**Per competizioni di
combattimento e forme
ĐẤU e QUYỀN**

**Stile *HOÀNG-GIA-PHÁI* / *WÀNG- JIǍ-PÀI* 黃家派
interstile *KUNGFU* tradizionale
interstile *VÕ THUẬT*
VÕ CỔ TRUYỀN codificato**

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

INDICE

PARTE 1ª - REGOLE GENERALI

Capitolo 1 – TIPI E SUDDIVISIONI DELLE COMPETIZIONE

- Art. 1.1 – Il Regolamento
- Art. 1.2. – Livello delle competizioni
- Art. 1.3 – Tipi di competizioni
- Art. 1.4 – Specialità di FORME - QUYÈN
- Art. 1.5 – Specialità di COMBATTIMENTO
- Art. 1.6 – Classi di età
- Art. 1.7 – Partecipazione delle Classi di età agli eventi ufficiali a livello nazionale

Capitolo 2 - ORGANIZZAZIONE

- Art. 2.1 – Norme generali per l'organizzazione delle competizioni
- Art. 2.2 – Organizzazione logistica di base
- Art. 2.3 – La Direzione di Gara – Il Comitato di Supervisione
- Art. 2.4 – Il Direttore di Gara
- Art. 2.5 - Gli Assistenti del Direttore di Gara
- Art. 2.6 – Presidio sanitario - Medico
- Art. 2.7 – Protocollo iniziale della manifestazione

Capitolo 3 – UFFICIALI DI GARA

- Art. 3.1 - Gli Ufficiali di Gara
- Art. 3.2 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara
- Art. 3.3 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

Capitolo 4 – NORME DI PARTECIPAZIONE

- Art. 4.1 – informazioni
- Art. 4.2 – Iscrizioni
- Art. 4.3 – Quote di iscrizione per la gara di Combattimento
- Art. 4.4 – Requisiti di partecipazione
- Art. 4.5 – Certificazione medica
- Art. 4.6 – Inadempienze
- Art. 4.7 - Anti-doping Test
- Art. 4.8 - Assistenti dell'Atleta – Coach
- Art. 4.9 – Comportamento dei partecipanti
- Art. 4.10 – Reclami e ricorsi

PARTE 2ª - GARE DI FORME (QUYÈN)

Capitolo 5 – LE SPECIALITÀ PER LE GARE DI FORME (QUYÈN)

- Art. 5.1 – Specialità di FORME - QUYÈN
- Art. 5.2 – Caratteristiche delle specialità
- Art. 5.3 – Note per la Specialità "G" - SONG-LUYEN

Capitolo 6 – ATTREZZATURE PER LE GARE DI FORME (QUYÈN)

- Art. 6.1 - Campo di gara
- Art. 6.2 - Attrezzature
- Art. 6.3 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti nelle gare di Forma
- Art. 6.4 – Armi tradizionali

Capitolo 7 – UFFICIALI DI GARA (GIUDICI) PER LE GARE DI FORME (QUYÈN)

- Art. 7.1 – Composizione e compiti delle Giurie nelle gare di Forme
- Art. 7.2 – Compito dei Giudici di Linea
- Art. 7.3 – Compiti dei Segretari di giuria
- Art. 7.4 – Compiti degli Assistenti/Cronometristi

Capitolo 8 – PROTOCOLLO PER LE GARE DI FORME (QUYÈN)

- Art. 8.1 – Chiamata di controllo delle singole categorie
- Art. 8.2 - Protocollo di esecuzione della performance
- Art. 8.3 - Segnali durante la competizione
- Art. 8.4 - Sospensione della performance
- Art. 8.5 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

Capitolo 9 – VALUTAZIONE PER LE FORME (QUYÈN)

- Art. 9.1 - Criteri generali di valutazione delle performance
- Art. 9.2 - Criteri e metodo per il punteggio delle forme obbligatorie – Vocotruyen codificato
- Art. 9.3 - Uscite dall'Area di gara di Forme codificate
- Art. 9.4 - Criteri e metodo per il punteggio delle forme interstile di Vothuat
- Art. 9.5 - Uscite dall'Area di gara di Forme interstile
- Art. 9.6. - Tempo massimo per le forme interstile
- Art. 9.7 - Richiamo verbale
- Art. 9.8 - Squalifica:
- Art. 9.9 – Procedure di votazione da parte dei Giudici

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 9.10 – Determinazione del punteggio per la classifica finale

Art. 9.11 - Parità

Capitolo 10 – CLASSIFICA E PREMIAZIONI PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 10.1 - Classifica individuale

Art. 10.2 - Classifica a Squadre:

PARTI 3ª - GARE DI COMBATTIMENTO SPORTIVO AGONISTICO (ĐẤU)

Capitolo 11 – LE SPECIALITÀ PER LE GARE COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 11.1 – Specialità di COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 11.2 – Caratteristiche fondamentali delle specialità di combattimento

Art. 11.3 – Suddivisioni delle categorie di peso

Art. 11.4 – Suddivisioni delle categorie di altezza

Capitolo 12 – ATTREZZATURE PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 12.1 - Campo di gara

Art. 12.2 - Attrezzature

Art. 12.3 - Abbigliamento e protezioni per gli Atleti nelle gare di Combattimento

Capitolo 13 – UFFICIALI DI GARA PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 13.1 – Composizione pool arbitrale nelle gare di Combattimento

Art. 13.2 – Compito dei Giudici di Linea

Art. 13.3 – Compiti dei Segretari di giuria

Art. 13.4 – Compiti degli Assistenti/Cronometristi

Capitolo 14 – PROTOCOLLO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 14.1 – Procedure per il controllo del peso dei concorrenti

Art. 14.2 – Chiamata di controllo delle singole categorie

Art. 14.3 – Fasi della competizione

Art. 14.4 – Riprese (round) degli incontri

Art. 14.5 – Tempi degli incontri

Art. 14.6 - Protocollo del singolo incontro

Art. 14.7 - Segnali durante la competizione

Art. 14.8 - Sospensione del combattimento

Art. 14.9 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

Capitolo 15 – PUNTEGGIO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 15.1 – Bersagli validi

Art. 15.2 – Zone non valide

Art. 15.3 – Zone proibite

Art. 15.4 – Tecniche consentite

Art. 15.5 – Acquisizione di punteggio di "AUTO-PRESENTAZIONE" tecnica (ĐIỂM XE ĐÀI)

Art. 15.6 – Assegnazione del punteggio nel combattimento

Art. 15.7 – Azioni invalidanti del punteggio

Art. 15.8 – Punti

Art. 15.9 – Proiezioni

Art. 15.10 – Azioni proibite

Art. 15.11 – Uscite dall'Area di combattimento

Art. 15.12 – Sanzioni

Capitolo 16 – SPECIFICITÀ DELLE SPECIALITÀ DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 16.1 – Specificità del FULL-COMBAT - ĐẤU TỰ DO (K.O. system)

Art. 16.2 – Knock-down

Art. 16.3 – Procedure in seguito a un Knock-Out.

Art. 16.4 – Specificità del LIGHT-COMBAT - ĐẤU NHẸ

Art. 16.5 – Specificità dello STOP-POINT COMBAT

Capitolo 17 – VERDETTI PER LA VITTORIA

Art. 17.1 - Vittoria della maggioranza dei round vinti

Art. 17.2 – Parità – Vittoria per superiorità tecnica

Art. 17.3 - Vittoria per abbandono

Art. 17.4 - Vittoria per Knock-out

Art. 17.5 - Vittoria per Knock-out tecnico

Art. 17.6 - Vittoria per squalifica

Art. 17.7 - Vittoria per decisione arbitrale

Capitolo 18 – CLASSIFICA E PREMIAZIONI PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 18.1 - Classifica individuale

Art. 18.2 - Classifica a Squadre:

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

PARTE 1ª - REGOLE GENERALI

Capitolo 1 – TIPI E SUDDIVISIONI DELLE COMPETIZIONE

Art. 1.1 – Il Regolamento

Il presente regolamento è stato stilato in base alle disposizioni della **W.F.V.V.. WORLD FEDERATION OF VIETNAM VŨCỐTRUYỀN** - Federazione Mondiale di Võcốtruyền vietnamita - e alle normative nazionali recepite dalla **SCUOLA WUTAO ITALIA** – Sezione interna dell'ACCADEMIA WUTAO SPORT CENTER ALESSANDRIA A.S.D.

Art. 1.2. – Livello delle competizioni

Le gare di Kungfu sino-vietnamita si articolano a vari livelli, suddividendosi in:

- a) **Competizioni ufficiali federali** organizzate dalla Federazione:
 - *Campionati regionali* – a cui possono partecipare le ASD e le SSD affiliate con sede nella specifica Regione.
 - *Campionati interregionali* - a cui possono partecipare le ASD e le SSD affiliate in varie Regioni secondo il comunicato.
 - *Campionati italiani* - a cui possono partecipare tutte le ASD e le SSD affiliate.
 - *Coppa Italia* - a cui possono partecipare tutte le ASD e le SSD affiliate secondo le modalità previste dalla Federazione
 - *Campionati internazionali (continentali, intercontinentali o mondiali)* per Squadre Nazionali o per Club.
 - *Trofei e Tornei nazionali* organizzati dall'Associazione.
- b) **Competizioni promozionali:**
 - attività sportive, anche su invito, organizzate dalle singole ASD / SSD

Art. 1.3 – Tipi di competizioni

1. Le competizioni di KUNGFU SINO-VIETNAMITA possono essere di COMBATTIMENTO LIBERO AGONISTICO o di FORME (individuali o in gruppo) e di COMBATTIMENTI PRESTABILITI (in coppia o in gruppo).
2. Nel comunicato di annuncio della gara devono essere precisate le **SPECIALITÀ** previste nella specifica competizione.

Art. 1.4 – Specialità di FORME - QUYỀN

1. **SPECIALITÀ FORME OBBLIGATORIE CODIFICATE DI VŨ CỔ TRUYỀN – Arti Marziali tradizionali vietnamite**

Specialità A – Quyen codificati obbligatori di Võ cổ truyền vietnamita a mani nude

Specialità B – Quyen codificati obbligatori di Võ cổ truyền vietnamita con armi tradizionali

2. **SPECIALITÀ FORME LIBERE INTERSTILE di KUNGFU traduzionale e VŨ THUẬT – Arti Marziali vietnamite e sino-vietnamite**

Specialità C – Quyen a mani nude interstile di scuole tradizionali di Kungfu Arti Marziali sino-vietnamite

Specialità D – Quyen interstile con le armi tradizionali di scuole tradizionali di Kungfu Arti Marziali sino-vietnamite
--

Specialità E – Forme libere individuali dimostrative

Specialità F – Quyen eseguiti in simultanea da gruppi composti da 3 o 4 Atleti – con o senza armi
--

Specialità G – Song-luyen - combattimenti prestabiliti in coppia – con o senza armi
--

3. **SPECIALITÀ FORME CODIFICATE di KUNGFU WUTAO della SCUOLA HOANG-NAM (Hoàng-Gia-Phái / Wàng- jiā-pài)**

Specialità H – Quyen della Scuola Hoang-Nam Wutao
--

Art. 1.5 – Specialità di COMBATTIMENTO - ĐẤU

1. **LIGHT-COMBAT - ĐẤU NHẹ**

No stop – no K.O.- Incontro agonistico che prevede l'uso di tecniche non affondate a pieno impatto e potenza.

Riservato alle classi Agonisti *Juniors* e *Seniores*, maschili e femminili

2. **STOP-POINT COMBAT - ĐẤU ĐIỂM DỪNG**

Combattimento “Punto- Stop”

Incontro agonistico che prevede l'uso di tecniche controllate a livello epidermico e fermato dall'Arbitro al momento dell'impatto

Riservato alle categorie *Giovanili*, *Cadetti* e *Gentleman/Lady*

Specialità ludico-sportiva dedicata, in particolare, alle categorie Giovanili e Cadetti per l'avviamento alle competizioni di combattimento libero-sportivo delle Arti Marziali tradizionali vietnamite senza pericoli per il giovane Atleta, per l'apprendimento delle regole e del rispetto dell'avversario, con l'allenamento al controllo dell'aggressività.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 1.6 – Classi di età

1. Sul Comunicato devono essere indicate le Classi previste nella specifica gara.
2. Per determinare la classe di età di appartenenza fa testo l'anno di nascita, non il giorno e il mese (es.: l'Atleta che il 31 dicembre compie 11 anni, nello stesso anno è già considerato in tale classe di età dal 1° gennaio precedente)
3. Suddivisione:

Categorie giovanili pre-agonisti

BA - Bambini – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 6 e 7 anni

RA – Ragazzi – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 8, 9 e 10 anni

SP – Speranze – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 11 e 12 anni

Categorie agonisti

CA – Cadetti – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 13 e 14 anni

JU – Junior – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 15, 16 e 17 anni

SE – Senior – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono dai 18 ai 35 anni compresi

Categorie amatoriali

GE – Gentleman e Lady – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono dai 36 ai 45 anni compresi. A questa categoria è preclusa la partecipazione alle gare di combattimento full e light combat.

Art. 1.7 – Partecipazione delle Classi di età agli eventi ufficiali a livello nazionale

1. La partecipazione ai CAMPIONATI ITALIANI è riservata alle Categorie AGONISTI (CA – JU – SE)
2. Le categorie giovanili pre-agonisti e amatoriali NON partecipano ai CAMPIONATI ITALIANI.
3. Le categorie giovanili pre-agonisti partecipano al TROFEO NAZIONALE GIOVANILE
4. Le categorie amatoriali partecipano al TROFEO NAZIONALE AMATORIALE

Capitolo 2 - ORGANIZZAZIONE

Art. 2.1 – Norme generali per l'organizzazione delle competizioni

1. Le competizioni sono ufficializzate dai comunicati a cura della Segreteria associativa-accademica e pubblicizzate sui siti sociali.
2. Le competizioni sono disciplinate dal presente regolamento di gara e dai comunicati pubblicati dalla SCUOLA WUTAO ITALIA.
3. Tutti i partecipanti all'attività agonistica, siano Atleti, Tecnici Sportivi, Coach e U.d.G. sono tenuti alla perfetta conoscenza di tali norme.
4. Le diciture "CAMPIONATO" o "COPPA ITALIA" possono apparire solo per denominare i Campionati ufficiali federali a livello regionale, interregionale, nazionale o internazionale, approvati dal Direttivo.
5. Possono essere organizzati Campionati di Stile/Scuola quando corroborati da un sufficiente numero di iscritti. In tal caso sono previsti incarichi per gli specifici Responsabili U.d.G. di stile.
6. Alle competizioni possono partecipare Atleti tesserati presso ASD / SSD affiliate alla Federazione e/o ad Enti di promozione Sportiva riconosciuti dal C.O.N.I..
7. I cittadini non italiani possono prendere parte alle competizioni possono partecipare alle competizioni ma non possono partecipare all'assegnazione dei Titoli individuali di Campione italiano, interregionale o regionale.
8. Le Attività promozionali non devono interferire con le attività ufficiali riportate sul calendario associativo e sui comunicati sociali.
9. Alle attività promozionali a carattere locale, nazionale o internazionale, possono partecipare anche Atleti non tesserati alla Federazione. In tal caso tutta la responsabilità civile e assicurativa è completamente a carico della o delle A.S.D. / S.S.D. organizzatrici dell'evento.

Art. 2.2 – Organizzazione logistica di base

1. La SCUOLA nomina un **Comitato organizzatore** e di un **Supervisore dell'Organizzazione logistica**, responsabile della realizzazione logistica e organizzativa in loco dell'evento, concordando modi, entità e tempi per i rimborsi finanziari.
2. Il Comitato si occupa:
 - della completa disponibilità dell'impianto sportivo idoneo all'evento per fruibilità, dimensioni e qualità.
 - delle attrezzature di base necessarie per lo svolgimento della gara,
 - della presenza del Servizio sanitario di primo soccorso e del defibrillatore,
 - del materiale per le premiazioni (coppe, medaglie, attestati e quant'altro concordato)
 - dell'eventuale ospitalità (vitto e alloggio) per i componenti delle Giurie e dell'Organizzazione generale
3. Il Supervisore può essere assistito e dirige gli *Assistenti alla logistica*, anche secondo le indicazioni del Direttore di Gara, per quando riguarda l'allestimento dell'impianto sportivo e il servizio di controllo.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 2.3 – La Direzione di Gara – Il Comitato di Supervisione

Il Comitato di Supervisione addetto alla Direzione di Gara è composta da:

1. Il **Supervisore Organizzazione Tecnica**: si occupa della supervisione generale della manifestazione e delle pubbliche relazioni con le Società presenti.
2. Il **Supervisore Organizzazione logistica**: si occupa del Palasport, delle attrezzature di base, della presenza del Servizio sanitario di primo soccorso e delle premiazioni. Può essere assistito e dirige gli Assistenti alla logistica, anche secondo le indicazioni del Direttore di Gara.
3. Gli **Aiutanti alla logistica**: si occupano dell'allestimento e del controllo attrezzature nell'impianto e controllano il regolare svolgimento della manifestazione secondo le indicazioni della Direzione di Gara.
4. Il **Direttore di Gara** (vedi successivo art. 2.4)
5. Il/gli **Assistente/i** del Direttore di Gara.
6. I componenti del Comitato di Supervisione non possono rivestire l'incarico di Giudice o Arbitro durante la manifestazione.

Art. 2.4 – Il Direttore di Gara

L'organizzazione di Gara nomina un Direttore di Gara per la gestione tecnica della competizione e il coordinamento del corpo arbitrale.

Il D. di G. si occupa:

- a) di redigere la circolare di gara e comunicare l'evento;
- b) di ricevere le iscrizioni e redigere i verbali e i tabelloni di gara;
- c) di convocare gli Ufficiali di Gara;
- d) della pianificazione degli orari e della distribuzione delle categorie sulle due aree di gara per ottimizzare i tempi;
- e) di organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare ed accertare il lavoro preparatorio delle competizioni;
- f) del controllo documenti e certificazione medica degli Atleti prima dell'inizio della gara anche tramite i propri Assistenti;
- g) della composizione equilibrata e super partes delle pool giudicanti sulle Aree di Gara;
- h) di fornire le indicazioni sulle procedure ufficiali agli Atleti, ai Coach e al pubblico presente;
- i) della chiamata delle categorie tramite i Giudici Centrali;
- j) chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche;
- k) decidere su eventuali casi non previsti dal presente regolamento, sentito il parere degli Ufficiali di Gara interessati alla specifica situazione ed evento;
- l) sostituire gli Ufficiali di Gara in caso di necessità;
- m) adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori;
- n) ammonire gli atleti o gli allenatori che tentino di creare disordine, per una qualsiasi ragione, all'interno del campo di gara, ed ha il diritto di annullare i loro risultati in caso in cui rifiutino di conformarsi al provvedimento;
- o) esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli Ufficiali di Gara.
- p) gli Assistenti del Direttore di Gara hanno il compito di coadiuvare e assistere il Direttore di Gara nel coordinare e gestire la competizione secondo le competenze a loro assegnate dal D. di G.

Art. 2.5 - Gli Assistenti del Direttore di Gara

Il/gli **Assistente/i** di Gara sono nominati dal Direttore di Gara per coadiuvarlo nei compiti istituzionali sopra indicati.

Art. 2.6 – Presidio sanitario - Medico

1. Durante tutti i tipi di manifestazione è obbligatoria la piena disponibilità di un *defibrillatore* automatico per tutto lo svolgimento.
2. Nelle gare di *Forme* è sufficiente la presenza di un servizio di primo soccorso e/o di un Medico
3. Nelle gare di *Combattimento* deve essere presente un Medico di gara con un presidio di primo soccorso.
4. Il *Medico* è considerato un Ufficiale di Gara specifico per l'intervento sanitario e deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto dall'arbitro centrale. Se durante una gara il Medico dichiara che un atleta non è più in grado di continuare (il singolo incontro o l'intera competizione), si deve rispettare tale decisione.

Art. 2.7 – Protocollo iniziale della manifestazione

1. Ogni manifestazione inizia ufficialmente con lo schieramento degli Atleti in gara suddivisi per squadre e rivolti verso il pubblico. Alle loro spalle si dispongono gli Ufficiali di Gara su una riga, fronte al pubblico.
2. L'Organizzazione può rivolgere il saluto ai partecipanti e al pubblico e tenere il discorso iniziale tramite gli speakers designati.
3. Lo schieramento rivolge il saluto tradizionale al pubblico diretto dal Maestro del Settore vietnamita presente più alto in grado (o più anziano di età in caso di parità di grado).
4. Alla disposizione impartita gli Atleti si girano verso gli Ufficiali di Gara; sempre al comando, si esegue il saluto tradizionale di rispetto.
5. Al comando si scioglie lo schieramento e gli Atleti devono liberare il Campo di Gara e portarsi nelle zone a loro riservate.
6. Con il prescritto ordinato sfilamento gli Ufficiali di Gara si portano ai rispettivi posti assegnati.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Capitolo 3 – UFFICIALI DI GARA

Art. 3.1 - Gli Ufficiali di Gara

1. Tutti gli Ufficiali di Gara convocati dalla SCUOLA. devono essere tesserati regolarmente per l'anno in corso presso la propria ASD/SSD, e devono essere qualificati allo specifico incarico dal proprio Ente.
2. Alle gare possono essere inseriti Aspiranti U.d.G. in non più di due unità per ogni Giuria per la dovuta acquisizione di esperienza.
3. Compiti fondamentali degli U.d.G., oltre a donare il loro giudizio ai concorrenti in maniera imparziale, sono il controllo e la gestione tecnica delle categorie previste.
4. L'organizzazione di Gara nomina un **Direttore di Gara** per la gestione tecnica della competizione e il coordinamento del corpo arbitrale.
5. Gli Ufficiali di Gara si suddividono in:
 - a) **GIUDICI** per la gestione tecnica delle gare di *FORME* e *COMBATTIMENTI PRESTABILITI*
 - b) **ARBITRI** per la gestione tecnica delle gare di *COMBATTIMENTO AGONISTICO*

Art. 3.2 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara

- a) Gli Ufficiali di Gara convocati per le gare nazionali, devono indossare l'uniforme a seguito prevista:
 - giacca blu scuro,
 - logo della Scuola o della manifestazione sul petto a sinistra,
 - camicia bianca,
 - cravatta blu scuro,
 - oppure polo o T-shirt fornita dall'Organizzazione
 - pantaloni grigi o blu scuro,
 - calze grigie, nere o blu,
 - scarpette ginniche con suola leggera (tipo Arti Marziali o ginnastica ritmica) nere o bianche durante l'arbitraggio.
 - Nelle specialità di combattimento si indossano guanti in lattice bianco
- b) Gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale e al permesso del Direttore di Gara, appuntando il distintivo sul lato sinistro del petto della camicia bianca, anche a maniche corte. Il mantenimento o meno della cravatta è deciso dal Direttore di Gara.

Art. 3.3 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

1. Oltre la dovuta irrepreensibilità, correttezza, imparzialità, compostezza, e tenuta corretta, durante lo svolgimento della competizione, gli Ufficiali di Gara non possono intrattenersi in discussioni di alcun genere con Atleti e Coach.
2. Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dall'Arbitro Centrale.
3. Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del Direttore di Gara o dei suoi Delegati.

Capitolo 4 – NORME DI PARTECIPAZIONE

Art. 4.1 – informazioni

1. Sul comunicato di gara devono essere indicate le seguenti informazioni:
 - Denominazione della gara
 - Luogo e data
 - informazioni logistiche e per l'iscrizione all'evento.
 - Norme di partecipazione
 - Specialità previste
 - Classi e categorie previste con gli eventuali codici di iscrizione se richiesti sul tipo di scheda allegata al comunicato
 - Modalità di iscrizione
 - Termine ultimo per l'iscrizione
 - Quote di partecipazione
 - Estremi per il bonifico di versamento relativamente alle quote di partecipazione
 - Indirizzi E.mail ove far pervenire moduli di iscrizione e copia del bonifico di versamento quote
 - Modalità per determinare la classifica a Squadre
2. In allegato i moduli di iscrizione

Art. 4.2 – Iscrizioni

1. I moduli di iscrizione allegati al comunicato devono essere compilati correttamente in tutte le parti richieste.
2. È indispensabile compilare completamente e correttamente la o le schede della modulistica allegata con COGNOME, NOME, SESSO, ANNO DI NASCITA e segnando, con le modalità indicate sul comunicato di gara, le categorie e specialità scelte per la partecipazione, e firmate dal legale rappresentante delle ASD/SSD.
3. Le iscrizioni accompagnate dalla modulistica accompagnatoria e copia del bonifico del versamento delle quote, devono pervenire attraverso la specifica modulistica, agli indirizzi e, tassativamente, entro e non oltre i tempi indicati sul comunicato di gara.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 4.3 – Quote di iscrizione per la gara di Combattimento

1. Quota di partecipazione alla gara di Combattimento per singolo Atleta: € 20,00
2. Quota di partecipazione alla gara di Forme per singolo Atleta: € 20,00
3. Sul comunicato di gara sono indicate le coordinate bancarie per il versamento delle quote di iscrizione

Art. 4.4 – Requisiti di partecipazione

1. Alle competizioni organizzate dalla o per conto della SCUOLA WUTAO possono partecipare Atleti regolarmente tesserati al proprio Ente o Federazione per l'anno in corso.
2. Tutti gli Atleti partecipano alla classifica individuale e possono essere contemporaneamente iscritti in una sola squadra sociale anche se la Società iscrive più squadre, eccetto in caso di "riserve" (vedi articolo dello specifico regolamento).
3. Gli Atleti devono essere in possesso della prevista CERTIFICAZIONE MEDICA in corso di validità da presentare, in originale, all'atto del controllo documenti e iscrizioni prima della gara.
4. Gli Atleti devono presentare un documento di identità ufficiale in corso di validità all'atto del controllo documenti e iscrizioni prima della gara.

Art. 4.5 – Certificazione medica

1. LA RELATIVA CERTIFICAZIONE DEVE ESSERE PRESENTATA IN ORIGINALE ALL'ATTO DEL CONTROLLO DOCUMENTI, PENA L'ESCLUSIONE DALLA COMPETIZIONE. NON SONO ACCETTATE AUTOCERTIFICAZIONI O ASSICURAZIONI SU EVENTUALI CERTIFICAZIONI NON PRESENTATE IN SEDE DI CONTROLLO DOCUMENTI.
2. Per le categorie giovanili **Bambini, Ragazzi e Speranze**, per tutte le specialità di **Forme e Stop-point-combat** è sufficiente il Certificato medico di idoneità generica alla pratica ludico-sportiva.
3. Per le classi **Cadetti, Juniores e Seniores** per le specialità di **Forme** individuali e in gruppo/coppie e per la specialità di combattimento controllato **Light Combat**, è necessaria la certificazione medica specifica (rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati) per i tipi di combattimento in cui NON è previsto il Knock-out K.O. sistem, rilasciate con la dicitura "Wushu Kungfu – Taolu" o equivalenti specifiche per le Arti Marziali da combattimento non a K.O..
4. Nelle categorie **Gentleman/Lady** per tutte le specialità di **Forme** è necessaria la certificazione medica specifica rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati con la dicitura "Wushu Kungfu – Taolu".
5. Nelle categorie **Gentleman/Lady** per la specialità di combattimento **Stop-point-combat**, (anche se non è previsto il K.O.) è indispensabile la certificazione medica specifica rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi con la dicitura "Wushu Kungfu – San-shou" o equivalenti.
6. Nelle categorie OVER (che possono partecipare esclusivamente alle competizioni amatoriali di stili "interni") è necessaria la certificazione medica specifica rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati con la dicitura "Wushu Kungfu – Taolu" o equivalenti.

Art. 4.6 – Inadempienze

1. Gli Atleti non possono partecipare alla competizione senza avere il Certificato Medico previsto dalla legge vigente per le attività sportive e secondo i regolamenti vigenti (vedi art. precedente) da presentare **INDEROGABILMENTE** in sede di gara all'atto del controllo documenti, pena l'esclusione dalla competizione. Non sono accettate autocertificazioni o assicurazioni su eventuali certificazioni non presentate in sede di controllo documenti.
2. La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del legale rappresentante dell'Associazione sportiva di appartenenza dell'Atleta.
3. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
4. 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 agli Assistenti del Direttore di Gara prima dell'inizio della sua performance. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
5. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta, dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima del suo turno, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme e/o le protezioni correttamente indossate.

Art. 4.7 - Anti-doping Test

1. L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.
2. Per chi rifiutasse l'esame richiesto si configura l'esclusione dalla competizione, la revoca dei risultati eventualmente ottenuti e il deferimento all'autorità preposta.

Art. 4.8 - Assistenti dell'Atleta – Coach

1. L'Atleta durante la gara può essere assistito da un Coach.
2. Il Coach titolare o allenatore principale deve essere accreditato all'inizio della manifestazione ed è l'unico che può avvicinarsi al Campo di Gara solo quando l'Atleta della sua squadra è chiamato per gareggiare.
3. Il Coach deve presenziare in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e calzature da passeggio).
4. Il Coach si posiziona dietro al proprio Atleta al di fuori dell'area di sicurezza e non può entrare sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

- Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi, protezioni o le armi di riserva in caso d'immediata sostituzione per danneggiamento che pregiudicano la continuità della gara. In caso contrario rischiano, dopo il tempo concesso da regolamento, di far squalificare per abbandono i propri Atleti.
- I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
- I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o proferendo parole antisportive.
- I Coach non possono avvicinarsi ai Tavoli di giuria o agli Ufficiali di Gara per nessun motivo. Possono segnalare anomalie solo al Direttore di Gara o gli Assistenti del Direttore di Gara designati.
- Nel caso di contemporaneità di presenza in differenti aree di più componenti della propria squadra, il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri Assistenti accreditati e presenti in tuta sociale o divisa marziale.
- Gli Assistenti del Coach devono rispettare le stesse regole imposte ai Coach titolari.

Art. 4.9 – Comportamento dei partecipanti

- All'atto dell'iscrizione, libera e volontaria, i partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, i verdeti, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
- I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi a un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
- Nessuno è autorizzato, al di fuori degli Ufficiali di Gara, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria
- È proibito parlare con gli Ufficiali di Gara.
- Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo assistente è il Coach della squadra.
- Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

Art. 4.10 – Reclami e ricorsi

- In caso di reclami sui risultati della competizione, la parte reclamante deve consegnare un ricorso scritto al Direttore di Gara entro 30 minuti dall'annuncio del risultato della competizione.
- Il reclamo deve essere firmato dal responsabile dell'ASD / SSD ed essere accompagnato da una tassa di € 100,00.
- La quota è restituita in caso di accoglimento per giusta causa, altrimenti se il reclamo è sbagliato, la cifra è incassata dall'Organizzazione di Gara.

PARTE 2ª - GARE DI FORME (QUYỀN)

Capitolo 5 – LE SPECIALITÀ PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 5.1 – Specialità di FORME - QUYỀN

- Il comunicato di annuncio di gara deve riportare le specialità inserite nella specifica competizione.
- Le specialità di Forme sono suddivise in categorie:
 - maschili e femminili
 - secondo le classi d'età
 - secondo l'esperienza
- Le specialità si suddividono in:

- SPECIALITÀ FORME OBBLIGATORIE CODIFICATE DI VÕ CỔ TRUYỀN – Arti Marziali tradizionali vietnamite

Specialità A – Quyen codificati a mani nude obbligatori di Võ cổ truyền vietnamita	Forme a mano nuda	
Specialità B – Quyen codificati con armi tradizionali obbligatori di Võ cổ truyền vietnamita	Forme con armi corte	Forme con armi lunghe

- SPECIALITÀ FORME LIBERE INTERSTILE DI VÕ THUẬT – Arti Marziali vietnamite e sino-vietnamite

Specialità C – Quyen a mani nude libere interstile di scuole tradizionali di Kungfu Arti Marziali sino-vietnamite	Forme a mano nuda			
Specialità D – Quyen interstile con le armi tradizionali di scuole tradizionali di Kungfu Arti Marziali sino-vietnamite	Forme con armi corte	Forme con armi lunghe	Forme con armi doppie	Forme con armi snodate
Specialità E – Forme libere individuali dimostrative	Forme freestyle individuali dimostrative e acrobatiche con e senza armi			
Specialità F – Quyen eseguiti in simultanea da gruppi composti da 3 o 4 Atleti	Forme in gruppo			
Specialità G – Song-luyen - combattimenti prestabiliti in coppia	Prestabiliti in coppia a mani nude		Prestabiliti in coppia con armi	

- SPECIALITÀ FORME CODIFICATE di KUNGFU WUTAO della SCUOLA HOANG-NAM (Hoàng-Gia-Phái / Wàng-jiā-pài)

Specialità H – Quyen della Scuola Hoang-Nam Kungfu Wutao	Forme a mano nuda	Forme con armi corte	Forme con armi lunghe
---	-------------------	----------------------	-----------------------

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 5.2 – Caratteristiche delle specialità

Forme e tecniche contemplate e azioni non ammesse nelle varie specialità

1. Nelle specialità **A** e **B** sono previste esclusivamente le Forme obbligatorie di Arti Marziali tradizionali vietnamite codificate dalla Federazione Mondiale di Võ cổ truyền.
2. Le specialità **C** - **D** e **F** sono a carattere interstile si possono presentare Forme di ogni scuola tradizionale di origine vietnamita e sino-vietnamita. In tali specialità non sono ammesse tecniche acrobatiche (es.: ruota senza mano, flic avanti e indietro, ecc.) non prettamente marziali, pena la squalifica dalla gara.
Sono invece sempre consentiti calci in salto e, al massimo TRE tecniche di caduta a terra, con o senza l'appoggio delle mani (indietro semplice o rotolata, laterale, frontale diretta, avanti in rotazione).
3. Nelle specialità **E** e **G** sono ammesse tecniche acrobatiche ma che non sopravanzino le tecniche base prettamente marziali pena la squalifica dalla gara.
4. Nelle specialità **H** sono previste le Forme tradizionali di *Kungfu Wutao* elencate sul comunicato di gara.

Art. 5.3 – Note per la Specialità "G" - SONG-LUYEN

Note per la formazione delle coppie nei combattimenti prestabiliti Song-Luyen:

1. La coppia può essere composta da Atleti della stessa categoria di età oppure di categorie di età "adiacenti"; in tal caso il team deve essere iscritto nella categoria corrispondente al componente con l'età maggiore.
2. Ogni Atleta può far parte e competere al massimo in due coppie ma con differenti partners.
3. Nel caso di doppia partecipazione in una singola categoria di età l'Atleta riporterà la migliore classifica della specifica categoria di età. Se partecipa anche in una categoria di età superiore le specifiche classifiche devono essere considerate separate e valide per entrambe le categorie di partecipazione.
4. Le squadre per le forme in gruppo possono anche esser composte da Atleti al massimo di due età differenti, ma di categorie "adiacenti"; in tal caso la squadra dovrà essere iscritta nella categoria di età del componente maggiore.
5. In caso di sostituzione per assenza alla competizione di un componente di una coppia o squadra (fermo restando la partecipazione al massimo in due coppie o squadre e mai con lo o gli stessi partner), è obbligatorio comunicare il cambiamento all'atto del controllo documenti. In questo caso il sostituto verrà eventualmente premiato solo nella categoria ove ha conseguito il miglior piazzamento.

Capitolo 6 – ATTREZZATURE PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 6.1 - Campo di gara

1. Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.
2. Le misure minime del Campo di Gara sono di m.10 x 10 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze e ostacoli.
3. Il Campo di gara si suddivide in Area di Gara, di m. 8 x 8, circondata dall'Area di avvertimento uscita.
4. Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.
5. Per ogni Competizione possono essere previsti più Campi di Gara secondo il numero di partecipanti.
6. Ogni Campo di Gara deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti.

Art. 6.2 - Attrezzature

1. Per l'allestimento generale dell'impianto sportivo sono necessari:
 - a) Un DAE, o defibrillatore automatico esterno (con la presenza di uno o più Operatori abilitati)
 - b) minimo n° 4 tavoli di dimensioni adeguate (n° 1 per le iscrizioni, n° 1 per la Direzione di Gara. N° 1 per l'impiantistica e n° 1 per l'esposizione dei premi, coppe e medaglie) possibilmente ricoperti da appositi teli.
 - c) Sedie in numero necessario per la Direzione di Gara, Medico e operatori di primo soccorso, ospiti, etc.
 - d) Corredo completo per le premiazioni secondo necessità (essenzialmente coppe e medaglie)
2. Ogni CAMPO DI GARA necessita:
 - a) "Area di gara" attrezzata come da articolo precedente
 - b) N° 1 tavolo di adeguate dimensioni con n° 2 sedie per la Segreteria di Giuria
 - c) Fogli e penne/matite
 - d) Due cronometri
 - e) Campanella o gong per le segnalazioni del tempo
 - f) N° 5 tavolini con N° 5 sedie per i Giudici di linea
 - g) Schede di annotazione votazione con penne/matite
 - h) N° 5 numeratori elettronici o manuali per le votazioni da parte dei Giudici di Linea

Art. 6.3 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti nelle gare di Forma

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati
2. Non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
3. **Nelle categorie Forme interstile** gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale con casacca della propria Scuola tradizionale, stile vietnamita incrociata o cinese con alamari, e pantaloni lunghi. Al posto della casacca è tollerata la T-Shirt esclusivamente con il logo della Scuola di appartenenza (fronte e/o retro) o a tinta unita senza alcuno sponsor di qualunque dimensione.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

4. **Nelle categorie Forme codificate di Võ cổ truyền** gli Atleti devono indossare la divisa nera stabilita dalla Federazione Mondiale.
5. **Nelle categorie Forme di Kungfu Wutao** gli Atleti italiani devono indossare la divisa stabilita dalla Scuola Wutao.
6. Gli Atleti possono eseguire la loro performance a piedi nudi, oppure possono indossare scarpette leggere appositamente create per le arti marziali, con suola piatta bassa e liscia, o per la ginnastica ritmico-artistica. Sono proibite scarpe ginniche da passeggio o per altri Sport, o, comunque, con suola alta.
7. È vietato indossare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. Gli amovibili devono essere coperti con cerotto.
8. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara è comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto.
9. Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocolore.
10. È consentito l'uso del velo per coprire testa e capelli per le donne.
11. I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo.
12. I Giudici (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante a indossare fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
13. Le armi usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle tradizionali cinesi o vietnamite, in ordine, senza pericoli di distacco di parti durante l'esecuzione delle forme.
14. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o d'ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

Art. 6.4 – Armi tradizionali

1. Nelle apposite specialità di gara sono ammesse le antiche armi tradizionali vietnamite e sino-vietnamite con o senza lama.
2. Gli attrezzi usati non devono presentare pericoli e fratture con il rischio di ferire lo stesso esecutore o da rompersi in gara, lanciando pericolosamente parti che possano colpire o ferire chicchessia.
3. La lama del simulacro dell'arma non deve essere talmente flessibile da piegarsi su sé stessa oltre 45° con una lieve forzatura dalla punta.

Capitolo 7 – UFFICIALI DI GARA (GIUDICI) PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 7.1 – Composizione e compiti delle Giurie nelle gare di Forme

Il Corpo degli Ufficiali di Gara è determinato dal Direttore di Gara, e include:

Per ogni campo di gara:

- da tre a cinque *Giudici di Linea* tra cui è designato un Responsabile di Area (Capo-Giudici d'area)
- un Segretario di Giuria e, eventualmente un Assistente/cronometrista, quando possibile.

Art. 7.2 – Compito dei Giudici di Linea

1. Dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Direttivo della gara;
2. Giudicare indipendentemente le performance in accordo con le regole e fare annotazioni dettagliate;
3. Ogni giudice è responsabile nel giudicare la qualità dell'intera performance presentata dall'Atleta.

Art. 7.3 – Compiti dei Segretari di giuria

Essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice;

1. Predisporre le chiamate degli atleti;
2. Controllare i moduli e le tabelle necessarie per le competizioni;
3. Preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
4. Consegnare i risultati al Responsabile Giudici
5. Cronometrare la performance se non coadiuvato da un Assistente

Art. 7.4 – Compiti degli Assistenti/Cronometristi

1. Assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
2. Controllare i tempi delle performance quando richiesti.

Capitolo 8 – PROTOCOLLO PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 8.1 – Chiamata di controllo delle singole categorie

1. Ogni singola categoria deve essere controllata prima del relativo svolgimento di gara.
2. Tutti gli Atleti che compongono la categoria al vaglio sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

3. Gli Atleti chiamati si dispongono su una riga al centro dell'Area predisposta; il Capo Arbitri procede all'appello per controllare la corretta presenza dei partecipanti.
4. In questo momento i Coach delle Squadre possono far notare la mancata chiamata o errore relativo ai propri assistiti; dopo tale possibilità, nessun reclamo è ammesso, e la categoria si ritiene correttamente chiamata.
5. Al termine dell'appello gli Atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo-Giudici dell'Area e, uscendo dal tappeto, si posizionano alla distanza preordinata, pronti per la singola chiamata in gara.
6. terminate le singole performance gli Atleti della categoria ritornano su una riga al centro dell'area di gara e il Capo Giudici dell'Area legge la classifica proclamando i primi classificati.
7. Gli atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo Area e si allontanano dall'area di gara.

Art. 8.2 - Protocollo di esecuzione della performance

1. Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme correttamente indossata e l'eventuale arma impugnata.
2. In caso contrario il Giudice centrale può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
8. **Le chiamate sono intervallate nel modo seguente:**
9. 1ª chiamata: Sulla pedana si presenti, e si prepari".Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme correttamente indossata, si esegue la:
10. 2ª chiamata: "Sulla pedanasi presenti"
11. 3ª chiamata: "Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata: "Ultima chiamata; sulla pedana.... si presenti....."
12. Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
13. È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
14. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
15. Al segnale di permesso da parte del Giudice Centrale, l'Atleta entra in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
16. L'Atleta si dispone al centro dell'area ed esegue il saluto di rispetto della propria Scuola verso il Tavolo di Giuria.
17. Il Giudice centrale segnala, con un cenno, il permesso di iniziare la performance. A questo punto l'Atleta può, per esigenze di esecuzione della propria forma, posizionarsi in qualunque punto a sua scelta all'interno dell'area di gara.
18. L'Atleta deve terminare la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte. Nel caso di differente posizionamento finale previsto nella forma della propria Scuola, l'Atleta è tenuto a comunicarlo preventivamente al Capo-Giudici d'Area subito prima di iniziare la propria performance, dopo aver chiesto il permesso di avvicinarsi; Il Capo-Giudici comunica subito ai Co-Giudici la variante puntualizzata dal concorrente.
19. Al termine della performance il Giudice Centrale, dopo aver controllato se tutti i giudici sono pronti, chiede, contemporanea alla sua, la votazione da parte dei Co-Giudici.
20. L'Atleta in gara non deve lasciare il quadrato di gara fino al cenno di permesso da parte del Giudice centrale.
21. Al cenno del Giudice Centrale, l'Atleta, dopo aver eseguito il saluto, può lasciare l'area di gara.
22. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare l'eventuale superamento del termine del tempo concesso. In tal caso il Giudice centrale segnala al tavolo la penalità prevista.

Art. 8.3 - Segnali durante la competizione

1. Tutti i partecipanti, Atleti e accompagnatori, devono rispettare i segnali e gli ordini degli Ufficiali di Gara e degli addetti alla gara durante tutto lo svolgimento della manifestazione.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del tempo massimo concesso, ripetendo l'avvertimento ogni 5 secondi per tre volte.
3. Quando a un partecipante è inflitta la terza "ammonizione", il Segretario di giuria deve suonare il gong per segnalare la squalifica.
4. **Segnali e comandi verbali dettati dal Giudice centrale:**
 - a) Il Giudice centrale invita l'Atleta chiamato, con un gesto della mano, ad accedere sull'area di gara e a porsi al proprio posto d'inizio.
 - b) Nell'esigenza di far fermare il Tempo di Gara dal cronometrista il Giudice centrale si rivolge verso il Tavolo di Giuria e formando una "T" con le mani aperte, ordina: **"Giuria - Tempo!"**
 - c) Il Giudice centrale ha la facoltà di adunare vicino al Tavolo di Giuria i Co-Giudici per colloquiare con loro per sua iniziativa o su richiesta di un Giudice d'Angolo. Per fare ciò, a tempo fermo, si avvicina al tavolo chiamando i colleghi alzando un braccio e ruotando l'indice verso l'alto.
 - d) Il Giudice centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione Ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'Atleta punito: **"Giuria - Ammonizione"**
 - e) Nei casi previsti, il Giudice centrale può comminare la Squalifica indicando all'Atleta punito di uscire dal Campo di Gara: **"Squalifica"**
 - f) Al termine di ogni performance il Giudice centrale richiede la votazione simultanea ai Co-Giudici: **"Giudici - prepararsi Decisione"** - A tale ordine i Co-Giudici segnalano contemporaneamente il loro giudizio alzando il voto verso il Tavolo per la lettura e la trascrizione. Al termine della lettura i Co-Giudici ruotano il loro voto verso il pubblico per 5 secondi.
 - g) Il Giudice centrale invita l'Atleta a lasciare l'area.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 8.4 - Sospensione della performance

Il Giudice centrale deve interrompere la performance quando:

1. Un partecipante è scivolato non intenzionalmente al suolo;
2. Un partecipante si ferma e non prosegue l'esecuzione della forma;
3. Deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
4. L'Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
5. L'uniforme si scompone disordinatamente o si apre o si scioglie la cintura;
6. L'arma si spezza o viene persa dall'Atleta;
7. Un Ufficiale di Gara segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
8. Ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

Art. 8.5 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

1. Se i concorrenti sono costretti a interrompere per cause a loro non imputabili possono ripetere la propria performance senza detrazioni.
2. In caso contrario i concorrenti possono ripetere la propria performance al termine della stessa categoria, subendo un punto di detrazione comminato esclusivamente dal tavolo della giuria dopo la normale votazione effettuata dai giudici incaricati.

Capitolo 9 – VALUTAZIONE PER LE FORME (QUYỀN)

Art. 9.1 - Criteri generali di valutazione delle performance

1. Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali dei metodi tradizionali vietnamiti o sino-vietnamiti con continuità, stile, coordinazione generale e tra corpo e spostamenti delle gambe, ritmo, fluidità, posizioni corrette, equilibrio, respirazione corretta, efficacia, sguardo corretto, espressività e spirito, interpretazione corretta della forma, e devono maneggiare correttamente l'arma.
2. Nelle categorie di *Forme in gruppo* e nel *combattimento tradizionale prestabiliti* (Song-Luyen) devono essere presentate le tecniche tipiche delle Arti Marziali tradizionali cinesi, vietnamite o sino-vietnamite eseguite anche esprimendo, inoltre, efficacia tecnica, spettacolarità, coreografia, nonché massima coordinazione tra i componenti della squadra.
3. In caso contrario la performance deve essere penalizzata.

Art. 9.2 - CRITERI E METODO PER IL PUNTEGGIO DELLE FORME CODIFICATE di KUNGFU WUTAO e di VOCOTRUYEN

A. Tipo di PUNTEGGIO delle prestazioni nelle FORME CODIFICATE:

Il totale positivo si ottiene sommando i punti ottenuti nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Punteggio delle prestazioni tecniche	Punteggio per la Potenza / Ritmo / Velocità e Pausa tecnica	Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione
- Precisione delle posizioni (tấn pháp) - coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe (bộ pháp) (thân pháp) - Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano (thủ pháp) e delle tecniche di calci (cước pháp) di ogni forma - Per le forme con armi: precisione della tecnica standard e tecnica essenziale di ciascuna arma. - Buona capacità di equilibrio. - Elevata fluidità delle combinazioni dei movimenti. - Elevata abilità nei movimenti difficili	- Garantire potenza e resistenza durante l'esecuzione di tutta la forma. - Intervalli chiari e ritmo; ragionevole dimostrazione lenta e veloce in base alle esigenze in ogni modulo. - Precisione e tempo della pausa tecnica dei movimenti - Tempi della forma come richiesto	- alta espressività - corretto uso dello sguardo - entusiasmare nella dimostrazione, mostrando il vero significato di ogni movimento
3 punti: sotto la media 3.5 punti: media prestazione 4 punti: buona prestazione 4,5 punti: molto buono 5 punti: eccellente prestazione	1 punto: sotto la media 1.5 punto: media prestazione 2 punti: buona prestazione 2,5 punti: molto buono 3 punti: eccellente prestazione	1 punto: sotto la media o media 1.5 punto: buona prestazione 2 punti: molto buona o eccellente

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

B. Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle FORME CODIFICATE:

B.1) Il totale delle penalità si ottiene sommando le detrazioni subite nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Penalità per errore del movimento tecnico	Penalità per colpa a causa della mancanza o per eccesso di movimento	Penalità per squilibrio o scivolamento a terra
- Posizione errata (tấn pháp) - Errato spostamento (bộ pháp) (thân pháp) - Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori (thủ pháp) e di calcio (cước pháp) - Per le forme con arma: errato maneggio dell'arma.	- Movimento mancante secondo i requisiti - Movimento eccedente secondo i requisiti	- Movimento squilibrio - Armi che toccano il terreno non secondo i requisiti
- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore

B.2) PENALITÀ MENO 1 PUNTO PER ERRORE GRAVE - Casi di detrazione di 1 punto per punteggio totale

- Scivolare e cadere a terra
- Perdere l'arma che cade a terra
- Dimenticare i movimenti
- Agli Atleti che non rispettano i comandi impartiti dalla Giuria;
SQUALIFICA per errore grave ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

Art. 9.3 - Uscite dall'Area di gara di Forme codificate

- L'uscita semplice dall'Area di gara è considerata quando l'Atleta appoggia un solo un piede fuori dall'Area di m 10x10.
- L'Arbitro centrale deve segnalare al Segretario di Giuria ogni uscita dall'Area di 10x10 dell'Atleta per l'annotazione
 - prima uscita: annotazione senza penalità
 - seconda uscita: detrazione dal punteggio finale di 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
 - terza uscita: detrazione dal punteggio finale di ulteriore 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
 - quarta uscita: squalifica
- Se l'Atleta esce con entrambi i piedi dall'Area di m.10x10 l'Arbitro centrale deve fermare la performance e invitare l'Atleta a ripetere la forma alla fine della propria categoria con 1 punto di penalità (è possibile solo una ripetizione)
- Non si devono comminare se l'uscita è causata da situazioni di "forza maggiore" indipendenti dalla prestazione dell'Atleta.

Art. 9.4 - CRITERI E METODO PER IL PUNTEGGIO DELLE FORME INTERSTILE di VOTHUAT

A) Tipo di PUNTEGGIO delle prestazioni nelle FORME delle SPECIALITÀ INTERSTILE:

Il totale positivo si ottiene sommando i punti ottenuti nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Punteggio delle prestazioni tecniche	Punteggio per la Potenza / Ritmo / Velocità	Punteggio per l'espressività manifestata nell'esecuzione
- Precisione delle posizioni (tấn pháp) - coordinazione del corpo e nel movimento delle gambe (bộ pháp) (thân pháp) - Per le forme a mani nude: accuratezza delle tecniche di mano (thủ pháp) e delle tecniche di calci (cước pháp) di ogni forma - Per le forme con armi: precisione della tecnica standard e tecnica essenziale di ciascuna arma. - Buona capacità di equilibrio. - Elevata fluidità delle combinazioni dei movimenti. - Elevata abilità nei movimenti difficili	- Garantire potenza e resistenza durante l'esecuzione di tutta la forma. - Intervalli chiari e ritmo; - Ragionevole dimostrazione lenta e veloce in base alle esigenze in ogni passaggio delle forme.	- alta espressività - corretto uso dello sguardo - entusiasmare nella dimostrazione, mostrando il vero significato di ogni movimento - Nelle forme dimostrative acrobatiche si considera la spettacolarità e la corretta esecuzione delle acrobazie (che non devono eccedere le tecniche marziali).
3 punti: sotto la media 3,5 punti: media prestazione 4 punti: buona prestazione 4,5 punti: molto buono 5 punti: eccellente prestazione	1 punto: sotto la media 1,5 punto: media prestazione 2 punti: buona prestazione 2,5 punti: molto buono 3 punti: eccellente prestazione	1 punto: sotto la media o media 1,5 punto: buona prestazione - 2 punti: molto buona o eccellente

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

B) Tipo di PENALITÀ per le prestazioni nelle delle SPECIALITA' INTERSTILE:

b.1) Il totale delle penalità si ottiene sommando le detrazioni subite nelle tre fasce di giudizio come sotto descritto:

Penalità per errore del movimento tecnico	Penalità per errore di movimento	Penalità per squilibrio o scivolamento a terra
- Per le forme a mani nude: errata tecnica con gli arti superiori (thủ pháp) e di calcio (cửócp pháp) - Per le forme con arma: errato maneggio dell'arma.	- Dimostrazione di gruppo / squadra: movimento non uniforme eseguito o uso del segnale (emettere un suono per coordinarsi) - Gruppo che combatte in dimostrazione: movimento non logico - Forme singole: movimento errato	- Movimento squilibrio - Armi che toccano il terreno non secondo i requisiti
- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,2 punteggio per ogni errore	- Penalità = 0,5 punteggio per ogni errore

B.2) PENALITA' MENO 1 PUNTO PER ERRORE GRAVE - Casi di detrazione di 1 punto per punteggio totale

- Scivolare e cadere a terra
- Perdere l'arma che cade a terra
- Dimenticare i movimenti
- Agli Atleti che non rispettano i comandi impartiti dalla Giuria;
SQUALIFICA per errore grave ripetuto o immediata per rottura dell'arma.

Art. 9.5 - Uscite dall'Area di gara di Forme libere

- L'uscita semplice dall'Area di gara è considerata quando l'Atleta appoggia un solo un piede fuori dall'Area di m 10x10.
- L'Arbitro centrale deve segnalare al Segretario di Giuria ogni uscita dall'Are di 10x10 dell'Atleta per l'annotazione
 - prima uscita: annotazione senza penalità
 - seconda uscita: detrazione dal punteggio finale di 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
 - terza uscita: detrazione dal punteggio finale di ulteriore 0,5 punto da parte del Segretario di Giuria
 - quarta uscita: squalifica
- Se l'Atleta esce con entrambi i piedi dall'Area di m. 10x10 l'Arbitro centrale deve fermare la performance e invitare l'Atleta a ripetere la forma alla fine della propria categoria con 1 punto di penalità (è possibile solo una ripetizione)
- Non si devono comminare se l'uscita è causata da situazioni di "forza maggiore" indipendenti dalla prestazione dell'Atleta.

Art. 9.6 - Tempo massimo per le forme interstile

- Ogni performance non può superare i tre minuti di tempo, dal movimento iniziale al movimento finale della forma, pena la detrazione di punti 0,50 per ogni frazione di 5 secondi oltre il limite.
- Le sanzioni sono registrate dal Segretario di Giuria che decurta la penalità dal punteggio finale dato dalla sommatoria totale tra i giudizi dati dai Giudici di Linea.
- Superando di 15 secondi il limite previsto, l'Atleta è squalificato.

Art. 9.7 - Richiamo verbale

Al di fuori della performance un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un comportamento scorretto lieve, considerata involontario che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere a infliggere la penalità o la squalifica.

Art. 9.8 - Squalifica:

Si distingue in squalifica tecnica e in squalifica disciplinare:

- La *squalifica tecnica* è comminata a un concorrente quando:
 - Per due volte si ferma e non riprende immediatamente la sua performance; nelle categorie "esperti" la squalifica è alla prima interruzione, senza la possibilità di ripetere la prova;
 - Non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
 - Non si presenta entro la terza chiamata;
 - Non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
 - Supera di oltre 15 secondi oltre il tempo limite previsto.
 - Non termina la sua performance nella stessa zona di partenza e rivolto dalla stessa parte, senza aver preventivamente avvertito la Giuria;
 - Nelle categorie tradizionali esegue un'acrobazia non consentita;
 - Alla quarta uscita con due piedi dall'Area di gara di m. 10 x 10
- La *squalifica disciplinare* è comminata a un concorrente quando:
 - È richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
 - Compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.

- c) Nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare alle eventuali performance successive della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.
- d) Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

Art. 9.9 – Procedure di votazione da parte dei Giudici

1. Al termine di ogni performance, i Giudici di Linea segnano, sulle schede personali (nominative e firmate), i loro giudizi secondo le tabelle sopra riportate, decurtando dalla sommatoria delle tre voci il totale le penalità da loro assegnate durante l'esecuzione della Forma.
2. Su comando e contemporaneamente al Capo-Giudici d'Area, tutti i giudici segnalano al Tavolo di Giuria il punteggio, che è letto ad alta voce dal Segretario di Giuria.
3. Se non è in dotazione il tabellone elettronico, finita la lettura e la trascrizione da parte del Segretario di Giuria, i Giudici ruotano il punteggio verso il pubblico per almeno 5 secondi

Art. 9.10 – Determinazione del punteggio per la classifica finale

1. Con la presenza di cinque giudici, il voto più alto e quello più basso sono eliminati, e la media è calcolata sui rimanenti.
2. Alla media sono detratte le eventuali penalità.
3. Vince il concorrente che ottiene il punteggio più alto.
4. Il calcolo dei punteggi medi forma la classifica per le medaglie d'oro-argento-bronzo partendo dal più alto a quello più basso,

Art. 9.11 - Parità

Nel caso ci siano punteggi uguali, la prestazione di livello più alto deve essere definita come segue:

1. Esaminando singolarmente i tre punteggi la prestazione di livello più alto è quella con uno dei tre punteggi più alto.
2. In caso di ulteriore parità si prendono in considerazione i cinque punteggi e la performance di livello superiore è la performance che ha il punteggio più alto rispetto ad altre prestazioni.
3. Nel caso in cui tutti i punteggi di tutte le prestazioni siano gli stessi, il Comitato di supervisione e il Consiglio degli arbitri decidono di stilare la classifica tirando a sorte. Il Direttore di Gara, controllando i tempi di Gara può stabilire lo spareggio tramite caso tramite l'ulteriore esecuzione di una forma con votazione per alzata di mano da parte del pool giudicante (non è ammesso il voto di parità o l'astensione).

Capitolo 10 – CLASSIFICA E PREMIAZIONI PER LE GARE DI FORME (QUYỀN)

Art. 10.1 - Classifica individuale

La classifica individuale è computata nel seguente modo:

1. Sono premiati con medaglia gli Atleti classificati dal 1° al 3° posto, secondo il punteggio ricevuto, nelle singole specialità previste per le varie categorie di età e sesso.

Art. 10.2 – Classifiche individuali e a Squadre:

1. Le modalità per determinare l'eventuale classifica individuale e a Squadre sarà riportata sulle comunicazioni con le informazioni della specifica gara.
2. Se sono previste classifiche, il punteggio sui risultati individuali è assegnato secondo il seguente criterio:
 - 3 punti per ogni medaglia d'oro individuale;
 - 2 punti per ogni medaglia d'argento individuale;
 - 1 punto per ogni medaglia di bronzo individuale.
3. In caso di pari merito si determina la classifica secondo la media fra i punteggi ottenuti dal singolo Atleta nelle votazioni delle singole categorie.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

PARTE 3ª - GARE DI COMBATTIMENTO SPORTIVO AGONISTICO (ĐẤU)

Capitolo 11 – LE SPECIALITÀ PER LE GARE COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 11.1 – Specialità di COMBATTIMENTO (ĐẤU)

1. Il comunicato di annuncio di gara deve riportare le specialità inserite nella specifica competizione.
2. Le specialità di Combattimento sono suddivise in categorie:
 - maschili e femminili
 - secondo le classi d'età
 - secondo il peso
 - secondo l'altezza per le categorie giovanili e agonisti cadetti
 - secondo l'esperienza (escluso nei Campionati Italiani)
3. Le specialità si suddividono in:
 - A) LIGHT-COMBAT - ĐẤU NHẹ**
 - B) STOP-POINT COMBAT**
4. Un concorrente può partecipare ad una sola specialità di combattimento in ogni evento.
5. Per le specifiche varianti di ogni specialità al regolamento generale vedere il seguente capitolo 16.

Art. 11.2 – Caratteristiche fondamentali delle specialità di combattimento

A) LIGHT-COMBAT - ĐẤU NHẹ

Riservato alle classi Agonisti *Cadetti, Juniores e Seniores*, maschili e femminili
Pur seguendo le modalità regolamentari del Full-Combat, questa specialità non consente il contatto pieno, ma esige il controllo epidermico della tecnica anche a bersaglio valido, non ammettendo il *Knock-out* (no stop – no K.O.)
Riservato esclusivamente alle classi *Seniores* maschili e femminili

B) STOP-POINT COMBAT

Riservato alle categorie *Giovanili e Gentleman/Lady*
È proibito il *Knock-out* (K.O. sistem) con proibizione di usare eccessiva potenza atta ad affondare la tecnica anche andata a vuoto che devono essere controllate al contatto epidermico anche su bersaglio valido..
In questa specialità è previsto lo stop arbitrale ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con una tecnica, valida o no.

Art. 11.3 – Suddivisioni delle categorie di peso

1. Nelle Classi *Seniores e Juniores*, maschili e femminili la suddivisione delle categorie avviene considerando il peso, secondo le iscrizioni.
2. In questo caso il numero delle categorie e le misure è deciso dal Direttore di Gara secondo le esigenze e l'equilibrio numerico tra gli iscritti.

Art. 11.4 – Suddivisioni delle categorie di altezza

3. Nelle Classi fino a 14 anni *BA, RA, SP e CA*, la suddivisione delle categorie avviene considerando l'altezza, secondo le iscrizioni.
4. In questo caso il numero delle categorie e le misure è deciso dal Direttore di Gara secondo le esigenze e l'equilibrio numerico tra gli iscritti.

Capitolo 12 – ATTREZZATURE PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 12.1 - Campo di gara

1. Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione, priva di pericoli e deve essere libera da sporgenze e ostacoli.
2. Per ogni Competizione possono essere previsti più Campi di Gara secondo il numero di partecipanti.
3. Ogni Campo di Gara deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti.
4. Il Campo di Gara deve essere dotato di un "tappeto" omologato per le Arti Marziali (*võ thảm - 地毯 "dītǎn" - 畳 "tatami"*) di spessore tra i 3 e i 5 cm.
5. Le misure minime del Campo di Gara
 - a) Per la specialità LIGHT COMBAT
 - Totale m.10 x 10 - si suddivide in Area di Gara, di m. 8 x 8, circondata dall'Area di sicurezza.
 - Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.
 - b) Per la specialità STOP-POINT-COMBAT è sufficiente un'Area di gara di m. 7 x 7

Art. 12.2 - Attrezzature

1. Per l'allestimento generale dell'impianto sportivo sono necessari:
 - a) Un DAE, o defibrillatore automatico esterno (con la presenza di uno o più Operatori abilitati)
 - b) minimo n° 4 tavoli di dimensioni adeguate (n° 1 per le iscrizioni, n° 1 per la Direzione di Gara, n° 1 per l'impiantistica e n° 1 per l'esposizione dei premi, coppe e medaglie) possibilmente ricoperti da appositi teli.
 - c) Sedie in numero necessario per la Direzione di Gara, Medico e operatori di primo soccorso, ospiti, etc.
 - d) N° 2 bilance per le operazioni di peso dei concorrenti
 - e) Corredo completo per le premiazioni secondo necessità (essenzialmente coppe e medaglie)
2. Ogni CAMPO DI GARA necessita:
 - a) "Area di gara" attrezzata come da articolo precedente
 - b) N° 1 tavolo di adeguate dimensioni con n° 2 sedie per la Segreteria di Giuria
 - c) Fogli e penne/matite
 - d) Due cronometri
 - e) Campanella o gong per le segnalazioni del tempo
 - f) N° 5 tavolini con N° 5 sedie per i Giudici di linea
 - g) Schede di annotazione punti segnati con penne/matite
 - h) N° 10 palette o bandierine – n° 5 di colore BLU e n° 5 di colore "ROSSO"

Art. 12.3 - Abbigliamento e protezioni per gli Atleti nelle gare di Combattimento

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati
2. Non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
3. Gli Atleti devono eseguire la loro performance a piedi nudi,
4. È vietato indossare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. Gli amovibili devono essere coperti con cerotto e controllati dal Medico di Gara per l'approvazione.
5. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara è comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto per ogni Giudice
6. Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocolore.
7. È consentito l'uso del velo per coprire testa e capelli per le donne.
8. I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo, ma devono essere controllati dal Medico di Gara
9. I Giudici (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante a indossare fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
10. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o d'ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).
11. I combattenti devono presentarsi in gara con le proprie protezioni personali e devono indossare alla chiamata:
 - a) L'uniforme da competizione
 - T-shirt della Scuola di appartenenza
 - pantaloni lunghi neri
 - b) Guantoni chiusi, senza lacci esposti:
 - 10 oz per le categorie maschili seniores e juniores agonisti
 - 8 oz per le altre categorie agonisti
 - Per le categorie giovanili a seconda dell'esigenza
 - c) Conchiglia per la protezione genitale, indossata sotto i pantaloni della divisa (obbligatoria per gli uomini, facoltativa per le donne)
 - d) Corazzina protettiva per tutte le categorie.
 - e) Caschetto protettivo aperto per le categorie seniores
 - d) Paradenti, obbligatorio con il caschetto aperto
 - e) Grata frontale sul caschetto obbligatoria per minorenni
 - f) Facoltative cavigliere e gomitiere elasticizzate leggere
 - g) Per le categorie giovanili paratibie completo di calzari parapiede (che devono coprire perfettamente tutto il piede anche le dita)

Capitolo 13 – UFFICIALI DI GARA PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐÁU)

Art. 13.1 – Composizione pool arbitrale nelle gare di Combattimento

1. Nella specialità LIGHT COMBAT il Corpo degli Ufficiali di Gara è determinato dal Direttore di Gara, e include, per ogni campo di gara:
 - un Arbitro centrale, Responsabile di Area, che dirige l'incontro e il lavoro della Giuria della su Area.
 - da tre a cinque *Giudici di Linea* (Capo-Giudici d'area)
 - un Segretario di Giuria e, eventualmente un Assistente/cronometrista, quando possibile.
2. Per la composizione arbitrale nella specialità STOP-POINT-COMBAT vedere successivo *Articolo 16.5*

Art. 13.2 – Compito dei Giudici di Linea

1. Dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito dal Direttivo della gara;
2. Giudicare indipendentemente il combattimento e la performance iniziale (auto-presentazione del concorrente) in accordo con le regole e fare le dovute annotazioni sui punti assegnati dai combattenti.

Art. 13.3 – Compiti dei Segretari di giuria

Essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice;

1. Predisporre le chiamate degli atleti;
2. Controllare i moduli e le tabelle necessarie per le competizioni;
3. Preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
4. Consegnare i risultati al Responsabile Giudici;
5. Cronometrare la performance se non coadiuvato da un Assistente

Art. 13.4 – Compiti degli Assistenti/Cronometristi

1. Assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
2. Controllare i tempi delle performance quando richiesti.

Capitolo 14 – PROTOCOLLO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐÁU)

Art. 14.1 – Procedure per il controllo del peso dei concorrenti

1. Il concorrente può effettuare un peso di prova sulla bilancia del Comitato Organizzatore durante i 90 minuti precedenti la pesatura ufficiale.
2. I rappresentanti delle delegazioni sono autorizzati a testimoniare al peso ufficiale.
3. Durante il controllo pesi ufficiale l'Atleta che ha un peso che non corrisponde all'iscrizione non potrà partecipare alla gara.
4. L'Atleta fuori categoria può essere spostato alla categoria inferiore o superiore solo se la sua squadra non ha altri atleti nella stessa categoria.
5. Entro i 60 minuti prima dell'inizio del combattimento (ad eccezione della finale), gli atleti saranno testati e nel caso di peso non conforme rispetto al peso registrato saranno eliminati, vincerà l'incontro l'Atleta rimasto. Potrebbero esserci alcune eccezioni decise dalla direzione di gara.

Art. 14.2 – Chiamata di controllo delle singole categorie

1. Ogni singola categoria deve essere controllata prima del relativo svolgimento di gara.
2. Tutti gli Atleti che compongono la categoria al vaglio sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
3. Gli Atleti chiamati si dispongono su una riga al centro dell'Area predisposta; il Capo Arbitri procede all'appello per controllare la corretta presenza dei partecipanti.
4. In questo momento i Coach delle Squadre possono far notare la mancata chiamata o errore relativo ai propri assistiti; dopo tale possibilità, nessun reclamo è ammesso e la categoria si ritiene correttamente chiamata.
5. Al termine dell'appello gli Atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo-Giudici dell'Area e, uscendo dal tappeto, si posizionano alla distanza preordinata, pronti per la singola chiamata in gara.

Art. 14.3 – Fasi della competizione

La competizione si suddivide nelle seguenti fasi:

- Eliminatorie
- Quarti di Finale
- Semi Finali
- Finali

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 14.4 – Riprese (round) degli incontri

1. Gli incontri si svolgono sulla distanza di tre riprese (round)
2. Si procede al terzo round solo in presenza di un pareggio (totale o parziale). Esempi:
 - a) **BLU** si aggiudica il 1° round - **BLU** si aggiudica il 2° round – Vince **BLU** – NON si procede al 3° round
 - b) **BLU** si aggiudica il 1° round - **ROSSO** si aggiudica il 2° round – parità totale – SI procede al 3° round
 - c) **BLU** si aggiudica il 1° round - **Parità** al secondo - SI procede al 3° round
 - d) **Parità** al primo round – **ROSSO** vince il secondo - parità parziale – SI procede al 3° round
 - e) **Parità** al primo round – **Parità** al secondo - parità parziale – SI procede al 3° round
3. Per la vittoria finale vedere successivo Art. 17.1

Art. 14.5 – Tempi degli incontri

1. I tempi sono tenuti dal Tavolo di Giuria dal Segretario di Giuria o dal Cronometrista-Assistente se presente
2. I segnali di inizio e fine del round e dell'intervallo sono segnalati tramite gong o campanella
 - a. **LIGHT COMBAT**:
 - Categorie Seniores maschili: n° 3 rounds di 3 minuti continui con 1 minuto di pausa
 - Categorie Seniores femminili: n° 3 rounds di 2 minuti continui con 1 minuto di pausa
 - Categorie Juniores maschili: n° 3 rounds di 2 minuti continui con 1 minuto di pausa
 - Categorie Juniores femminili: n° 3 rounds di 2 minuti continui con 1 minuto di pausa
 - b. **STOP-POINT-COMBAT**: n° 3 rounds di 1' e 30" minuti continui con 30" di pausa

Art. 14.6 - Protocollo del singolo incontro

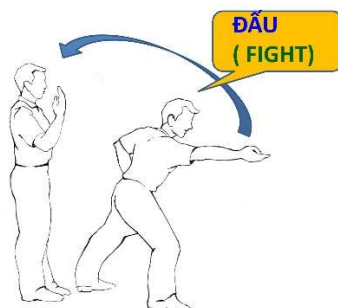
1. **Controllo attrezzature**: i combattenti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme e le protezioni correttamente indossate e ben fissate per il **controllo attrezzature** da parte degli Ufficiali di Gara addetti.
2. In caso contrario la Giuria può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
3. **L'Atleta chiamato per primo indossa le protezioni di colore ROSSO**
4. **L'Atleta chiamato per secondo indossa le protezioni di colore BLU**
5. **Le chiamate sono intervallate nel modo seguente:**
6. 1ª chiamata: Sulla pedana si presentino "ROSSO"..... (nome) e "BLU"..... (nome), e si preparino "ROSSO"..... (nome) e "BLU"..... (nome).
7. Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme e protezioni correttamente indossate, si esegue la:
8. 2ª chiamata: "Sulla pedanasi presenti"
9. 3ª chiamata: "Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata: "Ultima chiamata; sulla pedana.... si presenti....."
10. Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
11. È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
12. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
13. Al segnale di permesso da parte dell'Arbitro Centrale, i Combattenti entrano in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.
14. Alla chiamata l'Atleta identificato con il colore rosso (primo chiamato) deve presentarsi al bordo dell'Area di Combattimento con il tavolo di giuria alla sua destra, mentre l'Atleta (secondo chiamato) identificato con il colore nero deve presentarsi al bordo dell'Area di Combattimento con il tavolo di giuria alla sua sinistra.
15. Al segnale dell'Arbitro Centrale, gli Atleti entrano sull'Area di Combattimento dopo aver eseguito il saluto di rispetto agli Arbitri.
16. Gli Atleti si dispongono al posto designato ed eseguono il saluto di rispetto verso il Tavolo di Giuria all'ordine dell'Arbitro Centrale.
17. I combattenti disponendosi nella zona a loro riservata sull'area di combattimento eseguono, contemporaneamente, la dimostrazione per l'acquisizione del punteggio tecnico di "AUTO-PRESENTAZIONE" (**ĐIỂM XE ĐÀ**), ricevendo subito dopo il relativo punteggio da parte dei Giudici di Linea (vedi apposito articolo)
18. All'ordine dell'Arbitro Centrale gli Atleti eseguono il saluto di rispetto tra di loro.
19. L'Arbitro Centrale impartisce l'ordine di messa in guardia.
20. All'ordine dell'Arbitro centrale inizia il combattimento
21. Combattimento e tempo sono interrotti dall'Arbitro Centrale per segnalare al Tavolo della Giuria i punti validi marcati dai contendenti o le sanzioni da assegnare al o ai rei di azioni scorrette o uscite dall'Area di Combattimento.
22. Al termine del tempo regolamentare il cronometrista segnala con il gong la conclusione e l'Arbitro Centrale, dopo aver interrotto la contesa e consultato il Tavolo di Giuria, designa ufficialmente il vincitore per alzata del braccio.
23. Gli Atleti abbandonano il quadrato di gara al cenno dell'Arbitro Centrale dopo aver eseguito il saluto verso l'avversario e verso il Tavolo di Giuria.

Art. 14.7 - Segnali durante la competizione

1. I combattenti devono rispettare i segnali e gli ordini dell'Arbitro centrale durante il combattimento e degli addetti alla manifestazione durante le attese.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine dei round e degli intervalli.
3. Quando a un partecipante viene comminata il quarto richiamo dall'Arbitro centrale, il segretario deve suonare il gong per interrompere il combattimento.
4. **I fondamentali ordini impartiti dall'Arbitro centrale per la conduzione dell'incontro sono:**
5. Segnali e comandi verbali dettati dall'Arbitro centrale:
 - a) L'Arbitro centrale invita gli Atleti chiamati ad accedere sull'area di combattimento e a posizionarsi al loro posto di inizio.
 - b) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria - Attenti (Nghiem Lê)
 - c) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto di rispetto alla Giuria, rappresentata dal Tavolo, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso – Saluto (Lê)
 - d) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro – Attenti (Nghiem Lê)
 - e) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto Am-Duong / Yin-Yang (pugno destro vicino alla mano aperta) invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Scuola verso l'avversario - Saluto (Lê)
 - L'Arbitro centrale segnala ai competitori di posizionarsi in guardia per prepararsi al combattimento, stendendo le braccia verso i contendenti - Mettersi in guardia (Chuân Bi)
 - f) L'Arbitro centrale dà il via al combattimento avvicinando a scatto le mani verso il centro e arretrando dai combattenti – **ĐẤU (Combattere!)**



- g) L'Arbitro centrale ferma il combattimento quando previsto stendendo un braccio tra i combattenti o separandoli fisicamente in caso di pericolo con il comando – **DỪNG (Stop!)**



- h) Per far separare i contendenti e farli allontanare arretrando l'Arbitro centrale pronuncia **TÁCH (Separarsi!)**



- i) Nell'esigenza l'Arbitro centrale si rivolge verso il Cronometrista, formando una "T" con le mani aperte, e ordina ad alta voce "Stop del cronometro" e ordina "1 minuto di tempo!" per far partire un minuto di stallo e permettere a un contendente di ripristinare la divisa o le protezioni.
- j) Scaduto il tempo il cronometrista deve suonare il gong.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

- k) Al suono del gong l'Atleta che non è pronto a riprendere il combattimento immediatamente deve essere squalificato per abbandono.
- l) In caso di punto o richiamo verbale o ammonizione l'Arbitro centrale indicando l'Atleta da premiare o da ammonire, mima con un gesto semplice il punteggio o l'azione vietata con il commento verbale ad alta voce. Per donare il punteggio:
- l) L'Arbitro centrale segnala al Tavolo di Giuria, per la relativa annotazione, l'uscita perseguibile dall'area di combattimento da parte di un Atleta, indicandolo con il braccio teso e dichiarando "Uscita dell'Atleta Rosso (oppure) Nero"
- m) L'Arbitro centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'Atleta punito - "Ammonizione Atleta Rosso (oppure) Nero"
- n) L'Arbitro centrale su sua iniziativa (dopo aver consultato i Giudici di Linea) o su segnalazione del Segretario di Giuria al raggiungimento di tre ammonizioni ufficiali commina la squalifica girandosi verso l'Atleta punito indicandogli con il braccio disteso e l'indice di uscire dall'Area di gara - "Rosso (oppure) Nero - squalifica"(Loai)
Subito dopo l'Arbitro centrale, girandosi verso il Tavolo di Giuria sancisce la vittoria alzando il braccio del vittorioso avversario. o) L'Arbitro centrale fa riprendere il combattimento con l'ordine **ĐẤU** - Il cronometrista riattiva il computo del tempo.
- p) Al termine dell'incontro: dopo il controllo dei punti e delle eventuali detrazioni, il Segretario di Giuria indica all'Arbitro Centrale il risultato. L'Arbitro centrale, fronte al Tavolo di Giuria, sancisce la vittoria alzando il braccio del vincitore. "Vince Rosso (oppure) Nero e il Segretario ne dichiara il nominativo.
- q) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro - Attenti (Nghiêm Lê)
- r) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto Am-Dung (Yin-Yang: pugno vicino alla mano aperta) invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Associazione verso l'avversario – Saluto (Lê)
- s) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria - Attenti (Nghiêm Lê)
- t) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto di rispetto alla Giuria, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso – Saluto (Lê)
- u) L'Arbitro centrale invita agli Atleti a lasciare l'area di combattimento allargando le braccia con il palmo della mano verso l'alto.
- v) L'Atleta vincitore deve avvicinarsi al Tavolo di Giuria e rimarcare il suo nominativo. In omissione dell'azione nel caso di errore di trascrizione non si può recriminare o fare ricorso.
- w) Per la procedura in caso di Knock down vedere successivo **Articolo 16.2.**



Art. 14.8 - Sospensione del combattimento

L'Arbitro Centrale deve interrompere immediatamente il combattimento:

1. in caso di clinch o confuso scambio di tecniche tra i contendenti;
2. un partecipante cade o scivola al suolo da solo o causata da una proiezione o da un colpo;
3. deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
4. un contendente appoggia un piede fuori dall'area di combattimento;
5. un Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
6. in caso di Knock-down;
7. l'uniforme o le protezioni si scompongono;
8. un Giudice di linea segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa; 10. ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.
9. solo nella specialità STOP POINT COMBAT ogni qualvolta deve segnalare un punto valido segnato da un contendente;

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 14.9 - Ripresa della gara e ripetizione della performance

1. Nel LIGHT-COMBAT si riparte dal centro quando l'Arbitro deve comminare una sanzione o per segnalare l'uscita, altrimenti si riprende dal punto di stop
2. Nello STOP POINT COMBAT per riprendere il combattimento Atleti e Arbitri ritornano al centro dell'Area.

Capitolo 15 – PUNTEGGIO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐẤU)

Art. 15.1 – Bersagli validi

Se colpiti correttamente i seguenti obiettivi validi sono premiati con il relativo punteggio:

la parte superiore del corpo dall'ombelico alla testa, inclusi ventre, fianchi, parte posteriore del tronco, testa, faccia.

Si deve escludere il collo, la nuca e le braccia.

Art. 15.2 – Zone non valide

Le zone del corpo che non sono considerate per l'assegnazione di punti:

Le braccia, la parte inferiore del corpo dall'ombelico, le gambe, attaccate solo per eseguire una proiezione corretta.

Art. 15.3 – Zone proibite

È vietato, con richiamo, colpire il collo, la nuca e la gola, la zona genitale e le articolazioni del ginocchio.

Art. 15.4 – Tecniche consentite

Nelle zone valide si può segnare punteggio con:

- attacchi di pugni
- attacchi di piede
- Tecniche valide di proiezione

Art. 15.5 – Acquisizione di punteggio di “AUTO-PRESENTAZIONE” tecnica (ĐIỂM XE ĐÀI)

1. All'inizio di ogni incontro, prima di combattere, ogni Combattente deve eseguire una combinazione individuale composta da 3 a 5 movimenti di tecniche tradizionali di Arti Marziali vietnamite (“Auto-presentazione” o “Xe Đài”).
2. Al termine, della breve dimostrazione i Giudici di Linea, su comando dell'Arbitro centrale, segnalano contemporaneamente il loro giudizio alzando il braccio e indicano con le dita (o a mano chiusa “zero punti”), prima all'Atleta identificato con il colore “ROSSO”, subito dopo all'Atleta “BLU”, il punteggio da loro ritenuto consono per l'esibizione:
 - ZERO PUNTI – al concorrente che, nello “Xe đài”, non dimostra sufficiente padronanza della tecnica tradizionale
 - UN PUNTO – al concorrente che, nello “Xe đài”, dimostra accettabile padronanza della tecnica tradizionale
 - DUE PUNTI – al concorrente che, nello “Xe đài”, dimostra alta padronanza e spettacolarità nella tecnica tradizionale specifica del Vietnam Vocoltruyen

Art. 15.6 – Assegnazione del punteggio nel combattimento

Criteri per l'assegnazione del punto da parte dei Giudici di Linea

- a) La tecnica valida è portata correttamente, senza violazioni, e colpisce il bersaglio valido per il punteggio con la giusta intensità e controllo
- b) L'attacco colpisce chiaramente il bersaglio valido e non è stato parato o ostacolato
- c) L'attacco segue il comando ĐẤU (VIA) ed è portato prima o contemporaneamente al comando DỪNG (STOP)
- d) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, i Giudici di Linea devono assegnare entrambe le tecniche valide.

Art. 15.7 – Azioni invalidanti del punteggio

Nessun punto deve essere assegnato se:

- a) gli Atleti si scambiano una serie di colpi che vanno a segno anche in punti validi, o rimangono avvinghiati in una serie di tecniche confuse;
- b) un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
- c) un colpo valido va a segno dopo lo “stop” dell'Arbitro Centrale (se è contemporaneo allo stop arbitrale è valido);
- d) un combattente colpisce una parte non valida
- e) un combattente scivola palesemente a terra per squilibrio eseguendo una tecnica valida di calcio o pugno o di proiezione non in sacrificio;
- f) un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento;
- g) l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.
- h) In entrambe le specialità LIGHT-COMBAT e STOP-POINT-COMBAT un colpo colpisce, anche un bersaglio valido, con troppa potenza e senza controllo epidermico.

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

Art. 15.8 – Punti

- **1 PUNTO:** per un attacco di PUGNO che colpisce gli obiettivi consentiti e validi per il punteggio.
- **2 PUNTI:** per un attacco di PIEDE che colpisce gli obiettivi consentiti e validi per il punteggio.
- **3 PUNTI:** per una tecnica di PROIEZIONE che riesce a far cadere l'avversario.

Art. 15.9 – Proiezioni

1. È assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:
 - a) il concorrente esegue la proiezione corretta senza alcuna violazione
 - b) l'azione di presa non supera i 3 secondi
 - c) Il punteggio è assegnato quando il concorrente esegue la proiezione corretta senza cadere o dominando l'avversario, oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
 - d) Il punteggio è assegnato quando il concorrente, per far cadere correttamente l'avversario, appoggia un ginocchio sul pavimento mantenendo il busto eretto, oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
 - e) Il punteggio è assegnato anche quando il combattente, dopo aver completato il suo attacco di proiezione si ritrova in postura corretta, ma subito dopo è trascinato a terra dall'avversario.
 - f) Al combattente che provoca la caduta a terra dell'avversario con un pugno o con un calcio è assegnato solo il punteggio per la proiezione (nessun punteggio per il pugno o il calcio)
2. NON è assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:
 - a) si esegue una proiezione in violazione delle regole
 - b) l'azione di presa e proiezione eccede i 3 secondi
 - c) si trascina, si lancia, si spinge o si fascia abbracciando l'avversario
 - d) entrambi i combattenti cadono a terra su auto-sbilanciamento dell'esecutore (eccetto nell'uso corretto di forbici e falciate rasoterra)
 - e) si fa cadere l'avversario fuori dal ring o dall'Area di gara
 - f) si assegna solo il punteggio sulle tecniche valide di mano o di piede a bersaglio valido se subito dopo l'avversario cade fuori dall'Area di gara ring (nessun punto per caduta a terra)
 - g) quando il combattente, durante l'esecuzione della proiezione, cade trascinato dall'avversario; a quest'ultimo l'Arbitro deve però comminare una sanzione per aver trascinato a terra anche l'esecutore.

Art. 15.10 – Azioni proibite

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere **“avvertiti verbalmente”** o **“ammoniti con detrazione di punti”**:

1. uscire dall'area di combattimento appoggiando anche un solo piede fuori da essa;
2. atteggiamento passivo non combattivo;
3. evitare il combattimento; perdere tempo; muoversi lungo la linea di confine dell'area di gara per sfuggire al combattimento;
4. rimanere ancora inattivo per 8 secondi dopo il sollecitamento a combattere da parte dell'Arbitro Centrale;
5. voltare la schiena o la testa senza eseguire parate o schivate o adeguata tecnica in rotazione;
6. esporsi pericolosamente rischiando di causare un attacco scorretto ma non voluto da parte dell'avversario;
7. richiedere il time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio;
8. fingere lesioni;
9. comportamento deliberatamente non conforme o disobbedire agli ordini dell'Arbitro;
10. non eseguire i comandi dell'Arbitro;
11. parlare durante il combattimento;
12. urlare;
13. comportarsi in modo antisportivo, con parole o gesti, anche da parte del coach;
14. proferire parole insultanti o umilianti o commettere gesti provocatori per offendere chicchessia;
15. pestare i piedi per provocare l'avversario;
16. attaccare prima del via e dopo lo stop impartito dall'Arbitro centrale;
17. perpetrare azioni confuse o rissose;
18. spingere l'avversario con le braccia senza eseguire una tecnica valida per farlo uscire dall'area;
19. afferrare, bloccare, avvinghiarsi, abbracciare o aggrapparsi all'avversario per evitare il combattimento o per attaccarlo;
20. afferrare la gamba dell'avversario mentre si colpisce;
21. stringere il collo dell'avversario,
22. colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita;
23. attaccare con la testa;
24. colpire con il gomito e il ginocchio;
25. utilizzare la zona del pollice del guantone per colpire gli occhi;
26. attaccare, colpire o torcere le articolazioni, gomiti, ginocchia, anche, collo;
27. mordere;
28. attaccare o colpire le parti proibite quali collo nuca, zona inguinale e genitale, ginocchia in contro-rotazione;
29. usare tecniche con lo scopo di ferire l'avversario;

REGOLAMENTO GARE DELLA SCUOLA WUTAO ITALIA

30. toccare il pavimento con le mani per scalciare l'avversario alle gambe eccetto l'esecuzione di calci corretti e falciate basse rasoterra;
31. attaccare l'avversario caduto a terra o mentre è stordito o scioccato.
32. durante la caduta provocata da una corretta proiezione dell'avversario, il concorrente che tira l'avversario per farlo cadere a sua volta, subisce la detrazione di punto.
33. Usare ecceiiva vioneza e non controllare i colpi a bersaglio.

Art. 15.11 – Uscite dall'Area di combattimento

1. Devono essere considerate le USCITE dall'Area di combattimento durante l'incontro, quando anche con un solo piede tocca l'esterno dell'area di combattimento.
2. L'Arbitro centrale deve comminare le seguenti sanzioni:
 - *prima uscita*: avvertimento verbale
 - *seconda uscita*: detrazione di 1 punto da parte di tutti i Giudici di Linea
 - *terza uscita*: detrazione di 2 punti da parte di tutti i Giudici di Linea
 - *quarta uscita*: perdita del Round
3. Le quattro uscite sono considerate sul singolo round e non sul totale del combattimento. A ogni round si azzerano le uscite, non le detrazioni
4. NON devono essere comminate sanzioni se il combattente esce su una palese spinta dell'avversario per farlo uscire. In tal caso l'Arbitro centrale deve "avvertire" o "sanzionare" l'avversario.

Art. 15.12 – Sanzioni

Le sanzioni sono considerate su tutto lo svolgimento dell'incontro e non si azzerano al round successivo.

- Avvertimento
- 1^a ammonizione – meno 1 punto
- 2^a ammonizione – meno 2 punti
- 3^a ammonizione – meno 3 punti
- 4^a ammonizione – squalifica

Avvertimento

Sia durante il combattimento da parte dell'Arbitro Centrale, sia al di fuori della performance da un Ufficiale di Gara, un Atleta o un Coach possono essere "Avvertiti" verbalmente per un comportamento scorretto lieve, considerata involontario che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo dell'incontro o della manifestazione; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al terzo richiamo l'Arbitro deve procedere a infliggere la penalità.

1^a ammonizione – meno 1 punto

Alla prima ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 1 punto al combattente che ha subito la penalità.

2^a ammonizione – meno 2 punti

Alla seconda ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 2 punti al combattente che ha subito la penalità.

3^a ammonizione – meno 3 punti

Alla terza ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 3 punti al combattente che ha subito la penalità.

4^a ammonizione – Squalifica:

Un comportamento grave può comportare l'immediata *squalifica* anche prima della quarta ammonizione.

Si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

1. La *squalifica tecnica* è comminata a un concorrente quando:
 - a) Non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
 - b) Non si presenta entro la terza chiamata;
 - c) Non si presenta con l'abbigliamento prescritto e le protezioni correttamente indossate alla terza chiamata;
 - d) Nelle categorie tradizionali esegue un'acrobazia non consentita
 - e) Subisce la quarta ammonizione;
2. La *squalifica disciplinare* è comminata a un concorrente quando:
 - a) È richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
 - b) Compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
 - c) Nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare alle eventuali performance successive della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.
 - d) Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

Capitolo 16 – SPECIFICITÀ DELLE SPECIALITÀ DI COMBATTIMENTO (ĐÁU)

Art. 16.1 – FULL-COMBAT - ĐÁU TỰ DO (K.O. system)
Specialità NON PREVISTA a livello associativo

Art. 16.2 – Knock-down

1. È la situazione in cui un'Atleta, a causa di un attacco, si accascia a terra, barcolla o non è più in possesso dei necessari requisiti per continuare il combattimento. Anche in assenza di queste indicazioni, l'Arbitro può interpretare come *Knock down* la situazione in cui, in seguito ad un impatto, sarebbe pericoloso per l'Atleta continuare l'incontro o ci sono comunque dubbi sulla sua condizione fisica.
2. **Procedura in caso di Knock-down da tecnica valida su bersaglio valido**
 - a) In caso di *Knock down* l'Arbitro centrale (A.c.) ferma immediatamente l'incontro con il comando di STOP, interponendosi fisicamente se necessario.
 - b) allontana l'atleta attaccante invitandolo a posizionarsi nell'angolo neutro opposto del Campo di gara.
 - c) l'Arbitro prima verifica le condizioni dell'Atleta in *Knock down*, eventualmente sollecitando l'intervento medico, e quindi chiederà al Segretario di Giuria (o al Cronometrista se presente) di far partire un minuto di conteggio tempo per la ripresa dell'incontro.
 - d) Se l'atleta caduto o barcollante si rialza durante il conteggio e dimostra la volontà e la capacità di continuare, posizionandosi in regolare guardia, l'Arbitro continua a fermare il tempo dal Cronometrista e verifica che l'atleta sia effettivamente in grado di continuare e in caso positivo fa riprendere l'incontro al comando di ĐÁU (combattere).
 - e) se l'atleta non mostra chiaramente la volontà e la capacità di continuare a combattere e/o le sue condizioni necessitano comunque di una più lunga interruzione, l'Arbitro deve chiedere al Medico di Gara – "l'Atleta è in grado di continuare?". Se il medico approva, l'Arbitro fa riprendere l'incontro al comando ĐÁU allo scadere del minuto di conteggio della pausa.
 - f) Se l'atleta non dimostra di poter continuare l'incontro, al termine del minuto concesso, dopo aver consultato i Giudici di Linea, l'Arbitro deve decidere:
 - vittoria dell'Atleta infortunato per squalifica dell'avversario che ha portato una tecnica non consentita o senza controllo impedendo la continuazione dell'incontro;
 - vittoria dell'avversario per abbandono di combattente che non ha subito scorrettezze da parte dell'avversario.
 - g) Nel caso che entrambi gli atleti cadono a terra o barcollano, l'Arbitro interrompe l'incontro e fa partire il minuto di intervallo e, se al termine del conteggio nessuno dei due atleti si è ripreso, il vincitore sarà deciso come da precedente comma o, se l'episodio non è frutto di scorrettezze da parte di entrambi i contendenti, in base ai punti ottenuti prima del conteggio.
 - h) Il lancio dell'asciugamano da parte del coach provoca il ritiro del proprio Atleta.
3. **Procedura in caso di Knock-down provocata da tecnica non valida e/o su bersaglio non valido**

Se l'Arbitro centrale constata personalmente o su indicazione dei Giudici di Linea che l'Atleta ha provocato il *Knock-down* in violazione del regolamento, deve procedere alla squalifica del colpevole.

Art. 16.3 – Procedure in seguito a un Knock-Out.

1. NON è consentito usare tecniche scorrette o portate con eccessiva potenza o incontrollate a bersaglio che possono portare al knock-out l'avversario.
2. Se l'Arbitro centrale constata personalmente o su indicazione dei Giudici di Linea che l'Atleta ha provocato il knock-out in violazione del regolamento, deve procedere alla squalifica del colpevole.

Art. 16.4 – Specificità del LIGHT-COMBAT - ĐÁU NHẸ

1. Riservato alle classi *Juniors* e *Seniors* maschili e femminili
2. Non è previsto lo stop arbitrale ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido, ma solo per caduta, situazione non consentita, segnalare avvertimenti o sanzioni, oppure per uscita dall'area di combattimento quando l'incontro non si svolge su ring con corde tipo pugilato.
3. **Pool Arbitrale:**
 - L'Arbitro centrale dirige il combattimento diramando gli ordini e comminando le sanzioni
 - I Giudici di Linea decidono e segnano i punti correttamente marcati e riportano le sanzioni per la sommatoria finale per segnalare l'assegnazione della vittoria del round.
4. Nella specialità *LIGHT-COMBAT* non è consentito il contatto pieno essendo proibito il Knock-out (No K.O. sistem).
5. Il colpo è valido per l'acquisizione di punteggio solo se colpisce il bersaglio valido in maniera corretta con sufficiente intensità ma prevede un contatto leggero a bersaglio
6. È proibito:
 - a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata;
 - b) affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
 - c) usare eccessiva e irragionevole forza e violenza.
 - In caso contrario il contendente deve essere sanzionato.

Art. 16.5 – Specificità dello STOP-POINT COMBAT

1. Riservato alle Classi *Giovanili (BA, RA, SP)*, *Cadetti* e *Gentleman/Lady*
2. Stop al punto – Oltre che per caduta, situazione non consentita, scorretta o pericolosa, segnalare avvertimenti o sanzioni, uscita dall'area di combattimento, è previsto lo stop arbitrale ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido.
3. Nella specialità *STOP-POINT-COMBAT* non è consentito il contatto pieno essendo proibito il Knock-out (No K.O. sistem). Il colpo è valido per l'acquisizione di punteggio solo se colpisce il bersaglio valido in maniera corretta con sufficiente velocità ma prevede il massimo controllo epidermico.
4. È proibito:
 - a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata;
 - b) affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
 - c) usare eccessiva e irragionevole forza e violenza.
 - In caso contrario il contendente deve essere sanzionato.
5. **Pool Arbitrale:**
 - L'Arbitro centrale dirige il combattimento diramando gli ordini, segnala al Segretario di Giuria punti assegnati e sanzioni comminate con decisione a maggioranza con i due Co-Arbitri di Linea.
 - L'A.c. è assistito da due Co-Arbitri di linea che segnalano il loro vincolante parere sui punti e sulle sanzioni. I Co-Arbitri si posizionano in piedi sul bordo dell'Area di Gara e si possono muovere al fine di ben osservare l'azione del combattimento e, contemporaneamente, essere sempre visibili all'Arbitro centrale per le immediate segnalazioni previste.
6. **Modalità di assegnazione punti a maggioranza:**
 - a) Durante il combattimento se uno qualsiasi dei tre arbitri vede una tecnica andata a segno, è tenuto ad indicare l'atleta che ritiene sia andato a punto alzando la mano verso il suo angolo iniziale e sollevando un numero di dita pari al punteggio che ritiene spetti all'atleta.
 - b) Ogni volta che un arbitro segnala una tecnica andata a punto l'arbitro centrale darà lo "stop" e tutti gli arbitri si esprimeranno secondo le stesse modalità sopraindicate o incrociando le mani nel caso ritengano che non vada assegnato alcun punto a nessun atleta.
 - c) Gli arbitri possono inoltre segnalare le uscite degli atleti. Dopo che tutti gli arbitri si saranno espressi, l'arbitro centrale annuncerà l'eventuale assegnazione di punti o uscite, decidendo per maggioranza, per poi far riprendere il combattimento.
 - d) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, l'Arbitro centrale deve assegnare entrambe le tecniche valide se corroborato dalla maggioranza decisionale.

Capitolo 17 – VERDETTI PER LA VITTORIA

Art. 17.1 - Vittoria della maggioranza dei round vinti

Al termine di ogni round, controllati i punti segnati, detratte le sanzioni segnalate dall'Arbitro centrale, i Giudici di Linea segnalano la personale parziale assegnazione di vittoria del round o la parità di punti:

- a) **BLU** si aggiudica il 1°round - **BLU** si aggiudica il 2°round – Vince **BLU** – non si procede al 3° round
- b) **BLU** si aggiudica il 1°round - **ROSSO** si aggiudica il 2°round – parità totale – si procede al 3° round - chi lo vince, vince l'incontro
- c) **Parità** al primo round – **ROSSO** vince il secondo - parità parziale – si procede al 3° round – chi lo vince, vince l'incontro
- d) **BLU** si aggiudica il 1°round - **ROSSO** si aggiudica il 2°round – **Parità** al 3° round – **PARITÀ** a fine incontro da valutare come da seguente articolo

Art. 17.2 – Parità – Vittoria per superiorità tecnica

In caso di parità al 3° round si procede con le seguenti valutazioni in successione:

1. primariamente vince chi ha acquisito l'eventuale maggiore punteggio nell' "Auto-presentazione" (*Điểm Xe Đãi*);
2. In caso di ulteriore parità in seconda analisi vince chi ha subito meno penalità e uscite;
3. se il risultato risultasse ancora in parità vince chi ha conseguito il migliore punteggio fra 3 punti, 2 punti, 1 punto;
4. se il risultato fosse ancora in parità vince chi ha conseguito il migliore punteggio fra 3 punti, 2 punti;
5. in ultima analisi decide il pool arbitrale in numero dispari (con o senza l'Arbitro centrale) a maggioranza senza poter esprimere un voto di parità. Si deve preferire:
 - l'Atleta che ha espresso la migliore tecnica in tutto l'incontro
 - l'Atleta che ha tenuto una più rischiosa strategia globale in attacco rispetto ad un atteggiamento maggiormente difensivo.

Art. 17.3 - Vittoria per abbandono

1. Quando un combattente si ritira volontariamente dal combattimento o non può continuare per infortunio auto-acquisito l'avversario è dichiarato vincitore dell'incontro;
oppure
2. se un concorrente non si presenta sull'area di gara dopo le tre chiamate annunciate, l'avversario è dichiarato vincitore dell'incontro.

Art. 17.4 - Vittoria per Knock-out

1. NON è prevista la vittoria per "Knock-out"
2. Deve essere squalificato il contendente che colpisce senza controllo e/o con troppa potenza anche con una tecnica (eventualità decisa dalla Pool arbitrale) e impedisce la continuazione dell'incontro dell'avversario (su parere del Medico).

Art. 17.5 - Vittoria per Knock-out tecnico

1. La vittoria per "Knock-out tecnico" è assegnata all'avversario del concorrente che non riprende l'incontro entro il minuto di conteggio per infortunio auto-inflitto nonostante il parere positivo a continuare del Medico di Gara
2. Se durante l'incontro entrambi i combattenti subiscono Knock-out corretto o ferite o infortuni non imputabili all'avversario e non possono continuare, il vincitore è deciso in base al punteggio totale conquistato dall'inizio dell'incontro.

Art. 17.6 - Vittoria per squalifica

1. Se un concorrente, commettendo più violazioni lievi ammonite o anche solo una violazione grave o impedisce con la sua azione scorretta, è sanzionato con la penalità della squalifica, il suo avversario è proclamato vincitore dell'incontro (vincitore per squalifica dell'avversario).
2. Il concorrente squalificato è escluso da tutta la competizione.

Art. 17.7 - Vittoria per decisione arbitrale

1. Se un Atleta si infortuna e il Medico della Competizione lo dichiara non idoneo a continuare, l'Arbitro riferisce al Capo Arbitri il quale deciderà il vincitore dell'incontro.
2. In caso di assoluta parità decide il pool arbitrale come da precedente articolo 17.2.

Capitolo 18 – CLASSIFICA E PREMIAZIONI PER LE GARE DI COMBATTIMENTO (ĐÁU)

Art. 18.1 - Classifica individuale

1. Sono premiati con medaglia gli Atleti classificati dal 1° al 3° POSTO (oppure 3° posto pari merito se non è prevista la finale per il 3° e 4° posto) in tutte le categorie previste nella competizione.

Art. 18.2 - Classifica a Squadre:

Le modalità per determinare la classifica a Squadre sarà riportata sulle comunicazioni con le informazioni della specifica gara.

FINE DEL REGOLAMENTO