



Federazione Italiana Wushu Kung Fu
CONI



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al **Coni**

KUNG-FU VIETNAMITA

Settore

ARTI MARZIALI VIETNAMITE

Interstile Võ Cổ Truyền e Vovinam

CAMPIONATI ITALIANI ASSOLUTI

e

**TROFEO NAZIONALE GIOVANILE
di COMBATTIMENTO AGONISTICO**

SONG-ĐẤU

2014

Capitolo 1 - REGOLAMENTO GENERALE

Art. 1.1 – Campionato italiano assoluto 2014

Il **CAMPIONATO ITALIANO ASSOLUTO 2014** di KUNG-FU VO-THUAT (Arti Marziali sino vietnamite), a carattere INTERSTILE vietnamita e sino-vietnamita e VOVINAM, è suddiviso in quattro fasi:

- 1) **Campionato italiano Assoluto 2014 di Forme e Prestabiliti e Trofeo Nazionale Giovanile 2014 di Forme e Prestabiliti**
(Celle ligure- SV – 13/04/2014)
- 2) **Campionato italiano Assoluto 2014 di Combattimento e Trofeo Nazionale Giovanile 2014 di Combattimento**
(S. Donato Milanese MI – 11/05/2014)

I titoli individuali 2014 di Forme sono determinati dalla sommatoria di punti (All-round) ottenuti dall'Atleta nella specifica fase.

I titoli individuali 2014 di Combattimento sono determinati dalla vittoria dall'Atleta nella specifica fase.

Il titolo di Società CAMPIONE D'ITALIA 2014 è determinato dalla sommatoria dei punteggi ottenuti in tutte le fasi INTERSTILE dai propri Atleti regolarmente tesserati alla Federazione per l'anno in corso e in regola con la certificazione medica obbligatoria.

Art. 1.2 - Specialità di COMBATTIMENTO previste per le specialità INTERSTILE VõCổTruyền**SONG-ĐẤU – Viet-combat - combattimento agonistico**

1. STOP-POINT COMBAT (semi contact) - *Đấu Dừng Điểm* – per tutte le categorie di età
2. LIGHT-COMBAT (no stop – no K.O.) - *Đấu nhẹ* – solo per la categoria Seniores Maschile

Art. 1.3 – Specialità di COMBATTIMENTO previste per lo stile VÕVINAM**SONG-ĐẤU – Viet-combat - combattimento agonistico**

1. STOP-POINT COMBAT (semi contact) regolamento VOVINAM – solo per Cadetti
2. LIGHT-COMBAT regolamento VOVINAM (no stop – no K.O.) - Juniores e Seniores

Art. 1.4 - Iscrizioni

- a) Al Campionato Italiano Assoluto 2014 di **KUNG-FU VO-THUAT** possono partecipare gli Atleti in regola con la certificazione medica prevista per le specialità agonistiche e tesserati presso le A.S.D. o S.S.D. affiliate alla **F.I.Wu.K.** per l'anno in corso.
- b) Gli Atleti possono iscriversi e competere contemporaneamente sia alle specialità Interstile, sia al Vovinam, accettando i rispettivi regolamenti di gara. Per tanto è indispensabile compilare separatamente i rispettivi moduli di iscrizione.
- c) Le iscrizioni devono pervenire attraverso la completa e corretta compilazione dei moduli allegati inserendo al nominativo la sigla corrispondente alla categoria delle specialità scelte dall'Atleta (vedi categorie allegate in calce) peso o altezza come richiesto nel modulo, agli indirizzi E-mail settore@fiwukvietnamita.it e, contestualmente, segreteria@fiwuk.com (entrambe).
- d) Modulistica e copia del bonifico devono pervenire alle E-mail settore@fiwukvietnamita.it e, contestualmente, segreteria@fiwuk.com (entrambe) entro e non oltre il **5 maggio 2014**.
- e) Oltre tale data non potranno più essere accettate le iscrizioni

Art. 1.5 – Quote di iscrizione

Tutte le quote inerenti le fasi del Campionato italiano dovranno essere versate alle seguenti coordinate bancarie:

Beneficiario = **FEDERAZIONE ITALIANA WUSHU KUNG FU**

Banca = **CASSA DI RISPARMIO DEL VENETO**

I.B.A.N. = **IT95 X062 2512 1631 0000 0008 880**

Per la stagione sportiva 2014 saranno previste le seguenti quote gara per singolo atleta, indipendentemente dalle specialità scelte:

- Campionati Italiani Assoluti di Combattimento – S. Donato Milanese (MI) - 11 Maggio 2014: € 10,00
- Trofeo Nazionale Giovanile di Combattimento – S. Donato Milanese (MI) - 11 Maggio 2014: € 5,00

Art. 1.6 – Eventuale suddivisione categorie

- a) Ogni categoria di età potrà essere suddivisa per altezza o peso (come da tabella allegata) per un massimo di tre categorie sul seguente criterio:
 - fino ad 8 atleti iscritti in una singola categoria = una sola categoria di altezza e peso
 - oltre 8 atleti iscritti in una singola categoria = eventuale divisione in due categorie di altezza o peso
 - oltre 16 atleti iscritti in una singola categoria = eventuale divisione in tre categorie di altezza o peso
- b) Possono essere predisposte al massimo TRE categorie per ogni scaglione di età.

Art. 1.7 – Accorpamenti

- a) Possono essere previsti accorpamenti nelle categorie e nelle specialità con un limitato numero di iscritti.
- b) Il titolo di vincitore viene assegnato comunque a un eventuale unico partecipante regolarmente registrato a una categoria prevista sul *comunicato gara* anche se non sono stati iscritti avversari.

Art. 1.8 – Certificazione medica per il Campionato italiano 2014

- a) Per i partecipanti al Trofeo Nazionale Giovanile, Bambini, Ragazzi e Speranze, è sufficiente il Certificato medico di idoneità generica alla pratica ginnico-sportiva.
- b) Per i partecipanti al Campionato italiano, Cadetti, Juniores e Seniores, è necessaria la certificazione medica specifica (rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati) per le discipline agonistiche di *Forme individuali o in coppia*, e sia per i tipi di combattimento in cui NON è previsto il Knock-out K.O. sistem, rilasciate con la dicitura "**Wushu Kungfu – Taolu**".

Art. 1.9 - Anti-doping Test

L'utilizzo di sostanze dopanti è assolutamente proibito.

L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.

Capitolo 2 - STRUTTURA E REGOLE GENERALI DELL'ORGANIZZAZIONE**Art. 2.1 - Commissione per le Competizioni**

La Commissione per le Competizioni è composta da più persone nominate dalla FIWuK e dal Comitato Organizzatore della gara ed ha il compito di sovrintendere i lavori della Competizione.

Art. 2.2 - Commissione d'Appello

1. La Commissione d'appello è composta da tre fino al massimo di cinque componenti. Elege al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente.
2. La Commissione d'appello sotto la direzione della Commissione per le competizioni, riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dai arbitri di gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali. L'ambito della decisione della Commissione è limitato all'oggetto del ricorso. Non può costituire oggetto di ricorso il giudizio tecnico dei Arbitri di gara. Nemmeno è possibile proporre il ricorso in carenza di interesse, al fine ad esempio di contestare presunte violazioni che interessano altre associazioni.
3. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni. Le decisioni tecniche sulla conduzione e sull'assegnazione di punti e penalità sono INSINDACABILI.
4. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di registrazione di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
5. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara o ai suoi Assistenti incaricati prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
6. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne al combattimento può presentare reclamo in forma scritta al Direttore di Gara.
7. I ricorsi sono decisi immediatamente. La Commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato dei fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non può comportare ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.
8. La Commissione decide sul ricorso a maggioranza. In caso di parità prevale il voto del Presidente. Il componente che sia, a qualsiasi titolo, tesserato della associazione ricorrente, o di altra associazione contro interessata, ha il dovere di astenersi.
9. La decisione dei arbitri di gara, oggetto di ricorso, può essere confermata o corretta da parte della Commissione di appello, sempre nel solo caso di violazione di norme Federali e Regolamenti. La decisione della Commissione è definitiva, e deve essere immediatamente comunicata, anche con il solo dispositivo, alle parti interessate presenti alla competizione. La Commissione in caso di accoglimento del ricorso, sentito il parere della Commissione per le competizioni, può prendere provvedimenti nei confronti degli Ufficiali di Gara che siano ritenuti responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.
10. Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico della Associazione ricorrente. Esso deve essere presentato, sempre a pena di inammissibilità, entro i 30 minuti successivi la conclusione della specifica gara o categoria alla quale si riferisce. Il ricorso deve essere presentato, pure a pena di inammissibilità, unitamente al versamento di 100.00 € (cento euro), che saranno restituiti in caso di accoglimento. Il deposito non verrà restituito, ma utilizzato a fini di incremento dell'attività agonistica Federale, nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato.

Art. 2.3 - Gli Ufficiali di Gara

1. Gli U.d.G. sono incaricati dal *Responsabile Nazionale Ufficiali di Gara di Settore*, e sovrintendono, secondo i compiti stabiliti dalla federazione, all'organizzazione e alla gestione tecnica delle competizioni del settore, nonché al controllo e al giudizio tecnico delle categorie previste.
2. La Federazione nomina un **Direttore di Gara** per la gestione tecnica della competizione e il coordinamento del corpo arbitrale.
3. Per le gare federali ufficiali tale incarico è svolto dal *Responsabile Nazionale Ufficiali di Gara* (o da un suo delegato in caso di assenza) che nomina e si avvale dell'ausilio del *Responsabile Giudici* e del *Responsabile Arbitri*.
4. 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. 2.4 - Doveri e compiti degli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida della Commissione per la Competizione addetta alla manifestazione.

I loro compiti sono i seguenti:

a) Il Direttore di gara deve:

- 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;
- chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche;
- sostituire gli Ufficiali di Gara in caso di necessità;
- adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori;
- 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;
- esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli Ufficiali di Gara.

b) Gli assistenti del Direttori di Gara, con il compito di coadiuvare ed assistere il Direttore di Gara nel coordinare e gestire la competizione in particolare nelle aree di loro competenza, sono il *Responsabile Giudici* di *Forme* e il *Responsabile Arbitri* di *Combattimento*.

Art. 2.5 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

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.

Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dall'*Arbitro* o dal *Giudice centrali*. Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del *Direttore di Gara* o dei suoi delegati.

Art. 2.6 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara convocati devono indossare l'uniforme a seguito prevista:

giacca blu scuro, camicia bianca, cravatta blu scuro, pantaloni grigi o blu scuro, calze grigie, nere o blu, scarpette ginniche leggere (tipo Arti Marziali o ginnastica ritmica) nere o bianche durante l'arbitraggio, distintivo ufficiale F.I.Wu.K. sul petto della giacca a sinistra.

Nel periodo estivo gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale, e al permesso del Direttore di Gara, anche a maniche corte. Il mantenimento o meno della cravatta è deciso dal Direttore di Gara.

Art. 2.7 – Medico di Gara

Durante le gare di **forme** deve essere presente un presidio di primo soccorso.

Durante le gare di **combattimento agonistico**, inoltre, deve presenziare almeno un Medico.

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 o dal giudice centrale. Se durante una gara il Medico dichiara che un atleta non è più in grado di continuare (il singolo incontro/performance o l'intera competizione), si deve rispettare tale decisione.

Art. 2.8 – Inadempienze

1. Gli Agonisti non possono partecipare alla competizione senza avere il Certificato Medico previsto dalla legge vigente per le attività sportive e secondo i regolamenti federali.
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, e/o le armi impugnate.
6. Gli Atleti che si rifiutano di sottoporsi alla richiesta del prescritto "anti-doping test" sono squalificati e deferiti alle competenti autorità federali.

Art. 2.9 – Comportamento dei partecipanti

1. 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 verdetti, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
2. 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.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori degli Ufficiali di Gara, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria
4. È proibito parlare con gli Ufficiali di Gara.
5. 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.
6. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

Art. 2.10 - 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.
5. 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.
6. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
7. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o preferendo parole antisportive.
8. 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.
9. 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.
10. Gli Assistenti del Coach devono rispettare le stesse regole imposte ai Coach titolari.

Art. 2.11 – 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.

Art. 2.12 – 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.
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. 2.13 – CLASSIFICHE per SOCIETÀ**Determinazione della Classifica delle società partecipanti ai tornei e assegnazione del titolo di SOCIETÀ CAMPIONE D'ITALIA 2014**

Per determinare la Classifica finale per Società si esegue il computo sulle medaglie acquisite dai propri Atleti durante le tre fasi previste.

Vince la Società iscritta alla F.I.Wu.K. per l'anno in corso che realizza il maggior punteggio realizzato con il seguente criterio:

a) *Nelle categorie individuali di forme e di combattimento agonistico:*

- 10 punti per ogni medaglia d'oro
- 5 punti per ogni medaglia d'argento
- 3 punti per ogni medaglia di bronzo
- 1 punto per ogni 4° classificato

b) *Nelle categorie combattimenti prestabiliti in coppia*

- 10 punti alla coppia 1ª classificata
- 5 punti alla coppia 2ª classificata
- 3 punti alla coppia 3ª classificata
- 1 punto alla coppia 4ª classificata

In caso di pari merito si determinerà la classifica generale secondo i migliori piazzamenti nelle singole categorie di specialità.

Art. 2.14 - Altre regole non specificate

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di Gara con l'ausilio dei suoi Assistenti e, eventualmente, degli Ufficiali di Gara presenti.

Capitolo 3

Regolamento arbitrale per le gare INTERSTILE di COMBATTIMENTO AGONISTICO SONG-ĐÁU

Art. 3.1 – Tipi di combattimento INTERSTILE

- STOP POINT COMBAT - ĐÁU DỪNG ĐIỂM** : Combattimento agonistico di tipo stop-point - semi-contact - tutte le categorie
In questa specialità è previsto lo stop arbitrale ogniqualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido o per uscita dall'area di combattimento, caduta o situazione non consentita. Le tecniche devono essere controllate al contatto epidermico. È proibito il Knock-out (K.O. sistem) con proibizione ad affondare la tecnica anche andata a vuoto.
- LIGHT-COMBAT - ĐÁU NHẹ** : Combattimento agonistico continuato a contatto controllato: solo categoria Seniores SE - Maschile
In questa specialità le tecniche devono essere controllate al contatto epidermico e non è previsto lo stop arbitrale ogniqualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido, ma si deve fermare il combattimento per uscita dall'area di combattimento, caduta o situazione non consentita. È proibito il Knock-out (K.O. sistem) con proibizione ad affondare la tecnica anche andata a vuoto

Art. 3.2 - Campo di gara

- Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.
- Le misure minime del Campo di Gara sono di m.10 x 10 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli.
- Il Campo di gara si suddivide in **Area di Combattimento**, di m. 8 x 8, circondata dall'**Area di sicurezza**.
- Per le categorie del Trofeo giovanile o per necessità le aree possono essere ridotte anche m 6 x 6.
- Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.
- Per ogni Competizione possono essere previsti più Campi di Gara a seconda del numero di partecipanti.
- Ogni Campo di Gara, a responsabilità del Direttore di Gara, deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti

Art. 3.3 – Categorie

I partecipanti sono suddivisi in categorie di ETÀ, SESSO (tutte le categorie di età sono suddivise in Maschile e Femminile) e, se possibile in base al numero degli iscritti, in PESO o ALTEZZA.

1. Suddivisione delle categorie di età:

Per l'appartenenza alle categorie fa fede l'anno di nascita

❖ **TROFEO NAZIONALE GIOVANILE 2014**

- Bambini BA per i nati dall'anno 2008 al 2006
- Ragazzi RA per i nati dall'anno 2005 al 2004
- Speranze SP per i nati dal 2003 al 2002

❖ **CAMPIONATI ITALIANI 2014**

- Cadetti CA per i nati dall'anno 2001 al 1999
- Juniores JU per i nati dall'anno 1998 al 1996
- Seniores SE per i nati dall'anno 1995 al 1973

- Gli Atleti Seniores maschili hanno la possibilità di scegliere di partecipare o alla specialità STOP-POINT o al LIGHT-COMBAT (non entrambe).

- Eventuale suddivisione in Categorie di peso o altezza o accorpamenti:
(vedere tabella all'Artt. 1.6 e 1.7 del Capitolo 1 del presente Regolamento).

Art. 3.4 - Suddivisione delle CATEGORIE INTERSTILE

Codice	Categoria	Anno di nascita	Eventuale suddivisione per
STOP POINTINTERSTILE - Categorie TROFEO NAZIONALE GIOVANILE di COMBATTIMENTO			
SP 1	Bambini Maschile	Per i nati dal 2008 al 2006	Altezza o peso
SP 2	Bambine Femminile	Per le nate dal 2008 al 2006	Altezza o peso
SP 3	Ragazzi Maschile	Per i nati dal 2005 al 2004	Altezza o peso
SP 4	Ragazze Femminile	Per le nate dal 2005 al 2004	Altezza o peso
SP 5	Speranze Maschile	Per i nati dal 2003 al 2002	Altezza o peso
SP 6	Speranze Femminile	Per le nate dal 2003 al 2002	Altezza o peso
STOP-POINTINTERSTILE - Categorie CAMPIONATO ITALIANO di COMBATTIMENTO			
SP 7	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	Altezza o peso
SP 8	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	Altezza o peso
SP 9	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	Altezza o peso
SP 10	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	Altezza o peso
SP 11	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995 al 1973	Altezza o peso
SP 12	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995 al 1973	Altezza o peso
LIGHT COMBAT INTERSTILE - Categorie CAMPIONATO ITALIANO di COMBATTIMENTO			
LC 1	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995 al 1973	Peso

Art. 3.5 – Ufficiali di Gara – Gli Arbitri

Gli Ufficiali di Gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Direttore di Gara e dei suoi assistenti.

Il Corpo degli Ufficiali di Gara, denominati ARBITRI nelle competizioni di COMBATTIMENTO, è determinato dal **Responsabile Nazionale U.d.G. di Settore**, e include:

- a) un **Responsabile Arbitri** che dipende direttamente dal **Direttore di Gara**;
- b) **Nella specialità STOP-POINT COMBAT**, per ogni campo di gara:
 - b.1) un **Arbitro Centrale**
 - b.2) un **Co-Arbitro**;
 - b.3) un **segretario di giuria e/o cronometrista**.
- c) **Nella specialità LIGHT COMBAT**, per ogni campo di gara:
 - b.1) un **Arbitro Centrale**
 - b.2) **da tre a cinque Co-Arbitri di linea**;
 - b.3) un **segretario di giuria/cronometrista**;

Art. 3.6 – Compiti degli Ufficiali di Gara

a) *Gli Ufficiali di Gara hanno il compito generale di:*

- dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito da Direttore della gara;
- giudicare indipendentemente in accordo con le regole e fare annotazioni dettagliate;
- ogni arbitro è responsabile della qualità del combattimento.

b) **Arbitro centrale:** si pone sul campo di gara al centro rivolto verso il Tavolo della giuria. Impartisce gli ordini ed è il responsabile dell'Area e ne controlla l'andamento; dichiara l'inizio e la fine di ogni combattimento, l'interruzione e la continuazione; comanda il tempo controllato dal cronometrista; segnala i punti segnati dagli Atleti e eventuali penalizzazioni al tavolo di Giuria per la registrazione; designa il vincitore.

c) **Co-Arbitro** nella specialità **STOP-POINT COMBAT**: si pone sul campo di gara di fronte all'Arbitro Centrale senza occultare le comunicazioni verso il Tavolo di giuria da parte dell'Arbitro Centrale. Lo coadiuva nelle decisioni segnalando i punti marcati dagli Atleti, anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamandone l'attenzione; dona la sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale.

d) **Co-Arbitri di linea** nella specialità **LIGHT COMBAT**:

da tre a cinque. Si pongono agli angoli esterni del campo di gara. Coadiuvano nelle decisioni e segnano, su apposite tabelle, le tecniche marcate dagli Atleti. Segnalano anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamandone l'attenzione; donano la sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale.

Al termine del primo round, al comando dell'Arbitro centrale, segnalano contemporaneamente con apposite palette colorate il contendente in vantaggio di punti; al termine del secondo round (o nell'eventuale round di spareggio) l'al comando dell'Arbitro centrale, segnalano contemporaneamente la vittoria del contendente che ha marcato più punti in tutti i round (sommatoria completa dei punti marcati nell'intero incontro).

e) *Il Segretario di giuria ha il compito di:*

- 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 in accordo con lo standard federale;
- predisporre le chiamate degli atleti;
- controllare i moduli e tabelle necessari per le competizioni;
- preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
- consegnare i risultati al Responsabile Arbitri;
- svolgere il compito di cronometrista quando non coadiuvato da un assistente preposto.

f) *Gli eventuali Assistenti/Cronometristi hanno il compito di:*

- assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
- controllare i tempi di combattimento e le pause quando richiesti.

Art. 3.7 – Controllo del peso o dell'altezza

1. Nell'eventualità che per una o più categorie si decida un'ulteriore suddivisione in peso o altezza per un coerente numero di iscritti, il controllo del peso o dell'altezza dei partecipanti è effettuato dagli Ufficiali di Gara incaricati.
2. I partecipanti devono presentarsi al posto designato per il peso negli orari prefissati dai comunicati associativi. Il partecipante deve essere pesato con indosso solo calzoncini e t-shirt e senza scarpe.
3. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito deve essere considerato fuori gara per rinuncia.

Art. 3.8 – Le Protezioni per gli Atleti

L'Atleta deve indossare:

1. Conchiglia, sotto i pantaloni della divisa (obbligatoria per gli uomini, facoltativa per le donne)
2. Corazzina protettiva, obbligatoria per i minorenni, facoltativa per i maggiorenni;
3. Caschetto protettivo, con grata obbligatoria per minorenni, facoltativa per maggiorenni;
4. Paradenti, obbligatorio per i maggiorenni anche se usato con casco con griglia;
5. Paratibia completo di calzari parapiede (deve coprire perfettamente tutto il piede anche le dita).
6. Guanti chiusi da 10 once per le categorie SP, CA, JU e SE e 6 o 8 once per le categorie BA e RA.

Art. 3.9 – Tempo

1. Ogni incontro si svolge sulla distanza di due rounds, ciascuno di due minuti continui (stop al tempo solo su preciso ordine dell'Arbitro centrale), con 30 secondi di intervallo.
2. Per esigenze assolutamente pressanti il tempo e il numeri dei rounds possono comunque essere variati con decisione presa dal Direttore di Gara in accordo con gli Ufficiali di Gara. La decisione deve essere presa all'inizio della competizione. Nelle eliminatorie si può adottare un solo round di due minuti reali (tempo fermo ad ogni stop arbitrale).
3. In caso di parità (dopo un intervallo di 30") l'incontro è prolungato di un round supplementare di due minuti continui.

Art. 3.10 - Protocollo di gara

1. Gli Atleti sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
2. Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme, la cintura distintiva di chiamata e le protezioni obbligatorie correttamente indossate.
3. Gli Atleti devono indossare la cintura e/o corazzina del colore distintivo della chiamata:
 - 3.a. Il primo Atleta chiamato è identificato dal colore rosso (đỏ)
 - 3.b. Il secondo Atleta chiamato è identificato dal colore nero (đen).
4. In caso contrario l'Arbitro Centrale può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
5. Le **chiamate** sono intervallate nel modo seguente:

1ª chiamata: *Sulla pedana si presenti rosso enero, e si preparinorosso enero*.

Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme e le protezioni correttamente indossate, si esegue la:

2ª chiamata " *Sulla pedanasi presenti*"

Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata la:

3ª chiamata: *Ultima chiamata; sulla pedana..... si presenti.....*"

Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente, con l'uniforme correttamente indossata, è squalificato, considerandolo rinunciatario. E' il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.
6. 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.
7. Al segnale dell'Arbitro Centrale, gli Atleti entrano sull'Area di Combattimento dopo aver eseguito il saluto di rispetto agli Arbitri.
8. Gli Atleti si dispongono al posto designato ed eseguono il saluto di rispetto della propria Associazione verso il Tavolo di Giuria all'ordine dell'Arbitro Centrale.
9. All'ordine dell'Arbitro Centrale gli Atleti eseguono il saluto di rispetto tra di loro.
10. L'Arbitro Centrale impartisce l'ordine di messa in guardia.
11. All'ordine dell'Arbitro centrale inizia il combattimento
12. 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.
13. 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.
14. 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. 3.11 - Segnali e comandi 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.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.
3. Quando a un partecipante viene comminata la terza "ammonizione ufficiale" o la "terza uscita", il segretario deve suonare il gong per interrompere il combattimento.

Segnali e comandi verbali dettati dall'Arbitro centrale:

- 1) L'Arbitro centrale invita gli Atleti chiamati ad accedere sull'area di combattimento e a posizionarsi al loro posto di inizio.
- 2) 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)**
- 3) 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)**
- 4) 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)**
- 5) 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 Associazione verso l'avversario - **Saluto (Lê)**
- 6) L'Arbitro centrale segnala ai competitori di posizionarsi in guardia per prepararsi al combattimento, stendendo le braccia verso i contendenti - **Mettersi in guardia (Chuan Bi)**
- 7) L'Arbitro centrale dà il via al combattimento avvicinando a scatto le mani verso il centro e arretrando dai combattenti – **Combattere (Dau)**
- 8) L'Arbitro centrale ferma il combattimento quando previsto stendendo un braccio tra i combattenti o separandoli fisicamente in caso di pericolo con il comando – **Stop (Thoi)**

- 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" (Canh)** 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.
 - Scaduto il tempo il cronometrista deve suonare il gong.
 - Al suono del gong l'Atleta che non è pronto a riprendere il combattimento immediatamente deve essere squalificato per abbandono.
- 9) 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 i richiami:**
- colpire con decisione il palmo della mano con il pugno per una tecnica troppo potente e/o non controllata a bersaglio;
 - indice sulla bocca per imporre il silenzio al combattente o al suo coach;
 - mimare un calcio basso per un colpo di gamba vietato;
 - rotazione dei pugni per azione confusa e/o pericolosa;
 - voltare la schiena per indicare l'azione simile del combattente;
 - indicare la zona proibita oggetto di attacco scorretto;
- Tali mimiche sono seguite da un gesto di negazione con l'indice.
- Inoltre:
- indicare il punto di uscita con la mano a taglio verso il basso
 - con il pugno chiuso e i pollici che si avvicinano l'Arbitro centrale invita all'azione e alla non passività il o i combattenti renitenti al combattimento o che perdono tempo, rifiutando lo scambio tecnico.
- 10) 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"**
- 11) L'Arbitro centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'atleta punito - **"Ammonizione (Phat) Atleta Rosso (oppure) Nero"**
- 12) L'Arbitro centrale su sua iniziativa (dopo aver consultato il Co-Arbitro) 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.
- 13) L'Arbitro centrale fa riprendere il combattimento con l'ordine - **Continuare (Tiêp Tuc)**; il cronometrista riattiva il computo del tempo.
- 14) 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 (Thang) Rosso (oppure) Nero** e il Segretario ne dichiara il nominativo.
- 15) 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)**
- 16) 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)**
- 17) 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)**
- 18) 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)**
- 19) L'Arbitro centrale invita agli Atleti a lasciare l'area di combattimento allargando le braccia con il palmo della mano verso l'alto.

Art. 3.12 - Sospensione e ripresa del combattimento

L'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento quando:

1. nella specialità **Stop-Point Combat** deve segnalare un punto valido segnato da un contendente;
2. deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
3. un contendente appoggia un piede fuori dall'area di combattimento;
4. un partecipante scivola al suolo;
5. un Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
6. l'uniforme o le protezioni si scompongono;
7. un Co-Arbitro segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
8. ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

Ripresa del combattimento:

Se i concorrenti sono costretti a interrompere per cause a loro non imputabili possono riprendere il combattimento senza ammonizioni o detrazioni. In caso contrario l'Arbitro Centrale deve comminare le sanzioni previste. Per riprendere il combattimento Atleti e Arbitri ritornano al centro dell'Area.

Art. 3.13 – Intervento medico

1. In caso di infortunio l'Arbitro centrale deve chiedere l'intervento del Medico Ufficiale di Gara il quale deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto.
2. Se il medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare l'incontro, l'Arbitro deve rispettare tale decisione.
3. È compito dell'Arbitro Centrale, dopo aver consultato il Co-Arbitro, dichiarare la vittoria dell'avversario per abbandono dell'Atleta infortunato o la squalifica dell'avversario per aver eseguito una tecnica scorretta.

Art. 3.14 – Validità delle tecnica**a) Bersagli validi:**

- a1. la testa protetta dal caschetto (esclusa gola, collo, zona cervicale) il tronco, davanti, di fianco e dietro, (al di sopra della cintura e sotto alla linea delle spalle)
- a2. le cosce solo lato esterno.

b) Metodi di attacco

- b1. Possono essere usate tutte le tecniche controllate di pugno e di calcio, ma è vietato portare il calcio frontale diretto alla testa.
- b2. Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali delle tecniche di pugno e calcio dei metodi tradizionali, stile, coordinazione, velocità e controllo.
- b3. Le tecniche valide al corretto bersaglio devono essere eseguite con il dovuto controllo epidermico, mai affondate o portate con inutile forza e violenza. Anche le tecniche portate a vuoto non devono superare il bersaglio, ma devono sempre essere richiamate. Nel caso contrario devono essere sanzionate.
- b4. Sono consentite spazzate con il piede o la gamba, ma sempre a favore dell'articolazione, mai contrarie ad essa con rischio di infrazioni articolari.
- b5. Nella specialità Light-Combat sono consentite le proiezioni immediate non pericolose (ad esempio è proibito provocare una caduta sulla testa o piegando il collo dell'avversario).

Art. 3.15 - Criteri nell'assegnazione dei punti**1. Gli Arbitri, nelle loro valutazioni, devono tenere conto dei seguenti criteri per l'assegnazione del punteggio:**

- a. le tecniche consentite, per essere considerate valide, devono raggiungere e toccare, in modo leggero, epidermico e controllato, il bersaglio valido;
- b. si considera controllato un colpo che, anche andato a vuoto non supera la sagoma del bersaglio e deve essere richiamato;
- c. le tecniche devono essere "padroneggiate", e devono rispondere a requisiti di pulizia e correttezza di esecuzione, buona attitudine, velocità e potenza accettabile, estensione corretta, ottimo controllo, distanza corretta, buona coordinazione motoria generale e sguardo sul bersaglio al momento dell'impatto;
- d. soprattutto nella specialità Light-Combat in caso di attacchi successivi continui, i Co-Arbitri devono segnalare solo il colpo più chiaro e netto portato con controllo al bersaglio valido.
- e. gli Arbitri devono segnare tutti i punti marcati dai combattenti prima o sullo stop arbitrale (es: devono essere entrambe assegnate nel punteggio il calcio al volto a bersaglio e la proiezione che segue immediatamente ed eseguita prima o al momento dello stop arbitrale);
- f. in caso di parità l'Arbitro deve considerare il tipo di strategia globale (di "attacco" o "di difesa da incontrista" tenuta dal combattente), nonché, le tattiche e le tecniche usate per realizzare i punti.

Art. 3.16 – PUNTI**Tecniche che assegnano 1 punto**

- pugno al corpo o alla testa, escluso collo, gola e nuca;
- calcio girato all'esterno della coscia (escluse le articolazioni e calci diretti); il punto è assegnato solo se il piede dell'avversario, al momento dell'impatto, appoggia terra.
- spazzata o falciata che costringe l'avversario a toccare terra almeno con una mano o con una parte del corpo che non siano i piedi.

Tecniche che assegnano 2 punti

- tutti i calci portati al busto (sono vietati i calci frontali diretti alla schiena);
- tecniche in salto di pugno alla testa.

Tecniche che assegnano 3 punti

- tutti i calci portati alla testa, esclusa gola e nuca (sono vietati i calci frontali diretti alla testa)
- Spazzata o falciata tecniche che portano completamente al tappeto l'avversario dopo averlo costretto a staccare entrambi i piedi da terra.

Tecniche che assegnano 4 punti

- tutti i calci volanti alla testa, esclusa gola e nuca – sono vietati i calci frontali diretti alla testa (al momento del contatto leggero al bersaglio valido entrambi i piedi sono ben staccati da terra in una corretta tecnica in salto ben eseguito).

N.B. : Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente l'Arbitro deve assegnare entrambe le tecniche valide.

Art. 3.17 - Nessun punto deve essere assegnato se:

- a) l'avversario alza la gamba in difesa da un attacco di calcio girato alla coscia;
- b) 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;
- c) un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
- d) un colpo valido va a segno dopo lo "stop" dell'Arbitro Centrale (se è contemporaneo allo stop arbitrale è valido);
- e) un colpo colpisce, anche un bersaglio valido, con troppa potenza e senza controllo epidermico;
- f) un combattente scivola palesemente a terra per squilibrio eseguendo una tecnica valida di calcio o pugno;
- g) un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento;
- h) l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.

Art. 3.18 – Azioni e tecniche proibite

1. E' proibito attaccare la gola, il collo, la zona cervicale, la colonna vertebrale, le articolazioni, il basso ventre, colpire con le dita gli occhi, le gambe ad esclusione della parte laterale esterna della coscia ma solo con i calci girati o circolari, mai con i diretti.
2. E' proibito l'utilizzo della testa, dei gomiti, delle ginocchia, nonché l'uso di tecniche atte a proiettare o slogare le articolazioni.
3. È vietato portare il calcio frontale diretto sia alla testa, sia alla schiena.
4. È vietato portare spazzate o calciate contrarie alle articolazioni, con rischio di infrazioni articolari.

Art. 3.19 - Avvertimenti ed ammonizioni per azioni proibite

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere "richiamati verbalmente" o "ammoniti ufficialmente":

- a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata, affondando qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
 - b) perpetrare azioni confuse o rissose;
 - c) usare eccessiva ed irragionevole forza e violenza;
 - d) attaccare o colpire le parti proibite; portare calci frontali alla testa o alla schiena;
 - e) afferrare, bloccare, avvinghiarsi o aggrapparsi all'avversario; spingere con le braccia per far uscire dall'area l'avversario;
 - f) attaccare prima del via e dopo lo stop dell'Arbitro;
 - g) voltare la schiena o la testa senza eseguire parate o schivate;
 - h) evitare il combattimento; perdere tempo; muoversi lungo la linea di confine dell'area di gara per sfuggire al combattimento; rimanere ancora inattivo per 10 secondi dopo il sollecitamento a combattere da parte dell'Arbitro Centrale;
 - i) richiedere il time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio;
 - j) esporsi pericolosamente rischiando di provocare un attacco, non voluto, da parte dell'avversario; fingere lesioni;
 - k) parlare durante il combattimento; comportarsi in modo antisportivo, con parole o gesti, anche da parte del Coach;
 - l) disobbedire agli ordini dell'Arbitro;
 - m) uscire dall'area di combattimento appoggiando anche un solo piede fuori da essa.
- N.B.: Un comportamento grave può comportare l'immediata squalifica.

Art. 3.20 – Richiami e Penalità**a) Uscita dall'Area di Combattimento**

Al massimo sono tollerate due uscite per ogni round – alla terza uscita per ogni singolo round scatta la squalifica per l'Atleta reo:

1ª Uscita: L'Arbitro centrale deve richiamare verbalmente un Atleta quando, per la prima volta, tocca l'esterno dell'area di combattimento anche con un solo piede.

2ª Uscita : La seconda uscita comporta la detrazione di un punto all'Atleta reo;

3ª Uscita: La terza uscita comporta la squalifica dell'Atleta reo e la vincita dell'Atleta avversario.

b) Richiamo verbale

Un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un'azione scorretta lieve, considerata pienamente involontaria che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione, anche al di fuori della sua performance; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere all'*ammonizione*.

c) Ammonizione con detrazione di un punto

- **Stop Point Combat : MENO 1 punto comminato dal Tavolo della giuria**

- **Light Combat Combat : MENO 1 punto comminato da tutti i Co-arbitri di Linea e registrato al Tavolo di Giuria**

Deve essere inflitta al concorrente che ha compiuto o perpetrato un'azione scorretta contraria al regolamento all'etica sportiva, ha continuato ad usare eccessiva irruenza e forza, o che ha creato problemi al tranquillo andamento della gara, anche al di fuori della sua performance. L'ammonizione comporta la detrazione di un punto.

Possono essere inflitte al massimo due ammonizioni con relative detrazioni di un punto.

d) Squalifica: si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

- La **squalifica tecnica** è comminata a un concorrente quando:

- d1. non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
- d2. non si presenta entro la terza chiamata;
- d3. non si presenta con l'abbigliamento prescritto alla terza chiamata;
- d4. esce per tre volte dall'area di combattimento per ogni round.

- La **squalifica disciplinare** è comminata a un concorrente quando:

- d5. è richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo;
- d6. compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
- d7. nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare agli eventuali combattimenti successivi della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.
- d8. Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

Art. 3.21 - Assegnazione della vittoria

La vittoria è assegnata al termine del combattimento all'Atleta che ha ottenuto il miglior punteggio marcando tecniche valide su bersagli validi in tutti i round previsti. Inoltre:

- a) nell'eventualità di una notevole disparità di tecnica da parte dei combattenti da rendere inutile continuare l'incontro
- b) Nella specialità Stop-Point Combat al 12° punto di disparità deve essere assegnata la vittoria (è compito del Segretario di Giuria far fermare l'incontro con un colpo di gong e segnalare la raggiunta disparità);
- c) un combattente, vince l'incontro se l'avversario, non è in grado di continuare l'incontro entro un minuto con le protezioni e l'uniforme a posto (tempo di "stallo", richiesto dall'Arbitro centrale al cronometrista) o su certificazione del medico, quando richiesto specificatamente dell'Arbitro centrale;
- d) un combattente, vince l'incontro se l'avversario "abbandona" l'incontro; un partecipante che vuole ritirarsi può segnalare la sua intenzione alzando al di sopra della testa entrambe le braccia durante il combattimento; il coach può, se necessario, "gettare la spugna" sul quadrato di gare per ritirare il proprio atleta;
- e) un partecipante vince l'incontro se il Medico certifica, su richiesta dell'Arbitro Centrale, che è stato reso inabile a proseguire l'incontro, a causa di un attacco fallosi (anche se involontario) dell'avversario. La fallosità dell'attacco è decisa dall'Arbitro centrale, dopo aver consultato il o i Co-Arbitri;
- f) un combattente vince quando all'avversario sono state comminate tre ammonizioni ufficiali (alla terza detrazione di punto);
- g) un combattente vince quando all'avversario è stata comminata una squalifica, anche al primo richiamo, per comportamento pericoloso, incontrollato (volontario o no), oppure antisportivo, da parte sua o del suo coach.
- h)

Art. 3.22 - Parità

In caso di parità vince:

1. l'Atleta che ha marcato tecniche premiate con maggior punteggio;
2. l'Atleta che ha riportato meno richiami;
3. l'Atleta che ha riportato meno uscite.
4. In caso di parità assoluta gli Atleti devono effettuare un ulteriore round di 1 minuto reale (stop al cronometro a ogni stop arbitrale).
5. In caso di ulteriore parità, l'Arbitro Centrale, sentito il parere del Co-Arbitro, assegna la vittoria secondo un insindacabile parere premiando l'Atleta che ha espresso la migliore tecnica e atteggiamento marziale e ha dimostrato una strategia impostata sull'attacco e sull'iniziativa.

Capitolo 4

Regolamento arbitrale per le gare VOVINAM di COMBATTIMENTO AGONISTICO SONG-ĐÁU

Art. 4.1 – Tipo di combattimento

1. **STOP POINT COMBAT - ĐÁU DỪNG ĐIỂM – per le Categorie CADETTI / E**

Combattimento agonistico di tipo stop-point - semi-contact

In questa specialità è previsto lo stop arbitrale ogniqualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido o per uscita dall'area di combattimento, caduta o situazione non consentita. Le tecniche devono essere controllate al contatto epidermico.

È proibito il Knock-out (K.O. sistem) con proibizione ad affondare la tecnica anche andata a vuoto.

4. **LIGHT-COMBAT - ĐÁU NHẹ - Per le Categorie JUNIORES E SENIORES**

Combattimento agonistico continuato a contatto controllato

In questa specialità le tecniche devono essere controllate al contatto epidermico e non è previsto lo stop arbitrale ogniqualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido, ma si deve fermare il combattimento per uscita dall'area di combattimento, caduta o situazione non consentita.

È proibito il Knock-out (K.O. sistem) con proibizione ad affondare la tecnica anche andata a vuoto

Art. 4.2 - 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 ed ostacoli.
3. Il **Campo di gara** si suddivide in **Area di Combattimento**, di m. 8 x 8, circondata dall'**Area di sicurezza**.
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* a seconda del numero di partecipanti.
6. Ogni *Campo di Gara*, a responsabilità del *Direttore di Gara*, deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti

Art. 4.3 – Categorie

I partecipanti sono suddivisi in categorie di *ETÀ*, *SESSO* (tutte le categorie di età sono suddivise in *Maschile* e *Femminile*) e, se possibile in base al numero degli iscritti, in *PESO* o *ALTEZZA*.

Suddivisione delle categorie di età:

Per l'appartenenza alle categorie fa fede l'anno di nascita

❖ **CAMPIONATI ITALIANI 2014**

- Cadetti CA per i nati dall'anno 2001 al 1999
- Juniores JU per i nati dall'anno 1998 al 1996
- Seniores SE per i nati dall'anno 1995 al 1973

5. **Eventuale suddivisione in Categorie di peso o altezza o accorpamenti:**

(vedere tabella all'Artt. 1.6 e 1.7 del Capitolo 1 del presente Regolamento).

Art. 4.4 - Suddivisione delle CATEGORIE

Codice	Categoria	Anno di nascita	Eventuale suddivisione per
Stile VOVINAM – Regolamento VOVINAM - Categorie CAMPIONATO ITALIANO di COMBATTIMENTO			
VV 1	Cadetti Maschile	Per i nati dal 2001 al 1999	Altezza o peso
VV 2	Cadette Femminile	Per le nate dal 2001 al 1999	Altezza o peso
VV 3	Juniores Maschile	Per i nati dal 1998 al 1996	Peso
VV 4	Juniores Femminile	Per le nate dal 1998 al 1996	Peso
VV 5	Seniores Maschile	Per i nati dal 1995 al 1973	Peso
VV 6	Seniores Femminile	Per le nate dal 1995 al 1973	Peso

Art. 4.5 – Ufficiali di Gara – Gli Arbitri

Gli Ufficiali di Gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida del Direttore di Gara e dei suoi assistenti.

Il Corpo degli Ufficiali di Gara, denominati ARBITRI nelle competizioni di COMBATTIMENTO, è determinato dal **Responsabile Nazionale U.d.G. di Settore**, e include:

un **Responsabile Arbitri** che dipende direttamente dal **Direttore di Gara**;

Nella specialità **STOP-POINT COMBAT**, per ogni campo di gara:

- un Arbitro Centrale
- un Co-Arbitro;
- un segretario di giuria e/o cronometrista.

Nella specialità **LIGHT COMBAT**, per ogni campo di gara:

- un Arbitro Centrale
- da tre a cinque Co-Arbitri di linea;
- un segretario di giuria/cronometrista;

Art. 4.6 – Compiti degli Ufficiali di Gara

Gli Ufficiali di Gara hanno il compito generale di:

- a) dedicarsi totalmente quando viene assegnato loro un compito da Direttivo della gara;
- b) giudicare indipendentemente in accordo con le regole e fare annotazioni dettagliate;
- c) ogni arbitro è responsabile della qualità del combattimento.

- **Arbitro centrale:**

Si pone sul campo di gara al centro rivolto verso il Tavolo della giuria. Impartisce gli ordini ed è il responsabile dell'Area e ne controlla l'andamento; dichiara l'inizio e la fine di ogni combattimento, l'interruzione e la continuazione; comanda il tempo controllato dal cronometrista; segnala i punti segnati dagli Atleti e eventuali penalizzazioni al tavolo di Giuria per la registrazione; designa il vincitore.

- **Co-Arbitro** nella specialità **STOP-POINT COMBAT**:

Si pone sul campo di gara di fronte all'Arbitro Centrale senza occultare le comunicazioni verso il Tavolo di giuria da parte dell'Arbitro Centrale. Lo coadiuva nelle decisioni segnalando i punti marcati dagli Atleti, anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamandone l'attenzione; dona la sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale.

- **Co-Arbitri di linea** nella specialità **LIGHT COMBAT**:

da tre a cinque. Si pongono agli angoli esterni del campo di gara. Coadiuvano nelle decisioni e segnano, su apposite tabelle, le tecniche marcate dagli Atleti. Segnalano anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamandone l'attenzione; donano la sincera opinione su ogni fase della gara quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale.

Al termine del primo round, al comando dell'Arbitro centrale, segnalano contemporaneamente con apposite palette colorate il contendente in vantaggio di punti; al termine del secondo round (o nell'eventuale round di spareggio) l'al comando dell'Arbitro centrale, segnalano contemporaneamente la vittoria del contendente che ha marcato più punti in tutti i round (sommatoria completa dei punti marcati nell'intero incontro).

Il **Segretario di giuria** ha il compito di:

- 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 in accordo con lo standard federale;
- predisporre le chiamate degli atleti;
- controllare i moduli e tabelle necessari per le competizioni;
- preparare, esaminare e verificare i risultati e le classifiche;
- consegnare i risultati al Responsabile Arbitri;
- svolgere il compito di cronometrista quando non coadiuvato da un assistente preposto.

Gli eventuali **Assistenti/Cronometristi** hanno il compito di:

- assistere il Segretario di Giuria in tutte le fasi di verbalizzazione, controllo e chiamata degli Atleti;
- controllare i tempi di combattimento e le pause quando richiesti.

Art. 4.7 – Controllo del peso o dell'altezza

1. Nell'eventualità che per una o più categorie si decida un'ulteriore suddivisione in peso o altezza per un coerente numero di iscritti, il controllo del peso o dell'altezza dei partecipanti è effettuato dagli Ufficiali di Gara incaricati.
2. I partecipanti devono presentarsi al posto designato per il peso negli orari prefissati dai comunicati associativi. Il partecipante deve essere pesato con indosso solo calzoncini e t-shirt e senza scarpe.
3. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito deve essere considerato fuori gara per rinuncia.

Art. 4.8 – Le Protezioni per gli Atleti

L'Atleta deve indossare:

- Guanti chiusi da 10/8 once
- Conchiglia, sotto i pantaloni della divisa (obbligatoria per gli uomini, facoltativa per le donne)
- Corazzina protettiva, obbligatoria;
- Caschetto protettivo, con grata obbligatoria per minorenni, facoltativa per maggiorenni;
- In alcuni casi anche negli adulti può essere richiesto il casco con la grata, in questo caso ci sarà anche l'obbligo del calzare parapiede
- Paradenti, obbligatorio per i maggiorenni anche se usato con casco con griglia;
- Paratibie completo di calzari parapiede obbligatorio per minorenni.

Art. 4.9 – Tempo

1. Ogni incontro si svolge sulla distanza di tre rounds, ciascuno di due minuti continui (stop al tempo solo su preciso ordine dell'Arbitro centrale), con 1 minuto di intervallo.
2. Per esigenze assolutamente pressanti il tempo e il numeri dei rounds possono comunque essere variati con decisione presa dal Direttore di Gara in accordo con gli Ufficiali di Gara. La decisione deve essere presa all'inizio della competizione. Nelle eliminatorie si può adottare un solo round di due minuti reali (tempo fermo ad ogni stop arbitrale).
3. In caso di parità (dopo un intervallo di 30") l'incontro è prolungato di un round supplementare di due minuti continui.

Art. 4.10 - Protocollo di gara

Gli Atleti sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.

Gli Atleti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme, la cintura distintiva di chiamata e le protezioni obbligatorie correttamente indossate.

Gli Atleti devono indossare la cintura e/o corazzina del colore distintivo della chiamata:

- Il primo Atleta chiamato è identificato dal colore rosso (đỏ)

- Il secondo Atleta chiamato è identificato dal colore nero (đen).

- In caso contrario l'Arbitro Centrale può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.

- Le **chiamate** sono intervallate nel modo seguente:

1ª chiamata: *Sulla pedana si presenti rosso enero, e si preparinorosso enero".*

Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme e le protezioni correttamente indossate, si esegue la:

2ª chiamata " *Sulla pedanasi presenti*"

Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata la

3ª chiamata: " *Ultima chiamata; sulla pedana..... si presenti.....*"

Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente, con l'uniforme correttamente indossata, è squalificato, considerandolo rinunciario.

E' il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.

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.

Al segnale dell'Arbitro Centrale, gli Atleti entrano sull'Area di Combattimento dopo aver eseguito il saluto di rispetto agli Arbitri.

Gli Atleti si dispongono al posto designato ed eseguono il saluto di rispetto della propria Associazione verso il Tavolo di Giuria all'ordine dell'Arbitro Centrale.

All'ordine dell'Arbitro Centrale gli Atleti eseguono il saluto di rispetto tra di loro.

L'Arbitro Centrale impartisce l'ordine di messa in guardia.

All'ordine dell'Arbitro centrale inizia il combattimento

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.

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.

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. 4.11 – Protocollo di gara

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

2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.

Segnali e comandi verbali dettati dall'Arbitro centrale:

1) L'Arbitro centrale invita gli Atleti chiamati ad accedere sull'area di combattimento e a posizionarsi al loro posto di inizio (**Vào sân**)

2) 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)**

3) 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)**

4) 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)**

5) 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 Associazione verso l'avversario - **Saluto (Lê)**

6) 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)**

7) L'Arbitro centrale dà il via al combattimento avvicinando a scatto le mani verso il centro e arretrando dai combattenti – **Combattere (Đấu)**

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

- 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**" (*Canh*) 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.
 - Scaduto il tempo il cronometrista deve suonare il gong.
 - Al suono del gong l'Atleta che non è pronto a riprendere il combattimento immediatamente deve essere squalificato per abbandono.
- 9) **Gesti durante l'incontro:** 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.
- Chiamare il dottore
 - Uscita dal quadrato
 - Knock down
 - Richiamo (meno 2 punti)
 - Squalifica
 - Tecnica di forbice valida
 - Tecnica di forbice valida e punti
 - Nulla di fatto
- Annuncio di un fallo:**
- Gli atleti non combattono
 - Calcio alle gambe o basso, spazzare in modo scorretto
 - Colpo basso
 - Gomito
 - Ginocchio
 - Colpo dietro al collo o afferrare dietro al collo
 - Afferrare la gamba in modo scorretto
 - Calcio ad ascia
 - Lottare
 - Spingere
 - Non ascoltare i comandi dell'arbitro
- 10) 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**"
- 11) L'Arbitro centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'atleta punito - "**Ammonizione (Phat)**"
- 12) L'Arbitro centrale su sua iniziativa (dopo aver consultato il Co-Arbitro) 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.
- 13) L'Arbitro centrale fa riprendere il combattimento con l'ordine - **Continuare (Tiép Tuc)**
Il cronometrista riattiva il computo del tempo.
- 14) 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 e il Segretario ne dichiara il nominativo.
- 15) 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)**
- 16) 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)**
- 17) 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)**
- 18) 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)**
- 19) L'Arbitro centrale invita agli Atleti a lasciare l'area di combattimento allargando le braccia con il palmo della mano verso l'alto.

Art . 4.12 - Sospensione e ripresa del combattimento

L'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento quando:

1. nella specialità **Stop-Point Combat** deve segnalare un punto valido segnato da un contendente;
2. deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
3. un contendente appoggia un piede fuori dall'area di combattimento;
4. un partecipante scivola al suolo;
5. un Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
6. l'uniforme o le protezioni si scompongono;
7. un Co-Arbitro segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa;
8. ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.

Ripresa del combattimento:

Se i concorrenti sono costretti a interrompere per cause a loro non imputabili possono riprendere il combattimento senza ammonizioni o detrazioni. In caso contrario l'Arbitro Centrale deve comminare le sanzioni previste. Per riprendere il combattimento Atleti e Arbitri ritornano al centro dell'Area.

Art. 4.13 – Intervento medico

1. In caso di infortunio l'Arbitro centrale deve chiedere l'intervento del Medico Ufficiale di Gara il quale deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto.
2. Se il medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare l'incontro, l'Arbitro deve rispettare tale decisione.
3. È compito dell'Arbitro Centrale, dopo aver consultato il Co-Arbitro, dichiarare la vittoria dell'avversario per abbandono dell'Atleta infortunato o la squalifica dell'avversario per aver eseguito una tecnica scorretta.

Art. 4.14 – Validità delle tecniche**Bersagli validi:**

la testa protetta dal caschetto (esclusa gola e zona cervicale) il tronco, davanti, di fianco, (al di sopra della cintura e sotto alla linea delle spalle)

Metodi di attacco

- Possono essere usate tutte le tecniche controllate di pugno e di calcio ad esclusione del calcio ad ascia
- Gli Atleti devono ben esprimere le caratteristiche essenziali delle tecniche di pugno e calcio dei metodi tradizionali, stile, coordinazione, velocità e controllo.
- Le tecniche valide devono toccare il bersaglio consentito e devono essere eseguite con il dovuto controllo epidermico, mai affondate o portate con inutile forza e violenza. Anche le tecniche portate a vuoto non devono superare il bersaglio, ma devono sempre essere richiamate. Nel caso contrario devono essere sanzionate.
- Sono consentite spazzate con il piede o la gamba, ma sempre a favore dell'articolazione, mai contrarie ad essa con rischio di infrazioni articolari.

Art. 4.15 - PUNTEGGI

Gli Arbitri, nelle loro valutazioni, devono tenere conto dei seguenti criteri per l'assegnazione del punteggio:

I punti sono calcolati dopo ogni serie di attacchi (non oltre 5 movimenti):

1 PUNTO

- Attacco di mano o piede sull'area valida (solo al tronco)
- Quando l'avversario cade a terra, per sua iniziativa o per colpo di mano o piede ricevuto. (assegnato solo dall'arbitro centrale)
- Tecnica di DCTC numero 3 o numero 6 non completamente chiusa. (assegnato solo dall'arbitro centrale)
- Colpire il bersaglio con una combinazione di 5 tecniche consecutive, di pugno oppure di calcio.

2 PUNTI

- Bloccare un attacco di gamba dell'avversario e farlo cadere a terra, come un **PHAN DON** (assegnati solo dall'arbitro centrale)
- Colpo di piede alla testa
- *chem quet*, destra o sinistra e *chem triet* destra o sinistra
- Colpire un bersaglio con una combinazione di 5 tecniche consecutive miste tra pugno e calcio
- Tat ma da got (come tecnica phan don dam moc 4), destra e sinistra
- DCTC 3, 6, 7, 8, 9, 10 ben eseguite
-

RIEPILOGO DEI PUNTI

TECNICHE	PUNTI
PUGNI	1
CALCIO AL CORPO	1
CALCIO AL VOLTO	2
FAR CADERE L'AVVERSARIO	1
CHEM QUET – CHEM TRIET – TAT MA DA GOT	2
PHAN DON DI GAMBA	2
SEQUENZA DI MAX 5 PUGNI	1
SEQUENZA DI MAX 5 CALCI	1
SEQUENZA DI MAX 5 TECNICHE MISTE	2
DON CHAN TAN CONG (3-6-7-8-9-10) ESEGUITA IN MODO CORRETTO ***	2
DON CHAN TAN CONG 3-6 SENZA UN PERFETTO AGGANCIO **	1
KNOCK DOWN PIU' DI 3 SECONDI RIALZANDOSI PRIMA DEGLI 8 SECONDI	2

*****Don Chan Tan Cong ben fatta:**

- Le DCTC 3 e 6 ben fatta è quando entrambe le gambe restano ben chiuse anche una volta a terra.
 - Le DCTC 7 e 10 sono ben fatte quando un piede tocca la testa e un oil corpo.
 - Le DCTC 8 e 9 sono ben fatte entrambe le gambe toccano l'avversario facendolo cadere oppure arretrare in modo evidente.
- Per le DCTC 7-8-9-10 non è possibile assegnare 1 solo punto.

****Don Chan Tan Cong senza perfetto aggancio:**

- Le DCTC 3 e 6 possono dare solo 1 punto nel caso al termine della tecnica nel cadere a terra le gambe non sono perfettamente chiuse.

Art. 4.16 - Nessun punto deve essere assegnato se:

1. 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;
2. un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
3. un colpo valido va a segno dopo lo "stop" dell'Arbitro Centrale (se è contemporaneo allo stop arbitrale è valido);
4. un colpo colpisce, anche un bersaglio valido, con troppa potenza e senza controllo epidermico;
5. un combattente scivola palesemente a terra per squilibrio anche eseguendo una tecnica valida di calcio o pugno;
6. un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento;
7. l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.
8. se l'avversario subisce un knock-down

Art. 4.17 – Azioni e tecniche proibite

1. E' proibito attaccare la gola, la zona cervicale, la colonna vertebrale, le articolazioni, il basso ventre, colpire con le dita gli occhi, le gambe
2. E' proibito l'utilizzo delle testate, gomitate, ginocchiate, calcio ad ascia, tecniche atte a proiettare o slogare le articolazioni.
3. È vietato portare spazzate o falciate contrarie alle articolazioni, con rischio di infrazioni articolari.

Art. 4.18 - Avvertimenti ed ammonizioni per azioni proibite

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere "richiamati verbalmente" o "ammoniti ufficialmente":

- a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata;
- b) affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
- c) perpetrare azioni confuse o rissose;
- d) usare eccessiva ed irragionevole forza e violenza;
- e) attaccare o colpire le parti proibite;
- f) afferrare, bloccare, avvinghiarsi o aggrapparsi all'avversario;
- g) spingere con le braccia per far uscire dall'area l'avversario;
- h) attaccare prima del via e dopo lo stop dell'Arbitro;
- i) voltare la schiena o la testa senza eseguire parate o schivate;
- j) evitare il combattimento; perdere tempo; muoversi lungo la linea di confine dell'area di gara per sfuggire al combattimento; rimanere ancora inattivo per 10 secondi dopo il sollecitamento a combattere da parte dell'Arbitro Centrale;
- k) richiedere il time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio;
- l) esporsi pericolosamente rischiando di provocare un attacco, non voluto, da parte dell'avversario;
- m) fingere lesioni;
- n) comportarsi in modo antisportivo, con parole o gesti, anche da parte del Coach;
- o) disobbedire agli ordini dell'Arbitro;
- p) parlare durante il combattimento;
- q) uscire dall'area di combattimento appoggiando anche un solo piede fuori da essa.
- r) *N.B.:* Un comportamento grave può comportare l'immediata squalifica.

Art. 4.19 – Richiami e Penalità**Richiamo verbale:**

Un Ufficiale di Gara può richiamare verbalmente un Atleta o il suo Coach per un'azione scorretta lieve, considerata pienamente involontaria che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo della manifestazione, anche al di fuori della sua performance; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo richiamo il Giudice deve procedere all'*ammonizione*.

- **1 punto in meno:**
all'Atleta che esce in modo volontario con due piedi dall'area di gara.
- **2 punti in meno:**
 - Quando un atleta al termine dell'incontro non ha tentato una tecnica di DCTC.
 - Richiamo ufficiale da parte dell'arbitro.

ANDARE FUORI DALL'AREA DI GARA CON ENTRAMBE LE GAMBE	-1
NON TENTARE L'ESECUZIONE DI UNA DCTC nei 3 ROUNDS	-2
RICHIAMO UFFICIALE DALL'ARBITRO	-2

Al terzo richiamo deve essere comminata la Squalifica.

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

- La **squalifica tecnica** è comminata a un concorrente quando:
 - 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;
 -
- La **squalifica disciplinare** è comminata a un concorrente quando:
 - è richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo;
 - compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.
 - nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare agli eventuali combattimenti successivi della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.
 - Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.
 - Uso di doping

L'atleta potrà ricevere un richiamo o una squalifica dall'arbitro senza passare dagli avvertimenti quando:

- Il suo comportamento non assolutamente corretto e continua a non rispettare gli ordini dati dall'arbitro.
- Il suo comportamento è offensivo nei confronti dell'avversario, allenatori, arbitro, organizzazione e pubblico.
- Esegue volontariamente dei divieti.
- Colpisce l'avversario con una tecnica irregolare o senza controllo provocandone il Knock-Out.
- Vincere un incontro violando le regole impedisce la continuazione della competizione.

Art. 4.20 - Assegnazione della vittoria

La vittoria è assegnata al termine del combattimento all'Atleta che ha ottenuto il miglior punteggio marcando tecniche valide su bersagli validi in tutti i round previsti. Inoltre:

1. nell'eventualità di una notevole disparità di tecnica da parte dei combattenti da rendere inutile continuare l'incontro
2. Nella specialità Stop-Point Combat al 12° punto di disparità deve essere assegnata la vittoria (è compito del Segretario di Giuria far fermare l'incontro con un colpo di gong e segnalare la raggiunta disparità);
3. un combattente, vince l'incontro se l'avversario, non è in grado di continuare l'incontro entro un minuto con le protezioni e l'uniforme a posto (tempo di "stallo", richiesto dall'Arbitro centrale al cronometrista) o su certificazione del medico, quando richiesto specificatamente dell'Arbitro centrale;
4. un combattente, vince l'incontro se l'avversario "abbandona" l'incontro; un partecipante che vuole ritirarsi può segnalare la sua intenzione alzando al di sopra della testa entrambe le braccia durante il combattimento; il coach può, se necessario, "gettare la spugna" sul quadrato di gare per ritirare il proprio atleta;
5. un partecipante vince l'incontro se il Medico certifica, su richiesta dell'Arbitro Centrale, che è stato reso inabile a proseguire l'incontro, a causa di un attacco fallosso (anche se involontario) dell'avversario. La fallosità dell'attacco è decisa dall'Arbitro centrale, dopo aver consultato il o i Co-Arbitri;
6. un combattente vince quando all'avversario sono state comminate tre ammonizioni ufficiali (alla terza detrazione di punto);
7. un combattente vince quando all'avversario è stata comminata una squalifica, anche al primo richiamo, per comportamento pericoloso, incontrollato (volontario o no), oppure antisportivo, da parte sua o del suo coach.

Art. 4.21 – Parità – Vittoria per vantaggio

L'incontro non può terminare pari.

Vittoria per vantaggio

Nel caso al termine dell'incontro I due atleti si trovano a parità di punteggio vince:

- a) l'atleta che ha vinto l'ultimo round.
- b) l'atleta che ha eseguito combattuto maggiormente in attacco rispetto all'avversario (applicabile solo senza il sistema elettronico)
- c) l'atleta che ha commesso meno falli e ha condotto meglio l'incontro
- d) l'atleta che ha registrato il peso inferiore.
- e) sorteggio.