



**REGOLAMENTO
NAZIONALE
PER LE
COMPETIZIONI
DI WUSHU
SANDA e SEMI SANDA**

Articolo 1

Condizioni e requisiti

Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico e, nel caso del sanda a contatto pieno, deve aver sostenuto la visita per la pratica di discipline con il KO (Tipo B5); tale certificazione deve essere esibita alle operazioni di peso.

L'atleta deve essere munito di documento di riconoscimento valido.

Il concorrente deve presentare il proprio tesserino rilasciato dall'ACSI.

Articolo 2

Tipo e sistema di competizione

I campionati nazionali verranno organizzate invitando il primo ed il secondo classificato delle precedenti selezioni regionali. Qualora ci fossero regioni dove, per mancanza di un numero adeguato di società, non si riesca ad effettuare la selezione regionale, sarà cura del responsabile tecnico regionale predisporre una rappresentativa che sarà di fatto qualificata ai nazionali.

Le competizioni possono essere sia individuali che a squadre.

Sara' possibile organizzare trofei nazionali open (senza selezioni regionali per l'accesso).

Nel Sanda è previsto il contatto pieno e, quindi, il KO mentre nel light Sanda è previsto il contatto leggero

I minorenni e la categoria master (35/45 anni) possono partecipare solo a gare di lightsanda.

Per i maggiorenni l'incontro di lightsanda e sanda si sviluppa su due round di du minuti con intervallo di uno. In caso di parità si procede al terzo round.

L'incontro di sanda semipro si articola con tre ruond da tre muniti obbligatori. Per i bambini da sei a dodici anni non compiuti l'incontro si svolge su due riprese da un minuto e mezzo ciascuna.

Nel corso del round i contendenti si scambieranno tecniche senza interruzione arbitrale tranne in caso di proiezione, di uscita dall'area di gara , di infortunio o se l'arbitro centrale ravvisa la necessità che uno o tutti e due i contendenti risistemino le protezioni indossate.

Categorie di età e peso:

Speranze

Da 6 a 12 anni non compiuti maschi e femmine insieme con differenza di massimo un anno e massimo 4 chili.

Juniores

Con categorie maschile e femminile

Da 12 a 14 non compiuti

Da 14 a 16 non compiuti

Da 16 a 18 non compiuti

Seniores

Da 18 a 35 non compiuti

Categorie di peso:

Femminili

-35, -40, -45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80

Maschili

-45, -50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, -85, -90, +90

Articolo 3

Operazioni di peso.

Possono accedere alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni di accesso alle gare.

Le operazioni di peso degli atleti sono effettuate dal gruppo arbitrale. Può assistere alle operazioni di peso solamente un Responsabile per Società limitatamente ai propri atleti

I concorrenti sono pesati una sola volta in slip o pantaloncini, nel luogo designato, con tolleranza di **500 gr.** (maschi e femmine).

Le operazioni di peso dei concorrenti devono terminare due ore prima dell'inizio della competizione.

Un concorrente, il cui peso non sia conforme ai requisiti della categoria e che non possa raggiungere il peso dichiarato viene squalificato.

Articolo 4

Sorteggi.

I sorteggi vengono effettuati a cura dell'organizzazione subito dopo la scadenza delle iscrizioni (mediante una settimana prima della competizione).

Il sorteggio viene esposto prima dell'inizio delle competizioni.

.

Articolo 5

Abbigliamento dei concorrenti e protezioni.

Durante il combattimento, gli atleti devono indossare una maglietta con o senza maniche ed un pantaloncino sotto il quale deve essere indossata la conchiglia.

Protezioni obbligatorie sono i guantoni chiusi (8, 10 e 12 onces a seconda del peso ed a discrezione dell'organizzazione), caschetto (con grata obbligatoria per i minorenni e vietata per i maggiorenni), paradenti, corpetto e parastinchi/parapiedi (a piedi nudi), per gli uomini la conchiglia ed il paraseno per le donne.

Vietato indossare accessori di qualunque tipo (orecchini, piercing, fasciature rigide ecc.)

Articolo 6

Protocollo di gara.

Al momento della presentazione i concorrenti saluteranno il pubblico con "palmo e pugno".

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

Per ogni incontro si effettuerà la prima chiamata degli atleti, dopo 60 secondi si effettuerà una seconda chiamata e dopo ulteriori 60 secondi la terza ed ultima chiamata. L'atleta che non sia nell'area di gara alla terza chiamata viene squalificato decretando la vittoria dell'avversario.

Articolo 7

Altre disposizioni concernenti la competizione.

Gli ufficiali di gara devono concentrarsi sulla competizione evitando di parlare con altre persone. Devono restare alle postazioni assegnate fintantoché il capogiudice non dia loro il permesso di alzarsi.

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

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

Prima dell'annuncio della fine di un incontro, i concorrenti non possono lasciare la pedana, a meno che non abbiano riportato lesioni, non potranno togliere le protezioni (ad eccezione del caschetto e del paradenti).

E' proibito categoricamente ogni tipo di doping

Articolo 8

Abbandono.

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

In caso di evidente disparità di forza tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un concorrente, il segno di abbandono può essere mostrato dall'allenatore o dallo stesso concorrente per alzata di mano.

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

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

Articolo 9

Composizione del Collegio arbitrale.

E' prevista la presenza di un capoarbitro nominato dall'organizzazione e di un arbitro responsabile per ogni area di gara, nel caso di una sola area di gara il capoarbitro farà anche funzioni di responsabile di area.

Il Capoarbitro ha il compito di:

Verificare ed assicurare che l'area di gara, gli strumenti, e quanto altro necessario sia pronto per dare inizio alla competizione.

Verificare lo stato e le generalità dei concorrenti e la validità dei moduli di iscrizione.
Supervisionare alle operazioni di peso, di sorteggio e di allestimento del calendario incontri.

Stabilire la distribuzione dei vari colleghi arbitrali per le varie aree di gara.
Stilare il rapporto finale delle competizioni con gli esiti.

Il corpo arbitrale di un incontro è composto da un arbitro centrale, quattro arbitri laterali, un addetto alla verbalizzazione e un cronometrista.

L'arbitro centrale ha il compito di:

Essere responsabile del suo corpo arbitrale

Supervisionare e dirigere il lavoro degli arbitri laterali, del cronometrista e del verbalizzante.

Annuncia l'esito di ogni round e l'esito finale dell'incontro.

Verificare le protezioni dei concorrenti ed accertare la sicurezza della competizione.

Decidere su :Atterramento, primo atterrato, caduta dalla pedana, richiamo, ammonizione, passività, conteggio del tempo, interruzione per soccorso in caso di infortunio.

L'arbitro laterale ha il compito di:

Registrare su apposito modulo il punteggio ottenuto dai concorrenti nel quale annoterà il punteggio relativo ad ogni tecnica che egli riterrà di attribuire, sommandovi quelli relativi alle segnalazioni dell'arbitro centrale in occasione di proiezioni e sottraendo quelli relativi alle penalizzazioni..

Mostrare rapidamente il risultato di un giudizio e contemporaneamente al segnale dell'arbitro centrale alla fine di ogni round.

Al termine di ogni incontro firmare la scheda relativa al punteggio che verrà poi messa agli atti.

Gli addetti alla verbalizzazione hanno il compito di:

Collaborare alle dipendenze del capoarbitro per la verbalizzazione delle operazioni di peso e per la stesura dei tabulati e dei calendari degli incontri.

Registrare quante volte un concorrente esce dall'area di gara (due uscite = perdita di round).

Registrare i risultati di ogni round espressi dagli arbitri laterali e trasmetterli all'arbitro centrale ed alla fine dell'incontro segnalare il vincitore all'arbitro centrale.

Il cronometrista ha il compito di:

Verificare che il gong ed il cronometro siano funzionanti.

Essere responsabile del cronometrando della competizione, interrompendo il cronometro ad ogni pausa e riattivandolo alla ripresa.

Suonare il gong per annunciare la fine del round.

Il verdetto della giuria è inappellabile.

Articolo 10

Colpi.

Possono essere utilizzate tecniche di attacco e di difesa di qualsiasi stile o scuola di arte marziale o sport da combattimento.

E' possibile colpire testa, busto, coscia, mentre è vietato colpire nuca, collo, e inguine.

Vietato attaccare l'avversario con la testa, il gomito o il ginocchio o fare leva sulle articolazioni, vietato anche far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana o, intenzionalmente, proiettarlo o immobilizzarlo con il proprio peso sul tappeto; vietato infine colpire l'avversario caduto al tappeto.

Articolo 11

Criteri per l'attribuzione dei punteggi.

Attribuzione di DUE punti:

Un concorrente si aggiudica **2** punti se:

- Il suo avversario cade fuori la pedana,
- Rimanendo in piedi, fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi);
- colpisce l'avversario con calcio alla testa;
- fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi (entro 2 secondi);
- il suo avversario viene contato dal giudice di pedana;
- l'avversario viene richiamato con ammonizione grave;

Attribuzione di UN punto.

Un concorrente si aggiudica **1** punto se,

- colpisce l'avversario, in una parte valida, con una tecnica di mano;
- colpisce l'avversario sulla coscia o al busto con una tecnica di gamba;
- utilizzando mosse tecniche, entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione, ma l'avversario cade per primo;
- fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente;
- l'avversario mostra passività per otto secondi dopo essere richiamato di attaccare;
- l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane per più di tre secondi;
- l'avversario ha un ammonizione lieve;

Nessun punto attribuito.

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando:

- durante il combattimento, non vengono impiegati in modo chiaro ed evidente alcuna tecnica e colpi;
- entrambi i concorrenti finiscono al tappeto o fuori la pedana simultaneamente;
- un concorrente, trattenuto in una presa, colpisce l'avversario.

Articolo 12

Ammonizione lieve, ammonizione grave e squalifica.

Sono considerati ammonizioni lievi i seguenti comportamenti.

- bloccare completamente le braccia dell'avversario;
- richiedere un *time-out* quando ci si trovi in una posizione di svantaggio;
- impartire direttive ai concorrenti quando sia in corso il combattimento;
- atteggiamento scorretto nei confronti dei giudici e mancato rispetto nei confronti delle loro decisioni;

- gridare o parlare a voce alta quando il combattimento sia in corso,
- rinviare deliberatamente il combattimento,
- entrare in area senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
- condotta del concorrente in violazione del protocollo.
- attaccare l'avversario prima del *segnale "Start"* o dopo il segnale *"Stop"* -
- colpire intenzionalmente l'avversario su parti proibite,
- colpire l'avversario utilizzando colpi proibiti.

Per queste infrazioni verrà assegnato un punto all'avversario

Sono considerati ammonizioni gravi i seguenti comportamenti :

- Reiterare intenzionalmente una infrazione lieve dopo essere stato già sanzionato.
- Offendere platealmente l'arbitro, l'avversario o il tavolo giuria.

Per queste infrazioni verranno assegnati due punti all'avversario

La squalifica viene comminata quando si sommano sei punti di penalità (sommando eventuali ammonizioni lievi e gravi) in un round.

Articolo 13 Sospensione del combattimento.

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

Un concorrente finisce al tappeto o al di fuori della pedana (ad eccezione dei casi intenzionali);

- se viene attribuita una ammonizione ad un concorrente;
- se viene leso uno dei concorrenti ,
- se i concorrenti si trattengono per le braccia senza attaccare, o attaccando senza esito, per più di due secondi;
- se un concorrente cade sul tappeto intenzionalmente e vi resta per più di tre secondi;
- se un concorrente, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obiettivo impedimento;
- se il capogiudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;
- se si verificano problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo,
- se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'area di gara;
- se entrambi i concorrenti non attacchino e se uno di loro, dopo sollecitato, mostri passività per otto secondi.

Per perdita di sangue la prima interruzione consentita per tamponare sarà di un minuto. Nello stesso round sarà consentita solo un'ulteriore sospensione di 30 secondi. Dopodiché sarà decretata la perdita del round.

Articolo 14 Vincitore e Perdente.

La Vittoria assoluta viene proclamata quando:

- in caso di evidente disparità di forza tra i due concorrenti, l'arbitro centrale, con approvazione di almeno due degli arbitri laterali , può proclamare vincitore dell'incontro il concorrente più forte.
- un concorrente, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, atterra l'avversario che resta al suolo per dieci secondi, o se l'avversario, pur restando in piedi, si trovi in uno stato semincoscienza.
- uno dei due contendenti ha subito lesioni o accusi malore nel corso del combattimento, senza che vi sia stata azione fallosa, e sia impossibilitato a continuare l'incontro.
- Se durante un incontro, l'atleta viene colpito pesantemente con tecnica valida e viene contato per 3 volte.
- Il risultato di ogni incontro verrà determinato in accordo con i giudizi emessi dagli arbitri laterali i quali alla fine di ogni **round** ne assegneranno la vittoria o la parità.
- Se durante un **round**, un concorrente riceve un forte colpo, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, ed a seguito del quale è contato fino a 8 secondi la seconda volta, il suo avversario si aggiudica il **round** stesso.
- Un concorrente si aggiudica il **round** se l'avversario, a seguito di azione, esce fuori dalla pedana per due volte nel corso dello stesso **round**
- **L'attribuzione del round avviene con i seguenti criteri:**
 1. **nel caso di verdetto a favore di tre laterali.**
 2. **nel caso di verdetto a favore di due laterali e di verdetto di parità di almeno uno degli altri.**
- **La parità nel round viene sancita con i seguenti criteri:**
 1. **tre laterali emettono verdetto di parità'**
 2. **due laterali emettono verdetto di parità' e gli altri due votano in modo difforme.**

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

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

Se durante un combattimento un concorrente dichiara di essere stato lesa a seguito di azione fallosa dell'avversario, vince l'incontro solo se la lesione stessa viene riscontrata dal responsabile medico.

Se durante un combattimento un concorrente viene lesa a seguito di azione fallosa dell'avversario che lo impossibilita a competere ancora, e ciò sia accertato dal responsabile medico, vince l'incontro ma non potrà partecipare alle fasi successive della competizione.

Articolo 15

Classifiche delle squadre

Punti di classifica:

Ai primi due classificati di ogni categoria saranno rispettivamente attribuiti 4 e 2 punti.

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

vince la squadra che possiede il maggior numero di primi classificati. Se persiste la parità vince la squadra che abbia ricevuto il minor numero di richiami. Se malgrado ciò la parità sussiste, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.

Articolo 16

Area di Gara

L'area di gara può essere costituita da una piattaforma con la struttura in legno, sollevata da terra massimo 60 cm e di dimensioni 800 cm x 800 cm; deve essere ricoperta da un rivestimento soffice con un telo in superficie oppure costituita da materassine dai 3 ai 4 cm di spessore di dimensione 800 cm x 800 cm, con zona di sicurezza di 100 cm nel perimetro.

In alternativa si usano materassine di 10x10 dove l'ultimo metro perimetrale è di colore differente dal centro.

Articolo 17

Accessori.

Palette colorate, quattro nere e quattro rosse, indicano il vincitore o la parità fra i concorrenti (se gli arbitri le alzano entrambi incrociate).

Due cronometri (uno di riserva).

un megafono o impianto amplificazione

Un gong, un cavalletto, un martello

Due scale metriche.