

# REGOLAMENTO INTERNAZIONALE PER LE GARE DELLA 14<sup>a</sup> COPPA DEL MONDO

## CAPITOLO 1. Informazioni generali

**SEZIONE 1.** La competizione internazionale di arti marziali comprende combattimento a due a mani nude e gara dimostrativa. Tutti i concorrenti devono attenersi al regolamento della competizione.

**SEZIONE 2.** La gara dimostrativa individuale del massimo livello e la gara dimostrativa di gruppo comprendono le tre seguenti categorie: (1) Tecniche di pugno: stile normale, stile tradizionale, stile interno ecc. (2) Armi: tutti i tipi di armi lunghe e corte. (3) Tecniche speciali: Qi-gong, Qing-gong e abilità speciali. (Tutte le armi e tutti gli attrezzi devono essere approvati dal comitato).

**SEZIONE 3.** Tutti i concorrenti devono essere esperti nelle tecniche di pugno e avere un'abilità speciale nelle arti marziali.

**SEZIONE 4.** Ogni partecipante alle gare a due a mani nude o alle gare dimostrative di massimo livello individuali e alle dimostrazioni di gruppo deve essere valutato dal comitato ed essere in possesso del certificato di ammissione per poter prendere parte alla competizione. \* La valutazione di ammissibilità per la gara a mani nude deve essere conforme alla Sezione 16 del presente regolamento.

## CAPITOLO 2. Campo di gara ed equipaggiamento

**SEZIONE 5.** Campi di gara

1. Campo di gara per il combattimento a due a mani nude: (1) Il campo per le gare a due a mani nude è un quadrato di 10-12 metri di lato, liscio e dotato di una leggera elasticità. (2) Il campo è delimitato da una doppia linea. Lo spazio dentro la linea interna è riservato alla competizione. La linea esterna serve a impedire che il pubblico entri nel campo di gara.

2. Campo per le dimostrazioni: lo stesso descritto sopra.

**SEZIONE 6.** Equipaggiamento

1. Divisa: tutti i concorrenti devono provvedere alla propria divisa. Non c'è alcuna proibizione per il colore della divisa.

2. A fornire le cinture ai concorrenti provvederà il comitato.

3. Sono ammessi soltanto gli accessori protettivi forniti dal comitato.

## CAPITOLO 3. Compiti del personale di gara

**SEZIONE 7.** La competizione ha un giudice capo generale e un vice giudice capo generale incaricati di

1. Spiegare le regole di gara e risolvere i dubbi. 2. Assegnare le mansioni ai giudici.

3. Controllare i risultati delle gare.

4. Annunciare i vincitori.

5. Il vice giudice capo generale assume i compiti del giudice capo generale quando questi è assente.

**SEZIONE 8.** Giudici capo esecutivi

1. Presiedono la gara. 2. Applicano le regole. 3. Annunciano il vincitore di ogni gara

**SEZIONE 9.** Giudici di punteggio

1. Determinano i punteggi della gara. 2. Registrano i falli e detraggono i punti.

**SEZIONE 10.** Personale di esame

1. Esegue le operazioni di peso, controlla l'equipaggiamento, fa l'appello e guida i concorrenti in campo e fuori del campo.

2. Consegna gli elenchi dei concorrenti nelle competizioni di gruppo.

**SEZIONE 11.** Personale di registro

1. Registra e calcola i punteggi, presenta i risultati al giudice capo per la firma e poi li inoltra agli annunciatori. 2.

Archivia i documenti di tutti i concorrenti.

**SEZIONE 12.** Cronometristi e annunciatori

1. I cronometristi devono informare gli annunciatori tre minuti prima della gara perché ne annuncino la preparazione.

2. Tengono nota dei tempi di gara, pausa e interruzione. 3. Danno il segnale per l'avvio e la fine della gara e annunciano la squadra vincente e i vincitori individuali.

**SEZIONE 13.** Comitato di arbitraggio e giudicante

1. Ci sono un giudice arbitro capo, un vice giudice arbitro capo e diversi elementi del personale arbitrale giudicante che:

1. Spiegano le regole delle gare dimostrative, risolvono i conflitti, controllano i risultati delle competizioni e annunciano i vincitori.

(2) Il vice giudice arbitro capo assume i compiti del giudice arbitro capo quando questi è assente.

2. Personale arbitrale giudicante: (1) Valuta i punteggi delle gare dimostrative. (2) Valuta i meriti per i premi d'onore speciali.

#### **SEZIONE 14.** Amministratori del campo di gara

1. Un amministratore capo, diversi amministratori e cassieri. 2. Mantengono la sicurezza e l'ordine. 3. Gestiscono tutti gli affari delle gare. 4. Gestiscono i biglietti.

#### **SEZIONE 15.** Personale medico

1. Pronto soccorso. 2. Assistenza sanitaria per tutti i concorrenti. 3. Determina se un concorrente può continuare a gareggiare. 4. Esamina se necessario lo stato di salute del concorrente.

### **CAPITOLO 4. Gara a due mani nude**

#### **SEZIONE 16.** Classificazione

UOMINI. Divisi in cinque categorie

CATEGORIA 1. (Pesi leggeri): meno di 120 lb. (meno di 54 kg)

CATEGORIA 2. (Pesi medi): 120–140 lb. (54–63 kg)

CATEGORIA 3. (Pesi supermedi) 140–160 lb. (64–73 kg)

CATEGORIA 4: (Pesi massimi): 160–180 lb. (74–82 kg)

CATEGORIA 5 (Pesi supermassimi): più di 160 lb. (più di 82 kg)

\*DONNE. Divise in cinque categorie

CATEGORIA 1. (Pesi leggeri): meno di 110 lb. (meno di 50 kg)

CATEGORIA 2. (Pesi medi): 110–130 lb. (50–59 kg)

CATEGORIA 3. (Pesi supermedi): 130–150 lb. (60–67 kg)

CATEGORIA 4: Pesi massimi): 150–170 lb. (68–77 kg)

CATEGORIA 5: (Pesi supermassimi): più di 170 lb. (più di 77 kg)

Categoria bambini e giovani: gruppo bambini (meno di 12 anni). Gruppo giovani (13-17 anni).

° Combattimento di gruppo a due per gradi: 1°-4° grado, oltre il 5° grado

#### **SEZIONE 17.** Punteggio

1. COLPIRE LA PARTE DELLA TESTA:

(1) Colpire una volta la testa (tranne la zona proibita) o atterrare l'avversario colpendolo procura un punto.

(2) Colpire la testa o il volto dell'avversario facendolo sanguinare causa la detrazione di 2 punti.

2. COLPIRE LA PARTE SOTTO IL COLLO:

(1) Colpire con un pugno o un calcio qualsiasi parte sotto il collo (tranne la zona proibita) procura un punto.

(2) Atterrare l'avversario con un colpo o un calcio (compreso il caso in cui tocca terra con una mano un ginocchio) procura tre punti.

(3) Atterrare l'avversario sgambettandolo procura un punto. Farlo uscire dal campo di gara sgambettandolo procura tre punti. Nessun punteggio se cadono entrambi i contendenti. In caso di combattimento violento il giudice infliggerà l'ammonizione.

(4) Costringere l'avversario a uscire dal campo di gara procura un punto. Nessun punteggio se l'avversario viene spinto fuori campo a due mani o se entrambi i contendenti sono fuori campo.

3. VINCITORE. (1) Vince l'incontro chi atterra l'avversario tre volte colpendolo (con l'eccezione dei colpi alla parte della testa).

(2) Vince l'incontro chi immobilizza l'avversario se questi non riesce a liberarsi entro cinque secondi o dà il segnale di resa.

(3) Vince l'incontro chi solleva l'avversario sopra le proprie spalle.

(4) Vince l'incontro chi colpendo con forza l'avversario lo atterra o lo fa uscire dal campo di gara se non riesce a riprendere il combattimento entro dieci secondi (se torna a combattere entro nove secondi l'attaccante ottiene un punto).

(5) Vince il combattimento chi ottiene più punti in tre incontri. In caso di parità di punteggio il vincitore sarà stabilito in base ai seguenti criteri: a. Vince chi ha commesso meno falli. b. Vince chi ha all'attivo più attacchi tecnici. c. Vince chi ha spirito più elevato e migliore tecnica di Kung Fu.

#### **SEZIONE 18.** Falli e divieti

1. È proibito attaccare queste parti del corpo: 1. Occhi 2. Gola 3. Zona dell'inguine 4. Parte posteriore della testa.

2. Detrazione di punti: (1) Detrazione di tre punti per il primo fallo (un fallo grave può causare l'annullamento del diritto del concorrente di continuare a partecipare alla competizione). (2) Annullamento del diritto di gareggiare per la seconda infrazione. Nel caso di lesione intenzionale dell'avversario l'autore dell'infrazione sarà tenuto responsabile di attacco illegale e gli saranno addebitate le spese mediche.

3. Altre infrazioni: (1) Contro il giudice.

(2) Attaccare prima che il giudice dia il segnale di avvio del combattimento.

- (3) Continuare a combattere dopo che il giudice ha dato il segnale di chiusura.
- (4) Continuare a combattere quando l'avversario a terra (questa condotta è considerata lesione intenzionale).
- (5) Continuare a combattere quando l'avversario e all'esterno del campo di gara.

#### 4. Penalità:

1. Ammonizione per la prima infrazione (tranne i casi (4) e (5) in 3 qui sopra).
2. Detrazione di due punti per la seconda infrazione (tranne i casi (4) e (5) in 3 qui sopra).
- (3) Squalifica per la terza infrazione.
- (4) Detrazione di tre punti per la prima infrazione dei casi (4) e (5) in 3 e squalifica per la seconda infrazione.

#### **SEZIONE 19. Durata e regole della gara**

1. Due minuti per ogni incontro (un minuto per i bambini).
2. Un minuto di intervallo fra gli incontri.
3. Vince la gara il vincitore di due incontri (è necessario finire tre incontri).

### **CAPITOLO 5. Regole di interruzione per infortunio**

#### **SEZIONE 20. Interruzione per infortunio**

1. Quando un concorrente si infortuna il giudice esecutivo chiede l'interruzione della gara. Durante l'interruzione è vietato al concorrente parlare ad altri.
2. La durata dell'interruzione deve essere detratta dalla durata totale della gara.
3. È necessario il permesso del medico perché la persona infortunata possa continuare a combattere. Se l'interruzione supera cinque minuti l'infortunato sarà escluso dalla gara.

### **CAPITOLO 6. Regole di punteggio e giudizio**

#### **SEZIONE 21. Punteggio**

1. In ogni incontro i quattro giudici di punteggio sono divisi in due gruppi, rosso e blu, che assegnano i punti e prendono nota dei falli indipendentemente l'uno dall'altro.
2. I due gruppi rosso e blu di giudici prendono posizione in angoli diagonalmente opposti del campo di gara.
3. La notifica della detrazione di punti per fallo da parte del gruppo rosso (blu) sarà segnalata con la mano dal giudice esecutivo ai giudici di punteggio del gruppo rosso (blu) perché ne prendano nota. In ciascun incontro il punteggio effettivo del gruppo rosso (blu) è la somma dei punti assegnati e detratti divisa per due. I giudici di punteggio riferiscono i punteggi da loro registrati al giudice capo perché determini e annunci il vincitore di ogni incontro.

#### **SEZIONE 22. I vincitori**

1. Chi vince due incontri su tre è il vincitore della gara. Al termine di ogni gara il giudice capo annuncia il vincitore e poi il giudice esecutivo solleva il braccio del vincitore per mostrare che ha vinto.
2. Se al termine di tre incontri i due contendenti sono in parità il giudice capo convocherà i giudici esecutivi e i giudici di punteggio per stabilire il vincitore in base alle regole della Sezione 17.3.(5). Non sono ammesse obiezioni da alcuna delle due parti: Se non è possibile stabilire il vincitore in base alle regole si disputerà un incontro supplementare.

### **CAPITOLO 7. Punteggio delle dimostrazioni**

#### **SEZIONE 23. Durata della dimostrazione**

1. Esibizione individuale: limitata a tre minuti (con l'eccezione dell'evento speciale).
2. Esibizione di gruppo: limitata a dieci minuti (con l'eccezione dell'evento speciale).

#### **SEZIONE 24. Criteri di giudizio**

1. Spirito e comportamento: 15 punti.
2. Divisa e cerimonia: 15 punti.
3. Tecnica di Kung-Fu: 70 punti (mano, occhio, corpo, metodo, passi, stile e movimento prescritto di Qi 10 punti ciascuno). Il punteggio totale è 100 punti.

### **CAPITOLO 8. Reclami**

#### **SEZIONE 25. Procedura dei reclami**

1. Il reclamo per la qualifica di concorrente deve essere inviato, per scritto e firmato, al comitato di arbitraggio, la cui decisione è definitiva.
2. Le dispute per le gare a mani nude o per le dimostrazioni saranno risolte dalla decisione del giudice capo di arbitraggio.
3. Tutti gli altri reclami possono essere fatti a voce, tuttavia occorre presentare al comitato entro 30 minuti una dichiarazione scritta, in mancanza della quale il reclamo non sarà valido.
4. Chi non segue la procedura di reclamo e turba l'ordine della competizione ne sarà escluso e perderà il diritto di partecipazione.

#### **SEZIONE 26. QUESTO REGOLAMENTO SARÀ IN VIGORE DOPO L'APPROVAZIONE DA PARTE DEGLI ENTI GOVERNATIVI COMPETENTI.**

# **DING BU SHUANG TUI SHOU**

## **SPINTA DELLE MANI IN POSIZIONE FISSA**

### **Regolamento Generale**

1. Categorie Maschile e Femminile
2. Et : dai 18 ai 50 anni
3. Categorie di peso:  
(1) 60 kg (-60 kg); (2) 70 kg (-70 kg); (3) 80 kg (-80 kg); (4) 90 kg (-90 kg); (5) 90 kg (+90 kg)

### **2. Saluto**

- (1) Prima di entrare nell'area di gara salutare con il palmo sinistro che abbraccia il pugno destro.
- (2) L'arbitro centrale volge il saluto verso il tavolo della giuria.
- (3) Gli Atleti salutano l'arbitro centrale
- (4) Gli Atleti salutano il tavolo della giuria
- (5) Gli atleti salutano il pubblico
- (6) Gli atleti si salutano tra di loro.

### **3. Abbigliamento**

- (1) Maglietta a maniche corte, pantaloni lunghi, calzature sportive da Wushu.
- (2) Non sono permesse scritte o loghi pubblicitari.
- (3) Non sono permessi anelli, orecchini, orologi, bracciali, collane o altri oggetti che possono causare danni a s  o agli altri.

### **Regole Specifiche**

1. Round e durata del tempo: 2 Round. Ogni Round dura 1 minuto effettivo. Riposo di 1 minuto tra ogni round.
2. Ruoli e funzioni degli Arbitri: (1) Un capo Arbitro ed un secondo Arbitro (2) Il Capo Arbitro decide l'inizio e la fine del Round con la voce e con i segnali (3) Alla fine di ogni round il Capo Arbitro consulta il secondo Arbitro riguardo l'andamento della gara (4) Alla fine dell'incontro il Capo arbitro chiede al Tavolo della giuria quale atleta ha vinto e lo proclama vincitore.
- 3 Metodo di Gara: (1) Nel primo round il piede posto davanti   il destro. Nel secondo round   il sinistro. (2) I piedi sono fissi a terra. Non   permesso muoverli o sollevarli dal terreno. E' permesso ruotare i piedi facendo perno sulle punte o sui talloni. (3) Prima di iniziare gli atleti devono compiere 3 giri mantenendo braccia e mani aderenti l'uno con l'altro.
4. Parti del corpo valide per acquisire punti: (1) La zona subito sotto al collo fino all'ombelico e le due braccia. Le altre parti del corpo non possono essere toccate. (2) Parti non valide al contatto che comportano sanzioni sono gli occhi, la gola, la nuca, l'inguine.
5. E' consentito l'uso delle braccia coordinato con la forza delle gambe. Non sono ammesse tecniche di calcio ed i piedi non possono muoversi.

### **Punteggio**

Modalit  per acquisire punti in posizione fissa

1. Ottiene 1 punto chi rimanendo in posizione fissa fa spostare il piede anteriore dell'avversario.
2. Ottiene 2 punti chi rimanendo in posizione fissa fa spostare il piede posteriore dell'avversario.
3. Ottiene 3 punti chi rimanendo in posizione fissa fa spostare tutte e due i piedi dell'avversario.
4. Ottiene 4 punti chi rimanendo in posizione fissa fa sollevare tutte e due i piedi e le gambe dell'avversario ed anche se fa toccare terra all'avversario.
5. Ottiene 5 punti chi rimanendo in posizione fissa fa sollevare e sposta di almeno 2 metri l'avversario. Oppure oltre a sollevare da terra, fa anche cadere a terra l'avversario.

### **Modalit  per acquisire punti in movimento**

Il punteggio a cui riferirsi   quello in posizione fissa. Nel caso in cui entrambi i contendenti muovano i piedi otterr  punti chi si muovesse in ritardo rispetto all'avversario, ricevendo per  sempre una sottrazione di 1 punto qualsiasi sia il piede od i piedi che muovesse in ritardo.

### **Nessuna acquisizione di punti**

1. I due contendenti si spostano nello stesso momento o toccano il terreno nello stesso momento.
2. I due contendenti rimangono in situazione di “doppio peso” per più di 5 secondi. In tal caso l’incontro viene fermato e poi fatto riprendere.

### **Penalità e sottrazione di punti**

1. Ammonizioni per falli gravi
  - (1) Colpire di pugno, calcio, proiezione.
  - (2) Colpire con gomiti, ginocchia o con la testa.
  - (3) Usare tecniche di leva.
  - (4) Afferrare i capelli, infilare dita negli occhi, tirare le orecchie, attaccare il naso, la gola, l’inguine, pizzicare od afferrare la carne, graffiare, premere punti nervosi o cavità dell’agopuntura.
  - (5) Attaccare parti fuori dal tronco.
  - (6) Mancanza di rispetto, contestazioni all’operato degli arbitri
2. Richiami per falli meno gravi
  - (1) Non seguire i comandi ed i segnali arbitrali di “Inizio” e di “Stop”.

### **Sottrazione di punti e squalifica**

1. In caso di richiamo verrà assegnato 1 punto all’avversario
2. In caso di ammonizione verranno assegnati 3 punti all’avversario
3. Nel caso in cui i punti di richiamo e di ammonizione raggiungano la somma di 6 punti il concorrente che li ha commessi sarà squalificato dando così la vittoria all’avversario.

### **Vittoria**

1. Manifesta superiorità. In caso uno dei due contendenti abbia raggiunto in positivo la differenza di 15 punti.
2. Il Maggior punteggio si aggiudica la vittoria.
3. In caso di Parità di punteggio
  - (1) Chi ha ricevuto meno Ammonizioni vince
  - (2) In caso di pari Ammonizioni vince chi ha ricevuto meno Richiami.
  - (3) In caso di parità di Ammonizioni e Richiami vince il concorrente dal Peso più leggero.
  - (4) In caso di parità di Ammonizioni, Richiami e Peso vince chi ottiene il primo punto nel Round di Spareggio.