

---

## Regolamento sportivo per le gare di Combattimento agonistico tradizionale stilistico

---



### Art. D.1 - TIPI DI COMPETIZIONE

1. Combattimento a Punto Stop I livello Principianti fino a 24 mesi di pratica reale (si intende che i mesi di pratica ottenuti con precedenti arti marziali siano cumulati a quelli del Kung Fu e segnati sul Pass PWKA. Ad ogni tecnica portata a bersaglio valido viene attribuito un punteggio interrompendo l'incontro. Il contatto è leggero , no KO.
2. Combattimento II livello Intermedi e Avanzati da 24 mesi di pratica in poi(anche maturati in altre arti marziali),ogni tecnica deve essere portata con sequenze controllate.Il combattimento è **continuato**.
3. In caso di tecnica di proiezione seguita da una presa con lotta a terra la sequenza può continuare fino a 5 secondi.
4. Combattimento III livello Avanzati da 24 mesi di pratica in poi (anche maturati in altre arti marziali), ogni tecnica portata a bersaglio valido, dopo tre secondi, viene attribuito un punteggio interrompendo l'incontro. In caso di tecnica di proiezione, verrà addizionata due secondi prolungando il conteggio fino a cinque secondi. Il combattimento è quello delle scuole tradizionali di Kung Fu Lei-Tai. E consentito il KO.
5. Le competizioni possono essere a squadra o individuali.
6. La competizione prevede 5 categorie di pre-agonistica. **Bambini** I livello da 6 a 8 anni **Esordienti**, I livello per atleti dai 8 ai 14 anni. **Speranze**, I livello per atleti dai 14 ai 16 anni. **Juniores**, I livello per atleti dai 16 ai 18 anni. **Seniores**, I , II e III livello per atleti dai 18 anni in poi.

### Art. D.2 - TEMPI DI COMBATTIMENTO E CATEGORIE DI ETA'

Per ogni categoria si prevedono diversi tempi per categorie e livelli:

Categoria	Eliminatorie		Finali		Intervallo
	N° Round	Durata	N° Round	Durata	
Bambini 6/8 Esordienti 8/10 10/12 12/14 anni	1	1	1	1	
Speranze 14-16 anni	1	1'30	1	1'30	
Juniores 16-18 anni	1	1'30	2	1'30	30"

Seniores 18-35 anni I Livello	2	1'30	2	1'30	30"
Seniores 18-35 anni II Livello	2	2'00	2	2'00	30"
Seniores 18-35 anni III Livello	2	2'00	2	3'00	30"

*Se alla fine dell'incontro i due atleti si trovassero in pareggio si dovrà effettuare un ulteriore round di 30" per le categorie di 1 livello e un ulteriore round per le categorie di 2 livello.*

*Se nell'ulteriore round finisce in pareggio, vince l'atleta che per primo porta una tecnica valida. Nel secondo livello, in caso di pareggio del terzo round, vince chi ha ottenuto il maggior punteggio dei due precedenti round.*

#### **Art. D.3 - CAMPO DI GARA**

1. Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione. Secondo le dimensioni della struttura e secondo le esigenze della competizione, sul campo di Gara possono essere allestite una o più aree di gara.
2. Le misure minime di ogni AREA DI GARA sono di m.10 x 10 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli  
L'Area di gara è suddivisa in:
  - A. **AREA DI COMBATTIMENTO** è la zona valida per l'incontro vero e proprio. La PEDANA di gara deve essere un quadrato di materassine ben fissate; le dimensioni sono di m. 8 x 8 (solo in caso di necessità tale area può essere ridotta fino a m 6 x 6 per le categorie esordienti)
  - B. **AREA DI SICUREZZA** circonda la "Zona di combattimento" fino a formare un quadrato di almeno m. 10 x 10.
3. Le due "Aree" sono distinte da materassine di colore diverso o segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.
4. In tali zone, possono, entrare solo le persone autorizzate dall'Arbitro centrale. Chiunque acceda all'Area di gara senza l'autorizzazione dell'Arbitro centrale o al Campo di Gara senza l'assenso del Direttore di Gara, potrà essere squalificato dalla competizione ed allontanato dal servizio d'ordine.

#### **Art. D.4 – CATEGORIE DI PESO E ALTEZZA**

1. Le categorie esordienti e speranze verranno divise per altezza: fino 1.35-1.45-1.55-1.65-1.75 oltre 1.75 e per sesso.
2. Le categorie Juniores potranno gareggiare solo nel I livello
3. Le categorie Juniores e Seniores I , II E III livello maschile e femminile verranno così suddivise in categorie di peso.

<b>CATEGORIA MASCHILE JUNIORES I LIVELLO E SENIORES I E II</b>	<b>CATEGORIA FEMMINILE JUNIORES I LIVELLO E SENIORES I E II</b>
Categoria -55 Kg	Categoria -50 Kg
Categoria 55 Kg / -64 Kg	Categoria 50 Kg / -59 Kg
Categoria 64 Kg / - 73 Kg	Categoria 59 Kg / -68 Kg
Categoria 73 Kg / -82 Kg	Categoria 68 Kg / -77 Kg
Categoria 82 Kg / -90 Kg	Categoria +77 Kg
Categoria +90 Kg	

Le categorie potranno essere accorpate in alcune gare se non si dovesse raggiungere il minimo di 4 atleti iscritti.

CATEGORIA MASCHILE SENIORES III LIVELLO LEITAI	CATEGORIA FEMMINILE SENIORES III LIVELLO LEITAI
Categoria 55 Kg (-55 Kg)	Categoria 50 Kg (-50 Kg)
Categoria 60 Kg (55 Kg / -60 Kg)	Categoria 55 Kg (50 Kg / -55 Kg)
Categoria 65 Kg (60 Kg / - 65 Kg)	Categoria 60 Kg (55 Kg / -60 Kg)
Categoria 70 Kg (65 Kg / -70 Kg)	Categoria 65 Kg (60 Kg / -65 Kg)
Categoria 75 Kg (70 Kg / -75 Kg)	Categoria 70 Kg (65 Kg / -70 Kg)
Categoria 80 Kg (75 Kg / -80 Kg)	Categoria 75 Kg (70 Kg / -75 Kg)
Categoria 85 Kg (80 Kg / -85 Kg)	Categoria 80 Kg (75 Kg / -80 Kg)
Categoria 90 Kg (85 Kg / -90 Kg)	Categoria 85 Kg (80 Kg / -85 Kg)
Categoria +90 Kg	Categoria +85 Kg.

#### Art. D.5 – PROCEDURE PER IL PESO

1. Il peso dei partecipanti è effettuato sotto il controllo degli Ufficiali di Gara con la supervisione dell'addetto alle note che trascrive e comunica al tavolo di giuria eventuali anomalie riscontrate.
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 i boxer.
3. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito sarà squalificato.
4. Al concorrente il cui peso è inferiore alla categoria da lui dichiarata, è permesso gareggiare nella categoria in cui è stato iscritto.
5. Ai soprappeso non è permesso gareggiare (è tollerato un peso eccedente massimo di 100 gr. rispetto alla categoria di appartenenza).
6. Le operazioni di peso inizieranno almeno 1 ora prima delle gare partendo dalle classi di peso inferiori.

#### Art. D.6 – ABBIGLIAMENTO ED ACCESSORI PROTETTIVI PER I COMBATTENTI

1. Il concorrente dovrà essere scalzo ed indossare l'uniforme tradizionale della propria scuola composta da giacca cinese e pantaloni o maglietta a tinta unita e pantaloni senza scritte. Non sono ammesse magliette con loghi sociali appariscenti o pubblicitari e pantaloncini corti.
2. Gli Atleti non devono indossare indumenti, protezioni, ed oggetti se non quelli stabiliti. L'atleta al momento della presentazione in pedana se indossa anelli, spille, catenine , orologi , braccialetti ed altri oggetti verrà penalizzato di un punto.
3. *Protezioni:*
  - A. Durante il combattimento gli atleti del **I livello** devono **obbligatoriamente** indossare:
    - Caschetto con griglia (TIPI CONSIGLIATI)



(esempio modello **PR1009 LSI**)

(esempio modello **PR1109 LSI**)



(esempio modello **PR 1004 LSI**)

- Paradenti singolo o doppio
- Guantini a dita libere



(esempio modello **PR1041 LSI**)

- Conchiglia (per gli uomini)
- Reggiseno sportivo con coppette o paraseno (per le donne)
- Corpetto cinese



(esempio modello **PR1017 LSI**)

- Paratibia con parapiede non a scarpa (esempio modello **PR1094 LSI**)



B. Durante il combattimento gli atleti del **II livello** devono **obbligatoriamente** indossare:

- Caschetto con griglia (vedi esempi protezioni I livello)
- Paradenti singolo o doppio
- Guantini a dita libere (vedi esempi protezioni I livello)
- Reggiseno sportivo con coppette o paraseno
- Corpetto cinese (vedi esempio protezioni I livello)
- Paratibia con parapiede non a scarpa (vedi esempio protezioni I livello)

Durante il combattimento gli atleti possono, facoltativamente, indossare:

- Occhiali protettivi
- Fasce per le mani
- Protezione inguinale (per le donne) .

C. Durante il combattimento gli atleti del **III livello** devono **obbligatoriamente** indossare:

- Caschetto con griglia in plastica



- Paradenti singolo o doppio
- Guantini a dita libere (vedi esempi protezioni I livello)
- Reggiseno sportivo con coppette o paraseno

Durante il combattimento gli atleti possono, facoltativamente, indossare:

- Occhiali protettivi
- Corpetto cinese
- Paratibia con piede non a scarpa

- Fasce per le mani
- Proteggi inguine femminile

#### *Appendice all'equipaggiamento degli Atleti:*

1. I concorrenti devono avere il loro equipaggiamento personale pulito ed ordinato e omologato per le competizioni, non sono ammessi materiali non conformi vedi corpetti di altre discipline marziali ecc.
2. E' assolutamente proibito portare oggetti o protezioni di metallo o di plastica dura anche se ricoperta da imbottitura (consentita, naturalmente, solo la conchiglia protettiva di plastica sotto i pantaloni).
3. Gli Arbitri (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante ad indossare fasciature, assolutamente non rigide ed adeguate in caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
4. Sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai combattenti, a proprio rischio e pericolo.
5. Il concorrente deve indossare la cintura (o il corpetto) del colore rosso o nero secondo la chiamata.

#### **Art. D.7 – COMPORTAMENTO**

1. I partecipanti devono rispettare, gli ordini ed i richiami dell'Arbitro durante il combattimento.
2. Il partecipante deve attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Egli deve sostenere i valori morali ed etici della disciplina.
3. E' assolutamente vietato colpire intenzionalmente un punto proibito dell'avversario o causare ferite in qualsiasi altro modo.
4. Il partecipante deve rispettare le decisioni dell'arbitro; per ogni obiezione deve comunicare tramite l'allenatore della squadra o il proprio coach al Direttore di Gara.
5. Gli allenatori rimangono seduti in posti designati. Consigli e messaggi sono permessi solo durante la pausa fra un round e l'altro. E' proibito urlare al concorrente durante il combattimento.
6. Il coach ed i partecipanti che non combattono devono attenersi ad un comportamento di alta etica sportiva, lontano dall'area di gara.
7. E' vietato masticare chewingum durante la gara.
8. Stimolanti ed altre pratiche fraudolente sono severamente proibite e perseguite a termini di legge. Verranno eseguiti controlli antidoping a campione.
9. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi puntuali e con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificato ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

#### **Art. D.8 – INADEMPIENZE**

1. Tutti gli Allievi devono essere provvisti di Certificato medico tipo "Agonistico" (è sufficiente il tipo rilasciato per la pratica di attività sportive in cui non è previsto il K.O.). In caso contrario il concorrente non può partecipare.
2. 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 al Direttore di Gara prima dell'inizio della competizione. La sua assenza deve essere considerata come un caso di rinuncia.
3. Un partecipante che durante il torneo s'infortuna e non si presenta al successivo combattimento, è dichiarato perdente.
4. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima della ripresa, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sul quadrato.
5. L'atleta che non riesce ad esprimere una tecnica pulita e con autocontrollo può essere immediatamente squalificato.

#### **Art. D.9 - CHIAMATE**

Le chiamate sono intervallate nel modo seguente:

L'annunciatore chiama i due Atleti in gara e invita a prepararsi i concorrenti per il combattimento successivo:

- *1ª chiamata:* "Sulla pedana di destra si presentino Tizio, rosso, e Caio, nero, e si preparino x, rosso, e y, nero".
- *Se uno o entrambi gli Atleti in gara non si presentano:*  
Dopo 1 minuto :*2ª chiamata:* "Sulla pedana di destra si presenti ....."  
Dopo 30 secondi:*3ª chiamata:* "Ultima chiamata; sulla pedana di destra Sì presenti ....."

Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata, è squalificato ed è sancita, per abbandono dell'avversario, la vittoria del combattente presente sull'area di gara: "Per assenza dell'avversario, vince....."

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

Al termine, dopo aver pronunciato il nome del vincitore ("Vince Nero, Caio"), l'annunciatore deve ripetere le operazioni di chiamata per il successivo incontro.

#### **Art. D.10 - PROTOCOLLO DI GARA**

1. Alla chiamata gli atleti devono presentarsi accompagnati dal proprio Coach alla postazione rossa o nera, come indicato dalla giuria.
2. Il primo atleta chiamato è identificato con il colore rosso e deve collocarsi alla destra, guardando il tavolo della giuria.
3. I due combattenti devono eseguire il saluto yin-yang (palmo e pugno) quando entrano e quando escono dal quadrato di gara.
4. I combattenti all'inizio dell'incontro devono porsi di fronte, ciascuno ad 1.5 metri dal centro dell'area. Tale punto è segnalato da una riga.
5. All'inizio del combattimento, i due concorrenti, su comando dell'Arbitro centrale, devono eseguire il saluto prima verso il tavolo di Giuria, dopo tra loro; al termine dell'incontro, viceversa salutano anche l'allenatore dell'avversario.
6. I combattenti non devono lasciare il quadrato di gara fino a quando il risultato è annunciato dall'Arbitro incaricato.
7. Il vincitore del combattimento è proclamato dall'Arbitro centrale mediante alzata del braccio.

#### **Art. D.11 - COMPOSIZIONE DELLA GIURIA**

##### **1. Direttore di Gara**

E' nominato dal Consiglio Nazionale; è il responsabile generale della conduzione della competizione controlla e coordina le gare e i tempi sulle pedane le operazioni di peso, controlla gli attrezzi e gli accessori protettivi fuori dalla pedana; dispone l'organizzazione generale del o dei Campi di gara; coordina il lavoro degli Ufficiali di Gara; controlla la tenuta degli arbitri e risponde ai quesiti, ai problemi ed ai ricorsi a Lui proposti; decide sulla soluzione dei problemi che sorgono nel corso della competizione secondo i regolamenti ma non ha il diritto di modificare tali norme; deve dare direttive al gruppo degli arbitri.

Sottopone all'attenzione del Consiglio direttivo della P.W.K.A. Italia, una relazione scritta sull'andamento della gara.

Il Direttore di Gara può essere assistito da un «assistente e da un capo-addetto alle note» che lo coadiuvano nel suo lavoro e lo sostituiscono in caso di momentanea assenza, a loro sono riservati il compito di controllo pre-gara del peso comunicandolo al segretario di giuria eventuali variazioni, al controllo dei Pass PWKA, delle categorie, dei certificati medici e degli attrezzi e protezioni. Durante la gara preparano e convocano gli atleti delle gare successive almeno 20 minuti prima e si occupano del ritiro dei fogli di gara già effettuati per predisporre le premiazioni e la compilazione delle eventuali classifiche per società per l'assegnazione dei trofei o dei titoli di Campione d'Italia.

##### **2. Giudice centrale (Capo giudice di pedana):**

Uno per ogni area di gara.

E' responsabile dell'organizzazione del lavoro degli arbitri del suo gruppo.

Si pone sull'Area di Gara ed impartisce gli ordini; è il responsabile dell'incontro e ne controlla l'andamento; esamina gli accessori protettivi dei concorrenti sulla pedana; controlla i combattenti con comandi e gesti e che le regole del combattimento siano rispettate; segnala al tavolo le uscite dalla pedana dei contendenti; attribuisce le penalità, segnalando la penalizzazione al tavolo di Giuria per la registrazione; decide la squalifica del concorrente in caso di grave scorrettezza, dopo la convocazione degli arbitri laterali; protegge i concorrenti e li difende dagli infortuni; dichiara l'inizio e la fine d'ogni round, l'interruzione e la continuazione; fa fermare il tempo al cronometrista ad ogni pausa; al termine segnala il proprio giudizio tecnico come per gli arbitri laterali; ha l'ultima parola quando vi è una controversia fra gli arbitri; su un errore arbitrale evidente, può chiedere la revisione agli Arbitri laterali per la decisione definitiva; proclama il vincitore con l'alzata del braccio.

3. **Co-Giudici o Giudici laterali:**

Da un minimo di due ad un massimo di quattro per ogni area di gara.

Si pongono agli angoli dell'area di gara; controllano le protezioni e la divisa dei combattenti; coadiuvano l'Arbitro centrale segnalando anomalie, pericoli o scorrettezze, richiamando l'attenzione dell'Arbitro Centrale con un colpo di fischi; donano la loro sincera opinione su ogni fase dell'incontro quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale; attribuiscono i punti nella competizione rispettando le regole; possono chiedere chiarimenti sulle decisioni prese dall'arbitro centrale; sono convocati dall'arbitro centrale per esprimere un giudizio in caso di squalifica di un concorrente o in casi particolari che avvengono durante la competizione. Al termine d'ogni incontro devono consegnare al Tavolo di Giuria, con l'Arbitro centrale, il loro giudizio vincolante sul vantaggio o la parità tra gli atleti.

**Al tavolo di Giuria** (minimo due per ogni Area di gara):

A. **Segretario di Giuria addetto al computer:**

Controlla l'identità dei concorrenti e che siano stati correttamente registrati, coadiuvando il Direttore di Gara e il capo addetto alle note; coadiuva nelle operazioni di peso dei concorrenti; accetta o respinge i concorrenti (es./ controlla che il concorrente sia in possesso di tutti i requisiti richiesti per partecipare alla gara); controlla la compilazione dei tabelloni di gara e la regolare iscrizione degli atleti; fornisce la lista dei concorrenti accettati per la trascrizione pubblica; annuncia gli incontri imminenti; annuncia i risultati degli incontri; registra le penalizzazioni e le uscite dalla pedana di gara segnalate dall'Arbitro Centrale e controlla il giudizio da parte di tutti gli Arbitri al termine d'ogni incontro. Firma i tabelloni di gara.

B. **Assistenti di Giuria:**

Coadiuvano il Segretario di Giuria per i compiti istituzionali, annunciano gli atleti e preparano i fogli di gara.

C. **Cronometrista addetto al computer:**

Controlla i gong e si assicura che i cronometri funzionino correttamente; controlla il tempo di gara; in caso di tempo a stop arbitrale ferma il cronometro su ordine specifico dell'Arbitro Centrale e riprende il conteggio al comando di continuazione dell'incontro; fa partire un minuto di stallo a richiesta dell'Arbitro Centrale; controlla gli intervalli tra le chiamate degli atleti in gara; fornisce il segnale di fine round; suona la fine del round in caso di raggiungimento del numero massimo di uscite consentite dalla pedana da parte di un Atleta o del raggiungimento del totale di 6 penalità

D. **Il Medico:**

Deve dare il proprio parere professionale quando ciò sia richiesto dall'Arbitro Centrale. Se il medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare l'incontro, l'Arbitro dovrà rispettare tale decisione.

E. **Commissione o commissario di arbitraggio:**

La commissione o il commissario nominato dal Consiglio della PWKA lavora sotto la direzione del comitato organizzativo ed è composta per le gare minori da una persona e da 3 per le gare superiori. I suoi compiti sono quelli di accettare i reclami delle squadre

partecipanti che hanno obiezioni sull'operato degli arbitri. Una volta ricevuto il reclamo la commissione deve cercare di risolverlo subito per non interrompere la gara. In caso di necessità può rivedere le immagini video registrate e se è il caso prendere decisioni sulla ratifica o l'omologazione del verdetto arbitrale, si deve astenere se la decisione avviene su atleti della propria società. La decisione della Commissione o del commissario di arbitraggio è finale.

**F. Commissione controllo delle gare:**

Il controllo e l'eventuale deferimento del commissario di arbitraggio, del direttore di gara, del capo arbitro e degli arbitri sono compiti del consiglio direttivo della PWKA.

**N.B.** Alcuni di questi compiti possono in via transitoria essere riassunti ed accorpati da una stessa persona.

**Art. D.12 – 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 grigio scuro
- calze grigie, nere, blu o bianche
- scarpette ginniche leggere nere o bianche durante l'arbitraggio
- distintivo P.W.K.A. sul petto della giacca a sinistra
- nel periodo estivo gli Arbitri possono dirigere gli incontri togliendo la giacca, dopo la cerimonia del saluto iniziale, appuntando il distintivo sul lato sinistro del petto della camicia bianca, e/o con una polo.
- A discrezione della PWKA potranno essere adottate camicie o felpe particolari .

**Art. D.13 – SEGNALI DURANTE LA COMPETIZIONE (VEDERE TABELLA ALLEGATA)**

1. I combattenti devono rispettare i segnali dell'Arbitro durante il combattimento.
2. Il segnale "pronti" è dato all'inizio d'ogni round ed il suono del gong ne segna la conclusione.
3. Se si verificassero problemi durante la competizione, l'arbitro centrale ferma il combattimento.
4. Nel caso che un'atleta raggiunga i 6 punti di penalità, l'addetto ai punti deve segnalare la fine dell'incontro. Tale atleta penalizzato deve essere squalificato.
5. I punteggi attribuiti dagli arbitri sono raccolti alla fine di ogni round.
6. Il verdetto è comunicato dall'addetto dal tavolo della giuria (vittoria al rosso o al nero).
7. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.

**Art. D.14 - METODI DI ATTACCO E DIFESA**

1. Si applicano i metodi di attacco e difesa propri del combattimento agonistico di Kung-Fu.
2. Sono consentite tecniche con la parte frontale e dorsale del guantino, e tecniche di piede.
3. Sono altresì consentite tecniche di sbilanciamento e proiezione non pericolose (ovverosia quando si consente all'avversario di compiere un'efficace tecnica di caduta).

**Art. D.15 - PARTI VALIDE**

Le parti valide per il **I e II livello** comprendono:

- La testa esclusa gola e nuca
- Il tronco frontale, laterale , dalla linea delle spalle alla cintura (linea anche) esclusi i genitali.
- Le gambe: le cosce per i calci circolari e la zona malleolo posteriormente per le spazzate.

Per il I livello non sono comunque consentiti i seguenti tipi di attacco:

- Tecniche di calcio saltate (con distacco di tutte e due i piedi da terra)
- Pugni e calci circolari con avvitemento
- Colpi con punta delle dita e taglio della mano
- Colpi di ginocchio e gomito
- Qualsiasi tipo di proiezione
- Qualsiasi tipo di bloccaggio , leva o torsione alle articolazioni.
- Manovre di strappo

Per il II livello non sono comunque consentiti i seguenti tipi di attacco:

- Colpi con punta delle dita e taglio della mano
- Colpi di ginocchio e gomito
- Qualsiasi tipo di leva articolare
- Manovre di strappo
- Colpi di testa

Le parti valide per il **III livello** comprendono:

- La testa esclusa gola e nuca
- Il tronco frontale, laterale dalla linea delle spalle alla cintura (linea anche)
- Le gambe: le cosce per i calci circolari e la zona malleolo posteriormente per le spazzate

Per il III livello non sono comunque consentiti i seguenti tipi di attacco:

- Colpi di gomito e ginocchia
- Manovre di presa a strappo
- Qualsiasi tipo di leva o torsione alle articolazioni
- Colpi di testa

#### **Art. D.16 - PUNTI**

Metodi per ottenere punti:

##### **Tecniche da tre punti:**

- Caduta a terra dell'avversario su proiezione netta o spazzata, eseguita restando in piedi in equilibrio.
- Caduta a terra. (Portare una tecnica di percussione e/o cadere a terra avendo perso l'equilibrio)

Nota: l'Arbitro centrale deve sempre interrompere il combattimento se la presa dura più di tre secondi e se uno od entrambi i combattenti cadono al suolo.

##### **Tecniche da due punti: (solo nel I e II livello)**

- Tecnica di calcio portata alla testa.

##### **Tecniche da un punto:**

- Tecnica di calcio portata al tronco o alle gambe dell'avversario.
- Tecnica di braccia al tronco e alla testa.

#### **Art. D.17 - CASI IN CUI NON È ATTRIBUITO NESSUN PUNTEGGIO**

- Quando il colpo è parato dall'avversario.
- Quando il colpo è fuori del bersaglio valido.
- Quando il colpo è portato trattenendo l'avversario.
- Quando il colpo non è netto e pulito tecnicamente.
- Quando il colpo pur sul bersaglio valido, è portato senza alcun controllo, (nel I livello).
- Entrambi i concorrenti cadono a terra o fuori della pedana. contemporaneamente o successivamente.
- Quando uno o entrambi i concorrenti combattono in modo confuso o portano tecniche di non chiara interpretazione e troppo confuse.
- Un concorrente proietta l'avversario dopo averlo trattenuto per più di tre secondi.
- Un concorrente porta una tecnica valida alle gambe ma questa è parata staccando il piede da terra ed alzando il ginocchio in parata.

### **Art. D.18 – AZIONI VIETATE**

Sono assolutamente vietate le seguenti azioni:

- Attaccare la parte posteriore della testa, il collo, la gola, il basso ventre
- Attaccare l'avversario usando la testa.
- Attaccare l'avversario con gomitate o ginocchiate.
- Attaccare l'avversario con tecniche continue o confuse di pugno alla testa.
- Attaccare l'avversario caduto a terra.
- Attaccare le articolazioni.
- Portare tecniche di leva o torsione alle articolazioni.
- Attaccare senza controllo e con irragionevole forza.
- Trattenere l'avversario (legare).

### **Art. D.19 – PENALITÀ**

Detrazioni e squalifiche:

#### **Detrazione di 1 punto:**

1. All'Atleta il cui coach urla durante il combattimento.
2. Ad un concorrente che grida o parla durante il combattimento allo scopo di spaventare o disturbare l'avversario.
3. Ad un concorrente che continua, a far fermare il combattimento con scuse ingiustificate.
4. Ad un concorrente che usa irragionevole forza e/o attacca in modo confuso e pericoloso.
5. Ad un concorrente che mantiene un atteggiamento passivo e non accetta o evita il combattimento dopo due richiami dell'Arbitro centrale.
6. Ad un concorrente che spinge o trattiene l'avversario anche dopo il preventivo avvertimento dell'Arbitro Centrale.
7. Ad un concorrente che si espone volontariamente, rischiando di ricevere un colpo proibito dall'avversario.
8. Ad un concorrente che attacca l'avversario prima del segnale di inizio dell'arbitro o dopo il segnale di termine del combattimento.
9. Ad un concorrente che porta una tecnica verso l'avversario a terra
10. Ad un concorrente che esce dall'Area di Combattimento.
11. Ad un concorrente che entra in pedana con indumenti non ammessi o protezioni non omologate

#### **Uscite:**

1. Ogni uscita è punita con la detrazione di un punto, che è sommata alle altre penalità.
2. Si considera "uscita" dall'Area di Combattimento" quando un concorrente, per distrazione o volontà di evitare l'attacco dell'avversario, appoggia almeno un piede o una parte del corpo completamente fuori della riga di delimitazione.
3. Non è considerata uscita quando un concorrente esce dal quadrato di combattimento su spinta scorretta (con le braccia, con le gambe o con il corpo) da parte dell'avversario.
4. Non è considerata valida ai fini del punteggio una tecnica portata con almeno un piede

fuori dell'area.

### **Detrazione di 2 punti:**

1. Ad un concorrente che urla o parla, lancia insulti o mantiene atteggiamenti scorretti verso l'avversario o l'arbitro.
  2. Ad un concorrente il cui coach urla o parla, lancia insulti o mantiene atteggiamenti scorretti.
  3. Ad un concorrente che non ubbidisce al comando dell'arbitro.
  4. Ad un concorrente che usa metodi proibiti per attaccare o colpisce punti vietati.
  5. Ad un concorrente che attacca, anche con tecniche valide, senza controllo.
  6. Ad un concorrente che, pur con tecnica valida, ferisce in maniera appariscente l'avversario che, comunque, può continuare su parere medico; in tal caso gli Arbitri devono valutare se l'infortunato non si è esposto volontariamente all'attacco
  7. Ad un concorrente che colpisce l'avversario per reazione ad un fallo subito.
  8. Ad un concorrente che è richiamato più di due volte per la stessa penalità lieve.
  9. Ad un concorrente che cade dopo un azione di attacco o difesa anche volontariamente con rotolamento.
- N.B.: se l'inosservanza a tali regole (falli) è ripetuta o è considerata grave può portare anche all'immediata squalifica del concorrente.

### **Squalifica:**

1. Un concorrente è squalificato se mantiene un atteggiamento molto scorretto nei confronti dell'Arbitro o dell'avversario, anche dopo il richiamo ufficiale dell'Arbitro Centrale.
2. Un concorrente è squalificato quando ferisce intenzionalmente l'avversario usando metodi scorretti.
3. Un concorrente è squalificato, quando con qualunque tecnica, anche non intenzionalmente, ferisce l'avversario, inibendone, su parere del medico, la continuazione dell'incontro.
4. Un concorrente è squalificato quando ha accumulato durante tutto il combattimento detrazioni per un totale di **6 punti**.
5. Un concorrente è squalificato quando commette un fallo grave o ripetuto.
6. Un concorrente è squalificato quando non si presenta entro la terza chiamata al combattimento.
7. Un concorrente è squalificato quando non si presenta al combattimento con le protezioni indossate e l'abbigliamento prescritto senza un più che giustificato motivo.

### **Art. D.20 – VITTORIA**

Computo del punteggio ai fini della vittoria finale:

**Ogni Arbitro segna i punti validi segnati dai combattenti sugli appositi segna punti e, al termine, invia il punteggio al computer del tavolo di giuria.**

1. Per il verdetto finale alla sommatoria di tutti i punteggi arbitrali, al Tavolo di Giuria, sono detratte le penalità assegnate ai Combattenti dall'Arbitro Centrale.
2. Vince il combattente che ha realizzato il maggior punteggio, considerando la sommatoria dei punti dati dagli Arbitri, detraendo ad essa le penalità subite.
3. La vittoria può essere anche attribuita su abbandono dell'avversario.
4. Se un concorrente viene ferito da un attacco del suo avversario ed il medico accerta che non può continuare la gara.  
La vittoria viene attribuita dopo l'approvazione del capo arbitro.
5. L'atleta vince se l'avversario ha accumulato falli e penalità per un totale di **6 punti**.

### **Art. D.21 - PARITÀ**

1. In caso di parità vince, in prima considerazione del seguente ordine:
  - a. Chi ha ricevuto meno ammonizioni
  - b. Chi ha ricevuto meno avvertimenti

2. In caso di parità assoluta si procede ad un ulteriore round, con giudizio finale come per i rounds precedenti.
3. In caso di ulteriore parità si procede fino alla prima tecnica valida o alla prima detrazione, nel primo livello.

#### **Art. D.22 - VITTORIA PRIMA DEL TERMINE**

E' attribuita la vittoria prima del termine del tempo prestabilito:

1. Nel caso di ampia disparità tecnica fra i 2 concorrenti quando una parte ha chiaramente perso la capacità di difendersi.
2. Se un concorrente è ferito dall'attacco scorretto del suo avversario e il medico accerta che non può continuare a competere (squalifica per l'avversario scorretto).
3. Se un concorrente abbandona la competizione per sua volontà o del suo coach ("gettare la spugna").
4. Se l'Avversario ha accumulato detrazioni per un totale di 6 punti.

#### **Art. D.23 - COACH**

1. Il Coach del combattente deve sedersi alle spalle della posizione iniziale del suo assistito ad un metro fuori dell'Area di Sicurezza.
2. Il Coach deve mantenere un comportamento altamente sportivo ed astenersi, assolutamente, da urla di incitamento, da gesti o commenti di disapprovazione sull'operato arbitrale o dell'avversario; può fornire consigli al proprio Atleta solo durante le interruzioni del combattimento e solo a bassa voce.
3. Il Coach deve portare appresso protezioni o uniformi di ricambio in caso di necessità per l'immediato cambio, che deve essere effettuato nel giro di un minuto. ogni proroga deve essere assolutamente giustificata ed approvata dagli Arbitri; in caso contrario l'atleta può essere squalificato.
4. Il Coach, tramite il "getto della spugna" può far ritirare il proprio Atleta in seria difficoltà prima del termine del combattimento.
5. Può essere assistito, seduto al suo fianco, da una sola persona che deve mantenere, durante il combattimento, assoluto silenzio.
6. Chiunque acceda all'Area di gara senza l'autorizzazione dell'Arbitro centrale o al Campo di Gara senza l'assenso del Direttore di Gara, potrà essere squalificato dalla competizione ed allontanato dal servizio d'ordine.
7. In caso di inadempienze, gli Arbitri possono richiamare o squalificare il Coach e/o il suo assistente o punire con detrazione o squalificare il concorrente.

#### **Art. D.24 - RECLAMI O RICORSI**

1. Nessuno può reclamare personalmente con gli Ufficiali di Gara circa le loro decisioni.
2. Le decisioni tecniche sulla conduzione nonché sull'assegnazione di punti e penalità sono insindacabili.
3. I reclami possono vertere unicamente su errori di trascrizione sui tabelloni di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
4. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
5. Il concorrente deve rispettare e obbedire alle decisioni dei giudici ed eventuali obiezioni dovranno essere presentate, dal proprio coach, al presidente di giuria in forma scritta.
6. Chi si sentisse ingiustamente danneggiato da condizioni esterne e/o interne della competizione, può presentare reclamo in forma scritta alla segreteria P.W.K.A., e per conoscenza a tutti i consiglieri. Tale reclamo deve essere accompagnato da una copia di versamento di conto corrente postale di Euro 50,00 sul numero di C/C n. 29089208 intestato a: PWKA Club ITALIA via KRAMER, 32-20129 MILANO

#### **Art. D.25 - ALTRE REGOLE NON SPECIFICATE**

Per quanto non previsto dal presente regolamento è competente a decidere il Direttore di Gara

con l'ausilio degli Ufficiali di gara.