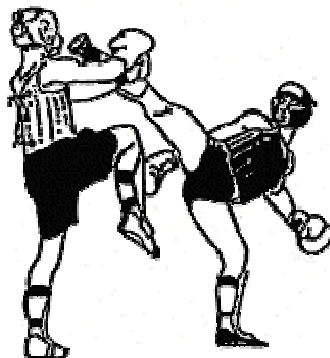


---

# SANDA

## Regolamento sportivo per le gare di Combattimento agonistico "K.O. SISTEM"

---



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

1. Categoria **Quin Da**: combattimento continuato e a contatto moderato senza ricercare il K.O.
2. Categoria **Dilettanti**: combattimento continuato a contatto pieno con K.O.
3. Le competizioni possono essere a squadra o individuali.
4. Per atleti **esordienti, speranze, Juniores (8-18 anni)** per atleti **Seniores (18 – 35 anni)** e per atleti **Master (35-45 anni) tutte le categorie maschili e femminili.**
5. Per gli atleti con esperienza internazionale le società dovranno segnalare al responsabile del settore la disponibilità per incontri di tipo Semi-professionisti o Professionisti.
6. Per i professionisti vedi regolamento apposito.

### Art. E.2 - TEMPO DI COMBATTIMENTO

Per le categorie **Quin Da** gli incontri si disputeranno su 2 round da 2 minuto con 30 secondi di intervallo

Per le categorie **Dilettanti** l'incontro si disputa su 2 round su tre da 2 minuti, con intervallo di 60 secondi.

In caso di parità si disputerà la terza ripresa.

Per le categorie **Semiprofessionisti** l'incontro si disputa su 3 round da 2 minuti con intervallo di 60 secondi

Per le categorie **Professionisti** l'incontro si disputa su 5 round da 3 minuti con intervallo di 60 secondi

### Art. E.3 – CAMPO DI GARA

Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli.

Secondo le dimensioni della struttura e secondo le esigenze della competizione, sul campo di Gara possono essere allestite una o più **"aree di gara"**.

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:

- **Area interna:** è la zona valida per l'incontro vero e proprio. L'area di combattimento deve essere un quadrato di materassine ad incastro di poliuretano espanso o materiale simile omologato ben fissate; le dimensioni sono di m. 8 x 8. Le zone attorno alla pedana devono essere sgombre da ostacoli pericolosi e se necessario coperte da materassini protettivi.

Se possibile, nelle gare di Sanda l'area di gara o pedana può essere rialzata di almeno 40 centimetri dal pavimento; in tal caso deve essere circondata da materassine protettive.

Per ragioni organizzative le gare possono svolgersi anche su una superficie di misura ridotta 8x8 senza pedana rialzata.

- **Area di sicurezza:** circonda la "Zona di combattimento" fino a formare un quadrato di almeno m. 10 x 10.

Le due "Aree" sono distinte da materassine di colore diverso o segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.

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. E.4 - CATEGORIE

- **Di Età:**

1. Categoria Atleti **esordienti, speranze, juniores, seniores e master** per la categoria **Quin Da**: dai 8 anni compiuti ai 18 meno un giorno, dai 18 ai 35 anni **e dai 35 ai 45 anni**
2. Categoria Atleti **seniores** per la categoria **DILETTANTI, SEMI PROFESSIONISTI E PROFESSIONISTI**: dai 18 anni compiuti ai 35.

- **Di peso:**

<b>CATEGORIE MASCHILE JUNIORES E SENIONES</b>	<b>CATEGORIE FEMMINILE JUNIORES E SENIORES</b>
Categoria 52 Kg (-52 Kg)	Categoria 48 Kg (- 48 Kg)
Categoria 56 Kg (52 Kg / -56 Kg)	Categoria 52 Kg (48 Kg / -52 Kg)
Categoria 60 Kg (56 Kg / - 60 Kg)	Categoria 56 Kg (52 Kg / -56 Kg)
Categoria 65 Kg (60 Kg / -65 Kg)	Categoria 60 Kg (56 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/ -85Kg)
Categoria +90 Kg	Categoria +85 Kg
<b>CATEGORIE MASCHILE ESORDIENTI</b>	<b>CATEGORIE FEMMINILE ESORDIENTI</b>
8-10 ANNI	8-10 ANNI
10-12 ANNI	10-12 ANNI
12-14 ANNI	12-14 ANNI
<b>CATEGORIE MASCHILE SPERANZE</b>	<b>CATEGORIE FEMMINILE SPERANZE</b>
14-16 ANNI	14-16 ANNI

- **Di esperienza:**

Le categorie di sanda per la PWKA sono divise in classi:

1. **CATEGORIA D** Quin Da : tutti gli atleti **esordienti, speranze** Juniores(dai 8 anni

- compiuti ai 18 meno un giorno), Seniores (dai 18 anni ai 35 anni meno un giorno) e **Master (dai 35 anni ai 45 anni meno un giorno).**
2. CATEGORIA C Dilettanti
  3. CATEGORIA B Semi professionisti
  4. CATEGORIA A Professionisti

- **Per punteggio:**

Il punteggio per ogni gara viene così assegnato:

<b>Gara a torneo :</b>
1° class. 50 punti
2° class. 30 punti
3° class. 20 punti
4° class. 10 punti

<b>Gare a sfida diretta:</b>	<b>Vincitore</b>	<b>Sconfitto</b>
Principianti + novizi	20	10
Dilettanti	50	30
Semiprofessionisti	50	30
Professionisti	100	60

Per le gare di carattere internazionale o nazionali (open) le classi saranno unificate e tutti gli atleti potranno combattere senza distinzioni di categoria.

Per il controllo dei punteggi e categorie farà testo il PASS PWKA.

*Nota: in gare particolari e secondo direttive del comitato tecnico , atleti di classi diverse potranno gareggiare insieme.*

#### **Art. E.5 – PROCEDURE PER IL PESO**

1. Il peso dei partecipanti è effettuato sotto il controllo dagli 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 con la tessera Pass PWKA. Il partecipante deve essere pesato con indosso solo i pantaloncini corti.
3. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito deve essere 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 inferiore.

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

1. Il concorrente dovrà essere scalzo ed indossare pantaloncini corti tipici del metodo Sanda ed una maglietta a tinta unita senza alcuna scritta o con lo stemma della società che non dovrà eccedere le dimensioni di 10 x 10 cm. e possibilmente dello stesso colore dei pantaloncini. Non sono ammessi pantaloncini con scritte thailandesi o pantaloncini aderenti tipo ciclista. Non sono ammesse magliette con loghi pubblicitari o con loghi sociali appariscenti.
2. Gli Atleti non possono 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. Protezioni **obbligatorie:**
    - Caschetto con mento aperto senza griglia tipo PR 1121 o PR 4001
    - Paradenti singolo o doppio
    - Guantoni 10 oz.
    - Fasciature per le mani



(modello **PR1065** o **PR 1054 LSI**)

- Conchiglia (per gli uomini)
- Protezione inguinale (per le donne)
- Corpetto da Sanda (per gli uomini)

Corpetto da Sanda (per le donne)



(modello **PR1017 LSI**)

- Paratibia con parapiede



(modello **PR1101 LSI**)

b. Protezioni **facoltative**:

- Proteggiseno (per le donne)
- Cavigliere in cotone

N.B. Per la categoria professionisti si combatte senza: **caschetto, corpetto, paratibia.**

*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.
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. Sono consentite le bende alle mani.
4. Gli Arbitri (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante ad indossare altre fasciature, assolutamente non rigide ed adeguate in caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
5. Possono essere portate dai combattenti, a proprio rischio, solo lenti a contatto morbide quali sussidi visivi.
6. Il concorrente deve indossare il corpetto cinese del colore rosso o nero secondo la chiamata.

**art. E.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 eseguire qualsiasi tecnica proibita.
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. Stimolanti ed altre pratiche fraudolenti sono severamente proibite e perseguite a termini di legge. Verranno eseguiti controlli antidoping a campione.
8. 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. E.8 – INADEMPIENZE**

1. Tutti gli Allievi devono essere provvisti di Certificato medico tipo "Agonistico" (per la

- categoria Novizi è sufficiente il tipo rilasciato per la pratica di attività sportive in cui non è previsto il K.O.). Per i Dilettanti è obbligatorio il certificato medico per gli sport a contatto con KO 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. Per gli incontri Semiprofessionisti e Professionisti l'atleta deve anche presentare polizza vita personale

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

1. Alla chiamata gli atleti devono presentarsi accompagnati dal 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 un metro e mezzo 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, salutando 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. E.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 e ne controlla la tenuta; 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 controllando eventuali controversie.

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 « 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 i compiti di controllo pre gara del peso comunicando al segretari di giuria eventuali variazioni al controllo dei Pass , delle categorie e 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 fischietto; 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 inviare al Tavolo di Giuria, con l'Arbitro centrale, il loro giudizio è 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 annunciando gli atleti e preparando 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 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.

La commissione medica dovrà essere formata per le gare minori da 1 medico e a seconda del numero di partecipanti da tre a cinque per le gare più grandi.

**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 prende 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 compito del Consiglio direttivo della PWKA.

*N.B .Alcuni di questi compiti possono essere in via transitoria accorpati dalla stessa persona.*

**Art. E.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. E.13 – SEGNALI DURANTE LA COMPETIZIONE (VEDI 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 nero).
7. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.

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

E' permesso utilizzare le seguenti tecniche:

- **Pugni:**  
Diretto sx, diretto dx, gancio sx, gancio dx, montante sx, montante dx, colpo rovesciato con avvitemento e gli altri colpi di derivazione del Wushu pur che si colpisca con la parte imbottita del guantone.
- **Ginocchiate e gomitate:**  
Sono ammesse solo nelle categorie professionisti.
- **Calci:**  
Frontale, laterale, circolare, ad ascia, all'indietro, con avvitemento.
- **Lotta:**  
Le tecniche eseguite in piedi o nella fase che precede la caduta.

#### **Art. E.15 - PARTI VALIDE**

Le parti valide comprendono:

- La testa, parte frontale e laterale
- Il tronco frontale e laterale, dai fianchi alle spalle.
- Addome e fianchi
- Cosce
- Le gambe zona posteriore

Le parti non valide comprendono:

- La nuca, il collo, i genitali e le articolazioni

#### **Art. E.16 - PUNTI**

Metodi per ottenere punti:

- I pugni portati a segno alla testa e al tronco : 1 punto
- I calci portati a segno al tronco e alle cosce : 1 punto
- I calci portati a segno alla testa : 2 punti
- I calci in volo con piedi staccati da terra: 2 punti

Le proiezioni:

- 2 punti quelle eseguite entro tre secondi.
- 1 punto quelle poco pulite o nelle quali l'atleta cade in seguito alla sua stessa proiezione.

Le cadute:

- 2 punti quando l'atleta cade, scivola o perde l'equilibrio da solo, e tocca il suolo con una parte che non siano i piedi.
- 2 punti quando l'atleta cade in seguito ad una tecnica di proiezione non riuscita (l'avversario rimane in piedi)
- 2 punti quando l'atleta cade in seguito ad un tentativo di attacco non riuscito (ad esempio una tecnica di calcio volante o una tecnica di sacrificio).

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

1. Quando il colpo è bloccato parato dall'avversario.
2. Quando il colpo è fuori del bersaglio valido.
3. Quando il colpo è portato trattenendo l'avversario.
4. Quando il colpo non è netto e pulito tecnicamente.
5. I due concorrenti si colpiscono in parti valide contemporaneamente o in rapida successione.

6. Entrambi i concorrenti cadono per terra o fuori della pedana contemporaneamente o successivamente .
7. Quando uno o entrambi i concorrenti combattono in modo confuso o portano tecniche di non chiara interpretazione e troppo confuse.
8. Un concorrente proietta l'avversario dopo averlo trattenuto per più di due secondi o dopo lo stop dell'arbitro.

### **Art. E.18 - FALLI E PENALITÀ**

Si considerano falli e penalità ogni azione che ostacolano il normale andamento del combattimento e potrà essere penalizzata con un'ammonizione,una penalità:

1. Attaccare la parte posteriore della testa, il collo, la gola, il basso ventre
2. Attaccare l'avversario usando la testa.
3. Attaccare l'avversario con gomitate o ginocchiate.
4. Attaccare l'avversario con tecniche continue o confuse di pugno alla testa vale a dire senza guardare l'avversario mentre si lancia l'attacco .
5. Attaccare l'avversario caduto a terra.
6. Attaccare le ginocchia.
7. Portare tecniche di leva o torsione alle articolazioni.
8. Spingere o trattenere l'avversario o costringere a toccare terra con tecniche di lotta confuse

### **Art. E.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 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

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

1. Ad un concorrente che urla o parla, lanciano 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, con tecnica non 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
6. Ad un concorrente che colpisce l'avversario per reazione ad un fallo subito.
7. Ad un concorrente che è richiamato più di due volte per la stessa penalità lieve.

N.B.: se l'inosservanza a tali regole (falli) è ripetuta o è considerata grave può portare anche all'immediata squalifica del concorrente.

## Uscite:

1. Alla prima uscita dall'Area di Combattimento" l'arbitro centrale segnala al Tavolo di Giuria due punti di penalizzazione per il concorrente in difetto.
2. Il concorrente che esce la seconda volta dall'Area di Combattimento" perde il round.
3. 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.
4. 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.

## 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 tecnica proibita, 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. E.20 – VITTORIA

Computo del punteggio ai fini della vittoria di ogni round:

### **E' attribuita la vittoria del singolo round:**

- Al concorrente che ottiene la maggioranza di punti segnalati dagli Arbitri.
- Al concorrente il cui l'avversario esce due volte dalla pedana di gara
- Al concorrente il cui avversario, in un round, è colpito in una parte valida e gli sono contati per due volte "otto secondi" per K.O. causati da tecniche valide.
- Se l'atleta manifesta netta superiorità e riesce a mettere a segno consecutivamente 3 tecniche da 3 punti eccetto l'uscita dalla pedana.

Ogni Arbitro segna i punti validi segnati dai combattenti e, al termine, calcola il suo personale punteggio con le seguenti modalità:

1. Per il verdetto di fine round, alla sommatoria di tutti i punteggi arbitrali, al Tavolo di Giuria, sono detratte le penalità assegnate ai Combattenti dall'Arbitro Centrale.
2. Vince il round il combattente che ha realizzato il maggior punteggio, considerando la sommatoria dei punti dati dagli Arbitri, detraendo ad essa le penalità subite.

## Vittoria assoluta:

- E' attribuita la vittoria assoluta al termine dell'incontro al concorrente che vince entrambi i rounds a punti o prima del termine del tempo.
- E' attribuita la vittoria assoluta *prima del termine* del tempo complessivo nei seguenti casi:
  - Nel caso di ampia disparità tecnica fra i due concorrenti quando una parte ha chiaramente perso la capacità di difendersi.
  - Se un concorrente è ferito dall'attacco scorretto del suo avversario e il medico

- accerta che non può continuare a competere.
- Se un concorrente abbandona l'incontro.
- Se un concorrente ha accumulato falli e penalità per un totale di 6 punti.
- Se un concorrente è squalificato.
- Se un concorrente è messo a terra con un colpo valido e vi rimane per 10 secondi, oppure riesce ad alzarsi ma ha la conoscenza annebbiata (Knock-Out).

Note: Il Knockout

- Nei casi di K.O. l'Arbitro centrale deve contare fino a dieci, scandendo i numeri con la voce e con le dita.
- L'Arbitro centrale deve contare sempre almeno fino ad otto; a quel punto il combattente deve alzare la guardia e dimostrare di essere in grado di poter continuare l'incontro, oppure l'Arbitro valuta se continuare fino a dieci, dichiarando vittorioso all'avversario, naturalmente se il colpo è valido.

### **Parità:**

- In caso di parità vince, in prima considerazione del seguente ordine:
  - a. chi ha ottenuto meno ammonizioni.
  - b. chi ha ottenuto meno avvertimenti.
- In caso di parità assoluta si procede ad un ulteriore round, con giudizio finale come per i rounds precedenti.
- In caso di ulteriore parità si procede fino alla prima tecnica valida o alla prima detrazione.

### **Art. E.21 - 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 molto 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 il concorrente 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. E.22 - 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 Commissario di arbitraggio prima che la gara prosegua definitivamente per quanto riguarda errori di fatto nella trascrizione sui tabelloni.
5. 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 copia 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. E.23 - 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