

# **REGOLAMENTO PER LE COMPETIZIONI DI TUI SHOU**

## **Spinta delle Mani in Posizione Fissa** Regolamento Generale

1. Categorie Maschile e Femminile

2. Età: dai 18 ai 50 anni

3. Categorie di peso maschili:

( 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)

Categorie di peso femminili:

( 1 )                    50 kg (-50 kg) ( 2 )                    60 kg (-60 kg)

( 3 )                    70 kg (-70 kg) ( 4 )                    80 kg (-80 kg)

( 5 )                    80 kg (+80 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 sé 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 è il destro. Nel secondo round è il sinistro. (2) I piedi sono fissi a terra. Non è 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 Modalità 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.

Modalità per acquisire punti in movimento

Il punteggio a cui riferirsi è quello in posizione fissa. Nel caso in cui entrambi i contendenti muovano i piedi otterrà punti chi si muovesse in ritardo rispetto all'avversario, ricevendo però 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.