

REGOLAMENTO DI COMBATTIMENTO

Indice

REGOLAMENTO DI COMBATTIMENTO	1
Categorie NAZIONALI:	1
a) JUNIORES - SENIORES	1
b) Open MASTER – Città di Saronno (Nazionale)	1
c) "MASTER CUP" – Città di San Severo (Nazionale)	1
<i>Nota bene</i>	<i>1</i>
Quingda A SQUADRE	2
Categorie (Open) – NAZIONALI:	2
a) UNDER 21	2
b) SENIORES	2
Open MASTER	2
"MASTER CUP"	3
Ufficiali di gara	3
<i>Arbitro Centrale</i>	<i>3</i>
<i>Giudice Laterale</i>	<i>4</i>
Regolamento gara	4
Punteggio	4
Verifica peso	5
Ripescaggio	5
Area di gara	5
Protezioni	5
Colpi proibiti (ammonizione e squalifica)	5
Tecniche agonistiche consentite	6
Penalità	6
Violazioni che danno luogo a squalifiche ed ammonizioni	6
Note	7
Abbigliamento	7

Categorie NAZIONALI:

a) JUNIORES - SENIORES

Le categorie sono a discrezione dell'organizzazione.

b) Open MASTER – Città di Saronno (Nazionale)

c) "MASTER CUP" – Città di San Severo (Nazionale)

Nota bene

- ✓ Per ogni categoria di peso si effettuerà il girone all'italiana in fase di qualificazione, in fase finale l'eliminazione diretta.

CSeA - Centro Studi e Attività T'ien-Shu – Regolamento Quingda

- ✓ Ogni categoria per essere valida deve presentare almeno quattro iscritti.
- ✓ Chi partecipa alle gare agonistiche deve presentare **obbligatoriamente, pena la squalifica**, il certificato medico agonistico valido per l'anno in corso. Il certificato deve essere consegnato dal responsabile di Scuola prima dell'inizio della gara al Presidente di Giuria.
- ✓ L'Open Master si farà a Saronno (VA).
- ✓ Il Master Cup si svolgerà a San Severo (FG).
- ✓ Gli Insegnanti Tecnici possono gareggiare a livello nazionale.
- ✓ Gli agonisti devono avere le seguenti protezioni personali (obbligatorie): conchiglia, paratibia con parapiede con dita scoperte, guanti con dita scoperte (senza lacci).

Quingda A SQUADRE

Categorie (Open) – NAZIONALI:

a) UNDER 21

b) SENIORES

La squadra è formata da 3 o 5 atleti.

Open MASTER

- La gara nazionale si effettuerà nella città di Saronno (VA) in Lombardia.
- Partecipano all'Open MASTER:
 - Insegnanti tecnici – Nere – Rosse – Azzurre.
 - Età di partecipazione: 20 anni compiuti.
- Gli atleti verranno sorteggiati in gironi.
- Tutti gli atleti partecipanti verranno premiati.
- Il primo atleta che vincerà per la terza volta l'Open MASTER terrà il trofeo per sempre.
- Il trofeo dovrà essere custodito nella Scuola dell'atleta vincente (versando una cauzione di euro 150.00).

"MASTER CUP"

- Requisiti per il "MASTER CUP":
 - a discrezione dell'organizzazione.
- Svolgimento: la gara nazionale si effettuerà nella città di San Severo (FG) in Puglia.
- Tutti gli atleti partecipanti verranno premiati.
- Per lo svolgimento della gara si applica il regolamento nazionale del CseA.

Ufficiali di gara

- Il settore arbitrale del Quingda è formato dai seguenti Ufficiali di Gara:
 - Presidente di Giuria;
 - Segretario;
 - Cronometrista;
 - Arbitro centrale (Insegnante Tecnico);
 - Giudice laterale (Insegnante Tecnico).
- L'uniforme degli Ufficiali di gara del settore Quingda è uguale al settore Forme.
- Gli ufficiali di gara che dirigono il combattimento sono tre (1 Arbitro Centrale – 2 Giudici Laterali).
- Gli atleti combattenti verranno giudicati da Ufficiali di gara di altre Scuole.
- il Presidente di Giuria dovrà inviare entro tre giorni la **documentazione ORIGINALE dei verbali di gara** al Coordinatore Nazionale con R/R postale al seguente indirizzo:

M° Sabino Gemma
Via Carso 6/A
c/o Itis, 21047 Saronno (VA)

Arbitro Centrale

- Dirige il combattimento degli atleti con la collaborazione dei Giudici laterali.

- Dichiara vincitore l'atleta che ottiene più punti dopo il tempo massimo, su segnalazione dei Giudici Laterali.

Giudice Laterale

- Collabora con l'Arbitro Centrale.
- Controlla le protezioni e l'abbigliamento dell'atleta prima che entri sul tappeto di gara.
- Segnala con le bandierine la vittoria di uno dei due atleti.

Regolamento gara

- Ogni incontro avrà la durata di 1 minuto ½ effettivo (fase di qualificazione) 2 round di 1 minuto e ½ effettivo, le finali.
- Vince l'incontro l'atleta che ha fatto più punti.
- In caso di parità si effettuerà un minuto di tempo per lo spareggio (si vince alla prima entrata valida).
- In caso di ulteriore parità sarà l'arbitro centrale a stabilire il vincitore della gara dopo aver consultato il Maestro più anziano presente alla manifestazione. La valutazione viene presa dal livello tecnico mostrato dall'atleta.

Punteggio

Colpo	Punti	Zone
Colpire con arti superiori	1 punto	Testa e tronco
Colpire con arti inferiori	2 punti	Testa e tronco
	1 punto	Fasce laterali esterne delle cosce
Spazzata o squilibrio con colpo	3 punti	
Proiezione (Wo-Chen)	4 punti	
Ogni uscita dal tappeto	1 punto all'avv.	
Richiamo ufficiale (1 ^a ammonizione)	2 punti all'avv.	
2 ^a ammonizione	Squalifica	

- Tutte le tecniche devono essere eseguite con abilità e controllo. Ricordarsi che il proposito di queste regole è di mettere in grado i concorrenti di

segnare puni con tecniche reali e di abilità di esecuzione senza causare ferite all'avversario.

- **È vietato il K.O. Chi lo causasse verrebbe immediatamente squalificato. Di conseguenza i colpi devono essere assolutamente controllati, pena l'immediata squalifica.**
- Una tecnica sarà valida anche se eseguita contemporaneamente al segnale di stop.
- I colpi di incontro **non verranno considerati.**
- Una tecnica non sarà valida se eseguita dopo il segnale di stop.
- Alla seconda ammonizione l'atleta viene squalificato.

Verifica peso

L'atleta si deve presentare alla verifica peso con un documento di riconoscimento, scarpette da gara, pantalone nero e maglietta bianca. Avrà 1Kg. di tolleranza. Può assistere alle operazioni di peso solamente un responsabile di Scuola limitatamente ai propri atleti.

La mancata verifica del peso comporta la squalifica dell'atleta.

Ripescaggio

Verrà effettuato tra i concorrenti perdenti, esclusi gli squalificati.

Area di gara

Le gare si svolgeranno su un tappeto quadrato minimo di metri 8X8 (perimetro di colore diverso).

Protezioni

Obbligatorie: conchiglia, paratibia con parapiede con dita scoperte, guanti con dita scoperte (senza lacci).

Colpi proibiti (ammonizione e squalifica)

- A testicoli, tempie e nuca;
- rompere il viso;

- alla colonna vertebrale;
- alle giunture;
- strangolamenti;
- mano aperta al viso;
- interno coscia;
- con testa, gomiti e ginocchia;
- alla gola e agli occhi;
- colpire con l'intento di fare male.

Tecniche agonistiche consentite

- Tecniche di pugno con contatto leggero al viso (**con massimo autocontrollo, pena la squalifica immediata**).
- Tutti i tipi di calcio al viso (massimo autocontrollo!).
- Spazzata laterale – dietro alle gambe (non frontale).
- Tecniche di aggancio e squilibrio agli arti superiori ed inferiori.
- Tecniche di lancio con aggancio al tronco.
- Tecniche di anticipo seguite solo da bloccaggi.

Penalità

L'arbitro ha autorità di squalificare i concorrenti in ogni occasione della gara che lui reputi necessaria. Egli non deve necessariamente comminare prima un'ammonizione ufficiale. Soltanto quando la seconda ammonizione ufficiale è stata comminata, comporterà automaticamente la squalifica.

Violazioni che danno luogo a squalifiche ed ammonizioni

- Uso eccessivo della propria forza.
- Scagliarsi selvaggiamente contro l'avversario.
- Attacchi ad un avversario caduto o atterrato, dopo il segnale di stop dell'arbitro.
- Attacchi portati al termine dell'incontro o quando è stata dichiarata l'interruzione.

- Disobbedire agli ordini dell'arbitro.
- Parlare senza essere autorizzati.
- Comportamento antisportivo.

Note

- **Colpi a contatto leggero** sono definiti nel modo seguente: colpi o calcio a bersaglio specifico sufficientemente decisi da provare ai giudici che il colpo è stato registrato nell'aria di bersaglio. Tali colpi possono accidentalmente causare ferite superficiali come leggere ammaccature o escoriazioni. Del resto queste sono inevitabili conseguenze di sport da contatto.
- Quando l'atleta commette un'azione proibita l'Arbitro Centrale ferma l'incontro e darà corso ad una delle seguenti sanzioni:
 - ammonizione ufficiale (2 punti all'avversario);
 - squalifica del concorrente.
- Quando un concorrente rifiuta di proseguire il combattimento o chiede di ritirarsi verrà squalificato.

Abbigliamento

- L'atleta sul tappeto di gara si deve presentare con le protezioni e la propria divisa di Scuola: giacca e pantaloni; la conchiglia di protezione va indossata sotto i pantaloni.
- Sotto la divisa va indossata una maglietta bianca a girocollo a maniche corte.
- È consentito calzare scarpette leggere da Kung-Fu o Savate (la suola deve essere di gomma morbida).
- È vietato all'atleta presentarsi sul tappeto di gara con occhiali (consentito lenti a contatto morbide).
- I partecipanti non dovranno indossare oggetti in metallo, legno, ecc., di alcuna forma attorno al proprio corpo.
- Qualsiasi tipo di bendaggio, che non sia di sostegno, non verrà consentito.

Saronno, 1 Giugno 2005.