

Versione 2020

VIỆT VÕ ĐẠO ITALIA A.S.D.



REGOLE E REGOLAMENTO GARA STOP – POINT

INDICE

Art. 1. Norme generali	pag. 3
Art. 1.1 Organizzazione e impianti	pag. 3
Art. 1.2 Status dell'atleta	pag. 3
Art. 1.3 Stop-point	pag. 3
Art. 1.4 Area di gara	pag. 4
Art. 1.5 Età degli atleti	pag. 4
Art. 2. Categorie di peso	pag. 4
Art. 2.1 Categorie di peso Speranze/Cadetti	pag. 4
Art. 2.2 Categorie di peso Masters	pag. 4
Art. 2.3 Procedure di peso	pag. 5
Art. 3. Abbigliamento e protezioni degli atleti	pag. 5
Art. 3.1 Tenuta da gara	pag. 5
Art. 3.2 Aspetto degli atleti	pag. 5
Art. 3.3 Protezioni	pag. 6
Art. 4. Bersagli consentiti	pag. 7
Art. 4.1 Tecniche ammesse	pag. 7
Art. 4.2 Tecniche vietate	pag. 7
Art. 4.3 Bersagli validi valutati	pag. 7
Art. 4.4 Bersagli validi non valutati	pag. 7
Art. 4.5 Azioni proibite	pag. 8
Art. 5. Punteggi	pag. 8
Art. 6. Gara	pag. 9
Art. 6.1 Come funziona	pag. 9
Art. 6.2 Verdetti	pag. 10
Art. 6.3 Tempo di gara	pag. 10
Art. 7. Criteri di giudizio	pag. 11
Art. 7.1 Tecniche valide	pag. 11
Art. 7.2 Giudizio della gara	pag. 11
Art. 7.3 Sanzioni	pag. 12
Art. 7.4 Uscite	pag. 14
Art. 7.5 L'atleta	pag. 14
Art. 7.6 Il Coach	pag. 14
Art. 8. Gara a squadre	pag. 15
Art. 8.1 Gara a squadre	pag. 15
Art. 8.2 Procedure per infortuni nella gara a squadre	pag. 15
Art. 9. Doping	pag. 16
Art. 9.1 Anti-doping Test	pag. 16

Art. 1. Norme generali

Art.1.1 L'organizzazione e gli impianti

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate da VVD Italia.

L'organizzazione è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità VVD Italia. L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza.

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Direttore d'Arbitraggio per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza.

In specie, l'organizzatore è tenuto a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:

- a) una bilancia per le operazioni di controllo del peso;
- b) il quadrato (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- c) tavoli e sedie per le Commissioni arbitrali, per il Medico di servizio e per i Cronometristi;
- d) gong e cronometri
- e) protezioni convenzionate per gli incontri e quelle di riserva;
- f) assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Sanitario.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua e un adeguato servizio di ristoro per tutto il personale di servizio (giudici, medici, etc.).

Art. 1.2 Status dell'Atleta

Con il tesseramento VIET VO DAO ITALIA A.S.D. gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta del VIET VO DAO ITALIA a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

- a) Tutti gli atleti della disciplina stop-point, devono presentarsi muniti del certificato medico modello "B1" in originale. L'assenza del certificato medico o la copia dello stesso determina l'impossibilità per l'atleta di partecipare al combattimento.
- b) Il certificato medico agonistico è obbligatorio dal compimento dei 10 anni.
- c) Non sono contemplate dichiarazioni di scarico di responsabilità o altro.

Art. 1.3 Stop-Point

Lo Stop-Point è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare un colpo a bersaglio utile. Nel Viet Vo Dao viene utilizzata per le categorie dai 10 ai 14 anni e per le categorie dai 36 ai 45 anni. I due

avversari si affrontano nell'arco di una, due o tre riprese (a secondo del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alle mani e ai piedi. I colpi portati a contatto o al massimo a 2 cm. dal bersaglio, ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno. I calci al viso e i colpi saltati, notoriamente più difficili da mettere a bersaglio, sono così incoraggiati a tutto vantaggio della dinamicità e della spettacolarità della gara. Vince l'incontro chi totalizza più punti al termine delle riprese stabilite.

Art. 1.4 Area di Gara

L'area di gara dovrà essere una superficie quadrata utile di metri 6x6 più un metro tutto attorno per la sicurezza degli atleti (totale 8x8).

La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte nell'art.3.0 non possono essere seguite, farà testo la decisione del Direttore di Gara insieme con il Direttore d'Arbitraggio.

Art. 1.5 Età

- a) La categoria Speranze 10/12 anni stabilisce che: per iniziare ufficialmente a competere nelle gare l'atleta deve avere 10 anni e che può competere fino al giorno prima compia 13 anni.
- b) La categoria Cadetti 13/14 anni stabilisce che: per iniziare ufficialmente a competere nelle gare l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compie 15 anni.
- c) La categoria Masters 36/45 anni stabilisce che: per iniziare ufficialmente a competere nelle gare l'atleta deve avere 36 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 46 anni.

Art. 2. categorie di peso

Art. 2.1 Categorie Speranze/Cadetti

- *Peso maschile* = -25 kg; -30 kg; -35 kg; -40 kg; -45 kg; -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg;
- *Peso femminile* = -25 kg; -30 kg; -35 kg; -40 kg; -45 kg; -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg;

Art. 2.2 Categorie Masters

- *Peso maschile* = -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; -85 kg; -90 kg; +90 kg
- *Peso femminile* = -45 kg; -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; +75 kg

N.B. È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria solamente per le categorie Masters.

Art. 2.3 Procedure di peso

- a) Tutti gli atleti devono essere presenti per le operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Direttore d'Arbitraggio.
- b) Il Direttore d'Arbitraggio ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario.
- c) I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso.
- d) Il peso dovrà essere effettuato non prima di 8 ore dall'inizio della manifestazione.
- e) Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo. Tuttavia egli deve pesarsi tutti i giorni, in cui è previsto gareggi, negli orari stabiliti.
- f) L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.
- g) Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato.
- h) Il peso delle atlete femmine devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

Art. 3. Abbigliamento e Protezioni degli Atleti

Art. 3.1 Tenuta da gara

Gli atleti di Stop-point dovranno presentarsi alle gare federali muniti dell'uniforme ufficiale VVD con stemma, cintura rossa o blu in base alla chiamata.

L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

Art. 3.2 Aspetto degli atleti

- a) Tutti gli atleti che si affrontano in una competizione, di qualsiasi livello, devono presentarsi sul quadrato puliti ed in ordine di aspetto.
- b) Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara.
- c) È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.
- d) Non è permesso inoltre l'uso di vaselina o altra sostanza simile in quantità eccessiva.
- e) L'arbitro, se lo ritiene opportuno, togliere ogni sostanza o oggetto presente sul viso o sulla testa dei contendenti prima che il combattimento inizi.
- f) L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

- g) Anche gli atleti di Stop-Point hanno la facoltà di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni.
- h) Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà due minuti (120 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato. Comunque in tale circostanza **riceverà una penalità.**

Art. 3.3 Protezioni obbligatorie:

Speranze/Cadetti = Guantoni, conchiglia para-inguine, paradenti, casco con protezione frontale, para-tibia, para-piede con tallone coperto, corpetto protettivo.

Masters = Guantoni, conchiglia para-inguine, paradenti, casco, para-tibia, para-piede con tallone coperto, para-seno (femmine).

- a) **Guantoni 8oz -60kg/ 10oz +60kg:** I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.
- b) **Para-inguine:** Il para-inguine è obbligatorio per tutti gli atleti, maschi e femmine (facoltativo per le bambine). È composto di un materiale plastico rigido e resistente, deve coprire per intero la parte genitale, al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il para-inguine sotto ai pantaloni.
- c) **Paradenti:** Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o sia quella superiore che inferiore. Non è consentito indossare un paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive. È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. Si precisa che anche pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.
- d) **Caschetto:** Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i para-zigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro). I capelli devono essere ben fermati con appositi elastici in modo che

non fuoriescano dal caschetto. È ammesso competere con la barba. La stessa non deve superare i 2 cm di lunghezza. I capelli lunghi devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continui interruzioni dello stesso per sistemarsi. L’eventuale coda/treccia deve essere inserita all’interno del caschetto. **Per gli atleti minorenni** (9-14 anni), è **obbligatorio** indossare un casco con la protezione davanti al viso (grata o plexiglass), con le stesse caratteristiche di quello per i maggiorenni.

- e) **Para-tibia:** Il para-tibia deve coprire solo la tibia e va indossato sotto ai pantaloni.
- f) **Para-piede:** il para-piede o calzare deve coprire tutto il piede, tallone compreso.
- g) **Para-seno:** Il para-seno è obbligatorio per tutte le donne. Il para-seno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all’interno di un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top o la maglia.
- h) **Corpetto Protettivo:** Il corpetto deve proteggere la parte frontale e laterale del busto.

Art. 4. Bersagli consentiti

Art. 4.1 Tecniche ammesse

- a) Pugno diretto e pugno frustato al viso e al corpo
- b) Tutti calci al corpo e al viso
- c) Tecniche di spazzata (solo categoria Masters)

Art. 4.2 Tecniche vietate

- a) Pugni circolari (gancio), montanti e girati indietro (spinning backfist).
- b) Tecniche di spazzata (per categorie Speranze e Cadetti).

Art. 4.3 Bersagli Validi

- a) Testa (frontale e laterale).
- b) Tronco (frontale e laterale).

Art. 4.4 Bersagli non validi

- a) Colpire la parte superiore del capo.
- b) Parte posteriore del tronco.
- c) Collo frontale e posteriore.
- d) Sotto la cintura (cosce, ginocchia, polpacci).

Art. 4.5 Azioni proibite

- a) Colpire i genitali.
- b) Continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro.
- c) Spingere o tirare l'avversario.
- d) Voltare le spalle all'avversario.
- e) Portare tecniche senza controllo.
- f) Uscire deliberatamente dall'area di gara.
- g) Attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno.
- h) Attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti.
- i) Mordere e graffiare.
- j) Eseguire leve articolari.
- k) Gridare senza ragione.
- l) Afferrare e trattenere l'avversario.
- m) Parlare durante l'incontro.
- n) Non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro.
- o) Attaccare mentre l'avversario si trova a terra.
- p) Sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo.
- q) Mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale.
- r) Perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- s) Cadere per evitare l'attacco avversario.
- t) Cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione.
- u) Qualsiasi tecnica che scivola o spinge sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri.
- v) Se un combattente perde il suo equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.
- w) Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara, non si segnala nemmeno l'uscita poiché involontaria, pertanto tutte le azioni si devono concludere con entrambi i piedi all'interno del tatami.
- x) Commentare un punteggio assegnato o non dato.
- y) Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- z) Tutte queste azioni sono sanzionabili con decisione a maggioranza arbitrale.

Art. 5 Punteggi

Nella gara di Stop-point si può attaccare nelle zone ammesse:

- a) Tronco parte frontale e laterale.
- b) Testa frontale, laterale con colpi di pugno e di calcio.

Ogni tecnica di pugno o di calcio, che giunga a segno con il massimo controllo, è ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro:

- c) Vale 1 PUNTO Ogni colpo di pugno portato al viso o al tronco.
- d) Vale 2 PUNTI ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.
- e) Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il viso mentre l'altro piede è in appoggio.
- f) Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al tronco senza avere alcun piede in appoggio (calcio in volo).
- g) Vale 4 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al viso senza avere alcun piede in appoggio (calcio in volo).

Qualora vengano portati 3 (tre) calci al viso da parte di uno dei due contendenti, verrà assegnata la vittoria per manifesta superiorità tecnica.

N.B. le tecniche sono valide anche quando l'atleta che le riceve, ha un piede fuori dal quadrato di gara.

Art. 6. Gara

Art. 6.1 Come funziona

I combattenti, dopo aver ricevuto il controllo delle protezioni, dovranno posizionarsi al centro del quadrato di gara a distanza di 2 metri, rivolti verso la giuria per il saluto, successivamente si scambieranno il saluto tra di loro.

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "Dau" (combattere). Allo STOP (Dung) dell'arbitro i combattenti torneranno al centro del quadrato.

L'interruzione dell'incontro con l'ordine "Dung" e "Tempo" avviene quando:

- a) Ogni qualvolta che l'arbitro vede un colpo portato a segno, si consulta con i giudici, i quali, per mezzo delle bandierine blu/rosse, daranno il loro parere a maggioranza, e riporta gli atleti al centro per assegnare il punto.
- b) Quando si assegna un richiamo o una penalità.
- c) Qualora l'arbitro ritenga sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).
- d) Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassetare la propria uniforme o attrezzatura gara o per infortunio, se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.
- e) In caso d'infortunio di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti, dopo di che il medico dovrà dire se l'atleta può o meno continuare l'incontro.

- f) Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si affiancheranno all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano.
- g) Dopo la proclamazione del verdetto, saluteranno la giuria e si scambieranno il saluto tra di loro seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Art. 6.2 Verdetti

Nella gara di Stop-point vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. Un incontro di Stop-point ha termine prima del tempo di gara previsto quando:

- a) un atleta risulta essere in **vantaggio di dieci punti** di scarto e pertanto vincerà per manifestata superiorità.
- b) Qualora abbia portato a segno 3 (tre) tecniche di calcio al viso.
- c) Per abbandono dell'avversario.

Art. 6.3 Tempo di Gara

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Direttore di gara e il Direttore d'arbitraggio. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

- a) una ripresa da 1'30" per qualificazioni categorie giovanili e 1 riprese da 2' per le finali.

- b) una ripresa da 2' qualificazioni categorie Masters e 1 riprese da 3' per le finali.

Se due atleti terminano l'incontro in parità nel corso di un torneo, verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto, il tempo supplementare avrà inizio immediatamente senza nessuna fase di recupero. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido nel prolungamento successivo, ossia si prolungherà ancora l'incontro di tutto il tempo necessario perché uno dei contendenti metta a segno la prima tecnica utile, l'inizio del prolungamento avverrà senza nessuna fase d'intervallo.

- c) Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.
- d) Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.
- e) Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando a voce alta e chiara il colpevole, oppure comminandogli una penalità, precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le modalità descritte.

Art. 7. Criteri di giudizio

Art. 7.1 Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Stop-Point quando:

- a) è lanciata con forma corretta;
- b) è corretta nella distanza;
- c) è dinamica, precisa, veloce, arriva vicinissima al bersaglio con decisione senza toccarlo;
- d) è controllata a bersaglio.
- e) è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'arbitro può far continuare l'incontro, oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiarare "non sufficiente" e far riprendere l'incontro con la parola "Dau".

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di velocità, equilibrio, **controllo del contatto**. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca" (dove lo sguardo è altrove).

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario".

Art. 7.2 Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello, solo nel caso di un "errore tecnico" il Capo Commissione può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti.

- a) Nel caso in cui un arbitro fa un errore, ma la maggioranza arbitrale dichiara la correttezza della decisione presa, il combattimento può continuare sempre che il responsabile del tatami non rilevi un "errore materiale": scorretta sommatoria di punti, tecnica assegnata nonostante la perdita di equilibrio dell'atleta e comunque ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara.
- b) La gara di stop-point sarà diretta da tre ufficiali di gara: uno centrale (arbitro) e due giudici di linea che si posizioneranno lungo la linea per avere la copertura da ambo i lati.
- c) Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici resteranno lungo il lato del quadrato per esprimere un parere nella tecnica.
- d) I giudici assisteranno l'arbitro indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti estendendo prontamente la bandierina rossa o blu dell'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno. Ritireranno la bandierina solo dopo che l'arbitro centrale avrà preso l'adeguata decisione.

- e) Nel caso un giudice abbia visto l'azione e non la ritenga valida ai fini del punteggio, dovrà sovrapporre le due bandierine a forma di "X" per indicare all'arbitro centrale il "nulla di fatto", equivalente a nessun colpo portato a segno.
- f) Se un giudice di linea segnala 2 punti per un atleta e l'altro giudice un solo punto l'arbitro centrale fermerà l'incontro per consultarsi con i giudici di linea e prendere una decisione.
- g) In alcuni casi l'assegnazione di due giudizi è possibile, esempio: quando un atleta esegue una tecnica perfetta con tocco del bersaglio e nello stesso momento in contemporanea l'altro atleta esegue una scorrettezza violando le regole, l'arbitro arresta l'incontro assegnando la tecnica regolare e sanzionando la scorrettezza.
- h) In nessun caso un combattente potrà ricevere un punto e una penalizzazione contemporaneamente. Esempio: Punto e uscita, punto e richiamo ufficiale.
- i) L'incontro di stop-point è diretto a maggioranza semplice: se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione di un punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto.
- j) Per assegnare il punto è necessario che vi siano due giudici d'accordo: nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto non deve essere assegnato (questo perché non c'è maggioranza di due su tre per l'assegnazione del punto).

L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "Dung!", ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare. Confortato dal parere dei giudici, farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si porrà in posizione eretta a gambe unite e punte divaricate di fronte al tavolo della Giuria e a voce alta assegnerà il punto messo a segno aiutando la parola con il gesto della mano, assicurandosi che il punto sia stato annotato sull'apposito e visibile segnapunti. L'arbitro centrale e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.

Art. 7.3 Sanzioni

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando a voce alta e chiara il colpevole oppure comminandogli una "penalità", precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le modalità sotto descritte:

1. **Avvertimento/richiamo** = (si segnala ai giudici)
2. **1° penalità** = 1 minus point (si segnala ai giudici)
3. **2° penalità** = 2 minus point (si segnala ai giudici)
4. **3° penalità** = 3 minus point (si segnala ai giudici)
5. **4° penalità** = squalifica

N.B. Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta e all'allenatore ad alta voce.

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il tempo, consultarsi con i due colleghi e poi segnalare la penalizzazione. Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà dopo essersi consultato con i colleghi arbitri di squalificare l'atleta.

L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "DUNG" e "TEMPO!" quando:

- a) un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore.
- b) quando l'area di gara sia troppo bagnata.
- c) quando un combattente esce dall'area di gara volontariamente.
- d) quando a un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme.
- e) quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione.

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale, dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

- f) Se non c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- g) Se c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.
- h) Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.
- i) Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo, mentre in caso in cui il medico decide che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.

- j) Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma l'infortunato dovrà osservare un fermo totale.

In tutti questi casi, l'atleta dopo i 30 gg di stop e dopo aver effettuato le visite mediche di reintegro, dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.

Art. 7.4 Uscite

Ogni volta che gli atleti volontariamente escono dal quadrato, senza che la stessa sia provocata da un'azione dell'avversario, le relative uscite vengono segnalate a maggioranza dai giudici all'arbitro centrale e da quest'ultimo al tavolo della giuria con le seguenti penalità:

1. **1° uscita** = segnalazione
2. **2° uscita** = 1 minus point
3. **3° uscita** = 1 minus point
4. **4° uscita** = perdita del round

Le quattro uscite sono considerate sul singolo round e non sul totale del combattimento. A ogni round si azzerano le uscite, non le detrazioni.

Se l'incontro si sviluppa in un solo round, allora alla 4° uscita si perde il combattimento.

NON devono essere comminate sanzioni se il combattente esce su una palese spinta dell'avversario per farlo uscire. In tal caso l'Arbitro centrale deve "avvertire" o "sanzionare" l'avversario.

Art. 7.5 L'Atleta di Stop-Point

L'atleta di stop-point è tenuto al massimo rispetto verso il Capo Commissione, l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro. Durante lo svolgimento dell'incontro (sia su una ripresa che su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono". Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

Art. 7.6 Il Coach

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo da un coach che ha l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

- a) Il coach ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta con i colori del club e scarpe ginniche.
- b) Durante tutto l'incontro, il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

- c) è tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Capo Commissione.
- d) Il coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.
- e) è responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.
- f) Deve vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.
- g) Deve astenersi dall'incitare il suo atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.
- h) Il coach che contravviene alle predette norme, potrà essere richiamato, allontanato dal quadrato o causare la squalifica del suo atleta.
- i) Il coach è autorizzato a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorga che il suo combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Art. 8. Gara a Squadre

Art. 8.1 Gara a Squadre

La squadra può essere maschile, femminile o mista, di 3 o di 5 atleti più 1 o 2 riserve (1 per squadra da 3; 2 per squadra da 5); la scelta spetta all'organizzatore.

- a) Il combattente femminile può combattere solamente con un altro combattente femminile.
- b) Prima dell'inizio delle Gare, i Capitani delle squadre devono presentare alla Giuria di Tavolo, l'ordine di combattimento degli atleti.
- c) Tale ordine di combattimento può essere cambiato prima di ogni scontro; non può avvenire alcun cambiamento durante il combattimento.
- d) Tutti gli atleti devono essere pronti al combattimento con tutte le attrezzature indossate e devono sostare nel loro angolo.
- e) La squadra deve essere composta da combattenti della stessa Società Sportiva.
- f) Ogni combattimento si svolgerà: con 1 round di 1'30" per Speranze/Cadetti e 1 round da 2' per Masters;
- g) In caso di parità il round in più avrà una durata di 1 minuto.
- h) La squadra con il maggior numero di vittorie è la vincitrice.

Art. 8.2 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre

In caso di infortunio nella gara a squadre, se un combattente non è in grado di continuare, dopo che il medico ha preso visione del trauma, la decisione è la seguente:

- a) Quando il combattente che non è in grado o non vuole continuare il combattimento, alla squadra avversaria viene assegnato il punto da aggiungere al punteggio complessivo.

- b) In caso di vittoria della squadra che ha avuto l'atleta infortunato, lo stesso non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team; sarà sostituito da una riserva.
- c) Se la sostituzione avviene per intervento medico l'atleta non potrà combattere in nessuna gara della competizione.

Art. 9. Doping

Art. 9.1 Anti-Doping Test

- a) L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.
- b) Per chi rifiutasse l'esame richiesto si configura l'esclusione dalla competizione, la revoca dei risultati eventualmente ottenuti e il deferimento all'autorità preposta.