



掌管氣道

REGOLAMENTO di ARBITRAGGIO



掌管氣道

per le competizioni di CHUONG QUAN KHI DAO



1° Edizione gennaio 2016

INDICE

- CAPITOLO A Regole comuni a tutti gli incontri di assalto con o senza armi
- CAPITOLO B Regolamento di arbitraggio delle competizioni d'assalto senza armi
- CAPITOLO C Regolamento di arbitraggio delle competizioni d'assalto col bastone lungo (Bông)
- CAPITOLO D Regolamento di arbitraggio delle competizioni di assalto di Long Gian
- CAPITOLO E Regolamento di arbitraggio delle competizioni di assalto con Guom e Khien
- CAPITOLO F Regolamento delle competizioni di tecnica
- ALLEGATO 1 Categorie
- ALLEGATO 2 Gestualità dell'arbitro

CAPITOLO A

REGOLAMENTO COMUNE A TUTTI GLI INCONTRI CON ARMI O SENZA

I.- ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI SPORTIVE

ARTICOLO 1.1: Medico e squadra di soccorso

E' obbligatoria la presenza sul luogo della manifestazione sportiva di un medico e di una squadra di soccorso

Articolo 1.2: Il materiale

L'organizzatore deve dotarsi di:

- Modulo di dichiarazione ufficiale di incidente
- Penne e fogli bianchi
- Moduli di appunti
- Cronometri
- Bandierine rosse e bianche
- Cinture rosse a sufficienza
- Un gong per ogni materassina

Articolo 1.3: Equipaggiamento della superficie di combattimento

L'area di combattimento dovrà essere coperta da una materassina le cui dimensioni massime sono di 10 m per 10 m e minime di 8 m per 8 m. Per le competizioni dei bambini le dimensioni possono essere ridotte a 6 m per 6 m ai quattro angoli dell'area di combattimento va realizzata una fascia di 3 m. L'accesso a questa zona è consentito solo agli arbitri. Al centro dell'area di combattimento tracciare due linee parallele di circa 40 cm di lunghezza distanti ciascuna 2 m dal centro due sedie riservate ai giudici di angolo saranno posizionate a due angoli opposti. I giudici di angolo non sono tenuti a restare seduti ma possono muoversi lungo i due lati di loro competenza. Un tavolo d'arbitraggio riservato al cronometrista e al segna punti sarà posizionato a metà di un lato della materassina e a tre metri dal bordo il tavolo ufficiale sarà posizionato ad almeno 4 metri dalle aree di combattimento. Le cinture rosse si posizionano lungo la linea di demarcazione della superficie di combattimento situata a destra guardando il tavolo ufficiale.

II.-CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE ALLE COMPETIZIONI SPORTIVE

Articolo 2.1

Tutti i partecipanti ad una competizione sportiva dovranno essere muniti di:

- Della licenza federale per la stagione in corso ed essere almeno 1 cap
- del passaporto sportivo debitamente compilato

- Di un certificato medico o di un timbro di un medico sul passaporto attestante l'attitudine del praticante a partecipare alle competizioni per la stagione in corso
- Per i minori, l'autorizzazione dei genitori

Articolo 2.2:

In una competizione, un praticante può, se lo vuole e a condizione che sia stato selezionato, partecipare a tutte le gare sia tecniche che di combattimento

III.- TENUTA DEI PRATICANTI

Articolo 3.1: -Equipaggiamento

- Un vo phuc di CQKD di colore nero con lo stemma ufficiale sulla parte sinistra del petto
- La cintura regolamentare
- Lo stemma del Club è accettato sulla manica sinistra (max 10 cm)

Articolo 3.2: Protezioni

A seconda della natura del combattimento, certe protezioni sono obbligatorie ed altre facoltative.

Articolo 3.3: Igiene dei praticanti

- Unghie delle mani corte
- Capelli corti o legati con una fascia
- Niente occhiali né oggetti metallici (orecchini, forcine, piercing, collanine...)

IV) GLI ARBITRI: REGOLE GENERALI

Articolo 4.1:

Esistono due categorie di arbitri:

- L'arbitro centrale
- Il giudice d'angolo

E due categorie di assistenti all'arbitraggio:

- Il segnapunti
- Il cronometrista

Articolo 4.2:

Per poter officiare sia in qualità di arbitro centrale che di giudice d'angolo in una manifestazione sportiva, si deve possedere un diploma di arbitro federale della scuola (DAF)

Lo stato di arbitro federale della scuola può essere perso:

- Per decisione della Commissione di Disciplina della scuola CQKD per assenze ripetute non validamente giustificate o per non rispetto del regolamento di arbitraggio
- Se l'arbitro è assente da tutte le competizioni per due stagioni consecutive

Articolo 4.3:

Per potersi presentare all'esame di DAF, si deve aver partecipato a 2 stages e aver certificato la propria partecipazione effettiva come assistente di arbitraggio per lo meno in una competizione. Per poter essere assistente non occorre essere cintura nera, è sufficiente essere maggiorenne, avere la licenza valida e aver seguito lo stage di assistenza all'arbitraggio

Articolo 4.4:

La tenuta ufficiale degli arbitri comprende

- Una polo bianca a maniche corte o lunghe

Articolo 4.5:

Gli arbitri devono essere di un club diverso da quello dei due contendenti o delle squadre

Articolo 4.6:

L'arbitro centrale conduce lo svolgimento del combattimento. Assegna i punti e sanziona i contendenti che non rispettano il regolamento

Articolo 4.7:

I giudici d'angolo assistono l'arbitro centrale. Devono muoversi lungo i lati dell'area di combattimento situati a destra e a sinistra dell'angolo loro assegnato. Essi indicano con l'aiuto delle bandierine i punti o i falli che hanno visto. Essi segnalano l'uscita dall'area e le anomalie concernenti l'equipaggiamento o la tenuta dei combattenti durante le gare (cintura slacciata...)

Articolo 4.8:

L'arbitro centrale può rifiutare un punto o un fallo visti da un solo giudice d'angolo; per contro non può rifiutare se sono stati visti da entrambi i giudici di angolo. In caso di disaccordo, l'arbitro centrale riunisce i giudici di angolo. E' obbligato ad applicare la decisione dei due giudici di angolo se questa è comune. Il parere dell'arbitro centrale vale un voto, quello del giudice d'angolo $\frac{3}{4}$ di voto

Articolo 4.9:

Solo l'arbitro centrale può squalificare dopo l'accordo con almeno un giudice d'angolo.

Articolo 4.10:

I giudici di angolo possono proporre una segnalazione. Per fare questo richiedono una riunione dei giudici (cf i gesti del giudice di angolo - tabella 3)

Articolo 4.11:

I segnapunti che si trovano al tavolo, annotano le decisioni prese dall'arbitro centrale: punti, uscite, ammonimenti, squalifiche. Alla fine di ciascun combattimento, fanno la somma dei punti ottenuti dai due combattenti o dalle due squadre

L'annotazione dei punti deve essere visibile a tutti. Tutte le modifiche del punteggio saranno controllate dai giudici di angolo che dovranno segnalare immediatamente tutte le anomalie all'arbitro centrale

Il segnapunti scrive "A" per avvertimento, "D" per squalifica e ogni uscita è contraddistinta da una "S". Il conteggio dei punti da sottrarre si fa alla fine del combattimento al momento del conteggio dei punti totali

Articolo 4.12:

I cronometristi al tavolo calcolano il tempo di ciascun combattimento. Devono segnalare la fine del combattimento con un colpo di gong

Articolo 4.13:

Alla fine di ciascun combattimento o di ciascun incontro tra squadre, i giudici d'angolo si alzano e mostrano la bandiera corrispondente al colore del vincitore. L'arbitro centrale ufficializza il risultato alzando la mano del vincitore

Articolo 4.14:

Il posto dove sta il giudice d'angolo deve essere occupato solo da lui. E' formalmente vietato distrarlo o conversare con lui

Analogamente il segnapunti e il cronometrista non dovranno essere disturbati per alcun motivo durante il combattimento

Articolo 4.15: Doveri degli arbitri

Gli arbitri si devono comportare lealmente ed in modo imparziale, e concentrare tutta la propria attenzione sullo svolgimento del combattimento

I loro gesti ed atteggiamento devono sempre essere netti e precisi. Essi devono applicare rigorosamente il regolamento e preservare lo spirito cavalleresco indispensabile nel combattimento

Durante il combattimento non devono parlare con nessuno salvo per esprimere la propria opinione tra loro o per dare delle istruzioni ai contendenti. Ma in nessun modo possono dare consigli tecnici, tattici o strategici

Articolo 4.16:

Gli arbitri possono esigere in qualsiasi momento il passaporto dei contendenti e rifiutare il permesso al combattimento se la tenuta o l'atteggiamento non fossero appropriati

V.- GESTI E TERMINI USATI DAGLI ARBITRI

Articolo 5.1: I gesti dell'arbitro centrale

Vedere le tabelle 1 e 2

Articolo 5.2: Gesti dei giudici d'angolo

Vedere la tabella 3

Articolo 5.3: Terminologia arbitrale

Prepararsi	Chuan – Bi
Pronti	Nghiem
Pronti per il saluto	Nghiem – Le
Saluto	Le
In guardia	Thu
Cominciare	Dau
Stop	Thoi
Tornare al centro	Ve – Cho

Continuare	Tiep
Richiamo	Phat
Squalifica	Loai
Mezzo punto	Nua Diem
Un punto	Mot Diem
Due punti	Hai Diem
Decisione	Xin Diem
Stop al cronometro	Canh
Attacco confuso	Dong The

VI.- SVOLGIMENTO DEGLI ASSALTI A DUE

Articolo 6.1:

Il combattimento inizia nel momento in cui l'arbitro dà ai contendenti l'ordine di inizio pronunciando la parola Dau e termina quando l'arbitro centrale pronuncia la parola Thoi nel momento in cui si sente il suono del gong che segnala la fine del tempo regolamentare

Il tempo perso in occasione di una ferita o di una discussione tra giudici o per altri motivi segnalati dall'arbitro centrale pronunciando la parola Canh viene detratto dal tempo di combattimento

Articolo 6.2:

Ogni volta che l'arbitro centrale pronuncia la parola Canh il cronometrista arresta il cronometro. Quando pronuncia la parola Dau, lo fa ripartire

Articolo 6.3:

Ogni volta che viene pronunciata la parola Thoi i combattenti devono obbligatoriamente fermarsi. Essi resteranno sul posto in attesa del giudizio dell'arbitro centrale. I combattenti non potranno riprendere il combattimento fintanto che l'arbitro non pronunci la parola Dau

Articolo 6.4:

In caso di attacco portato deliberatamente dopo il – Thoi – l'atleta subisce un avvertimento, segnalato con – A – e comportante la perdita di 1 punto. In caso di comportamento anti sportivo (non rispettare il Thoi

con l'intenzione di aggredire l'avversario nel momento in cui abbassa la guardia, aggressione o provocazione verbale, attacco dopo il Thoi dopo aver già ricevuto un Phat...) l'atleta subisce allora una squalifica – Loai – con la perdita di 2 punti

Articolo 6.5:

In caso di incontri triangolari, la vittoria è attribuita all'atleta che ha ottenuto più vittorie. In caso di parità, il maggior numero di punti segnati, in caso nuovamente di parità il maggior numero di punti incassati

VII.- CASI PARTICOLARI

Articolo 7.1: Il ritorno al centro

Nel corso di un incontro, l'arbitro può domandare agli sfidanti di tornare al centro dell'area di combattimento pronunciando la parola Ve Cho. Ciò avviene nei seguenti casi:

- Uno degli sfidanti è uscito dall'area di combattimento
- Uno degli sfidanti si è fatto squalificare
- Fine del combattimento
- Ferita
- Riunione degli arbitri
- Abbandono di uno sfidante

Articolo 7.2: Colpi portati al di fuori dell'area di combattimento

Gli attacchi portati al di fuori della superficie di combattimento non valgono. Se però l'atleta che porta l'attacco si trova all'interno dell'area al momento in cui porta la tecnica, questa sarà considerata valida a condizione che l'arbitro centrale non abbia precedentemente fermato l'incontro

Articolo 7.3: Colpi portati al momento del segnale di fine del combattimento

Se un attacco viene portato nell'istante preciso in cui l'arbitro ferma il combattimento pronunciando il comando Thoi, questo va considerato punto

Allo stesso modo, quando un attacco effettivo viene portato nel momento esatto del segnale sonoro di fine del combattimento, questo va considerato punto

Per contro, tutti gli attacchi portati dopo che l'arbitro ha dato il comando di far cessare il combattimento non dovranno essere conteggiati

Articolo 7.4: Attacchi consecutivi o simultanei

Nel caso in cui un atleta porti più attacchi consecutivi o simultanei prima del Thoi dell'arbitro, si conteggia la tecnica più qualificata

Articolo 7.5: Attacchi simultanei dei due sfidanti

Nel caso in cui i due avversari portino un attacco effettivo simultaneamente nessuna tecnica verrà annotata

Articolo 7.6: Ferita di un combattente

Se un atleta si ferisce, l'arbitro dovrà immediatamente chiamare il medico presente per esaminare la ferita ed emettere un avviso

Nel caso di un combattimento a due, se un atleta non può continuare il combattimento a causa di una ferita, il suo avversario verrà dichiarato vincitore se non è stato qualificato per colpo violento. Per contro, se uno dei due combattenti è stato squalificato per colpo violento e l'avversario non può continuare a causa della ferita provocata dal colpo, entrambi i contendenti sono eliminati

Gare a squadre: in caso di ferita di un atleta (eccetto il capitano) prima del combattimento e non avendo la squadra una sostituzione: l'atleta dichiara forfait, la sua squadra perde 2 punti e può proseguire la competizione. La squadra avversaria sceglie quale dei tre atleti non combatterà (escluso il capitano) per la mancanza dell'avversario

Articolo 7.7: Abbandono non dovuto a ferita

L'abbandono per altre ragioni al di là della ferita attestata dal medico o dal responsabile della squadra farà perdere l'incontro all'atleta che abbandona.

Articolo 7.8: Perdita di conoscenza a seguito di un colpo alla testa

In caso di perdita di conoscenza debitamente constatata dal medico presente, un atleta non potrà partecipare ad incontri con o senza armi prima di 90 giorni più l'attestazione medica che certifichi che l'atleta può riprendere le competizioni

Articolo 7.9: Parità a fine incontro

In caso di parità, i combattenti o i capitani delle squadre effettuano un prolungamento di 30 secondi

Nel caso di ulteriore parità i due sfidanti o i capitani rifanno un prolungamento 'al punto decisivo' constatato da almeno 2 membri della squadra arbitrale

In casi particolari ed eccezionalmente, il responsabile dell'arbitraggio potrà passare direttamente alla prova tecnica senza passare per il prolungamento del combattimento

VIII.- SANZIONI

Articolo 8.1 :

Il direttore dell'arbitraggio della competizione propone delle sanzioni che devono essere ratificate dal Consiglio di Disciplina

Il direttore dell'arbitraggio potrà essere convocato dall'arbitro centrale dopo consultazione con i giudici di angolo per i seguenti motivi:

- In caso di proteste violente singole o collettive
- Rifiuto di combattere, comportamento anti sportivo o violenza deliberata
- Mancanza di rispetto verso gli arbitri, verso il responsabile dell'arbitraggio della competizione

I combattenti, i dirigenti e gli istruttori potranno essere sanzionati

Le sanzioni potranno andare a seconda della gravità dalla sospensione alla radiazione a vita

Le sanzioni potranno essere accompagnate da un'ammenda comminata al Club

Il direttore d'arbitraggio della competizione ha la facoltà di squalificare il o i partecipanti per tutta la durata della competizione, potrà ritirare i loro passaporti ed inviarli alla commissione nazionale di arbitraggio in attesa di un eventuale passaggio davanti al consiglio disciplinare

CAPITOLO B

REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO DELLE COMPETIZIONI SENZA ARMI

I.- CONDIZIONI DI ACCESSO ALLE COMPETIZIONI

Articolo 1.1: Le categorie

Le categorie sono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado

Articolo 1.2:

- Tutti i partecipanti ad una competizione sportiva devono essere muniti:
- delle licenze federali della stagione in corso ed essere minimo 1°cap
- del passaporto sportivo debitamente compilato
- di un certificato medico o di un timbro del medico sul passaporto attestante l'idoneità dell'atleta per la stagione corrente
- per i minori, di un'autorizzazione dei genitori a partecipare alla gara

Articolo 1.3: Protezioni obbligatorie

- Conchiglia sia per i maschi che per le femmine
- Guanti regolamentari
- Un bracciale giallo (per il capitano nelle gare a squadre)
- Proteggi piede (attaccato o meno a dei para tibie senza rinforzo)
- Piastrone o proteggi seno per le donne
- Paradenti

Articolo 1.4: Protezioni facoltative

- Sono concessi i para tibie senza rinforzo

ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 2.1:

Lo svolgimento delle gare avviene per estrazione a sorte e ad eliminazione diretta. In certi casi si può tuttavia organizzare una qualificazione a gironi. L' estrazione a sorte deve evitare per quanto possibile che atleti di uno stesso club (per le gare nazionali) o di una stessa nazione (per le gare internazionali, al primo turno). Ciascun combattimento dura normalmente due minuti effettivi, salvo per le C.N. per le quali la durata è di tre minuti effettivi. Nel caso di un alto numero di atleti iscritti alla gara, il responsabile dell'arbitraggio della manifestazione può eccezionalmente diminuire la durata a 1' e 30'' per i graduati e a 2' per le C.N.

Articolo 2.2: Competizioni singole o a squadre

Le gare di combattimento senza armi sono divise in gare individuali e gare a squadre.

Le squadre possono essere composte da due a cinque atleti a seconda del tipo di gara e la categoria d'età o di cintura

Articolo 3.3: Categorie d'età

Le categorie vengono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado

Tutti gli atleti possono essere passati alla categoria di età superiore se sono in possesso:

- Dell'autorizzazione medica
- Dell'autorizzazione dei genitori
- Dell'autorizzazione dell'istruttore responsabile

I Veterani possono combattere nella categoria Senior se lo desiderano

Articolo 2.4: Categorie di cinture

Nella categoria Senior, esistono due categorie di cinture:

- La categoria Graduati (Vo Nhan). Da 1^a cap a 4^a cap
- La categoria Cinture Nere (Vo Si): a partire dalla cintura nera

In caso di competizione a squadre nella categoria cintura nera, se un club non è in grado di schierare una squadra completa di cinture nere, ha la possibilità di completare la squadra con dei 4^a cap. Comunque il numero di 4^a cap deve essere inferiore od uguale al numero delle cinture nere

III) CRITERI DI ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Articolo 3.1:

Sono consentite tecniche di piede e pugni al viso purché controllati. E' assolutamente proibito colpire l'area compresa tra gli occhi, il naso e la bocca.

Articolo 3.2: Ottenimento dei due punti

Quando un combattente effettua una proiezione nel corso della quale fa sollevare entrambi i piedi del suo avversario e lo blocca a terra, ottiene due punti. Quando un combattente effettua una forbice a seguito di un attacco, ottiene due punti.

Articolo 3.3: Ottenimento di un punto

Quando un combattente porta un attacco di piede effettivo su una parte del corpo valida e alle seguenti condizioni, ottiene un punto:

- Buona tecnica
- Tocco effettivo
- Urlo, consigliato ma non indispensabile

Quando un combattente realizza una chiave all'avversario e lo porta a terra entro quattro secondi, ottiene un punto

Quando un combattente spazza il suo avversario e porta un attacco controllato, ottiene un punto.

Articolo 3.4: Ottenimento di mezzo punto

Quando un combattente porta un attacco di pugno ad una parte valida del corpo nelle seguenti condizioni, ottiene mezzo punto:

- Buona tecnica
- Tocco effettivo
- Urlo, consigliato ma non indispensabile

Quando un combattente realizza una spazzata corretta, una proiezione o delle forbici non a seguito di un attacco, ottiene mezzo punto

Quando un combattente porta una tecnica di piede ad una parte valida ma in modo poco convincente

A partire dalla terza uscita di un combattente (fuga o arretramento) segnalata dall'arbitro centrale durante lo stesso combattimento, sarà assegnato mezzo punto all'avversario

IV) PROIBIZIONI E SANZIONI

Articolo 4.1: Azioni proibite

Afferrare un avversario senza agire entro tre secondi.

Articolo 4.2: Azioni proibite punite con un'ammonizione (PHAT), meno un punto

L'ammonizione provoca la sottrazione di un punto all'atleta o alla squadra puniti

V) CASI PARTICOLARI NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE

Articolo 5.1:

Ogni squadra dovrà indicare l'identità del capitano e dell'eventuale sostituto al momento dell'iscrizione al tavolo centrale

Il capitano porterà un bracciale giallo al braccio sinistro

Il capitano farà sempre l'ultimo combattimento e gli eventuali supplementari in caso di parità alla fine dei tempi regolamentari

Esistono due tipi di supplementari: "combattimento" e "tecnico" (esecuzione di un quyen uguale per tutti e due i capitani e deciso dall'arbitro)

Il supplementare "combattimento" è di trenta secondi per i bambini e di un minuto a partire dai graduati

Principio di prolungamento: in caso di parità alla fine del combattimento è previsto un prolungamento del combattimento. Se alla fine del tempo supplementare c'è ancora parità si procede ad un nuovo prolungamento "combattimento al punto decisivo"

Note: Se gli arbitri ritengono che i combattenti siano di cattiva qualità o pericolosi possono decidere di imporre la prova tecnica anziché il prolungamento del combattimento.

Articolo 5.2:

Se il capitano di una squadra si ferisce nel corso di un combattimento e non può proseguire, i membri della squadra dovranno designare un nuovo capitano.

Articolo 5.3:

Se un atleta di una squadra si ferisce e non può proseguire, il combattimento è fermato e il sostituto non potrà intervenire se non al turno seguente.

Articolo 5.4:

Se un atleta si ferisce, l'arbitro centrale deve immediatamente chiamare il medico presente per esaminare la ferita e notificarlo.

Se un atleta che si è ferito leggermente ma in modo insufficiente da giustificare il suo ritiro, si rifiuta di continuare a combattere e chiede di ritirarsi, la squadra perde un punto.

Se la ferita giustifica l'arresto del combattimento la squadra non perde alcun punto. Solo l'arbitro centrale può prendere questa decisione dopo essersi consultato col medico.

Articolo 5.5:

L'abbandono per altri motivi al di fuori della ferita certificata dal medico farà perdere due punti alla squadra.

Articolo 5.6:

Un atleta squalificato non potrà riprendere il suo posto in squadra in caso di prolungamento del combattimento

Il responsabile dell'arbitraggio potrà, a seconda dei casi, squalificare l'atleta o la squadra per tutta la competizione.

Articolo 5.7:

Nel corso di una competizione, una squadra può utilizzare il proprio sostituto ed effettuare un cambio di combattente tutte le volte che vuole. Comunque, questa sostituzione può avvenire solo entro i due round

Questa regola non si applica al capitano che può essere sostituito solo in caso di ferita

CAPITOLO C

REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO DEI COMBATTIMENTI CON IL BASTONE LUNGO (BONG)

I.- Condizioni di accesso alle gare

Articolo 1.1: Le categorie

Le categorie sono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado.

Articolo 2.1:

Ogni partecipante deve essere munito:

- Della licenza federale ed essere almeno primo Cap
- Del passaporto sportivo
- Di un certificato medico o del timbro del medico sul passaporto attestante l'idoneità alle gare valido per la stagione in corso
- Per i minori, dell'autorizzazione dei genitori

II. – ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 2.1:

Le gare di Bong si svolgono in forma individuale

Lo svolgimento della competizione avviene per estrazione a sorte e ad eliminazione diretta

Articolo 2.2: Durata del combattimento

- Categoria Cadetti: 2 minuti
- Categoria Adulti Donne: 2 minuti
- Categoria Adulti Uomini: 3 minuti

III. – EQUIPAGGIAMENTO

Articolo 3.1

Gli atleti devono portare la propria arma e le dotazioni e devono controllare che rispettino le norme del regolamento di arbitraggio

Articolo 3.2: Le regole del Bong

Il bastone lungo deve essere imbottito

Deve avere una lunghezza compresa tra 160 cm e 2 metri

Le estremità devono essere imbottite

Articolo 3.3: Protezioni obbligatorie

- Corpetto rinforzato (DO del Kendo)
- Proteggi anche (TARE del Kendo)
- Casco (MEN del Kendo)
- Guanti (KOT del Kendo) o guanti ufficiali
- Conchiglia

Articolo 3.4: Protezioni facoltative

- Proteggi braccio e avambraccio
- Proteggi gomiti
- Ginocchiere
- Para tibie

IV.- TECNICHE E PARTI CHE POSSONO ESSERE COLPITE

Articolo 4.1 : Tecniche

Le due estremità del bong possono essere usate per gli attacchi e le parate

La parte centrale servirà solamente a bloccare un attacco o a respingere l'avversario nel momento in cui il combattimento sia troppo ravvicinato (quest'ultima tecnica non porta alcun punto)

Le tecniche girate col bastone tenuto con una sola mano sono consentite ma solo al corpetto

Articolo 4.2 : Zone di contatto consentite

- Parte frontale, laterale e superiore del casco
- Parte frontale e laterale del corpetto
- Spalle (parti protette dal casco)
- Guanti

Articolo 4.3 : Zone proibite

- Parte posteriore della testa
- Gola
- Braccia e avambracci
- Anche
- Genitali
- Gambe
- Schiena

V.- NOTE

Articolo 5.1: Norme generali

Gli attacchi alle parti laterali del casco devono essere portati obbligatoriamente di fronte, in modo che l'estremità del bong non colpisca la parte posteriore della testa.

Perché una tecnica sia conteggiata, essa deve essere effettiva. Vale a dire che una tecnica dovrà colpire nettamente una zona autorizzata

Sono proibiti i colpi al di fuori del corpetto

Sono autorizzate solo le tecniche del bong

Articolo 5.2: Ottenimento di un punto

- Tutti i colpi sulle parti frontali e laterali del corpetto
- Tutti i colpi sui guanti
- Tutti gli attacchi sulla parte laterale del collo
- Tutti gli attacchi sulle spalle (parti protette dal casco)
- Colpo portato da davanti sul corpetto, purché non appoggiato
- Colpo sulla parte superiore del casco non proprio determinato
- Tutte le uscite a partire dalla terza notificate dall'arbitro centrale
- Quando si è disarmati dall'avversario

Articolo 5.3: Ottenimento di un punto

- Tutti gli attacchi sulle parti superiore frontale e laterale del casco
- Il disarmare l'avversario conseguente ad un attacco con l'arma

Articolo 5.4: Azioni proibite punite con un'ammonizione (PHAY) con perdita di un punto

- Colpi di punta al di fuori del corpetto
- Colpi alla nuca
- Colpi alle gambe
- Colpi ripetuti alle braccia
- Colpi sulla schiena
- Tutte le spinte a livello del casco col bong tenuto con due mani

Nel caso di una seconda ammonizione l'arbitro squalifica obbligatoriamente l'atleta, che perde due punti

VI.- ARBITRAGGIO

Articolo 6.1: Gli arbitri

Un arbitro centrale dirige il combattimento e assegna i punti e le sanzioni

Due giudici d'angolo assistono l'arbitro centrale e ne annotano le decisioni

Un cronometrista controlla che sia rispettata la durata del combattimento

Articolo 6.2: Equipaggiamento degli arbitri

L'arbitro centrale è munito di un bastone lungo

I giudici d'angolo devono avere lo stesso equipaggiamento delle competizioni senza armi

Gli arbitri indossano la divisa ufficiale

VII.- ORGANIZZAZIONE MATERIALE

La stessa delle competizioni senza armi

CAPITOLO D

REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO DEI COMBATTIMENTI CON LUONG GIAN

I.- Condizioni di accesso alle gare

Articolo 1.1: Le categorie

Le categorie sono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado.

Articolo 2.1:

ogni partecipante deve essere munito :

- Della licenza federale ed essere almeno 1° Cap
- Del passaporto sportivo
- Di un certificato medico o del timbro del medico sul passaporto attestante l'idoneità alle gare valido per la stagione in corso
- Per i minori, dell'autorizzazione dei genitori

II.- ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 2.1:

Le gare di Long Gian si svolgono in forma individuale

Lo svolgimento della competizione avviene per sorteggio e ad eliminazione diretta

Sono consentite le tecniche di gamba

Articolo 2.2: Durata del combattimento

- Categoria Cadetti : 2 minuti
- Categoria Adulti Donne : 2 minuti
- Categoria Adulti Uomini : 3 minuti

III.- EQUIPAGGIAMENTO

Articolo 3.1:

I praticanti devono portare la propria arma e protezioni e devono verificare che queste rispettino le norme del regolamento d'arbitraggio

Articolo 3.2: Regole

Il Long Gian dovrà essere composto da un corpo in plastica morbida rivestita con un imbottitura

Ciascun braccio deve essere di una lunghezza massima di 35 cm

I bracci dovranno essere collegati da una doppia corda di una lunghezza compresa tra gli 8 e 15 cm

I due bracci del Long Gian e le loro estremità dovranno essere imbottiti

Articolo 3.3 : Protezioni obbligatorie

- Corpetto
- Casco per Long Gian
- Guanti identici a quelli dei combattimenti senza armi
- Conchiglia

Articolo 3.4 : Protezioni facoltative

- Proteggi braccio e avambraccio
- Proteggi gomito
- Ginocchiere
- Para tibie

IV.- TECNICHE E ZONE DI CONTATTO

Articolo 4.1: Tecniche di Long Gian

Il Long Gian può servire a colpire e a bloccare.

Sono permessi due tipi di colpi: i colpi di taglio con un braccio mobile non tenuto e i colpi di stoccata eseguiti con uno o due bracci

Tutti i colpi di taglio devono essere controllati

Perché un colpo di taglio sia conteggiato dovrà avere una connotazione di controllo concretizzata nel recupero. Vuol dire che dopo ogni colpo si dovrà recuperare il braccio mobile utilizzato per colpire

Tra un colpo e l'altro il Long Gian deve essere tenuto per i due bracci o sotto un braccio

I colpi di punta sono consentiti solo sul corpetto, sia che sia portato con il braccio libero o quello tenuto

I colpi con i due bracci tenuti con una sola mano sono proibiti

Articolo 4.2 : Tecniche di gambe

Le tecniche di gambe permesse sono le stesse permesse per i combattimenti senza armi

Sono permesse spazzate e forbici

Le tecniche di Long Gian hanno la prevalenza sulle tecniche di gamba, ciò significa che queste ultime saranno conteggiate solo nel contesto di una progressione Long Gian – gambe. In nessun caso le tecniche di gamba da sola saranno conteggiate

Le tecniche di gamba sono proibite sulla parte anteriore del casco

Articolo 4.3 : Zone dove si possono portare i colpi

- Parte frontale, laterale e superiore del casco
- Parte frontale e laterale del corpetto
- Guanti

Articolo 4.4 : Zone proibite

- Parte posteriore della testa
- Gola
- Braccio e avambraccio
- Anche
- Genitali
- Gambe
- Schiena
- Clavicole

V.- NOTE

Articolo 5.1: Norme Generali

Gli attacchi sulle parti laterali del casco dovranno essere portati obbligatoriamente da davanti di modo che l'estremità del Long Gian non colpisca la parte posteriore della testa

Perché una tecnica sia conteggiata deve essere effettiva. Vale a dire che ciascun colpo dovrà colpire nettamente una parte permessa dal regolamento e deve essere recuperato

Al fine di favorire le tecniche di Long Gian, le tecniche di gamba valgono mezzo punto

I colpi fuori dal corpetto sono proibiti

Articolo 5.2: Ottenimento di mezzo punto

- Tutti i colpi sulle parti laterali e frontali del corpetto
- Tutti i colpi sui guanti
- I colpi di punta al corpetto
- I colpi sul casco non molto definiti
- Tutte le tecniche di gamba
- Tutte le uscite a partire dalla terza uscita notificata dall' arbitro centrale

Articolo 5.3: Ottenimento di un punto

- Tutti gli attacchi sulle parti frontale, laterale e superiore del casco
- Le spazzate seguite da un attacco col Long Gian
- Il disarmare l'avversario a seguito di un attacco coll' arma

Articolo 5.4: Azioni proibite punite con un'ammonizione (PHAT) e perdita di un punto

- Colpi al di fuori dl corpetto
- Colpi alla nuca
- Colpi alle gambe
- Colpi ripetuti a braccio ed avambraccio dopo un richiamo verbale
- Colpi alla schiena
- Colpi con i due bracci del Long Gian tenuti con una mano sola
- Colpi ripetuti sulle clavicole dopo richiamo verbale

Nel momento stesso della seconda ammonizione, l'arbitro obbligatoriamente squalifica l'atleta che perde due punti

VI.- ARBITRAGGIO

Articolo 6.1: Gli arbitri

Un arbitro centrale dirige il combattimento e assegna i punti e le sanzioni

Due giudici d' angolo assistono l'arbitro centrale e ne annotano le decisioni

Un cronometrista

Un segna punti

Articolo 6.2: Equipaggiamento degli arbitri

L' arbitro centrale è dotato di un bastone lungo

I giudici di angolo dovranno avere le stesse dotazioni dei combattimenti senza armi

Gli arbitri indossano la divisa ufficiale

VII.- ORGANIZZAZIONE MATERIALE

La stessa dei combattimenti senza armi

CAPITOLO E

REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO DELLE COMPETIZIONI CON GUOM E KHIEN

I.- Condizioni di accesso alle gare

Articolo 1.1: Le categorie

Le categorie sono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado.

Articolo 2.1:

ogni partecipante deve essere munito :

- Della licenza federale ed essere almeno primo Cap
- Del passaporto sportivo
- Di un certificato medico o del timbro del medico sul passaporto attestante l'idoneità alle gare valido per la stagione in corso
- Per i minori, dell'autorizzazione dei genitori

II.- ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 2.1:

Le gare di Guom si svolgono in forma individuale

Lo svolgimento della competizione avviene per sorteggio e ad eliminazione diretta

Sono consentite le tecniche di gamba

Articolo 2.2: Durata del combattimento

- Categoria Cadetti: 2 minuti
- Categoria Adulti Donne: 2 minuti
- Categoria Adulti Uomini: 3 minuti

III.- EQUIPAGGIAMENTO

Articolo 3.1:

I praticanti devono portare la propria arma e protezioni e devono verificare che queste rispettino le norme del regolamento d'arbitraggio

Articolo 3.2: Regole del Guom

La lunghezza totale del Guom non può superare i 90 cm

La lunghezza della parte con cui sono portati i colpi non può superare i 60 cm

Il cuore del Guom dovrà essere in fibra di vetro o in giunco

Tutta la parte con la quale si portano i colpi deve essere imbottita

Il guom deve possedere una guardia

Articolo 3.3: Regole per lo scudo

Lo scudo deve essere in giunco e deve avere un diametro compreso tra i 40 e i 70 cm

Articolo 3.4: Protezioni obbligatorie

- Corpetto
- Casco per il Guom
- Guanti
- Conchiglia

Articolo 3.5: Protezioni facoltative

- Proteggi braccia ed avambraccio
- Proteggi gomiti
- Ginocchiere
- Para tibie

IV.- TECNICHE E ZONE CHE POSSONO ESSERE COLPITE

Articolo 4.1: Tecniche di spada

Il Guom può servire a colpire e a parare

Sono consentiti due tipi di colpi: I colpi di taglio e le stoccate eseguite con la parte anteriore alla guardia

Tutti i colpi di taglio devono essere controllati, vale a dire eseguiti con una potenza moderata

I colpi di punta sono concessi solo sul corpetto

Articolo 4.2: Tecniche di scudo

Lo scudo (Khien) serve unicamente a parare. In nessun caso può essere utilizzato come arma di offesa

Sono proibite le spinte prolungate aiutandosi con lo scudo

Articolo 4.3: Tecniche di gamba

Le tecniche di gambe permesse sono le stesse permesse per i combattimenti senza armi

Sono permesse spazzate e forbici

Le tecniche di Guom hanno la prevalenza sulle tecniche di gamba, ciò significa che queste ultime saranno conteggiate solo nel contesto di una progressione Guom – gambe. In nessun caso le tecniche di gamba da sola saranno conteggiate

Le tecniche di gamba sono proibite sulla parte anteriore del casco

Articolo 4.4: Zone dove si possono portare i colpi

- Parte frontale, laterale e superiore del casco
- Parte frontale e laterale del corpetto
- Guanti

Articolo 4.4: Zone proibite

- Parte posteriore della testa
- Gola
- Braccio e avambraccio
- Anche
- Genitali
- Gambe
- Schiena
- Clavicole

V.- NOTE

Articolo 5.1: Norme Generali

Gli attacchi sulle parti laterali del casco dovranno essere portati obbligatoriamente da davanti di modo che l'estremità del Guom non colpisca la parte posteriore della testa

Perché una tecnica sia conteggiata deve essere effettiva. Vale a dire che ciascun colpo dovrà colpire nettamente una parte permessa dal regolamento ma con una potenza moderata

Al fine di favorire le tecniche di Guom, le tecniche di gamba valgono mezzo punto

I colpi fuori dal corpetto sono proibiti

Articolo 5.2: Ottenimento di mezzo punto

- Tutti i colpi sulle parti laterali e frontali del corpetto
- Tutti i colpi sui guanti
- I colpi di punta al corpetto
- I colpi sul casco non molto definiti e quando manca l'urlo
- Tutte le tecniche di gamba seguite da un attacco di spada
- Tutte le uscite a partire dalla terza uscita segnalata dall' arbitro

Articolo 5.3: Ottenimento di un punto

- Tutti gli attacchi sulle parti frontale, laterale e superiore del casco
- Le spazzate seguite da un attacco col Guom
- Il disarmare l'avversario a seguito di un attacco coll' arma

Articolo 5.4: Azioni proibite punite con un'ammonizione (PHAT) e perdita di un punto

- Colpi al di fuori dl corpetto
- Colpi alla nuca

- Colpi alle gambe
- Colpi ripetuti a braccio ed avambraccio dopo un richiamo verbale
- Colpi alla schiena
- Colpi con le due parti del Guom tenuto con una mano sola
- Colpi ripetuti sulle clavicole dopo richiamo verbale
- Colpi eseguiti con la parte posteriore alla guardia destinata a impugnare il Guom
- Gli attacchi e le spinte realizzati con lo scudo

Nel momento stesso della seconda ammonizione, l'arbitro obbligatoriamente squalifica l' atleta che perde due punti

VI.- ARBITRAGGIO

Articolo 6.1: Gli arbitri

Un arbitro centrale dirige il combattimento e assegna i punti e le sanzioni

Due giudici d' angolo assistono l'arbitro centrale e ne annotano le decisioni

Un cronometrista

Un segna punti

Articolo 6.2: Equipaggiamento degli arbitri

L' arbitro centrale è dotato di un bastone lungo

I giudici di angolo dovranno avere le stesse dotazioni dei combattimenti senza armi

Gli arbitri indossano la divisa ufficiale

VII.- ORGANIZZAZIONE MATERIALE

La stessa dei combattimenti senza armi

CAPITOLO F

REGOLE SPECIFICHE DELLE COMPETIZIONI TECNICHE

I.- CONDIZIONI DI ACCESSO ALLA COMPETIZIONE

Articolo 1.1: Le categorie

Le categorie sono definite all'inizio della stagione sportiva. Esse tengono conto dell'anno di nascita e del grado.

Articolo 2.1:

Tutti i partecipanti devono essere muniti di:

- La licenza federale per la stagione in corso ed essere minimo 1^a cap
- Passaporto sportivo debitamente compilato
- Certificato medico o timbro del medico sul passaporto attestante l'attitudine di partecipare alla competizione
- Per i minori, autorizzazione dei genitori

II.- ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 2.1: Area di gara

Deve avere le stesse dimensioni e disposizione di quella per le competizioni di combattimento. Il tavolo dei giudici sarà posto a 4 metri da uno dei quattro lati della materassina.

Articolo 2.2: Giuria

La giuria è composta da due o tre cinture nere minimo 1^a dang di club differenti

III.- SVOLGIMENTO DELLE COMPETIZIONI

Articolo 3.1: Condotta dei praticanti

I candidati devono salutare la giuria prima e dopo la progressione che presenta. Non devono in alcun caso protestare contro la decisione della giuria, né domandare spiegazione dei voti attribuiti dalla giuria.

Articolo 3.2: Svolgimento della competizione di Thao Quyen con o senza armi

La gara tecnica si svolge in minimo due tornate.

1^a tornata: Il Thao Quyen è imposto dai membri della giuria. Deve essere lo stesso per tutti i partecipanti della stessa categoria

Tutti gli atleti iscritti alla gara partecipano alla prima tornata

I giudici dispongono di due bandierine (una bianca e una rossa)

Dopo la prova di ciascun praticante i giudici si riuniscono e alla fine della concertazione, uno dei giudici solleva una delle bandiere

La bandiera bianca sollevata significa che l'atleta passa il turno e potrà proseguire la competizione. La bandiera rossa sollevata significa che il candidato è eliminato

2^a tornata: il Thao Quyen è scelto dall'atleta all'interno di una lista stabilita all'inizio stagione dalla direzione tecnica

Solo chi ha superato il primo turno può presentarsi al secondo

Ciascun membro della giuria dà un voto da 0 a 20. Il voto ottenuto determina la classifica o il passaggio al "turno successivo "

Turno successivo: Se necessario, ha luogo un nuovo turno. Il Thao Quyen è scelto dal candidato all'interno di una lista stabilita ad inizio stagione dalla direzione tecnica

Ciascun membro della giuria dà un voto da 0 a 20. La giuria stabilisce la classifica facendo la media dei voti attribuiti da ciascun giudice alla fine del nuovo turno.

Articolo 3.3.- Criteri di voto dei Thao Quyen senza armi

Gli atleti saranno giudicati secondo i seguenti criteri:

- Presentazione e cerimoniale
- Qualità di esecuzione delle tecniche
- Rispetto della gestualità e del percorso
- Concentrazione e sguardo
- Stabilità delle posizioni
- Potenza delle tecniche di attacco e di parata
- Scioltezza
- Ritmo e fluidità della progressione
- Controllo della respirazione

Non è ammessa alcuna dimenticanza, aggiunta o variazione che alteri la natura originale del Thao Quyen.

Se il praticante commette uno di questi errori, i giudici gli concedono la possibilità di ricominciare ma la sua votazione sarà dimezzata. Un secondo errore equivale a uno zero

ALLEGATO 1.

CATEGORIE

I.- COMBATTIMENTO

Combattimenti a mani nude

1° - Pulcini (fino a 8 anni)

2° - Speranze (da 9 a 11 anni)

3° - Cadetti (12 e 13 anni)

4° - Juniores/Seniores(graduati maschili)

5° - Juniores/Seniores (graduati femminili)

6° - Juniores/Seniores (maschile a partire dalla C.N.)

7° - Juniores/Seniores (femminile a partire dalla C.N.)

Combattimenti a mani nude (a squadre di 3)

1° - Pulcini (fino a 8 anni)

2° - Speranze (da 9 a 11 anni)

3° - Cadetti (12 e 13 anni)

4° - Juniores/Seniores(graduati maschili)

5° - Juniores/Seniores (graduati femminili)

6° - Juniores/Seniores (maschile a partire dalla C.N.)

7° - Juniores/Seniores (femminile a partire dalla C.N.)

Combattimenti di Bong (Bastone Lungo)

1° - Maschile

2° - Femminile

Combattimenti di Long Gian (flagello a due pezzi)

1° - Maschile

2° - Femminile

Combattimento di Guom (spada + scudo)

1° - Maschile

2° - Femminile

II. - CATEGORIE TECNICHE (THAO QUYEN)

- 1° - Pulcini (fino a 8 anni), misti, da 1° a 2° cap Rosso
- 2° - Pulcini (fino a 8 anni), misti, da 3° cap Rosso e oltre
- 3° - Speranze (da 9 a 11 anni), misti, 1° e 2° cap Rosso
- 4° - Speranze (da 9 a 11 anni), misti, da 3° cap Rosso e oltre
- 5° - Cadetti (da 12 a 13 anni), misti, 1° e 2° cap Blu
- 6° - Cadetti (da 12 a 13 anni), misti, 3° e 4° cap Blu
- 7° - Juniores/Seniores, misti, 1° e 2° cap Blu
- 8° - Juniores/Seniores, misti, 3° e 4° cap Blu
- 9° - Juniores/Seniores, misti, a partire dalla Cintura Nera.

III. – PROGRAMMA TECNICO

Pulcini e Speranze, misti, 1° e 2° cap Rosso

Bo Phap Quyen (obbligatorio)

Thu Phap Quyen

Pulcini e Speranze, misti, 3° cap Rosso e oltre

Bo Phap Quyen (obbligatorio)

Thu Phap Quyen

Dang Mon

Cadetti, Juniores/Seniores, misti, 1° e 2° cap Blu

Quan Ky Mot (obbligatorio)

Quan Ky Hai

Cadetti, Juniores/Seniores, misti, 3° e 4° cap Blu

Quan Ky Mot (obbligatorio)

Quan Ky Hai

Quan Ky Ba

Quan Ky Bon

Juniores/Seniores, misti, a partire dalla Cintura Nera

Hung Quyen Mot

Dia Sat Quyen

Hung Quyen Hai

Kim Lan Quyen

Long Ho Quyen

Phuong Lac Ky Son

Loi Tran Quyen

Gio Long Ngo Vu

Tu Ma Quyen

Tach Su Quyen

Hua Xa Linh Dong