

Regolamento per le competizioni di

COMBATTIMENTO SPORTIVO

Specialità: **Light Contact**
(Controllo epidermico – No-Stop-Point)

Song-đấu



**Regolamento gara di
Combattimento sportivo
Specialità: Light-Contact
(Controllo epidermico – No-Stop-Point)**

Song-đầu

Riassunto delle regole principali

Tipo di combattimento:

Continuato con contatto epidermico leggero

No K.O. (tipo light-contact).

Non stop ad ogni colpo valido al corpo, ma stop solo per le tecniche anche valide che toccano la testa.

L'intento è di portare in una competizione sportiva la maggior parte del bagaglio tecnico proprie della disciplina, con l'esecuzione di tecniche dinamiche di pugno, di calcio e di proiezione (escludendo tecniche di Cam-Na-Thu, leve articolari, e la lotta a terra) nella massima salvaguardia dell'incolumità dei combattenti.

Area di combattimento:

m. 8 x 8 (oppure, in caso di necessità, m. 6x6)

Equipaggiamento degli atleti:

Uniforme: Divisa tradizionale vietnamita o cinese (giacca della scuola, pantaloni lunghi)

Protezioni obbligatorie: caschetto, parastinchi con parapiEDE completo, paradenti, guantoni tipo light contact chiusi 10 oz, conchiglia per gli uomini, corazzina per Juniores e per le Donne.

Protezioni facoltative: corazzina per Seniores, para-avambraccia, caschetto con griglia.

Tempo del combattimento:

Due rounds di 2' continui con 30" di intervallo. In caso di parità, prolungamento al terzo round dopo 30" di intervallo. Nelle eliminatorie, su decisione della Direzione di gara, si può adottare un solo round di due minuti reali (tempo fermo ad ogni stop arbitrale), con un round supplementare in caso di parità.

Tecniche consentite:

- di pugno (parte frontale, dorsale o laterale del guantone);
- di calcio, base e in salto;
- alle cosce solo calci circolari;
- falciate e spazzate, solo sul retro della gamba dell'avversario;
- proiezioni con presa per max. 3 secondi.

Zone valide da colpire:

- Testa, volto, tronco (sopra la cintura, linea superiore delle anche, e al di sotto della linea delle spalle),
- cosce (solo con calcio girato);
- polpaccio laterale o posteriore, solo per spazzate e agganciamenti.

Punteggio:

<i>CALCIO CHE TOCCA LA TESTA E/O IL VOLTO</i>	<i>3 PUNTI</i>
<i>PROIEZIONI NETTE</i>	<i>3 PUNTI</i>
<i>CALCIO CHE TOCCA IL BUSTO</i>	<i>2 PUNTI</i>
<i>ATTERRAMENTI O SBILANCIAMENTI SEMPLICI</i>	<i>1 PUNTO</i>
<i>PUGNO CHE TOCCA IL BUSTO O LA TESTA</i>	<i>1 PUNTO</i>
<i>CALCIO GIRATO CHE TOCCA LA COSCIA</i>	<i>1 PUNTO</i>

Azioni proibite :

E' proibito usare eccessiva ed irragionevole forza e veemenza, colpire senza controllo bersagli validi e no, attaccare la nuca, le articolazioni, la tibia, la gola, il collo, il basso ventre, la zona inguinale e colpire con le dita gli occhi.

E' proibito l'uso della testa, dei gomiti, delle ginocchia, nonché l'uso di tecniche atte a slogare articolazioni, spingere, avvinghiarsi per più di 3 secondi.

E' altresì proibito voltare la schiena per evitare il combattimento, richiedere il time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio, esporsi pericolosamente rischiando di provocare un attacco, non voluto, da parte dell'avversario, perpetrare azioni confuse o rissose, fingere lesioni, un comportamento antisportivo da parte dell'Atleta o del suo coach; disubbidire agli ordini dell'Arbitro; parlare durante il combattimento, perdere tempo e/o muoversi lungo la linea di confine dell'area per evitare il combattimento, rimanere ancora inattivo per 10 secondi dopo il sollecito a combattere da parte dell'Arbitro Centrale.

E' sempre sanzionata l'uscita dall'Area di gara appoggiando anche solo un piede al di fuori della linea di delimitazione durante il combattimento.

Sanzioni su azioni scorrette:

Avvertimento : solo richiamo verbale e nessuna detrazione.

Uscita: ogni *tre uscite* dall'area di combattimento viene sanzionata una *ammonizione tecnica*.

Ammonizione: alla terza viene comminata la squalifica.

Squalifica: anche immediata per una tecnica palesemente scorretta e volontaria o anche involontaria ma che ha reso inabile a continuare l'avversario su dichiarazione del medico di gara.

REGOLAMENTO COMPLETO

Indice degli articoli

- Art. 1 - Comunicazioni*
- Art. 2 - Campo di gara*
- Art. 3 – Categorie*
- Art. 4 - Il peso*
- Art. 5 - Tempo del combattimento*
- Art. 6 - Comportamento dei partecipanti*
- Art. 7 - Inadempienze*
- Art. 8 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti*
- Art. 9 - Assistenti dell'Atleta – Coach*
- Art. 10 - Composizione della giuria*
- Art. 11 - Uniforme per gli Ufficiali di Gara*
- Art. 12 – Comportamento degli Ufficiali di Gara*
- Art. 13 - Protocollo di gara*
- Art. 14 - Segnali durante la competizione*
- Art. 15 - Sospensione del combattimento*
- Art. 16 - Metodi di attacco*
- Art. 17 - Bersagli validi*
- Art. 18 - Tecniche proibite*
- Art. 19 - Criteri nell'assegnazione dei punti*
- Art. 20 - Penalità*
- Art. 21 - Assegnazione della vittoria*
- Art. 22 - Reclami o Ricorsi*
- Art. 23 - Altre regole non specificate*

CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI

Art. 1 – Comunicazioni

Tutte le competizioni devono essere comunicate alle Associazioni, con sufficiente anticipo, tramite circolari ufficiali (posta ordinaria o E.mail) su cui devono essere *obbligatoriamente* riportate le seguenti notizie:

1. Denominazione della gara
2. Data di svolgimento della gara
3. Orario appello, controllo iscrizioni e inizio gara
4. Luogo di svolgimento della gara
5. Nominativo del Direttore di Gara disegnato dal Direttivo
6. Indirizzo per il recapito delle iscrizioni
7. Ultima data accettazione iscrizioni
8. Categorie previste
9. Eventuali quote di iscrizione
10. Modalità di pagamento delle quote

Eventualmente: notizie logistiche, disposizioni varie ed eventuali

In allegato : Modello/i schede per l'iscrizione Atleti alla gara

Art. 2 - Campo di gara

Il *Campo di Gara* deve essere di superficie liscia atta alla competizione e priva di pericoli.

Le misure minime del Campo di Gara sono di m.12 x 12 e tutta la zona deve essere libera da sporgenze ed ostacoli.

Il *Campo di gara* si suddivide in *Area di Gara*, di m. 10 x 10, circondata dall'*Area di sicurezza*.

Le due "Aree" possono essere distinte da materassine di colore diverso oppure segnate da strisce di nastro adesivo ben visibili.

Per ogni Competizione possono essere previsti più *Campi di Gara* a seconda del numero di partecipanti.

Ogni *Campo di Gara*, a responsabilità del *Direttore di Gara*. deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti

Art. 3 – Categorie

Gli Atleti vengono suddivisi in categorie di

- ETÀ
- SESSO
- ESPERIENZA

1. Accorpamento di categorie:

- In caso di necessità le categorie possono essere variate o accorpate a discrezione del Direttore di gara.
- Il titolo di vincitore viene assegnato comunque a un eventuale unico partecipante regolarmente registrato a una categoria prevista sul *comunicato gara* anche se non sono stati iscritti avversari.

2. Categorie di esperienza:

- **Esordienti:** partecipazione massima a tre gare di combattimento e meno di due anni di pratica
- **Esperti:** con la partecipazione a più di tre gare di combattimento o con più di due anni di pratica.

3. Categorie di Età e di Peso:

Seniores Esordienti Maschili da 18 anni compiuti a 40 anni:

S.1	<i>Esordienti leggeri</i>	- 60 kg.
S.2	<i>Esordienti superleggeri</i>	- 65 kg.
S.3	<i>Esordienti welters</i>	- 70 kg.
S.4	<i>Esordienti superwelters</i>	- 75 kg.
S.5	<i>Esordienti medi</i>	- 80 kg.
S.6	<i>Esordienti mediomassimi</i>	- 87 kg.
S.7	<i>Esordienti massimi</i>	+ 87 kg.

Seniores Esperti Maschili da 18 anni compiuti a 40 anni:

S.8	<i>Esperti leggeri</i>	- 60 kg.
S.9	<i>Esperti superleggeri</i>	- 65 kg.
S.10	<i>Esperti welters</i>	- 70 kg.
S.11	<i>Esperti superwelters</i>	- 75 kg.
S.12	<i>Esperti medi</i>	- 80 kg.
S.13	<i>Esperti mediomassimi</i>	- 87 kg.
S.14	<i>Esperti massimi</i>	+ 87 kg.

Seniores Femminili (SF) dai 18 ai 40 anni

Juniores Masch. (JM) e Juniores Femm.(JF) dai 14 ai 17 anni

S.15	JM oppure JF oppure SF	<i>piuma</i>	- 53 kg.
S.16	JM oppure JF oppure SF	<i>leggeri</i>	- 60 kg.
S.17	JM oppure JF oppure SF	<i>superleggeri</i>	- 67 kg.
S.18	JM oppure JF oppure SF	<i>welters</i>	- 74 kg.
S.19	JM oppure JF oppure SF	<i>superwelters</i>	+74 kg.

Art. 4 - Il peso

1. Il controllo del peso dei partecipanti è effettuato dagli Ufficiali di Gara incaricati.
2. I partecipanti devono presentarsi al posto designato per il peso negli orari prefissati dai comunicati associativi. Il partecipante deve essere pesato con indosso solo calzoncini e t-shirt .
3. Qualsiasi partecipante che non si presenta entro il termine stabilito deve essere considerato fuori gara per rinuncia.

Art. 5 - Tempo del combattimento

1. Ogni incontro si svolge sulla distanza di due rounds, ciascuno di due minuti continui (stop al tempo solo su preciso ordine dell'Arbitro centrale), con 30 secondi di intervallo.
2. Per esigenze assolutamente pressanti il tempo e il numeri dei rounds possono comunque essere variati con decisione presa dal Direttore di Gara in accordo con gli Ufficiali di Gara. La decisione deve essere presa all'inizio della competizione. Nelle eliminatorie si può adottare un solo round di due minuti reali (tempo fermo ad ogni stop arbitrale).
3. In caso di parità (dopo un intervallo di 30") l'incontro è prolungato di un round supplementare di due minuti continui.

Art. 6 - Comportamento dei partecipanti

1. All'atto dell'iscrizione, libera e volontaria, I partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
2. I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi ad un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori degli Arbitri ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria.
4. Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo incaricato è il Coach della squadra.
5. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

Art. 7 - Inadempienze

1. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
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 è considerata come un caso di rinuncia.
3. Un Atleta non può partecipare al torneo se non presenta in sede di gara l'originale del certificato medico che abilita all'attività agonistica rilasciato da un Centro di Medicina dello Sport o da un Medico specializzato e abilitato al rilascio.
4. Un Partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta, dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima del suo turno, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme e le protezioni obbligatorie correttamente indossate..

Art. 8 - Abbigliamento e accessori per gli Atleti

1. I Concorrenti ed il loro equipaggiamento devono essere puliti ed ordinati.
 2. Gli Atleti non devono indossare indumenti e protezioni se non quelli stabiliti.
 3. Gli Atleti devono indossare l'uniforme marziale stile vietnamita o cinese, composta da pantaloni lunghi e giacca della Scuola tradizionale. Non sono ammesse T-shirt.
 4. Gli Atleti possono eseguire la loro performance a piedi nudi. È proibito indossare qualunque tipo di calzature
 5. Le protezioni usate, controllate dalla Giuria, devono essere quelle omologate, in ordine, senza pericoli di distacco accidentale anche di parti durante il combattimento.
 6. Le *protezioni obbligatorie* sono:
 - caschetto,
 - paradenti (sempre obbligatorio anche con casco con griglia)
 - guantoni tipo light contact chiusi 10 oz.;
 - conchiglia, per gli uomini;
 - parastinchi con parapiedi completi;
 - corazzina obbligatoria per juniores e per le donne
- Le *protezioni facoltative* sono:
- corazzina per seniores,
 - para-avambraccia,
 - caschetto con griglia, (obbligatorio per chi porta occhiali),
 - conchiglia femminile per le donne.
7. E' vietato portare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing, ecc. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara viene comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto.
 8. I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo. In tal caso è obbligatorio l'uso del casco con griglia omologato.
 9. Un partecipante può indossare fasciature ai polsi, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
 10. Gli Arbitri (sentito il parere del medico di gara) possono autorizzare un partecipante a indossare altre fasciature, assolutamente non rigide e adeguate al caso, assicurate da cerotto o nastro adesivo (mai gancetti metallici).
 11. All'eventuale premiazione gli Atleti (o chi per loro in caso di giustificata assenza per infortunio o validi motivi) devono presentarsi con la tenuta tradizionale o con la tuta sociale. In caso contrario o di ingiustificata assenza o ritardo alla cerimonia, l'Atleta perde il diritto di ricevere il premio (pur non perdendo il titolo).

Art. 9 - Assistenti dell'Atleta – Coach

1. L'Atleta durante il combattimento può essere assistito da un Coach.
2. Il Coach titolare o allenatore principale deve essere accreditato all'inizio della manifestazione ed è l'unico che può avvicinarsi al Campo di Gara solo quando l'Atleta della sua squadra è chiamato per gareggiare.
3. In caso di contemporaneità di presenza in pedana di più componenti della propria squadra il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri assistenti (un solo assistente per ogni Atleta).
4. Esso o essi, solo in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e scarpe da passeggio) si posizionano dietro al proprio Atleta, al di fuori dell'area di sicurezza, e non possono mai salire sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.
5. Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi e le protezioni di riserva in caso di immediata sostituzione per danneggiamento che pregiudicano la continuità della gara.
In caso contrario rischiano, dopo il tempo concesso dal regolamento (massimo un minuto), di far squalificare per abbandono i propri Atleti.
6. I Coach devono intervenire ad aiutare a ripristinare le attrezzature del proprio Atleta su invito dell'Arbitro centrale.
7. Gettando la "spugna" il coach può ritirare il proprio Atleta dal combattimento, anche prima dell'intervento dell'Arbitro Centrale, in caso di palese difficoltà e rischio.
In tal Caso l'Arbitro Centrale dichiara vincitore l'avversario per abbandono del contendente.
8. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
9. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o proferendo parole antisportive pena il richiamo, l'allontanamento o la squalifica sue e del proprio Atleta.
10. I Coach non possono avvicinarsi ai Tavoli di giuria o agli Ufficiali di gara per nessun motivo.
Possono segnalare anomalie solo al Direttore di Gara o gli Assistenti da esso designati.

CAPITOLO 2 - UFFICIALI DI GARA

Art. 10 - Composizione della giuria

1. Direttore di Gara:

è il responsabile generale della conduzione della competizione; dispone l'organizzazione generale del o dei Campi di gara; coordina il lavoro degli Ufficiali di Gara; risponde ai quesiti, ai problemi ed ai ricorsi a Lui proposti.

Può incaricare, sotto la sua diretta responsabilità, uno o più assistenti per interagire con i Coach delle squadre.

- Pool Arbitrale su ogni Campo di Gara:

2. Arbitro centrale:

si pone al centro dell'Area di Combattimento, fronte al Tavolo di Giuria, e impartisce gli ordini; è il responsabile dell'incontro e ne controlla l'andamento; dichiara l'inizio e la fine di ogni round, l'interruzione e la continuazione; fa fermare il tempo al cronometrista quando la pausa lo richiede; segnala le ammonizioni e le uscite al Tavolo di Giuria per la registrazione; ordina la votazione al termine di ogni rounds, e contemporaneamente ai Co-Arbitri, deve segnalare il giudizio vincolante sul vantaggio, indicando l'Atleta, o la parità incrociando le braccia sopra alla fronte; dichiara la vittoria.

3. Co-Arbitri o Arbitri d'angolo:

da un minimo di due ad un massimo di quattro.

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 fischiotto; donano la loro sincera opinione su ogni fase dell'incontro quando ciò venga richiesto dall'Arbitro Centrale. Al termine di ogni rounds devono segnalare, contemporaneamente all'Arbitro centrale, il loro giudizio vincolante sul vantaggio o la parità tra gli atleti, con apposite palette (o bandierine).

Al tavolo di Giuria:

(uno per ogni Campo di gara)

a) Segretario di Giuria:

controlla l'identità dei concorrenti e che siano in possesso di tutti i requisiti richiesti per partecipare alla gara; controlla che siano stati correttamente registrati, coadiuvando il Direttore di Gara nelle operazioni di peso; annuncia gli incontri imminenti e i risultati degli incontri; registra le ammonizioni e le uscite segnalate dall'Arbitro Centrale; legge e registra il giudizio da parte di tutti gli Arbitri al termine di ogni incontro.

b) Assistente di Giuria:

coadiuva il Segretario di Giuria per i compiti istituzionali.

c) Cronometrista:

controlla il tempo di gara; in caso di tempo a stop arbitrale ferma il cronometro ad ogni stop dell'Arbitro Centrale e riprende il conteggio al comando di continuazione dell'incontro; fa partire un minuto di stallo a richiesta dell'Arbitro Centrale; fornisce il segnale di fine round o di raggiungimento di tre ammonizioni ufficiali o di tre uscite. Controlla i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra.

5. Medico:

E' obbligatoria la presenza di almeno un Medico per tutta la durata della competizione attiva.

Egli deve dare il proprio parere professionale quando ciò venga richiesto dagli Ufficiali di Gara.

Se il medico dichiara che un Atleta non è più in grado di continuare l'incontro o la competizione, l'Arbitro deve rispettare tale decisione.

Art. 11 - 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 grigi o blu scuro
- calze grigie, nere o blu
- scarpette ginniche leggere (tipo Arti Marziali o ginnastica ritmica) nere o bianche durante l'arbitraggio
- distintivo ufficiale 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, anche a maniche corte. Il mantenimento o meno della cravatta è deciso dal Direttore di Gara.
- In caso di decisione e comunicazione preliminare da parte del Direttore di Gara in alcuni tornei gli **Arbitri** (necessariamente e obbligatoriamente tutti uguali su tutti i Campi di Gara) sono tenuti a indossare il Vo-Phuc tradizionale nero con cintura nera, distintivo ufficiale sul petto a sinistra e scarpette ginniche leggere (tipo Arti Marziali o ginnastica ritmica).

Art. 12 – Comportamento degli Ufficiali di Gara

Oltre la dovuta irreprensibilità, compostezza e tenuta corretta durante tutto lo svolgimento della competizione, gli Ufficiali di Gara non possono intrattenersi in discussioni con Atleti e Coach.

Durante le performance ogni indicazione verso l'Atleta in gara o il suo Coach deve essere comunicata esclusivamente dall'*Arbitro centrale*.

Ogni altra interazione al di fuori dell'Area di Gara è di competenza del *Direttore di Gara* o dei suoi delegati.

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DELLA GARA

Art. 13 - Protocollo di gara

1. Gli atleti vengono chiamati dal Tavolo del Campo di Gara interessato.
2. Le **chiamate** vengono intervallate nel modo seguente:

1^a chiamata: "*si presentino...nome..., rosso; ...nome.....giallo, si preparinonome.....rosso, ...nome.....giallo*".

Se dopo 30 secondi un atleta in gara non si presenta o non si presenta con le protezioni e l'uniforme correttamente indossate, si effettua la:

2^a chiamata: "*si presentinome..... .rosso o giallo*".

Dopo ulteriori 30 secondi di assenza viene effettuata la:

3^a chiamata: "*si presenti immediatamentenome.....* ";

se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente, con uniforme, cintura identificativa e protezioni correttamente indossate, viene squalificato, e viene sancita la vittoria del combattente presente sul *campo di gara* assegnato.

3. Anche se presenti sul campo di gara assegnato, gli Atleti chiamati al combattimento devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme e tutte le protezioni indossate correttamente, nonché la cintura del colore identificativo corretto. In caso contrario l'arbitro centrale può considerare l'atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
4. Il primo Atleta chiamato deve porsi alla sinistra dell'Arbitro centrale e viene distinto con il colore rosso, mentre il secondo atleta chiamato si pone alla destra dell'arbitro centrale e viene contraddistinto dal colore giallo
5. I due combattenti devono effettuare il saluto quando entrano e quando escono dal quadrato di gara.
6. I combattenti all'inizio dell'incontro devono porsi ad un metro e mezzo dal centro dell'area. Tale punto è segnato da una riga. All'inizio del combattimento, i due concorrenti, su comando dell'Arbitro centrale, devono effettuare il saluto prima al tavolo di Giuria, dopo tra di loro; al termine, viceversa.
7. I combattenti non devono lasciare il quadrato di gara fino a quando il risultato è annunciato dall'Arbitro incaricato.

Art. 14 - Segnali durante la competizione

1. I combattenti devono rispettare i segnali e gli ordini dell'Arbitro centrale durante il combattimento e degli addetti alla manifestazione durante le attese.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine del round.
3. Quando a un partecipante viene comminata la terza "ammonizione ufficiale" o la "terza uscita", il segretario deve suonare il gong per interrompere il combattimento.

Segnali e comandi verbali indicati dall'Arbitro centrale:

- a) L'Arbitro centrale invita agli Atleti chiamati ad accedere sull'area di combattimento e a posizionarsi al loro posto di inizio.
- b) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria:
"Attenti : Nghiem"
- c) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto tradizionale di rispetto, in piedi, alla Giuria, rappresentata dal Tavolo, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso:
"Saluto: Lê "
- d) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro, in piedi:
"Attenti : Nghiem"
- e) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto Am-Duong / Yin-Yang (pugno destro vicino alla mano aperta) invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Scuola verso l'avversario:
"Saluto: Chao"
- f) L'Arbitro centrale segnala ai competitori di posizionarsi in guardia per prepararsi al combattimento, stendendo il braccio sinistro in avanti tra di loro e alzando il braccio destro disteso verso l'alto, indicando il round con le dita:
"Mettersi in guardia: Thu"
- g) L'Arbitro centrale dà il via al combattimento facendo scendere in avanti a scatto il braccio destro verso quello sinistro, arretrando dai combattenti:
"Combattere: Daû"
- h) L'Arbitro centrale ferma il combattimento quando previsto stendendo un braccio tra i combattenti o separandoli fisicamente in caso di pericolo con il comando:
"Stop: Thoi"
- i) Nell'esigenza di far fermare il Tempo di Gara dal cronometrista l'Arbitro centrale si rivolge verso Tavolo di Giuria e formando una "T" con le mani aperte, ordina:
"Giuria - Tempo!"
- j) In caso di richiamo verbale o ammonizione l'Arbitro centrale si gira indicando l'Atleta da richiamare o penalizzare, e mima con un semplice gesto l'azione vietata e, commentando verbalmente, compie un gesto deciso di negazione con l'indice.
L'Atleta deve ascoltare il richiamo rivolto sull'attenti verso l'Arbitro centrale e dichiarare di aver compreso eseguendo il saluto tradizionale.

Esempi di mimica arbitrale:

- indice sulla bocca per imporre il silenzio al combattente o al suo coach;
- mimare un calcio basso per un colpo di gamba vietato;
- rotazione dei pugni per azione confusa e/o pericolosa;
- voltare la schiena per la simile azione scorretta del combattente;
- indicare la zona proibita oggetto di attacco scorretto;
- colpire con decisione il palmo della mano con il pugno per una tecnica troppo potente e/o non controllata a bersaglio;
- indicare il punto di uscita con la mano a taglio;
- con il pugno chiuso e i pollici che si avvicinano l'Arbitro centrale invita all'azione e alla non passività il o i combattenti renitenti al combattimento o che perdono tempo, rifiutando lo scambio tecnico.

k) L'Arbitro centrale segnala al Tavolo di Giuria, per la relativa annotazione, l'uscita perseguibile dall'area di combattimento da parte di un atleta. L'Arbitro indica prima il punto di uscita e poi l'Atleta da sanzionare: **"Tavolo - Uscita dell'Atleta Rosso (o) Giallo - Canh-Cao"**

l) L'Arbitro centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'atleta punito:
"Tavolo - Ammonizione Atleta Rosso (o) Giallo - Canh-Cao"

m) L'Arbitro centrale su sua iniziativa (dopo aver consultato i Co-Arbitri) o su segnalazione del tavolo al raggiungimento di tre ammonizioni ufficiali commina la squalifica girandosi verso l'atleta punito indicandogli con il braccio disteso e l'indice di uscire dall'Area di gara:

"Rosso (o) Giallo - squalifica - Loi"

Subito dopo l'Arbitro centrale, girandosi verso il Tavolo di Giuria sancisce la vittoria alzando il braccio verso il vittorioso avversario.

n) L'Arbitro centrale ha la facoltà di adunare vicino al Tavolo di Giuria i Co-Arbitri per colloquiare con loro per sua iniziativa o su richiesta di un Arbitro d'Angolo. Per fare ciò, a combattimento fermo, si avvicina al Tavolo e chiama i colleghi, alzando un braccio e ruotando l'indice verso l'alto.

o) L'Arbitro centrale fa riprendere il combattimento con l'ordine: **"Combattere: Daû"**

Nel caso di cronometro fermo, a tale comando il cronometrista riattiva immediatamente il conto del tempo senza ulteriori ordini.

p) Al termine di ogni round l'Arbitro richiede il verdetto ai Co-Arbitri, dopo il loro controllo dei punti: **"Arbitri - prepararsi - Chuang Bi "**

Gli Arbitri devono, dopo aver controllato il punteggio segnato sul proprio cartellino, impugnare le bandierine o palette colorate, posizionandole entrambe sulle ginocchia:

al comando dell'Arbitro centrale: **"Decisione - Quyêt Dinh"**, i Co-Arbitri donano contemporaneamente il loro giudizio alzando verticalmente la palette del colore identificativo dell'Atleta che ha marcato più punti. In caso di parità di punti si alzano entrambe le palette incrociate.

Vale la maggioranza.

q) In caso di parità al termine del secondo round (vittoria di un round a testa) valgono le disposizioni di cui all'art. 20 comma 3.

- q) Al termine dell'incontro, dopo gli opportuni controlli, il Tavolo di Giuria nomina il vincitore
"Vince Rosso (oppure) Giallo - seguito dal nominativo completo dell'Atleta"
 L'Arbitro centrale, fronte al Tavolo di Giuria, sancisce la vittoria alzando il braccio verso il vincitore.
- r) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro
"Attenti : Nghiem"
- s) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto Am-Duong (Yin-Yang : pugno vicino alla mano aperta) invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Scuola verso l'avversario.
"Saluto: Chao"

L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria: **"Attenti : Nghiem"**

- u) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto di rispetto alla Giuria, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso: **"Saluto: Lê "**
- v) L'Arbitro centrale invita agli Atleti a lasciare l'area di combattimento allargando le braccia con il palmo della mano verso l'alto.

Art. 15 - Sospensione del combattimento

1. L'Arbitro centrale deve interrompere il combattimento quando:

- a) un combattente viene toccato da una tecnica, anche valida, alla testa o al volto;
- b) un combattente è caduto al suolo;
- c) un combattente esce dal quadrato di combattimento appoggiando anche solo un piede fuori dalla linea di delimitazione dell'area di combattimento;
- d) deve richiamare o comminare una ammonizione ad un atleta;
- e) un combattente è ferito o impossibilitato a continuare il combattimento anche solo momentaneamente;
- f) è in atto un'azione rissosa, confusa o potenzialmente pericolosa;
- g) i combattenti sono avvinghiati per più di due secondi;
- h) vi è passività di uno o entrambi i combattenti;
- i) una protezione è sganciata o fuori posizione corretta o un combattente alza una mano per chiedere una giusta interruzione (es.: protezione da riposizionare); un partecipante che entro un minuto non riprende l'incontro dopo che l'Arbitro ha concesso lo stop per sostituire l'attrezzatura difettosa, deve essere ammonito ufficialmente; se passa ancora un minuto deve essere squalificato. Se la protezione è stata strappata e resa inutilizzabile dall'azione dell'avversario l'Arbitro centrale consente il doppio del tempo sopra previsto per il cambio dell'attrezzatura; in tal caso il pool arbitrale valuta la volontarietà dell'azione dell'avversario richiamando o ammonendo ufficialmente il colpevole.
- j) un combattente alza al di sopra della testa entrambe le mani per chiedere l'abbandono o il coach getta la "spugna" in segno di ritiro;
- k) un Co-Arbitro segnala una particolare situazione che, anche per cause esterne all'area di combattimento, può diventare potenzialmente scorretta o pericolosa.

2. In caso di interruzione il combattimento viene ripreso dal punto ove è stato interrotto.

3. In caso di *uscita* l'incontro viene ripreso dal centro come all'inizio del round.

CAPITOLO 4 – LE METODOLOGIE E LE VALUTAZIONI

Art. 16 - Metodi di attacco

1. Possono essere usate tutte le tecniche controllate di pugno e di piede, le spazzate e le proiezioni non pericolose.
2. Il *controllo*: la tecnica, anche fuori bersaglio, non deve superare con forza e potenza la sagoma dell'avversario.

Art. 17 - Bersagli validi

- La testa (escluso nuca, collo e gola)
- il tronco avanti, di fianco e dietro, (al di sopra della cintura e sotto alla linea delle spalle),
- le cosce (solo con i calci circolari o girati, mai diretti)
- caviglia e polpaccio laterale o posteriore, solo per spazzate e agganciamenti.

Art. 18 - Tecniche proibite

1. È strettamente proibito attaccare fuori bersaglio, soprattutto la nuca, gli occhi con il pollice del guantone, la gola, il collo, le ginocchia, la colonna vertebrale, le anche, il basso ventre, la tibia.
2. Per colpire, anche non intenzionalmente, è proibito usare, o anche solamente accennare, tecniche con la testa, i gomiti, le ginocchia e tecniche atte a slogare le articolazioni (collo, spalle, gomiti, polsi, anche, ginocchia, caviglie).

Art. 19 - Criteri nell'assegnazione dei punti

Gli Arbitri, nelle loro valutazioni di fine round, devono tenere conto dei seguenti criteri per segnalare il proprio giudizio sulla vittoria del round:

- 1) le tecniche consentite, per essere considerate valide, devono raggiungere e toccare, in modo leggero, epidermico e controllato, il bersaglio valido;
- 2) si considera controllato un colpo che, anche andato a vuoto non supera la sagoma del bersaglio, ma viene richiamato;
- 3) le tecniche devono essere controllate, e devono rispondere a requisiti di pulizia e correttezza di esecuzione, velocità accettabile, estensione corretta, coordinazione motoria e sguardo sul bersaglio al momento dell'impatto;
- 4) gli Arbitri devono segnare tutti i punti marcati dai combattenti prima o sullo stop arbitrale (es: devono essere entrambe assegnate nel punteggio il calcio al volto a bersaglio e la proiezione che segue immediatamente ed eseguita prima o al momento dello stop arbitrale);
- 5) in caso di parità l'Arbitro deve considerare il tipo di strategia globale (di "attacco" o "di difesa da incontrista" tenuta dal combattente), nonché, le tattiche e le tecniche usate per realizzare i punti;

6) ai fini del punteggio le tecniche devono essere considerate nel seguente criterio di importanza decrescente:

a) le più premiate (tre punti) sono le tecniche di

- **calcio** che toccano (controllate) **la testa o il volto**,
- **proiezione netta**, ovvero quando l'avversario, con una tecnica di spazzata, falciata o proiezione, è obbligato a staccare entrambi i piedi da terra e cade completamente a terra; nel tentativo di proiettare gli Atleti non possono rimanere avvinghiati per oltre 2 secondi; in caso di clinch l'Arbitro Centrale deve palesemente marcare il conteggio con le dita e al terzo secondo deve fermare l'incontro;
- le **contro proiezioni** ovverosia quando su proiezione un atleta, anche se è caduto a terra ma senza soluzione di continuità, riesce a controproiettare a terra l'avversario, annullano l'eventuale punteggio realizzato dall'avversario;

b) medio è il giudizio (due punti) per le tecniche **di calcio al busto**;

c) più modesto (un punto) è il punteggio per le tecniche

- di **pugno al busto e alla testa**,
- **atterramenti o sbilanciamenti semplici**, ovverosia quando, tramite una falciata o spazzata, si costringe l'avversario ad appoggiare almeno una parte del corpo a terra, oltre ai piedi, per perdita di equilibrio (appoggiare anche solo una mano o un ginocchio, ecc.); anche in tal caso vale la regola di massimo due secondi di presa.
- **calcio girato alla coscia (low-kick)**

N.B.: Il punteggio per il calcio alla coscia deve essere registrato solo se al momento dell'impatto il piede della gamba colpita tocca la materassina; se al momento dell'impatto l'avversario alza la gamba in parata, non deve essere assegnato alcun punteggio.

Valore delle tecniche nell'assegnazione del punteggio:

<i>CALCIO CHE TOCCA LA TESTA E/O IL VOLTO</i>	<i>3 PUNTI</i>
<i>PROIEZIONI NETTE</i>	<i>3 PUNTI</i>
<i>CALCIO CHE TOCCA IL BUSTO</i>	<i>2 PUNTI</i>
<i>ATTERRAMENTI O SBILANCIAMENTI SEMPLICI</i>	<i>1 PUNTO</i>
<i>PUGNO CHE TOCCA IL BUSTO O LA TESTA</i>	<i>1 PUNTO</i>
<i>CALCIO GIRATO CHE TOCCA LA COSCIA</i>	<i>1 PUNTO</i>

7) **Nessun punto** deve essere assegnato se:

- a) i due partecipanti si colpiscono a vicenda in un punto valido e nello stesso momento, si scambiano una serie di colpi che vanno a segno anche in punti validi, o rimangono avvinghiati in una serie di tecniche confuse;
- b) un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
- c) quando un colpo valido va a segno dopo lo "stop" dell'Arbitro Centrale (se è contemporaneo allo stop arbitrale è valido);
- d) se un atleta, non eseguendo una tecnica in sacrificio, scivola palesemente e tocca terra anche portando una tecnica valida a bersaglio di calcio o pugno;
- e) un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento;

- f) l'avversario è colpito di piede al suolo mentre tenta una falciala o una tecnica in sacrificio (una tecnica di mano è, invece, valida);
- g) l'avversario è colpito mentre è trattenuto;
- h) l'avversario stacca il piede dal terreno alzando la gamba attaccata in difesa da un assalto di calcio girato alla coscia;
- i) quando un combattente getta a terra il suo avversario dopo, averlo trattenuto per più di due secondi, e/o dopo lo stop dell'Arbitro
N.b.: la proiezione deve essere considerata valida se è iniziata prima o contemporaneamente allo "stop" arbitrale e se l'azione di proiezione è partita all'interno dell'*area di combattimento*.

Art. 20 - Penalità

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere "richiamati verbalmente" o "ammoniti", oppure "squalificati":

- 1) attaccare o colpire usando una tecnica proibita o incontrollata a bersaglio; affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
- 2) usare eccessiva ed irragionevole forza e violenza;
- 3) attaccare o colpire le parti proibite;
- 4) atterrare l'avversario con una tecnica pericolosa, che renda impossibile o inefficace una corretta tecnica di caduta;
- 5) cadere pesantemente sull'avversario in modo pericoloso;
- 6) afferrare o aggrapparsi all'avversario senza eseguire una tecnica di proiezione o trattenere l'avversario per più di tre secondi;
- 7) aggrapparsi all'avversario che esegue una proiezione e trascinarlo in una caduta pericolosa;
- 8) spingere con le braccia;
- 9) attaccare prima del via e dopo lo stop dell'Arbitro;
- 10) voltare la schiena per evitare il combattimento;
- 11) richiesta di time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio;
- 12) esporsi pericolosamente rischiando di provocare un attacco, non voluto, da parte dell'avversario;
- 13) perpetrare azioni confuse o rissose;
- 14) fingere lesioni;
- 15) comportamento antisportivo da parte dell'Atleta o del suo coach; disubbidire agli ordini dell'Arbitro; parlare durante il combattimento;
- 16) evitare il combattimento; perdere tempo; muoversi lungo la linea di confine dell'area di gara per sfuggire al combattimento; rimanere ancora inattivo per 10 secondi dopo il sollecito a combattere da parte dell'Arbitro Centrale;
- 17) **Uscita dall'area di combattimento** = ogni tre uscite viene comminata una *ammonizione tecnica*;
viene richiamata ufficialmente come uscita dall'area valida quando il concorrente appoggia un piede completamente fuori dalla linea di delimitazione della zona valida per il combattimento durante gli spostamenti o nel tentativo di evitare il combattimento. Non viene richiamato se l'uscita avviene su spinta palese dell'avversario o mentre subisce una proiezione o un tentativo di proiezione.

a) **Richiamo verbale**

- L'Arbitro centrale può richiamare verbalmente uno o entrambi i combattenti per un'azione scorretta lieve, la quale non comporta importanti problemi per gli avversari; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al successivo simile richiamo l'Arbitro centrale deve procedere all' "ammonizione".
- Un Ufficiale di Gara può censurare il comportamento scorretto dei partecipanti (atleti o coach), contrario all'etica sportiva o che ha creato problemi al tranquillo andamento della gara, anche al di fuori delle performances. Può segnalarlo al Direttore di Gara per i provvedimenti del caso.

b) **Ammonizione (Canh cao)**

Si distingue in *ammonizione tecnica* e in *ammonizione disciplinare*:

c.1) L'**ammonizione tecnica** deve essere comminata:

- ogni *tre uscite* dall'area di combattimento;
- al combattente che ha compiuto o perpetrato, durante l'incontro, una azione tecnica proibita palese, ma non intenzionale, e che non ha interdetto all'avversario il proseguo dell'incontro. L'Arbitro centrale, anche su segnalazione dei Co-Arbitri, deve comunicarla chiaramente al tavolo della Giuria per la relativa annotazione.

La **terza ammonizione tecnica** comporta la perdita dell'incontro del concorrente falloso.

c.2) L' **ammonizione disciplinare** può anche essere comminata al concorrente che ha compiuto o perpetrato una azione scorretta, contraria all'etica sportiva o che ha creato problemi al tranquillo andamento della gara, al di fuori del suo combattimento.

L'Ufficiale di Gara presente deve segnalare il comportamento scorretto al Direttore di Gara, che convoca l'atleta o il coach da sanzionare al Tavolo della Giuria per la relativa annotazione.

La **terza ammonizione disciplinare** comporta la squalifica dalla competizione del concorrente colpevole.

N.B.: Le **ammonizioni tecniche** e quelle **disciplinari** si sommano.

c) **Squalifica (Loai):**

Si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

c.1) La **squalifica tecnica** viene comminata ad un concorrente quando:

1. subisce tre ammonizioni tecniche in tutto l'incontro;
2. ha compiuto anche una sola grave scorrettezza tecnica; un combattente che, per colpa, ferisce il suo avversario o che gli renda impossibile la continuazione dell'incontro, anche con una tecnica valida e/o non intenzionale deve essere squalificato; l'avversario del combattente squalificato deve essere proclamato vincente;
3. è stato iscritto in una categoria inferiore, ma palesemente più esperto, e non accetta di passare ad altra categoria superiore stabilita dalla Giuria.

c.2) La **squalifica disciplinare** viene comminata alla terza ammonizione disciplinare (anche per una sola ma sommata ad altre due tecniche), o immediatamente quando un concorrente viene richiamato per atto antisportivo e contrario al rispetto all'etica della disciplina, compiendo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione anche al di fuori dell'incontro.

Interdizioni: In ogni caso, nelle gare a squadre, l'Atleta squalificato non può più partecipare agli eventuali incontri successivi della squadra e non può essere sostituito da eventuali riserve. Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti anti-sportivi, debitamente spiegate, devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

d) **Richiami o espulsione del Coach:**

1. L'Arbitro centrale può richiedere agli assistenti degli atleti il mantenimento di un comportamento corretto e richiamare alla moderazione
2. In caso contrario l'Arbitro può sanzionare con una ammonizione ufficiale i Coach.
3. Alla terza ammonizione il coach deve abbandonare il campo di gara. In caso di espulsione del Coach, il suo atleta subisce una ammonizione ufficiale.
4. Se richiamato in un successivo incontro il coach deve abbandonare definitivamente il luogo di gara.

Art. 21 - Assegnazione della vittoria

1. Un combattente vince l'incontro quando:

- a) al termine dell'incontro, è segnalato vittorioso dalla maggioranza degli arbitri in entrambi i rounds effettivi o al termine del terzo round di spareggio;

La **Preferenza arbitrale** è determinata dalla sommatoria dei punti validi segnati dagli Atleti e marcati dagli Arbitri sui loro cartellini.

- b) l'avversario ha subito la squalifica per *tre ammonizioni* o anche immediata alla prima azione gravemente scorretta;
- c) si verifica l'eventualità di una notevole disparità di tecnica da parte dei combattenti da rendere inutile e pericoloso continuare l'incontro;
- d) per motivi a lui non imputabili, l'avversario, non è in grado di continuare l'incontro entro un minuto (tempo di "stallo", richiesto dall'Arbitro centrale al cronometrista) o su certificazione del medico, quando richiesto specificatamente dall'Arbitro centrale;
- e) l'avversario "abbandona" l'incontro;
un partecipante che vuole ritirarsi può segnalare la sua intenzione alzando al di sopra della testa entrambe le braccia durante il combattimento;
il coach se lo ritiene necessario, può "gettare la spugna" sul quadrato di gare per ritirare il proprio atleta.
- f) il Medico certifica, su domanda specifica dell'Arbitro Centrale, che è stato reso inabile a proseguire l'incontro, e se questo infortunio è in conseguenza di un attacco fallosso (anche se involontario) dell'avversario.
L'effettiva eventualità di una azione fallosa è decisa dall'Arbitro Centrale, sentito il parere dei co-arbitri.
- g) quando è stata comminata una squalifica, anche al primo richiamo, per comportamento pericoloso, incontrollato (volontario o no), oppure antisportivo, da parte sua o del suo coach.

2. Al termine di ogni round, durante l'intervallo, gli Arbitri, contemporaneamente al segnale del Centrale, segnalano, con l'alzata delle bandierine, il concorrente vittorioso del round.

Tale vantaggio può essere ribaltato alla fine del secondo round.

Uso delle bandierine o delle palette in dotazione ai Co-Arbitri:

- Vittoria dell'Atleta "rosso" : bandierina o paletta rossa alzata in alto in verticale
- Vittoria dell'Atleta "giallo" : bandierina o paletta gialla alzata in alto in verticale
- Pareggio al 1° o al 2° round : bandierine o palette incrociate in alto.

3. In caso di **PARITA'** al termine dei due rounds, prima di procedere all'eventuale round di spareggio, al Tavolo di Giuria si devono accertare le seguenti valutazioni per sancire la vittoria:

- a) in prima istanza vince il combattente che ha ricevuto meno "Ammonizioni ufficiali";
- b) in seconda istanza vince il combattente che è uscito meno volte;
- c) In caso di *parità assoluta* si procede ad un terzo round supplementare, al cui termine nessun Arbitro può dare giudizio di parità.

Nota: La vittoria finale dopo l'eventuale terzo round viene assegnata non solo contando i punti marcati dagli Atleti ma, in caso di ulteriore parità di tecniche assegnate sul proprio cartellino, il Co-Arbitro deve premiare la tattica di gara prevalentemente in attacco e/o la maggior abilità globale dimostrata.

CAPITOLO 5 – NORME FINALI

Art. 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 registrazione di Atleti o su risultati erroneamente scambiati.
4. Tutti i reclami devono essere presentati al Direttore di gara o ai suoi Assistenti incaricati 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 al combattimento può presentare reclamo in forma scritta al Direttore di Gara, accompagnando il tutto da una cauzione di €25,00. Tale cauzione viene restituita solo qualora il reclamo venga riconosciuto valido e oggettivo dai Dirigenti.

Art. 232 - 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.

FINE