



Regole di concorrenza di Wushu Sanda e metodo di valutazione

Federazione internazionale Wushu

Sommario

Capitolo 1 - Regolamento generale	4
<i>Articolo 1 - Tipi di concorso</i>	<i>4</i>
<i>Articolo 2 - Metodo di concorso</i>	<i>4</i>
<i>Articolo 3 - Categorie di età e requisiti</i>	<i>4</i>
<i>Articolo 4 - Categorie di peso</i>	<i>4</i>
<i>Articolo 5 - Pesata in entrata</i>	<i>5</i>
<i>Articolo 6 - Lotti di estrazione</i>	<i>5</i>
<i>Articolo 7 - Abbigliamento da competizione e equipaggiamento protettivo</i>	<i>5</i>
<i>Articolo 8 - Etichetta e protocollo della concorrenza</i>	<i>7</i>
<i>Articolo 9 - Predefinito</i>	<i>7</i>
<i>Articolo 10 - Altre disposizioni relative alla concorrenza</i>	<i>8</i>
 Capitolo 2 - Giuria di appelli e doveri	8
<i>Articolo 11 - Composizione della giuria dei ricorsi</i>	<i>8</i>
<i>Articolo 12 - Doveri della giuria dei ricorsi</i>	<i>8</i>
<i>Articolo 13 - Metodo e requisiti di ricorso</i>	<i>9</i>
 Capitolo 3 - Funzionari e doveri del concorso	10
<i>Articolo 14 - Composizione dei funzionari del concorso</i>	<i>10</i>
<i>Articolo 15 - Composizione degli assistenti alla concorrenza</i>	<i>10</i>
<i>Articolo 16 - Doveri dei funzionari della concorrenza</i>	<i>10</i>
 Capitolo 4 Metodi consentiti e vietati, standard di punteggio e sanzioni	13
<i>Articolo 17 Metodi consentiti</i>	<i>13</i>
<i>Articolo 18 - Tecniche e metodi vietati</i>	<i>13</i>
<i>Articolo 19 - Zone di punteggio valide</i>	<i>13</i>
<i>Articolo 20 - Zone vietate</i>	<i>13</i>
<i>Articolo 21 - Criteri di punteggio</i>	<i>14</i>
<i>Articolo 22 - Falli e sanzioni</i>	<i>15</i>
<i>Articolo 23 - Interruzione della partita</i>	<i>15</i>

Capitolo 5 Determinazione del vincitore, del perdente e del posizionamento	16
<i>Articolo 24 - Vincitore e perdente</i>	<i>16</i>
<i>Articolo 25 - Collocazione</i>	<i>17</i>
 Capitolo 6 - Organizzazione e registrazione del concorso	 18
<i>Articolo 26 - Calendario</i>	<i>18</i>
<i>Articolo 27 - Registrazione</i>	<i>18</i>
 Capitolo 7 - Chiamate e gesti delle mani	 19
<i>Articolo 28 - Chiamate e gesti delle mani del giudice della piattaforma</i>	<i>19</i>
<i>Articolo 29 - Chiamate e gesti delle mani del giudice laterale</i>	<i>30</i>
 Capitolo 8 - Area ed equipaggiamento della competizione	 31
<i>Articolo 30 - Area di concorrenza</i>	<i>31</i>
<i>Articolo 31 - Attrezzature</i>	<i>32</i>
 Appendici	 37

Capitolo 1 - Regolamento generale

Articolo 1 Tipi di concorso

- *Eventi di squadra*
- *Eventi individuali*

Articolo 2 - Metodo di concorrenza

(1) Round Robin Method; Metodo knock-out (2) Ogni incontro consiste in tre round da due minuti (gli eventi junior possono impiegare 1 minuto

30 secondi) con un minuto di pausa tra. Un incontro viene vinto da un concorrente che vince due dei tre round.

Articolo 3 Categorie e requisiti di età

(1) I concorrenti senior devono avere un'età compresa tra 18 e 40 anni (compresi 40); concorrenti junior

deve avere tra 15 e 17 (inclusi 17) anni; e i bambini concorrenti dovranno avere tra 12 e 14 (inclusi 14) anni al momento della competizione. (2) Un concorrente deve essere in possesso di un passaporto valido rilasciato dal paese / regione da lui / lei

sta rappresentando. (3) Ogni concorrente deve essere in possesso di un certificato di assicurazione sulla vita personale valido (4) Ogni concorrente deve presentare un certificato sanitario valido che ne mostri il proprio

elettroencefalogramma (ELETTROENCEFALOGRAMMA), elettrocardiogramma (ECG), pressione sanguigna e frequenza cardiaca emesse da un medico qualificato da un controllo effettuato entro un periodo di 15 giorni prima della data di iscrizione al concorso.

Articolo 4 - Categorie di peso

4.1 Divisioni di peso dei bambini

- 1. Categoria 39kg (sotto ≤39kg)*
- 2. 42kg Categoria (> 39kg - ≤42kg)*
- 3. 45 kg Categoria (> 42kg - ≤45kg)*
- 4. Categoria 48kg (> 45kg - ≤48kg)*
- 5. 52kg Categoria (> 48kg - ≤52kg)*
- 6. 56kg Categoria (> 52kg - ≤56kg)*
- 7. 60kg Categoria (> 56kg - ≤60kg)*

4.2 Divisioni del peso di Junior

- 1. Categoria 48 kg (sotto ≤48 kg)*
- 2. 52kg Categoria (> 48kg - ≤52kg)*
- 3. 56kg Categoria (> 52kg - ≤56kg)*
- 4. 60kg Categoria (> 56kg - ≤60kg)*
- 5. 65kg Categoria (> 60kg - ≤65kg)*
- 6. 70kg Categoria (> 65kg - ≤70kg)*
- 7. 75kg Categoria (> 70kg - ≤75kg)*

8. 80kg Categoria (> 75kg - ≤80kg)

4.3 Divisioni di peso senior

1. Categoria 48 kg (sotto ≤48 kg)
2. 52kg Categoria (> 48kg - ≤52kg)
3. 56kg Categoria (> 52kg - ≤56kg)
4. 60kg Categoria (> 56kg - ≤60kg)
5. 65kg Categoria (> 60kg - ≤65kg)
6. 70kg Categoria (> 65kg - ≤70kg)
7. 75kg Categoria (> 70kg - ≤75kg)
8. 80kg Categoria (> 75kg - ≤80kg)
9. 85kg Categoria (> 80kg - ≤85kg)
10. 90kg Categoria (> 85kg - ≤90kg)
11. Categoria superiore a 90 kg (> 90kg)

Articolo 5 - Pesata

(1) Tutti gli atleti qualificati devono presentare il proprio passaporto per poter effettuare la pesata (2) La pesatura deve essere effettuata dal registrar principale in collaborazione con il

programmatori-registratori sotto la supervisione della giuria dei ricorsi. (3) Tutti gli atleti devono arrivare all'ora designata nel luogo designato come indicato da

il comitato organizzatore per ponderare. Gli atleti possono pesare nel nudo o con il bavero addosso. (Le concorrenti femminili possono indossare indumenti intimi aderenti) (4) La pesata deve iniziare con le categorie di peso più leggero e continuare con

categorie più pesanti. Ogni categoria dovrebbe concludere la sua pesatura entro un periodo di un'ora. Qualsiasi concorrente che non riesca a ponderare correttamente all'interno della propria divisione registrata entro il periodo di tempo assegnato di un'ora non sarà autorizzato a partecipare a nessuno dei concorsi successivi.

(5) I concorrenti che competono in un giorno specifico della competizione sono tenuti a pesare all'ora e al luogo specifici prima dell'inizio degli eventi della giornata.

Articolo 6 - Lotti

(1) La cerimonia del sorteggio deve essere condotta dal gruppo di programmazione e registrazione,

alla presenza del presidente della giuria d'appello, capo arbitro e allenatori di squadra o capi squadra. (2) La cerimonia del sorteggio deve aver luogo dopo la sessione di pesatura iniziale

concluso, e inizierà con le categorie di peso più leggero e proseguirà con le categorie più pesanti. Qualsiasi categoria con un solo concorrente sarà esclusa dal concorso. (3) Gli allenatori della squadra o i caposquadra devono sorteggiare per conto dei concorrenti

le loro rispettive squadre.

Articolo 7 Abbigliamento da competizione e equipaggiamento protettivo

(1) Tutti i concorrenti devono indossare indumenti e indumenti protettivi approvati IWUF.

(2) L'abbigliamento per uomo approvato IWUF comprende pantaloncini e gilet in sanda e per donna

include pantaloncini e t-shirt sanda. I pantaloncini e il gilet saranno dello stesso colore, ovvero rosso o blu. I concorrenti sono tenuti a fornire i propri indumenti e questo dovrebbe includere un (1) set in rosso e un (1) set in blu. (Fig 1 - 2) (3) I dispositivi di protezione sono separati in due colori, vale a dire rosso e blu. Equipaggiamento protettivo

include copricapo, guanti, protezione per il torace. I concorrenti sono tenuti a fornire la propria protezione per le gengive, le coppe inguinale e le fascette. Le coppe inguinale devono essere indossate sotto i tronchi. La lunghezza degli avvolgimenti a mano deve essere compresa tra 3,5 m e 4,5 m in totale. (Fig 1 - 2)



(Fig. 1)



(Fig 2)

(4) Per le divisioni Junior e Bambini, il peso dei guanti sarà di 230 grammi.

Per le divisioni Senior, il peso dei guanti deve essere di 230 grammi per la categoria femminile e per quella maschile di 65 kg e inferiore; e il peso dei guanti deve essere di 280 grammi per la categoria maschile di 70 kg e oltre. (5) Per le concorrenti femminili che sono di fede islamica, l'IWUF ha permesso tale

i concorrenti indossano abiti da competizione islamici in linea con gli standard di seguito indicati Tali concorrenti sono tenuti a indossare tutti gli abiti islamici indicati di seguito e non possono indossarli in modo selettivo separatamente. Ciò include quanto segue:

- *Maglietta a manica lunga (non aderente)*
- *Pantaloni a figura intera (non aderenti)*
- *Sciarpa per la testa (sotto la cuffia protettiva)*

Gli indumenti sopra indicati devono essere realizzati in materiale flessibile che non sia eccessivamente liscio o scivoloso (il materiale composto da combinazioni di spandex, poliestere, nylon e microfibra è accettabile). La maglia a manica lunga, il foulard e i pantaloni lunghi saranno dello stesso colore, ovvero rosso o blu. I concorrenti lo sono

richiesto di fornire i propri indumenti e questo dovrebbe includere un (1) set in rosso e un (1) set in blu (Fig 3 - 4). Tali indumenti non dovrebbero inibire il movimento a tutto campo del corpo e degli arti del concorrente o interferire in alcun modo con le azioni del loro avversario, e non dovrebbero neppure impedire o interferire con l'equipaggiamento protettivo specificato dall'IWUF. Qualora l'abbigliamento di un concorrente non fosse conforme a quanto sopra, la giuria di appello in loco ha l'autorità di negare la propria partecipazione all'evento.



(Fig. 1)



(Fig 4)

Articolo 8 Etichetta della concorrenza

- (1) I concorrenti dovranno eseguire un saluto a palmo e pugno quando vengono presentati al pubblico prima dell'inizio di ogni partita.*
- (2) All'inizio di ogni round, i concorrenti devono eseguire un saluto da palmo e pugno da la piattaforma verso i rispettivi allenatori che a loro volta devono restituire lo stesso saluto di palma e pugno. I concorrenti eseguiranno quindi un saluto a palmo e pugno l'uno verso l'altro.*
- (3) Quando si annuncia il risultato di un incontro, i concorrenti devono prima cambiare il loro posizioni. In seguito all'annuncio del risultato, i concorrenti eseguiranno prima un saluto con il palmo e il pugno, quindi il giudice della piattaforma che restituirà il saluto, dopodiché i concorrenti saluteranno gli allenatori gli uni con gli altri, che restituiranno anche il saluto.*
- (4) Quando un giudice laterale viene sostituito da un altro giudice, entrambi i giudici devono eseguire a palmo e pugno si salutano l'un l'altro.*

Articolo 9 - Predefinito

- (1) Nel corso di una competizione, un concorrente non è in grado di competere a causa a malattia o infortunio (che deve essere confermato come legittimo dal medico*

medico designato dal comitato) o a causa della mancata ponderazione corretta, questo sarà considerato predefinito e il concorrente non sarà autorizzato a partecipare alle seguenti partite. Tuttavia, la classifica raggiunta fino a quel momento sarà comunque considerata valida.

(2) Dovrebbe nel corso di un incontro; c'è una grande disparità di forza e abilità e un concorrente viene surclassato, al fine di garantire la sicurezza del concorrente, il suo allenatore può alzare il piatto predefinito. Il concorrente stesso può anche alzare la mano o abbandonare volontariamente la piattaforma della competizione al default durante un incontro.

(3) In caso di assenza di un concorrente per la pesatura; non vengono visualizzati per la chiamata di roll 3 volte prima di un incontro o lascia l'area designata a seguito del richiamo; non apparire in tempo nell'area di gara; questo sarà considerato un default infondato.

(4) Durante una competizione, nel caso in cui un concorrente abbia un default infondato, tutti i suoi risultati conseguito nella competizione fino a quel momento sarà cancellato.

Articolo 10 - Altre disposizioni relative alla concorrenza

(1) Nell'officiare, tutti i giudici dovrebbero concentrarsi completamente sul loro compito da svolgere, essi non deve conversare con nessuno durante questo periodo e non è permesso lasciare le proprie postazioni senza il permesso del Capo Giudice.

(2) Tutti i concorrenti devono attenersi alle regole e ai protocolli di concorrenza, nonché al rispetto e obbedire alle decisioni dei giudici e dei funzionari. È vietato provocare disagi, maledizioni e urla, lanciare equipaggiamento protettivo ecc. O agire in qualsiasi modo per mostrare malcontento. Durante un incontro, i concorrenti non sono autorizzati a lasciare il campo di gioco prima dell'annuncio dei risultati (tranne in caso di emergenza medica o di pronto soccorso). (3) Durante un incontro, l'allenatore può essere accompagnato da un solo assistente-allenatore o squadra

medico. Devono indossare abiti ufficiali e devono rimanere seduti nel luogo designato.

(4) Il doping in qualsiasi forma è severamente vietato. Ai concorrenti non è consentito inalare ossigeno nel periodo di riposo tra i round.

Capitolo 2 - Giuria di appelli e doveri

Articolo 11 - Composizione della giuria dei ricorsi

La giuria dei ricorsi sarà composta da un (1) presidente, un (1) assistente presidente e tre (3) o cinque (5) membri.

Articolo 12 - Doveri della giuria dei ricorsi

(1) La giuria dei ricorsi lavora sotto la guida del comitato organizzatore della competizione. La giuria dei ricorsi è responsabile principalmente della supervisione della concorrenza su questioni quali il controllo dell'area e delle strutture, attrezzature, programmazione, sorteggio dei lotti, ponderazione dei concorrenti, raggruppamento di

funzionari, organizzazione e svolgimento del loro lavoro ecc. Durante la competizione, la giuria di appello supervisionerà i lavori di officina. In caso di comportamenti ingiusti evidenti o giudizi errati, avrà il diritto di avvertire i funzionari interessati e, in casi gravi, può persino proporre al comitato tecnico IWUF di rimuoverli dal loro attuale lavoro di officina per garantire il buon funzionamento delle competizioni. (2) La giuria di ricorso si occupa dei ricorsi presentati dalle squadre partecipanti che

essere in disaccordo con le decisioni dell'arbitro della piattaforma in relazione alle Regole e ai Regolamenti della competizione. Tali ricorsi devono essere limitati alle decisioni direttamente collegate al gruppo di ricorso. (3) La giuria di ricorso si occupa dei ricorsi immediatamente dopo averli ricevuti e

informare debitamente le parti interessate della sentenza. (4) La giuria d'appello esaminerà il caso e guarderà immediatamente il video

registrazione sul sito del concorso. Può tenere riunioni di discussione e invitare altre parti a partecipare come osservatori senza diritto di voto. Alle riunioni devono partecipare più della metà dei membri della giuria di appello. Il numero dei membri della giuria di appello che partecipano all'inchiesta deve essere superiore alla metà dei suoi membri totali affinché le decisioni di voto siano valide. In caso di parità di voti, il presidente ha il diritto di prendere la decisione finale. (5) I membri della giuria di appello non partecipano alle indagini in cui il loro

paese o regione è coinvolto. (6) Se durante il processo di esame si scopre che l'arbitro della piattaforma

la decisione originale era corretta, verrà confermata. Se la decisione originale dell'arbitro della piattaforma dovesse essere ritenuta errata, la Giuria dei ricorsi ha il diritto di modificare la decisione del giudice della piattaforma e il risultato del concorrente in questione, e dovrà richiedere che il Comitato tecnico si occupi del giudice in questione in linea con le disposizioni IWUF. La decisione della giuria di ricorso è definitiva.

Articolo 13 - Metodo e requisiti di ricorso

(1) Ogni squadra partecipante ha la possibilità di presentare ricorso al massimo due (2) volte entro un

competizione unica. Una squadra partecipante che è in disaccordo con l'arbitro della piattaforma deve compilare immediatamente un appello scritto sulla scena della competizione e, previo consenso dell'Arbitro principale, presentarlo insieme con una tassa di appello di US \$ 200. La giuria d'appello esaminerà quindi immediatamente la partita e giungerà a una conclusione. Se l'appello viene ritenuto valido, il risultato verrà modificato e la tassa di ricorso verrà rimborsata. Se l'appello dovesse essere ritenuto non valido, il risultato rimarrà invariato e la commissione di ricorso verrà trattenuta. (2) Tutte le squadre devono attenersi e accettare le decisioni finali prese dalla giuria dei ricorsi.

Saranno adottate misure rigorose, in base alla gravità del caso e alle disposizioni pertinenti di IWUF, contro le squadre che causano interruzioni nella protesta contro la decisione della giuria di appelli.

Capitolo 3 - Funzionari della concorrenza e doveri

Articolo 14 - Composizione dei funzionari del concorso

(1) Devono esserci un (1) capo arbitro e un (1) o due (2) vice capo arbitri. (2) Gruppo di giudici del concorso: un (1) giudice capo, un (1) assistente giudice capo, piattaforma arbitri (da due a quattro (2-4) gruppi richiesti in standby rotazionale); un (1) registratore, un cronometrista, 3 o 5 giudici laterali (sono necessari 2-3 gruppi in standby di rotazione). (3) Un (1) Chief Scheduler-Recorder. (4) Un (1) cancelliere capo

Articolo 15 - Composizione degli assistenti alla concorrenza

*(1) Quattro (4) scheduler-recorder (2) da quattro a sei (4-6) registrar
(3) Un (1) supervisore medico; Da due a cinque (2-5) Assistenti medici (4) Da uno a due (1-2) Annunciatori
(5) 2-4 (2-4) Operatori del sistema di punteggio elettronico (6) 2-4 (2-4) Operatori della giuria dei ricorsi*

Articolo 16 - Doveri dei funzionari della concorrenza

(1) Capo arbitro

1.1 Organizzare le sessioni di studio affinché tutti i funzionari studino e riesaminino le Regole e

Regolamento del concorso, e padroneggiare i metodi di officiante.

1.2 Ispezionare e garantire la corretta preparazione del campo della sede della competizione di

attrezzature per il gioco, la competizione e il giudizio e la preparazione della pesata, il sorteggio delle partite e altri preparativi relativi alla competizione.

1.3 Partecipa ai problemi relativi alle regole e ai regolamenti della competizione, ma ha

nessun potere di modificarli.

1.4 Gestire i gruppi di giudici durante la competizione e sostituire i funzionari come

necessario.

1.5 Nel corso di una competizione dovrebbero esserci delle modifiche all'ordine

della concorrenza a causa di inadempienza e ritiro da parte di un concorrente, l'arbitro capo dovrebbe informare tempestivamente il delegato tecnico, la giuria dei ricorsi, il capo arbitro, il capo schedulatore e i presentatori.

1.6 Hanno il diritto di prendere la decisione finale in caso di controversia all'interno del

gruppi tecnici ufficiali.

1.7 Essere responsabile dell'attuazione accurata delle norme e dei regolamenti da parte di

i funzionari della competizione.

1.8 Revisionare, firmare e annunciare i risultati della competizione.

1.9 Invia una relazione scritta al Comitato Organizzatore.

(2) Assistente capo arbitro

2.1 Essere responsabile dell'attuazione accurata delle norme e dei regolamenti da parte di

i funzionari della competizione.

(3) Capo giudice

- 3.1 Essere responsabile dell'organizzazione delle sessioni di studio del suo gruppo di giudici e attuazione del lavoro.**
- 3.2 Panoramica e gestione del lavoro di giudici, cronometrista e registratore.**
- 3.3 L'arbitro della piattaforma dovrebbe dare un giudizio apparentemente errato o mancare eventuali sentenze, avvisare l'arbitro della piattaforma mediante un fischio di segnale per apportare le correzioni pertinenti.**
- 3.4 Può modificare i risultati dell'incontro prima che vengano annunciati con l'approvazione dell'arbitro principale in caso di errore di valutazione.**
- 3.5 Annuncia il risultato alla fine di ogni round.**
- 3.6 Gestisci questioni come la vittoria assoluta, off-platform, gli avvertimenti, la forza contare ecc. in base alle azioni dei concorrenti sulla piattaforma e ai record del registratore.**
- 3.7 Rivedi e firma i risultati alla fine di ogni incontro.**

(4) Assistente capo giudice

- 4.1 L'assistente capo arbitro assisterà il capo arbitro nel suo lavoro, e può svolgere compiti di altri funzionari contemporaneamente, se necessario.**

(5) Arbitri della piattaforma

- 5.1 Ispezionare i dispositivi di protezione della concorrenza e garantire la sicurezza durante l'incontro.**
- 5.2 Dirigere i concorrenti durante un incontro attraverso chiamate e gesti.**
- 5.3 Esprimere giudizi per casi di caduta, fuori piattaforma, avvertenze e ammonimenti, conteggio forzato ecc. e chiedere il pronto soccorso quando necessario.**
- 5.4 Annuncia i risultati di ogni incontro.**

(6) Giudici laterali

- 6.1 Assegnare punti ai concorrenti in linea con le Regole.**
- 6.2 Visualizza i risultati contemporaneamente e istantaneamente su richiesta del capo arbitro presso la fine di ogni round.**
- 6.3 Risponderà obiettivamente alle domande degli arbitri della piattaforma relative alle situazioni insorgere durante un incontro.**
- 6.4 Firma la scorecard alla fine di ogni incontro che deve essere conservato per l'esame e verifica.**

(7) Registratore

- 7.1 Completare accuratamente i dettagli dei concorrenti sui moduli di registrazione prima di ogni incontro.**
- 7.2 Partecipare al lavoro di cerimonia di pesatura e annotare il peso di ciascun concorrente sulla carta statistica dell'incontro.**
- 7.3 Registrare il numero di avvisi, ammonizioni, conteggio forzato e**

off-platform, holding / clinching passivo, passività secondo le chiamate e i gesti del giudice della piattaforma.

7.4 Determinare il vincitore di ogni round in base alle decisioni dei giudici di bordo e segnalarlo al capo arbitro.

(8) Cronometrista

8.1 Ispeziona il gong e i dispositivi di cronometraggio prima della competizione, assicurandoti che gli orologi e i cronometri mantengano l'ora corretta.

8.2 Tenere un registro del tempo trascorso durante i turni, le soste e i periodi di riposo tra i round.

8.3 Nei casi in cui il sistema di punteggio del computer non è disponibile, emettere un fischio dieci (10) secondi prima dell'inizio di ogni round e colpire il gong per annunciarne la fine.

(9) Chief Scheduler-Recorder

9.1 Essere responsabile dell'esame delle credenziali e dei moduli di iscrizione dei concorrenti.

9.2 Organizza la cerimonia del sorteggio e compila il programma del concorso.

9.3 Preparare tutte le varie forme da utilizzare in competizione; controllare e verificare il risultati della concorrenza per determinare la loro posizione.

9.4 Registra e diffondi i risultati di tutti gli attacchi.

9.5 Raccogliere dati per statistiche e compilare i risultati.

(10) Registratori di scheduler

10.1 I pianificatori-registratori devono eseguire le attività assegnate dal capo schedulatore-registratore.

(11) cancelliere capo

11.1 Essere responsabile della ponderazione dei concorrenti.

11.2 Essere responsabili della preparazione degli equipaggiamenti di protezione e della sua gestione durante la competizione.

11.3 Evoca i concorrenti per il call-roll venti (20) minuti prima dell'inizio di circa.

11.4 Riferire immediatamente all'arbitro principale in caso di assenza o inadempienza durante il call-roll.

11.5 Ispezionare l'abito e l'equipaggiamento protettivo dei concorrenti come richiesto dalle Regole.

11.6 Essere responsabile per il call-roll durante la cerimonia di premiazione della medaglia.

(12) Registrar

12.1 I registrar devono svolgere i compiti assegnati dal registrar principale.

(13) Annunciatori

13.1 Introdurre le regole e i regolamenti della competizione, oltre che importanti

informazioni al pubblico.

13.2 Presentare al pubblico giudici e concorrenti.

13.3 Annunciare i risultati della competizione.

(14) Supervisore medico

14.1 Ispezionare i referti medici e la documentazione di ciascun atleta.

14.2 Effettuare esami medici dell'atleta prima dell'inizio della competizione.

14.3 Fornire assistenza medica nel campo di gioco per lesioni.

14.4 Saranno responsabili di prendere decisioni in merito alle circostanze in cui gli infortuni causati da un'azione brutta durante un incontro.

14.5 Deciderà sull'incapacità di un atleta di continuare a competere a causa di infortuni subiti durante un incontro e raccomanderà all'arbitro Capo di sospendere l'incontro.

14.6 Collaborare con il personale addetto al controllo antidoping.

(15) Operatori del sistema di punteggio elettronico

15.1 I gestori del sistema di punteggio elettronico sono responsabili dei lavori relativi al funzionamento del sistema di punteggio elettronico.

(16) Operatori di telecamere della giuria dei ricorsi

16.1 Saranno responsabili di tutte le riprese e le registrazioni del concorso, in linea con le regole del concorso.

Capitolo 4 Metodi consentiti e vietati, punteggio standard e penalità

Articolo 17 Metodi consentiti

È consentito utilizzare tutte le tecniche di punzonatura, calciatura e lancio / lotta del wushu.

Articolo 18 Metodi vietati

(1) Attaccare con la testa, il gomito o il ginocchio o esercitando una pressione sulle articolazioni

dell'avversario in una direzione avversa. (2) Utilizzando tecniche di lancio / lotta che costringono l'avversario ad atterrare sul suo o

la sua testa, o abbattendo deliberatamente l'avversario. (3) Attaccare la testa dell'avversario abbattuto con qualsiasi mezzo. (4) Per le competizioni per bambini e ragazzi è vietato dare un pugno continuo al viso

o utilizzare tecniche di gamba mirate alla testa, se non diversamente indicato

Articolo 19 - Zone di punteggio valide

La testa, il busto e le cosce sono valide aree di punteggio

Articolo 20 Zone colpite proibite

La parte posteriore della testa, il collo e il cavallo sono vietati colpendo le aree.

Articolo 21 - Criteri di punteggio (1) Segnando

due (2) punti:

- 1.1 Quando l'avversario di un concorrente cade dalla piattaforma, il suo avversario verranno assegnati due (2) punti.*
- 1.2 Ad un concorrente verranno assegnati due (2) punti se il suo avversario cade giù mentre lui o lei rimane in piedi.*
- 1.3 Un concorrente che colpisce il proprio avversario sul busto o sulla testa con una tecnica di gamba valida riceverà due (2) punti.*
- 1.4 Un concorrente che fa cadere il suo avversario cadendo a se stesso deliberatamente e immediatamente si alza in un movimento fluido verranno assegnati due (2) punti.*
- 1.5 Quando un concorrente riceve un conteggio forzato, lo sarà il suo avversario assegnato due (2) punti.*
- 1.6 Quando viene emesso un avvertimento a un concorrente, verrà assegnato il suo avversario due (2) punti.*

(2) Segnando uno (1) punti:

- 2.1 Un concorrente che colpisce il proprio avversario sul busto o sulla testa con a una tecnica di punzonatura valida verrà assegnato un (1) punto.*
- 2.2 Un concorrente che colpisce un avversario sulla coscia con una gamba valida alla tecnica verrà assegnato un (1) punto.*
- 2.3 In una situazione in cui due atleti cadono insieme, l'atleta che cade al secondo posto verrà assegnato un (1) punto.*
- 2.4 Un concorrente che fa cadere il suo avversario cadendo se stesso o lei deliberatamente e non si alza immediatamente in un movimento che scorre riceverà un (1) punto.*
- 2.5 Quando a un concorrente viene ordinato di attaccare e non riesce a farlo entro cinque (5) secondi; al suo avversario verrà assegnato 1 punto.*
- 2.6 Se un concorrente non riesce a rimettersi in piedi entro tre (3) secondi dopo cadendo di proposito, al suo avversario verrà assegnato un (1) punto.*
- 2.7 Quando un concorrente riceve un ammonimento, lo sarà il suo avversario assegnato un (1) punto.*

(3) Non verranno assegnati punti:

- 3.1 Quando una tecnica impiegata non è chiara e manca di effetto, nessun punto lo sarà assegnato.*
- 3.2 Quando entrambi i concorrenti cadono dalla piattaforma o cadono entrambi contemporaneamente, non verranno assegnati punti.*
- 3.3 Se un concorrente dovesse tentare (senza contatto) di fallire di una tecnica cadendo da solo ma si alza in 3 secondi, nessun punto verrà assegnato all'avversario.*

3.4 Quando un concorrente colpisce il suo avversario mentre è in una presa / prova, nessun punto sarà premiato.

Articolo 22 - Falli e sanzioni (1) Falli tecnici:

1.1 Holding / clinching passivi.

1.2 Evasione passiva.

1.3 Richiedere un timeout quando si trova in una posizione svantaggiosa.

1.4 Ritardare intenzionalmente l'incontro.

1.5 Mostrare mancanza di rispetto o disobbedire agli ordini dei giudici e degli arbitri durante un incontro.

1.6 Non indossare una protezione in gomma o sputarla; o arriva l'attrezzatura di un concorrente sciolto o si stacca.

1.7 Mancata esibizione dell'etichetta della concorrenza.

(2) Falli personali:

2.1 Attaccare l'avversario prima del richiamo di "Kaishi (Start)!" o dopo la chiamata di "Ting (Stop)!".

2.2 Colpire un'area proibita.

2.3 Colpire l'avversario utilizzando un metodo proibito.

2.4 Ferire deliberatamente l'avversario.

(3) penalità:

3.1 Verrà emesso un ammonimento per un fallo tecnico.

3.2 Verrà emesso un avviso per un fallo personale.

3.3 Un concorrente con tre (3) falli personali sarà squalificato dal incontro.

3.4 Sarà un concorrente che ferisce deliberatamente il suo avversario squalificato dall'intera competizione, con tutti i risultati raggiunti che sono stati invalidati.

3.5 Un concorrente che utilizza sostanze proibite e / o inala ossigeno durante i periodi di riposo saranno squalificati dall'intera competizione, con tutti i risultati raggiunti che sono stati invalidati.

Articolo 23 - Interruzione della partita

Una partita verrà interrotta quando: (1) Quando un concorrente cade (esclusa la caduta deliberata); o cade dalla piattaforma. (2) Quando a un concorrente viene inflitta una penalità. (3) Quando un concorrente è infortunato. (4) Concorrenti che stanno trattenendo / aggiudicandosi senza eseguire con successo a

tecnica di wrestling / lancio per 2 secondi. (5) Quando un concorrente cade deliberatamente e rimane abbattuto per più di tre

(3) secondi.

(6) Un concorrente non riesce ad attaccare per cinque (5) secondi dopo che gli è stato ordinato di farlo. (7) Quando un concorrente alza la mano per richiedere un timeout. (8) Quando il capo arbitro corregge un errore di valutazione o un'omissione. (9) Quando si presenta un problema o c'è una situazione pericolosa sulla piattaforma. (10) A causa di illuminazione, campo di gioco, problemi con il sistema di punteggio elettronico ecc. E

questioni correlate che incidono sulla concorrenza.

Capitolo 5 Determinazione del vincitore, del perdente e del piazzamento

Articolo 24 - Vincitore e perdente (1) Vittoria

assoluta

1.1 Durante un incontro ci dovrebbe essere una grande disparità di forza tra i due

i concorrenti, l'arbitro della piattaforma, con l'approvazione del capo arbitro, possono dichiarare il concorrente più forte il vincitore dell'incontro.

1.2 Dovrebbe durante un incontro, un concorrente viene abbattuto e non riesce a raggiungere il suo

o i suoi piedi entro dieci (10) secondi (esclusi i falli personali), o chi è riuscito a rimettersi in piedi ma ha uno stato anormale di coscienza, il suo avversario sarà dichiarato il vincitore dell'incontro.

1.3 Dovrebbe durante un incontro, un concorrente è stato contato con la forza tre volte

dopo aver ricevuto colpi pesanti (esclusi i falli personali), il suo avversario sarà dichiarato il vincitore dell'incontro.

1.4 Dovrebbe durante un round, la differenza di punteggio tra i due concorrenti

essere almeno 12 punti confermati da almeno 5 giudici secondari, quindi il concorrente con il punteggio più alto sarà considerato il vincitore dell'incontro

(2) Determinazione del vincitore di un round

2.1 Il risultato di ogni round sarà determinato dal punteggio sul lato

giudici.

2.2 Nel corso di un round, un concorrente è stato contato con la forza due (2)

volte dopo aver ricevuto colpi pesanti (esclusi i falli personali), il suo avversario sarà dichiarato il vincitore del round.

2.3 Se durante un round, un concorrente cade dalla piattaforma due (2) volte, la sua

o il suo avversario sarà dichiarato il vincitore del round.

2.4 Se durante un round ci fosse un punteggio pari, sarà il vincitore del round

deciso dalla seguente sequenza:

2.4.1 Il concorrente con meno avvisi verrà dichiarato il

vincitore.

2.4.2 Il concorrente con meno ammonimenti sarà dichiarato

vincitore.

2.4.3 Il concorrente con un peso più leggero il giorno della gara

sarà dichiarato il vincitore.

2.5 Se dovesse rimanere un pareggio seguendo la procedura sopra descritta, il round sarà

ha dichiarato un pareggio.

(3) Determinare il vincitore di un incontro

3.1 Durante un incontro, sarà il concorrente che è il primo a vincere due round

ha dichiarato il vincitore dell'incontro.

3.2 Durante un incontro, se un concorrente è ferito o malato e, come certificato dal medico

e incapace di continuare l'incontro, il suo avversario sarà dichiarato il vincitore dell'incontro.

3.3 Durante un incontro, un concorrente deve fingere un infortunio a seguito di un fallo commesso

dal suo avversario - e questo infortunio si rivela infondato dal supervisore medico, l'atleta che ha commesso il fallo sarà dichiarato il vincitore dell'incontro.

3.4 Il concorrente che viene ferito dall'avversario a causa di azioni sbagliate e, come

confermato dal supervisore medico, incapace di continuare l'incontro, sarà dichiarato vincitore dell'incontro, ma gli sarà vietato dagli attacchi successivi nell'evento.

3.5 Sotto il sistema round-robin, un uguale numero di round vinti da entrambi

i concorrenti in un incontro saranno dichiarati un pareggio

3.6 Sotto il sistema a eliminazione diretta, un uguale numero di round vinti da entrambi

concorrenti in un incontro, il vincitore dell'incontro sarà deciso dalla seguente sequenza:

3.6.1 Il concorrente con meno avvisi verrà dichiarato il

vincitore.

3.6.2 Il concorrente con meno ammonimenti sarà dichiarato

vincitore.

3.7 Se dovesse rimanere un pareggio seguendo la procedura sopra descritta, quindi e in aggiunta

sarà aggiunto il round.

Articolo 25 - Collocazione (1)

Collocazione individuale

1.1 In base al sistema a eliminazione diretta, il posizionamento verrà deciso direttamente dai risultati.

1.2 Sotto il sistema round robin, il concorrente con un numero maggiore di

i punti di scorrimento devono essere posizionati più in alto. Nel caso di un pareggio tra due o più concorrenti, i loro posti saranno determinati nel seguente ordine di precedenza:

1.2.1 Verrà piazzato il concorrente che ha perso meno turni

più alto.

1.2.2 Il concorrente con meno avvisi verrà posizionato più in alto.

1.2.3 Il concorrente con un minor numero di ammonimenti sarà posizionato più in alto.

1.2.4 Il concorrente con un peso più leggero al momento del sorteggio

sarà posizionato più in alto.

1.3 Se seguendo la procedura sopra descritta rimane un pareggio, i concorrenti condivideranno il

posto legato

(3) Posizionamento a squadre

2.2 Posizionamento di punti

2.2.1 I primi otto posti in ciascuna categoria di peso verranno assegnati 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 punti rispettivamente.

2.2.2 Ai primi sei posti in ciascuna categoria di peso verranno assegnati 7, 5, 4, 3, 2 e 1 punti rispettivamente.

2.3 Metodo per trattare i punteggi legati

2.3.1 Se due o più squadre hanno raggiunto lo stesso punteggio, il piazzamento lo farà essere determinato attraverso la seguente sequenza:

2.3.1.1 Sarà la squadra con più primi posti individuali

posto più in alto. Se il pareggio permane, la squadra con più secondi posti individuali verrà posizionata più in alto, e così via e così via.

2.3.1.2 Verrà piazzata la squadra con meno avvisi

più alto.

2.3.1.3 Verrà piazzata la squadra con meno ammonimenti

più alto.

2.3.2 Se seguendo la procedura sopra descritta rimane un pareggio, le squadre condivideranno il posto legato.

Capitolo 6 - Organizzazione e registrazione del concorso

Articolo 26 Pianificazione

(1) Il programma si basa sul regolamento di gara, numero di partecipanti registrati e calendario delle competizioni. (2) La stessa categoria di peso, all'interno dello stesso round, deve essere organizzata insieme nel modo più uniforme possibile. (3) Un singolo atleta può al massimo competere in 2 partite in un solo giorno di concorrenza. (4) All'interno di una singola sessione gli attacchi inizieranno dalle categorie di peso più leggero e salire in ordine crescente per la categoria di peso più pesante.

Articolo 27 - Registrazione

(1) I giudici a bordo campo devono tenere un registro dei punti assegnati a ciascun concorrente in base ai criteri di punteggio e alle decisioni del giudice della piattaforma. Alla fine di ogni round, devono compilare i punteggi dei concorrenti nel modulo di registrazione dei punteggi. (Tabella 11) (2) Il registratore deve tenere un registro separato delle ammonizioni, degli avvertimenti, spento la piattaforma, squalifica e conteggio forzato. (Tabella 10) (3) Nell'ambito del sistema round robin, il gruppo di programmazione e registrazione deve compilare il

i risultati di ogni incontro nel modulo di registrazione, assegnando due (2) punti per il vincitore, zero (0) punti per il perdente e un (1) punto per ogni lato per un incontro tirato. A un vincitore per impostazione predefinita vengono assegnati due (2) punti e il valore predefinito zero (0) punti.

Capitolo 7 - Chiamate e gesti delle mani

Articolo 28 - Chiamate e gesti delle mani del giudice della piattaforma

(1) Palm & Fist Salute

Stando in piedi con i piedi uniti, premere il palmo sinistro contro il pugno destro all'altezza del torace, a 20-30 cm di distanza dal torace (Figg. 5 e 6).



(Fig 5)



(Fig 6)

(2) Montare la piattaforma

Stando al centro della piattaforma, estendi entrambe le braccia verso il lato con il centro dei palmi rivolto verso l'alto rivolto verso i due concorrenti (Fig 7). Quando li inviti a montare la piattaforma, piega entrambe le braccia sul gomito ad angolo retto con i palmi rivolti l'uno verso l'altro (Fig. 8).

(3) I concorrenti si salutano a vicenda

Posizionare il palmo sinistro sopra il pugno destro davanti al corpo come segnale per entrambi i concorrenti di salutarsi (Fig. 9).



(Fig 7)



(Fig 8)



(Fig 9)

(4) Primo round

Di fronte al capo arbitro, forma Gong Bu (posizione di prua) e, mentre chiama "Di Yi Ju (Primo turno)!" estendere un braccio in avanti con l'indice rivolto verso l'alto e le altre tre dita e il pollice serrati in un pugno (Fig. 10).

(5) Secondo round

Di fronte al capo arbitro, forma Gong Bu (posizione di prua) e, mentre chiama "Di Er Ju (Secondo turno)!" estendi un braccio in avanti con l'indice e il medio separati e rivolti verso l'alto e le altre due dita e il pollice serrati in un pugno (Fig. 11).

(6) Terzo round

Di fronte al capo arbitro, forma Gong Bu (posizione dell'arco) e, mentre chiami "Di San Ju (Terzo round)!" Estendi un braccio in avanti con l'indice, il dito medio e il pollice separati e rivolti verso l'alto e le altre due dita stretto in un pugno (Fig. 12).



(Fig 10)



(Fig 11)



(Fig 12)

(7) Yubei! - Kaishi! (Pronto! - Inizia!)

Forma un Gong Bu (posizione di prua) tra i due concorrenti e, mentre chiami "Yubei (pronto)!" Estendi entrambe le braccia lateralmente, il palmo rivolto verso l'alto e rivolto verso i concorrenti (Fig. 13). Quindi, mentre chiami "Kaishi (Start)!" disegna i due palmi l'uno verso l'altro di fronte all'addome (Fig. 14).



(Fig 13)



(Fig 14)

(8) Ting! (Fermare!)

Durante la chiamata "Ting (Stop)!" forma Gong Bu (posizione dell'arco) e inserire un palmo esteso (orientato verticalmente) tra i due concorrenti, le dita rivolte verso l'alto (Fig 15).



(Fig 15)

(9) Cinque (5) - Seconda passività

Chiamando "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" e segnalando a quel concorrente con un braccio raddrizzato e il centro del palmo rivolto verso l'alto, sollevare l'altra mano davanti al corpo, con le cinque dita separate ed estese naturalmente (Fig. 16).



(Fig 16)

(10) Conteggio

Di fronte al concorrente in questione, con entrambe le braccia piegate al gomito ed entrambe le mani serrate nei pugni davanti al corpo, i palmi rivolti in avanti, a partire da una mano per distendere le dita una ad una dal pollice al mignolo, ad un intervallo di un (1) secondo ciascuno (Figg 17 - 18).



(Fig 17)



(Fig 18)

(11) Holding passiva / Clinching

Segnala al concorrente in questione con un braccio raddrizzato e il centro del palmo rivolto verso l'alto, quindi arriccia le braccia davanti al corpo in modo simile a un abbraccio. (Fig 19)

(12) Consiglio di tenuta passiva

Segnala al concorrente in questione con un braccio raddrizzato e il centro del palmo rivolto verso l'alto, quindi arriccia le braccia davanti al corpo in un modo simile ad un abbraccio, seguito da una mano che solleva naturalmente con l'indice rivolto verso l'alto e le altre tre dita e il pollice si strinse in un pugno. (Fig 20)



(Fig 19)



(Fig 20)

(13) Otto (8) - Secondo conteggio forzato

Di fronte al capo arbitro, allunga un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita serrate. (Fig 21)



(Fig 21)

(14) Tre (3) secondi

Segnala al concorrente interessato con un braccio raddrizzato e il centro del palmo rivolto verso l'alto mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!", e sposta l'altra mano attraverso l'addome verso il lato del corpo, con il pollice e l'indice e il medio separati e distesi naturalmente e le altre due dita serrate (Fig. 22).



(Fig 22)

(15) Attacco nominato

Estendi un braccio tra i due concorrenti, con il pollice esteso e le altre dita serrate, con il palmo rivolto verso il basso.

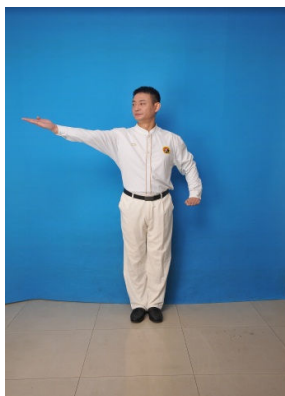
Chiamando "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" muovere la mano orizzontalmente nella direzione del pollice come segnale di attacco designato (Fig. 23).



(Fig 23)

(16) Giù

Chiamando "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto e rivolto verso il concorrente abbattuto, mentre l'altro braccio si sposta verso il lato del corpo, piegato al gomito e con il palmo rivolto verso il basso. (Fig. 24)



(Fig 24)

(17) Primo Down

Allunga un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che è il primo a cadere e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" incrociare le braccia davanti all'addome, con i palmi rivolti verso il basso (Figg 25-26).



(Fig 25)



(Fig 26)

(18) Giù simultaneo

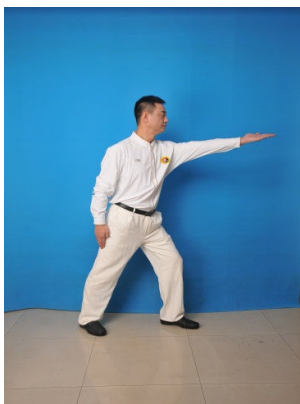
Estendi entrambe le braccia in avanti in orizzontale e ritirale per premere entrambi i palmi verso il basso. (Fig 27)



(Fig 27)

(19) Un concorrente fuori dalla piattaforma

Estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che è sceso dalla piattaforma e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" spingere l'altra mano in avanti con una posizione di prua con le dita rivolte verso l'alto e il palmo rivolto in avanti (Fig. 28-29).



(Fig 28)



(Fig 29)

(20) Entrambi i concorrenti fuori dalla piattaforma

Formare un Gong Bu (posizione dell'arco) e spingere entrambi i palmi in avanti, le braccia completamente tese e le dita rivolte verso l'alto (Fig. 30). Quindi piegare entrambe le braccia al gomito ad angolo retto davanti al corpo, i palmi rivolti all'indietro, mentre i piedi uniti per stare in piedi. (Fig 31)



(Fig 30)



(Fig 31)

(21) Calciare il cavallo

Estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che ha eseguito l'azione illegale e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" punta l'altra mano verso il cavallo con il palmo rivolto verso l'interno (Fig. 32)

(22) Colpisce la parte posteriore della testa

Estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che ha eseguito l'azione illegale e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" posizionare l'altra mano sul retro della testa (Fig. 33)



(Fig 32)



(Fig 33)

(23) Fallo di gomito

Piega entrambe le braccia davanti al petto e, mentre chiami "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" e copri un gomito con l'altra mano. (Fig. 34)

(24) Fallo al ginocchio

Solleva un ginocchio e, mentre chiami "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" picchiare il ginocchio con la mano dello stesso lato (Fig. 35)



(Fig 35)



(Fig 35)

(25) avvertimento

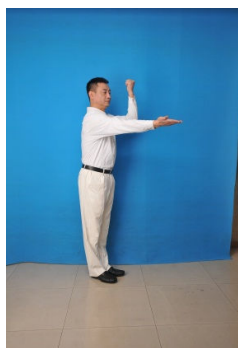
Estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che ha eseguito l'azione illegale e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" piegare l'altro braccio al gomito ad angolo retto, le dita serrate in un pugno, con la parte posteriore del pugno rivolta verso l'esterno (Fig 36)

(26) ammonizione

Estendi un braccio con il palmo rivolto verso l'alto verso il concorrente che ha eseguito l'azione illegale e, mentre chiama "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" piegare l'altro braccio sul gomito ad angolo retto, le dita estese formando un palmo, con il centro del palmo rivolto verso l'interno (Fig 37)

(27) Squalifica

Chiamando "Hong Fang (lato rosso)!" o "Lan Fang (lato blu)!" stringere entrambi mani in pugni e attraversare gli avambracci davanti al corpo. (Fig 38)



(Fig 36)



(Fig 37)



(Fig 38)

(28) Non valido

Allunga entrambe le braccia e poi attraversale di fronte all'addome con un movimento oscillatorio. (Figg 39 - 41)



(Fig 39)



(Fig 40)



(Fig 41)

(29) Pronto soccorso di emergenza

Di fronte al banco di controllo medico, incrociare gli avambracci davanti al petto, le dita rivolte verso l'alto formano una croce. (Fig 42)

(30) Riposo

Estendi entrambe le braccia verso il lato, i palmi rivolti verso l'alto e punta verso i rispettivi luoghi di riposo dei concorrenti. (Fig 43)



(Fig 42)



(Fig 43)

(31) Posizioni di scambio

In piedi al centro della piattaforma, incrocia le braccia davanti all'addome. (Fig 44)



(Fig 44)

(32) Pareggio

In piedi tra i concorrenti, afferrare entrambi i polsi e alzare le mani. (Fig 45)



(Fig 45)

(33) Vincitore

In piedi tra i concorrenti, tenere il polso del vincitore e alzare la mano. (Fig 46)



(Fig 46)

(1) Fuori dalla piattaforma o cadendo

Punta verso il basso con l'indice, con le altre quattro dita serrate. (Figura 47)

(2) Non fuori dalla piattaforma o Non cadere

Forma un palmo con una delle mani, con le dita rivolte verso l'alto e agitalo verso sinistra e destra. (Fig 48)

(3) Non visto chiaramente

Piega entrambe le braccia sui gomiti mentre tieni le mani aperte con i palmi rivolti verso l'alto e allargale verso l'esterno sul lato del corpo. (Fig 49)



(Fig 47)



(Fig 48)



(Fig 49)

Capitolo 8 - Area ed equipaggiamento della competizione

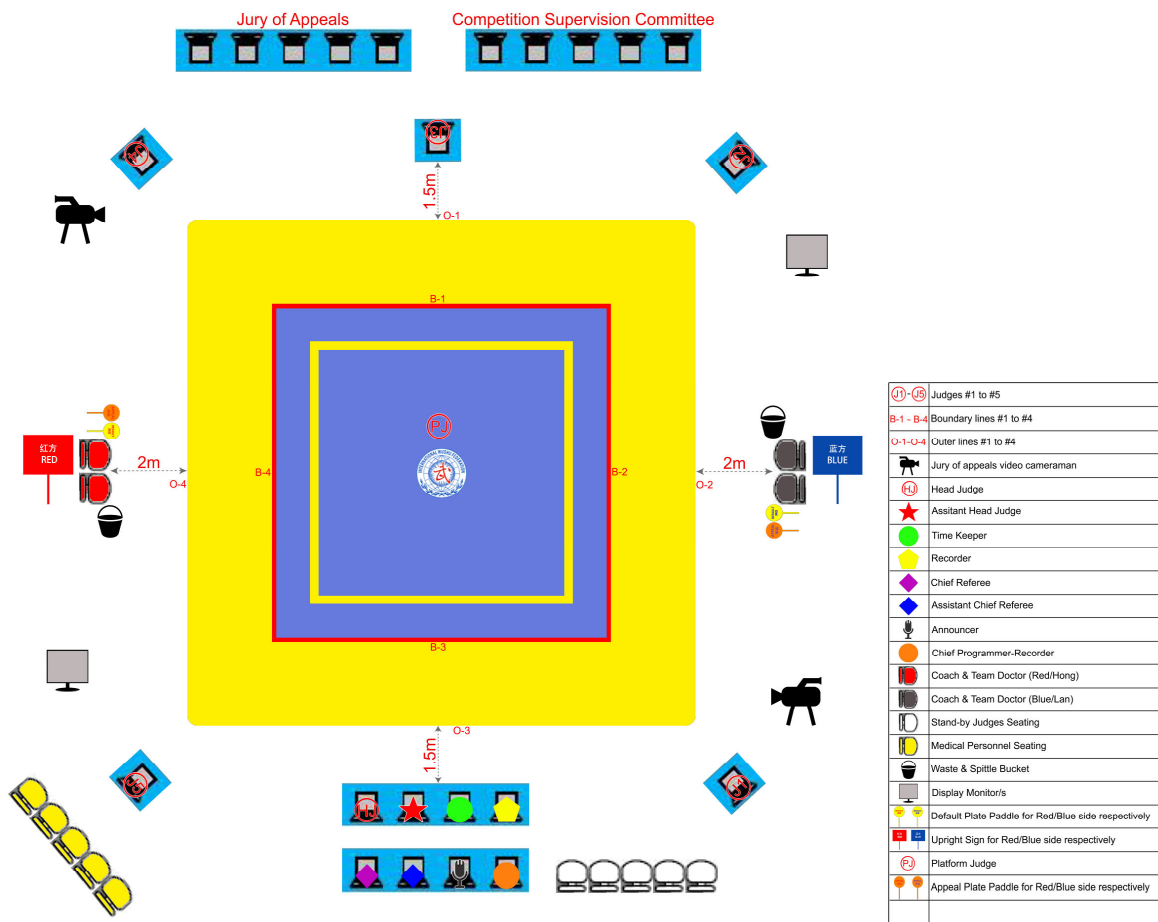
Articolo 30 - Area di concorrenza

(1) La competizione Sanda si svolgerà su una Wushu sanda approvata dall'IWUF

piattaforma da competizione (leitai) che comprende un telaio con una superficie in compensato su cui è presente uno strato di schiuma EVA che è coperto da una tela in pelle PU di alta qualità. L'area di gara comprende un'area di gara e un'area di sicurezza. L'area di combattimento deve avere una superficie piana senza ostruzioni alle proiezioni. L'area di gara è lunga 8 metri per 8 metri e ha un'altezza di 80 centimetri delimitata su tutti e 4 i lati da una linea rossa che ha uno spessore di 5 centimetri. Una linea di avvertimento gialla, che ha uno spessore di 10 centimetri, viene tracciata di 90 centimetri sui quattro lati dell'area di gara. Al centro della superficie dell'area del concorso c'è il logo IWUF che ha un diametro di 120 centimetri.

(2) L'area del concorso è circondata da un'area di sicurezza che comprende schiuma

tappetini protettivi di sicurezza di 2 metri di larghezza e 30 centimetri di altezza.



Articolo 31 - Attrezzature

(1) Pagaie colorate

Queste pagaie vengono utilizzate dai giudici a bordo campo quando giudicano un incontro per indicare il vincitore, il perdente o il pareggio di un round. La sezione rotonda della paletta ha un diametro di 20 cm e la maniglia è lunga 20 cm. Vi sono in totale diciotto (18) palette comprendenti sei (6) palette rosse; sei (6) palette blu e sei (6) pale divise (metà rosse, metà blu). (Immagine 1)

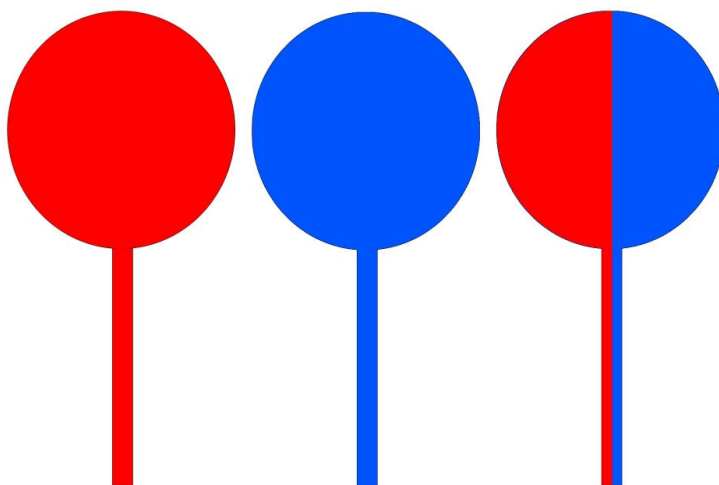


Immagine 1

(2) Carte di ammonizione

Dodici (12) cartellini gialli da 15 cm x 5 cm sono usati per l'ammonizione, con i caratteri cinesi "劝告" "E la parola inglese" Admonition "su di loro. (Immagine 2)

(3) Carte di avvertimento

Sei (6) cartellini rossi da 15 cm x 5 cm sono usati per l'ammonizione, con i caratteri cinesi "警告" e la parola inglese "Warning" su di essi. (Immagine 3)

(4) Carte di conteggio forzate

Sei (6) carte blu da 15 cm x 5 cm sono usate per l'ammonizione, con i caratteri cinesi "强读" e la parola inglese "Conteggio forzato" su di essi. (Immagine 4)

(5) Carte d'Appello

Sei (6) carte arancioni 15 cm x 5 cm vengono utilizzate per gli appelli presentati, con i caratteri cinesi "申诉" e la parola inglese "Appello" su di loro. (Immagine 5)



Immagine 2 - 5

(6) Card Rack

Due (2) rack - uno in blu e uno in rosso - vengono utilizzati per contenere le carte. Sono lunghi 60 cm e alti 15 cm (Fig 6).

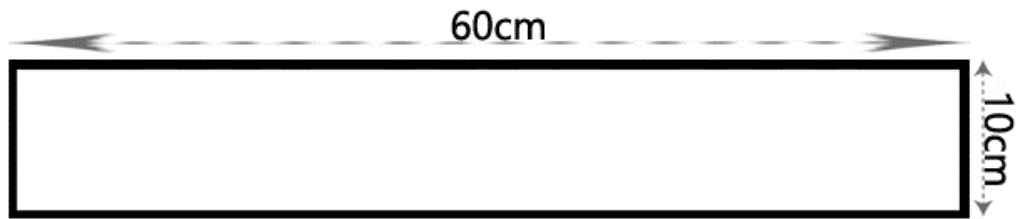


Immagine 6

(7) Pagaia predefinita

Due (2) palette gialle vengono utilizzate per scopi predefiniti, con i caratteri cinesi "弃权" "E la parola inglese" Default "su di essi - scritto in colore rosso su un lato e in colore blu sull'altro lato. La sezione rotonda della paletta ha un diametro di 40 cm, con una maniglia lunga 40 cm (Immagine 7).

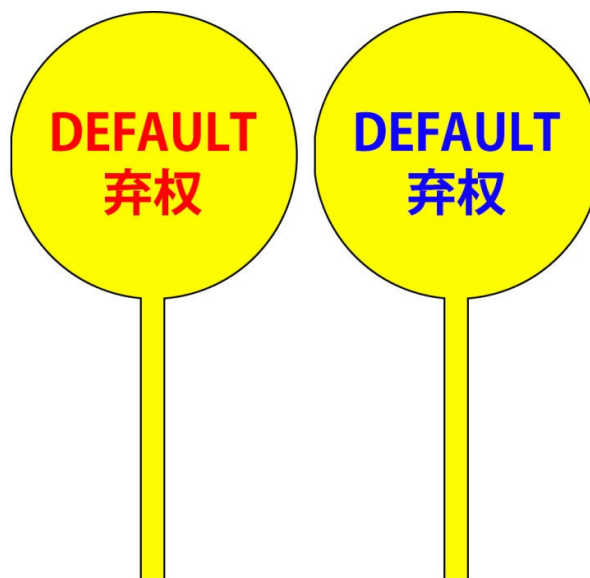


Immagine 7

(8) Pagaia d'appello

Due (2) pagliette arancioni vengono utilizzate per la presentazione di appelli, con i caratteri cinesi "申诉" "E la parola inglese" Appello "su di loro - scritto in colore rosso su un lato e in colore blu sull'altro lato. La sezione rotonda della paletta ha un diametro di 40 cm, con una maniglia lunga 40 cm (Immagine 8).

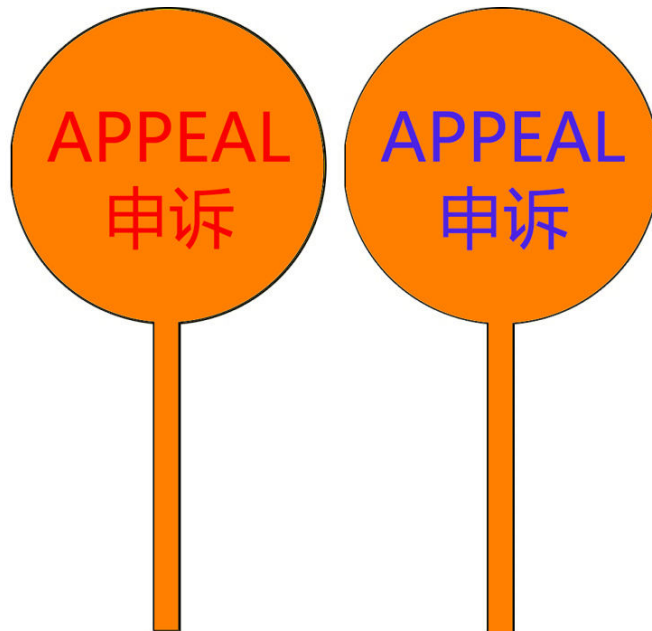


Immagine 8

(9) Cronometro

Due (2) cronometri (1 come riserva)

(10) Fischio

Due (2) fischietti (1 tono singolo; 1 tono doppio)

(11) Megafono

Tre (3) megafoni

(12) Gong, mazzuolo e cremagliera

Un (1) set

(13) Tally Counter

Quindici (15) a venti (20) contatori di conteggio

(14) Videocamera

Due (2) videocamere

(15) Scala metrica

Due (2) set. Le scale devono essere visualizzate a 2 cifre seguendo i punti decimali.

(16) Microfoni Wireless

Tre (3) microfoni wireless (da fissare al petto dell'arbitro della piattaforma.

(17) Sistema di punteggio elettronico

Un (1) set di sistema di punteggio elettronico

1)

2
(nome
completo)

n. Numero di concorrenti =

il numero di round sarà =
il numero di round =

3
(nome
completo)

Turno 2

0— 1—
3

Punti

2 3

0

2 2—

accumulati

Round

n- 1 .

persi

n ;

Round

3— 1—

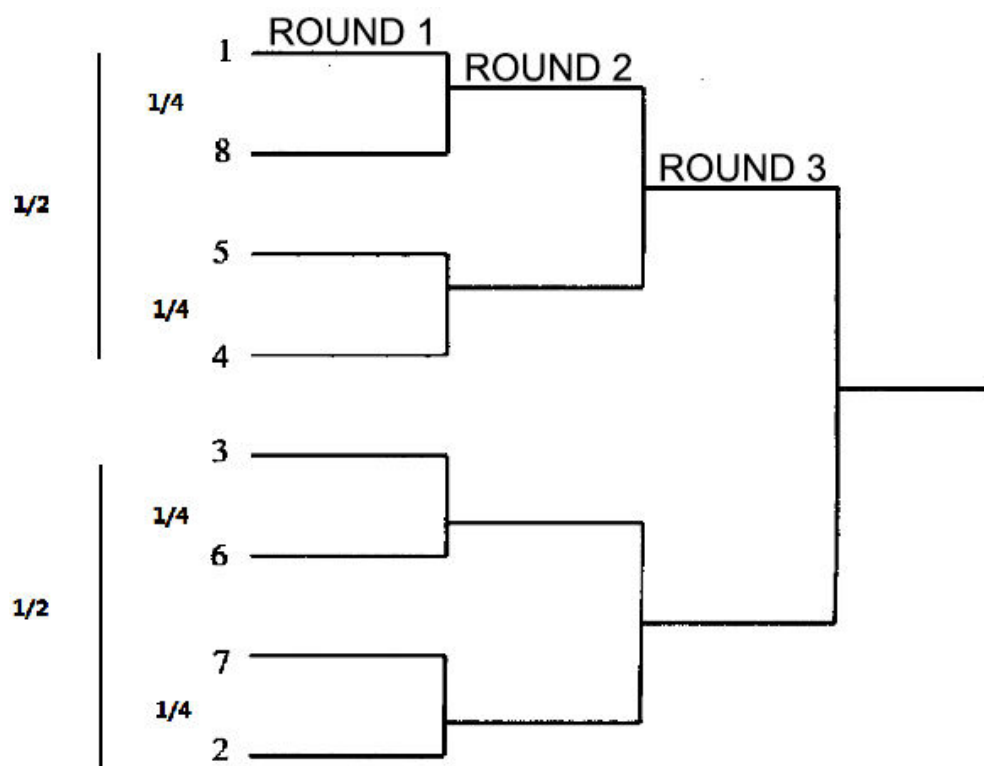
Arbitro

Avvertenze

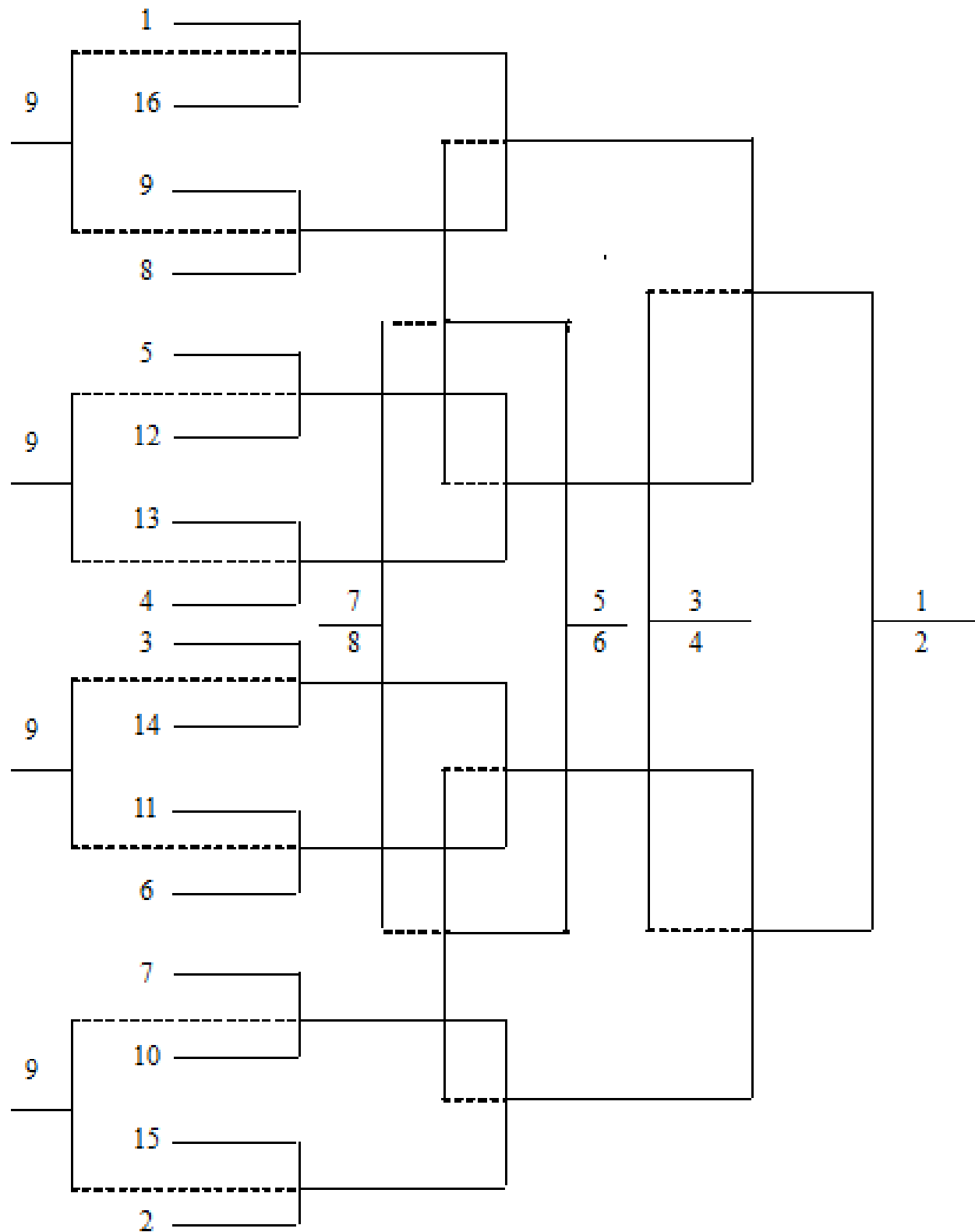
							ammonimenti			
							Peso			

collocazione

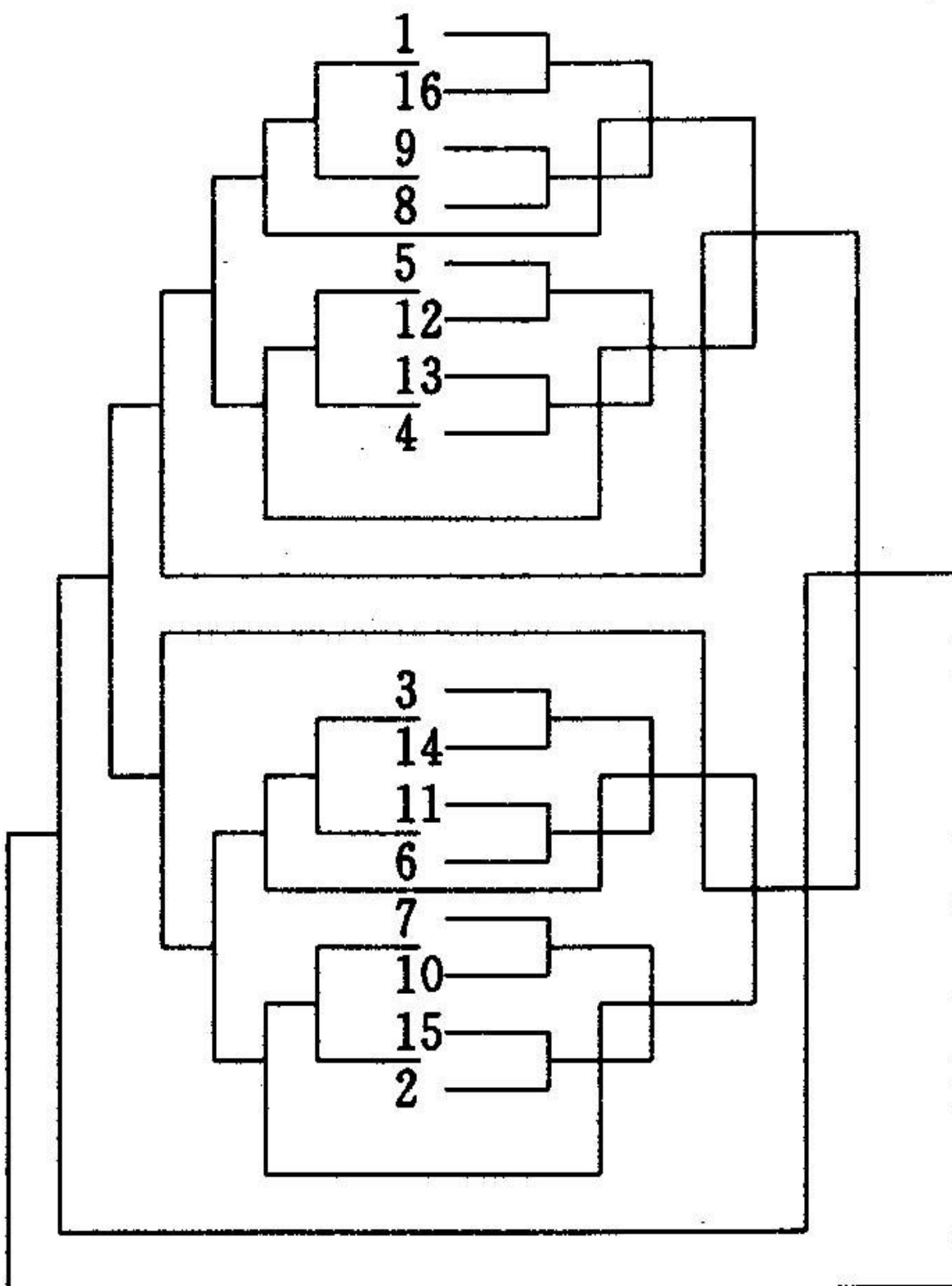
Appendice 3: Tabella dei cicli di competizione a eliminazione diretta (8 persone)



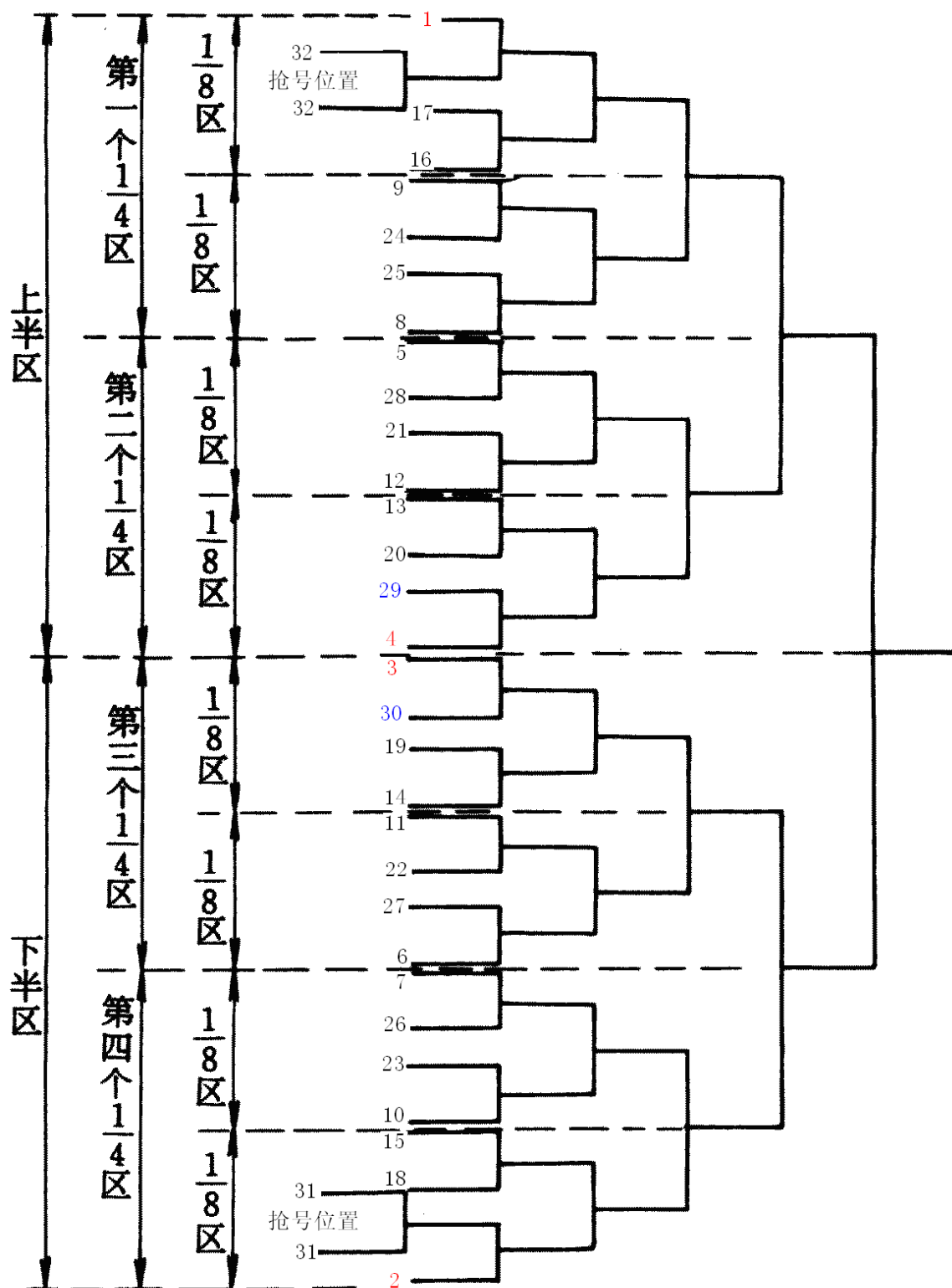
Appendice 4 : : : Gara a eliminazione diretta con tabella dei cicli di ripescaggio (16 persone)



Appendice 5: Tabella dei cicli della competizione a eliminazione doppia (16 persone)



Appendice 6: Competizione a eliminazione diretta con tavolo da semina (32 persone)



Appendice 7: Modulo di programmazione del concorso Wushu Sanda

Modulo di programmazione del concorso Wushu Sanda

Data:

(GG / MM / AAAA)

Sessione n .:

Campo di gioco n :

Tempo:

<i>Categoria di peso</i>	<i>Genere Campo di gioco</i>	<i>Il giro</i>	<i>Osservazioni</i>

Appendice 8: Modulo per la sequenza delle partite della competizione di Wushu Sanda

Modulo sequenza sequenze gara Wushu Sanda

Tempo :

Data:

(GG / MM / AAAA)

Campo di gioco:

Posizione:

<i>Categoria di peso</i>	<i>Sequenza No.</i>	<i>Rosso</i>		<i>Risultato</i>	<i>Blu</i>		<i>Osservazioni</i>
		<i>Nome</i>	<i>Squadra</i>		<i>Nome</i>	<i>Squadra</i>	

Capo arbitro :

Capo Scheduler / Registratore:

													56kg			
													60kg			
						Data:							65kg			
													70kg			
													75kg			
						(GG / MM / AAAA)							80kg			
													85kg			
													90kg			

					Vincitore:								passivo	Blu :	
					Rosso (								Secondo 5 Passiviti y	Modulo di registrazione	
													Conteggio	Peso :	
													)	forzato	
					Data:								(1)	Giudice laterale	
					Blu (										
													(2)	Giudice laterale	
													)		
													(3)	Giudice laterale	
													(GG / MM / AAAA)		
													(4)	Giudice laterale	
													(5)	laterale	

