



Kung Fu metodo

QWAN KI DO

REGOLAMENTO DI GARA

Il presente Regolamento è approvato dalla Direzione Tecnica Nazionale e può essere modificato esclusivamente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

PREMESSA:

“Il Qwan Ki Do è un'Arte Marziale di origine Cinese e Vietnamita che si può praticare su qualsiasi superficie, sia essa di linoleum, parquet, materassine, cemento, prato, bosco, ecc. Qualsiasi tipo di allenamento che sia pre-gara o di squadra agonistica o allenamenti nelle singole Associazioni, Stage, Dimostrazioni, ecc.... non possono essere paragonati a una Gara e per questo non sono obbligatorie le protezioni riportate nel Paragrafo 2 Articolo 3 ”

REGOLE D'ARBITRAGGIO

Regolamento Tecnico

PARAGRAFO 1

Articolo 1 REGOLE COMUNI A TUTTE LE COMPETIZIONI

Condizioni d'ammissione

- a) Per essere ammesso alle competizioni di Qwan Ki Do Kung Fu Vietnamita bisogna essere iscritti ad un Club riconosciuto da Qwan Ki DO Italia.
Nessuna deroga potrà essere accettata se non sottoposta alla Commissione Arbitrale e ratificata dal Direttore Tecnico Nazionale.
- b) Il Passaporto sportivo sarà verificato prima dell'inizio della prova.
- c) Gli atleti dovranno aver superato la visita medica per l'agonismo e non aver superato i 39° anno d'età, (solo per le gare di combattimento).
- d) L'atleta che gareggerà in una categoria diversa dalla propria, sarà sanzionato con 2 anni di squalifica da ogni gara Nazionale e Internazionale e ritiro del Passaporto Sportivo. Il Club verrà multato e il Responsabile Tecnico di Club sanzionato.

Articolo 2 ORGANIZZAZIONE Soccorso

È obbligatorio per le competizioni di combattimento un Medico e una squadra di soccorso per ogni altra competizione sarà a discrezione della C.A.N. e della D.T.N. la richiesta di un medico o di un'ambulanza.

Articolo 3 Materiale

L'organizzatore si deve munire:

1. Delle dichiarazioni ufficiali d'incidente
2. Del materiale per la scrittura
3. Dei verbali di gara

Per le competizioni di combattimento:

1. di un cronometro
2. di bandierine triangolari di 30 cm di lunghezza circa, tre rosse e tre bianche per quadrato di gara
3. di un segnale sonoro
4. di cinture rosse e bianche in numero sufficiente.
5. materiale relativo ad ogni quadrato utilizzato nella competizione.
6. Il locale dove si svolge l'incontro, dove è possibile, dovrà essere sonorizzato

Articolo 4 SUPERFICIE DI GARA

“Il Qwan Ki Do è un'Arte Marziale che si può praticare su qualsiasi superficie, sia essa di linoleum, parquet, materassine, cemento, prato, bosco, ecc. Qualsiasi tipo di allenamento che sia pre-gara o di squadra agonistica o allenamenti nelle singole Associazioni, Stage, Dimostrazioni ecc.... non possono essere paragonati a una Gara” e più precisamente:

Stage e corsi organizzati da Qwan Ki Do Italia, Soffio del drago ASD, Dao Padova ASD o da altra organizzazione
Allenamenti della Squadra Nazionale rappresentativa dell'Italia

Corsi e Allenamenti tenuti nei Club o Associazione Sportive

Corsi e Allenamenti tenuti al di fuori dei Club e Associazioni Sportive

Dimostrazioni, feste e manifestazioni

Qualsiasi altro tipo di Allenamento che non rappresenti una Gara di combattimento con le Specifiche riportate nel regolamento, Articolo 4 - Paragrafo 1.

Per gara si intende un incontro organizzato da un'Organizzazione Nazionale o Internazionale all'interno di una struttura dove è richiesta una superficie piana e senza ostacoli, nella gara di combattimento è consigliato ma non obbligatorio l'uso di materassine.

I quadrati di gara possono variare da una superficie di 3 x 3 metri a una superficie di 12 x 12 e oltre a seconda le necessità sia degli organizzatori che dello spazio che delle regole proprie della competizione.

Per le altre manifestazioni che non siano definite gare non sarà necessario determinare dei quadrati dovendosi adattare allo spazio messo a disposizione come palchi, piazze, strade, palestre comunali, palazzetti, ecc....

In caso di Gare Nazionali o Internazionali, per motivi di visibilità, immagine e motivi di possibile ripresa televisiva o similare, si consiglia di dividere i quadrati ricoprendo la superficie con materassine.

Articolo 5 TENUTA DEI PRATICANTI DURANTE LE GARE

La tenuta del praticante è il VO-PHUC di Qwan Ki Do riconosciuto dalla International Qwan Ki Do Federation, con la cintura regolamentare e lo stemma del Drago sul petto all'altezza del cuore.

È indispensabile che i combattenti portino una tenuta regolamentare, l'arbitro centrale deve assicurare una precisa osservanza da parte degli atleti di quanto è prescritto. La giacca deve essere lunga abbastanza da coprire le anche. Le maniche devono essere lunghe tanto da coprire più della metà dell'avambraccio. Il pantalone deve essere confezionato largo e tanto lungo da coprire le gambe fino quasi all'altezza delle caviglie.

Se l'arbitro giudica che il combattente non si è attenuto a queste prescrizioni, può ordinare allo stesso di cambiarsi nel più breve tempo possibile.

Al VO-PHUC può essere applicato, sulla spalla destra, il distintivo del club d'appartenenza.

Articolo 6 IGIENE DEI PRATICANTI

- Unghie dei piedi e delle mani corte e pulite
- Capelli corti o tenuti da un nastro
- Niente occhiali fatta eccezione per le gare tecniche
- Togliere tutti gli oggetti metallici (catenine, anelli, fedi, orecchini, ecc.)

Articolo 7 GLI UFFICIALI DI GARA

Solo coloro che posseggono l'autorizzazione ad arbitrare da parte di Qwan Ki Do Italia e International Qwan Ki Do Federation potranno dirigere gli incontri. Queste tessere hanno valore annuale, potranno essere ritirate su proposta della Commissione Arbitrale nel caso di mancato rispetto del presente regolamento d'Arbitraggio o altre sanzioni disciplinari.

Articolo 8 Ufficiali di Gara - Comportamento

Gli Ufficiali di Gara:

- a) Devono condurre lealmente e imparzialmente e concentrare tutta la loro attenzione sullo svolgimento della competizione
- b) Devono essere cortesi, educati, con spirito sportivo
- c) Devono applicare rigorosamente i regolamenti; essere persuasivi, calmi, energici
- d) I loro gesti e attitudini devono essere vigorosi, agili e distinti
- e) Durante la competizione non devono parlare a nessun salvo per esprimere la propria opinione tra loro o dando dei consigli ai Partecipanti.

Articolo 9 Ufficiali di Gara – Divisa

Gli Ufficiali di Gara dovranno indossare la divisa regolamentare di colore Blu con scarpe nere, da richiedere alla Segreteria Nazionale, per le gare Internazionali con logo della International Qwan Ki Do Federation.

La divisa deve essere sempre in ordine.

Nel caso che gli Ufficiali di Gara non si attengano, alle prescrizioni sopra esposte, sarà loro vietato arbitrare.

Articolo 10

La Commissione Arbitrale potrà essere chiamata in causa sia:

- a) Dagli Ufficiali di Gara dopo consultazione tra loro
- b) Dall'organizzatore dell'incontro
- c) Da un membro dell'ufficio di Qwan Ki Do Italia presente alla competizione

Nei casi gravi di protesta individuale o collettiva contro gli Ufficiali di Gara, rifiuto particolare di partecipare, attitudini antisportive o violenza deliberata, un rapporto dettagliato sarà sottoposto, dal Responsabile della Commissione Arbitrale, alla Commissione Disciplinare, che potrà sanzionare gli atleti, i dirigenti, gli allenatori, gli insegnanti tecnici e i praticanti.

Le sanzioni potranno variare e seconda della gravità dell'atto. (Regolamento Tecnico Articolo 36 comma F).

Articolo 11 VARIAZIONI

- a) Solo la Direzione Tecnica Nazionale può apportare variazioni alle Regole d'Arbitraggio
- b) La Direzione Tecnica Nazionale presenta il programma dettagliato d'ogni competizione e in conformità a questo, la Commissione Arbitrale apporterà le necessarie variazioni alle Regole d'Arbitraggio. Queste variazioni saranno elencate nel programma di gara comunicato dall'Associazione ai Club e ai Responsabili Tecnici.
- c) Per motivi di varia natura, prima d'ogni gara, la Commissione Arbitrale, su ratifica della Direzione Tecnica Nazionale, potrà apportare dei cambiamenti al Regolamento specifico della Competizione. Ogni Responsabile Tecnico di Club dovrà essere avvertito prima dell'inizio della gara.

PARAGRAFO 2

REGOLE DELLE COMPETIZIONI DI COMBATTIMENTO

PREMESSA: VEDERE TITOLO 12 - PARAGRAFO 1 - REGOLE COMUNI A TUTTE LE COMPETIZIONI

Articolo 4 - SUPERFICIE DI GARA

CONDIZIONI GENERALI

Articolo 1

Soccorso

È obbligatorio un Medico e una squadra di soccorso (croce rossa, medico, soccorritori) con a disposizione un veicolo di soccorso.

Articolo 2

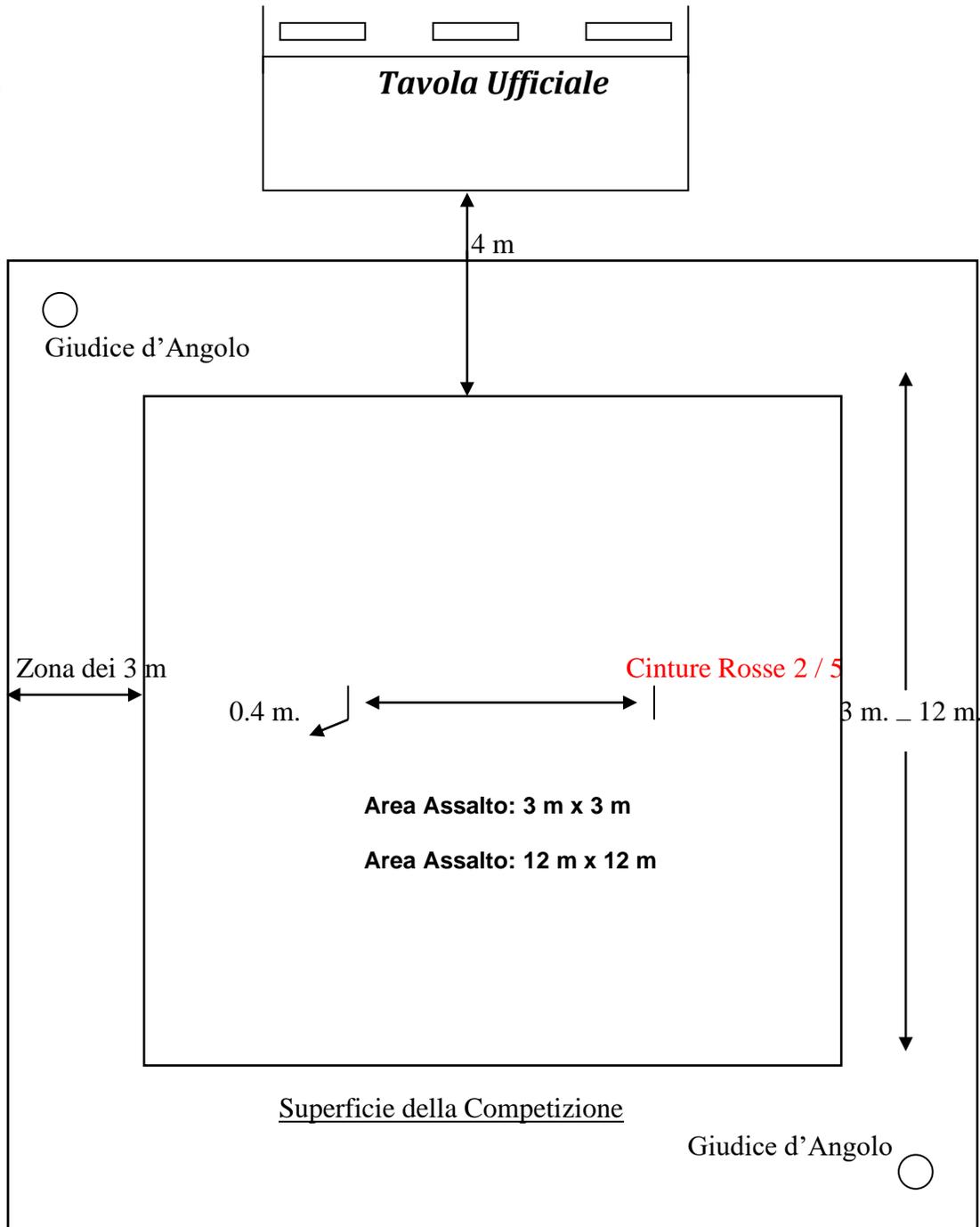
Categoria Junior Dong Tu

Area della competizione

Deve avere le stesse dimensioni che per le altre competizioni (parag. 2 Art. 4)

- a) Solo in queste gare, **ove sia possibile**, una zona di 3 m. di larghezza intorno alla superficie di gara sarà materializzata ai quattro angoli. Questa zona è vietata a tutte le persone, salvo che alla terna arbitrale.
- b) Al centro della superficie della gara, tracciare due linee parallele di 0.40 m di lunghezza, distanti ognuna dal centro al massimo 2 m.
- c) La tavola ufficiale sarà posizionata, **ove sia possibile**, a una distanza 4 m. dalla superficie di gara.
- d) Delle cinture rosse saranno poste sulla linea di demarcazione situata a destra guardando la tavola Ufficiale.

Schema:



Articolo 3

Equipaggiamento inerente solo alle gare:

Per Categoria - Dong-Tu:

- a) Due proteggi mano approvati Qwan Ki Do Italia
- b) Due proteggi piedi-tibia che coprano anche le dita dei piedi approvati da Qwan Ki Do Italia
- c) Una conchiglia di protezione
- d) Giubbino di protezione approvato da Qwan Ki Do Italia
- e) Casco con visiera o griglia approvato da Qwan Ki Do Italia
- f) Un paradenti

Equipaggiamento obbligatorio inerenti solo alle gare:

Per gli incontri Maschili Adulti:

- a) Un guantino con dita scoperte su una sola mano
- b) Due proteggi piedi-tibia che coprano anche le dita dei piedi
- c) Una conchiglia di protezione.
- d) Un paradenti
- e) Casco con visiera o griglia approvato da Qwan Ki Do Italia solo per la categoria VÕ NHÂN: da 1° CẤP a 2° CẤP

Per gli incontri Maschili Juniores – Speranze 14/17 anni:

- a) Un guantino con dita scoperte su una sola mano
- b) Due proteggi piedi-tibia che coprano anche le dita dei piedi
- c) Casco con visiera o griglia approvato da Qwan Ki Do Italia per la categoria Juniores-Speranze- d)
- d) Una conchiglia di protezione.
- e) Un paradenti

Per gli incontri Femminili Adulti e Juniores – Speranze:

- a) Un guantino con dita scoperte su una sola mano
- b) Due proteggi piedi-tibia che coprano anche le dita dei piedi
- c) Giubbino di protezione o para seno approvati da Qwan Ki do Italia
- d) Casco con griglia o visiera approvato da Qwan Ki do Italia
- e) Una conchiglia di protezione
- f) Un paradenti

Articolo 4 Tenuta del Praticante

- a) L'atleta deve indossare il VO-PHUC del Qwan Ki Do e portare una cintura di colore rosso o bianco secondo l'appartenenza alla squadra, che serve a distinguere un combattente dall'altro. L'atleta con la cintura rossa dovrà porsi a destra dell'arbitro e saranno gli atleti della squadra rossa a salire per primi sul quadrato. La cintura deve essere annodata correttamente con nodo piatto e serrato per impedire al VO-PHUC di muoversi sopra la cintura che indica il grado.
- b) La conchiglia deve essere messa sotto i pantaloni del VO-PHUC
- c) Gli Arbitri Centrali devono fare un controllo molto severo degli atleti. Se nel corso della competizione l'Arbitro Centrale si accorge che un combattente non ha rispettato le prescrizioni di quest'articolo può, secondo la gravità del caso, ammonirlo e squalificarlo.

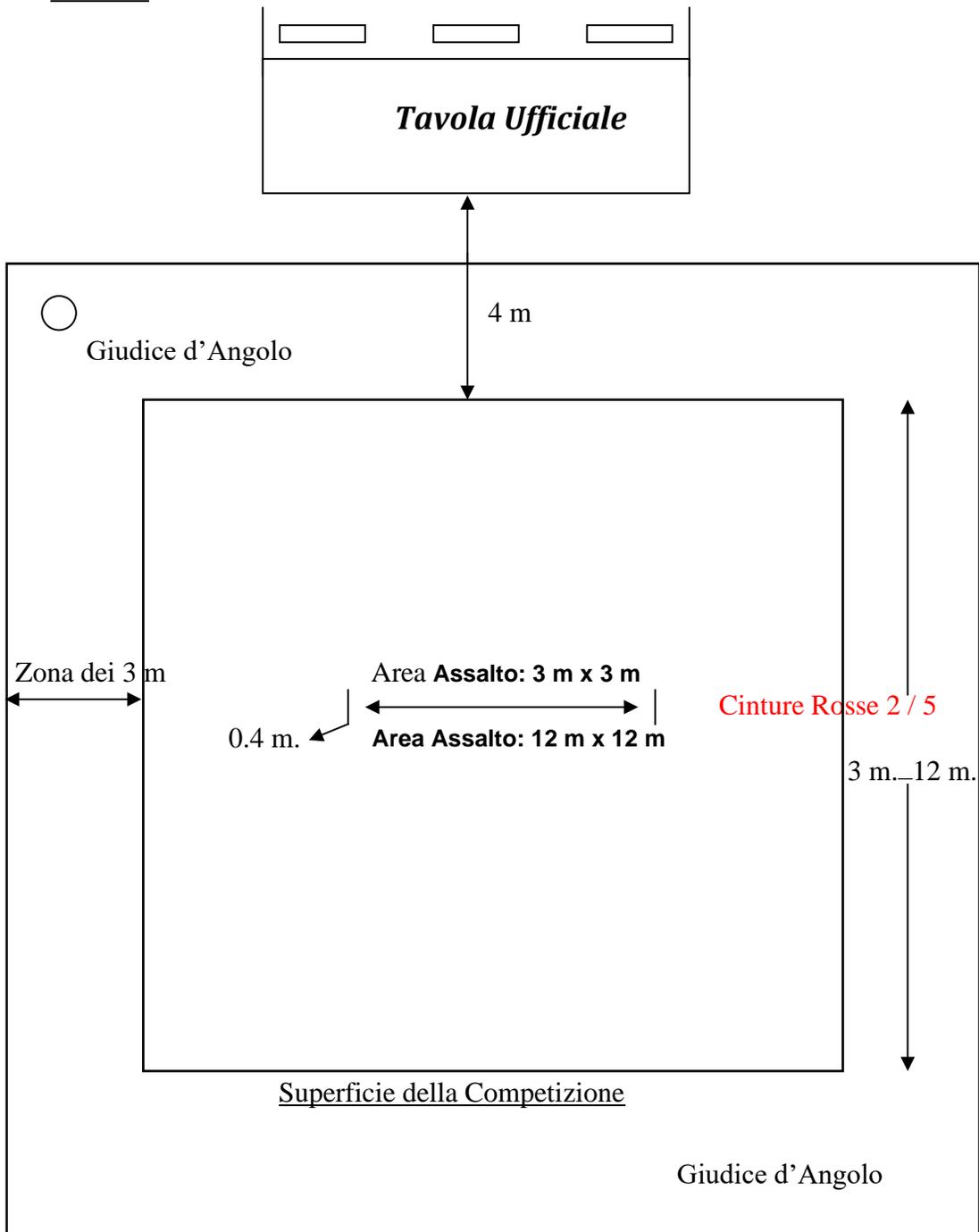
Area della competizione

Deve avere le stesse dimensioni che per le altre competizioni (parag. 2 Art. 4)

- a) Solo in queste gare, **ove sia possibile**, una zona di 3 m. di larghezza intorno alla superficie di gara sarà materializzata ai quattro angoli. Questa zona è vietata a tutte le persone, salvo che alla terna arbitrale.
- b) Al centro della superficie della gara, tracciare due linee parallele di 0.40 cm di lunghezza, distanti ognuna dal centro al massimo 2 m.
- c) La tavola ufficiale sarà posizionata, **ove sia possibile**, a una distanza 4 m. dalla superficie di gara.
- d) Delle cinture rosse saranno poste sulla linea di demarcazione situata a destra guardando la tavola Ufficiale.



Schema:



Articolo 5 CATEGORIA DEGLI INCONTRI

Eventuali cambiamenti delle specifiche riportate saranno segnalate nella circolare di riferimento della gara.

Gli incontri di Qwan Ki Do si dividono in categorie di gradi e per età e non in categorie di peso:

Gli incontri di Qwan Ki Do si dividono nelle seguenti categorie:

Competizioni a squadre.

CATEGORIE DONG TU: dai 7 ai 12 anni minimo 1° CAP rosso

Dong Tu A maschile 7-8 anni	da 1° a 2° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu B maschile 9-10 anni	da 1° a 4° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu C maschile 11-12 anni	da 1° a 2° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu D maschile 11-12 anni	da 3° cap rosso in poi Squadre da 2 + riserva
Dong Tu A femminile 7-8 anni	da 1° a 2° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu B femminile 9-10 anni	da 1° a 4° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu C femminile 11-12 anni	da 1° a 2° cap rosso Squadre da 2 + riserva
Dong Tu D femminile 11-12 anni	da 3° cap rosso in poi Squadre da 2 + riserva

Competizioni Categorie Tecniche.

CATEGORIE DONG TU: dai 7 ai 12 anni

- Tecnica Tieu Cap A Da CB a 2° Cap Rosso da 7 a 9 anni
- Tecnica Tieu Cap B Da CB a 2° Cap Rosso da 10 a 12 anni
- Tecnica Tieu Cap C Da 3° a 4° Cap Rosso
- Tecnica Tieu Cap D Da Cintura Viola in poi

Una categoria avrà un regolare svolgimento quando avrà imperativamente, minimo 6 partecipanti per le categorie individuali e minimo 5 squadre per le categorie a squadre.

Categorie da Regolamento Mondiale International Qwan Ki Do Federation IQKDF

Minimo	Super speranze	Super Speranze
TIEU DONG	DONG TU	DONG TU
7-9 anni	10-12 anni	10-12 anni
1 Cáp Rosso a 4 Cáp Rosso	1 Cáp Rosso a 4 Cáp Rosso	Cintura Viola a CV 4 Cáp Bianchi
	Protezioni Obbligatorie	
	2 guanti	
	Corpetto	
	Conchiglia	
	Proteggi denti	
	2 proteggi piedi e tibie	
	Casco con griglia o visiera	

CATEGORIA SPERANZE: l'età si controlla imperativamente il giorno dell'incontro.

- TIỂU ĐỒ - SPERANZE MASCHILI: da 2° CẤP a 4° CẤP Blu - **dai 14 ai 15 anni**. Squadre minimo da 2 + riserva
- THIỂU NIÊN - SPERANZE MASCHILI: da 2° CẤP a 4° CẤP Blu - **dai 16 ai 17 anni**. Squadre minimo da 2 + riserva
- THIỂU NHI - SPERANZE FEMMINILI: da 2° CẤP a 4° CẤP Blu - **dai 14 ai 15 anni**. Squadre minimo da 2 + riserva
- THIỂU NỮ - SPERANZE FEMMINILI: da 2° CẤP a 4° CẤP Blu - **dai 16 ai 17 anni**. Squadre minimo da 2 + riserva

In deroga le Categorie Speranze Femminili, in mancanza di un numero sufficiente di partecipanti, potranno essere accorpate in gare Open. In questo caso verrà preso in considerazione il regolamento d'arbitraggio dedicato alla categoria inferiore 14 / 15 anni: **divieto di esecuzione delle tecniche di proiezione o forbice.**

Categoria "NAM" o "maschile":

- VÕ NHÂN : da 1° CẤP a 2° CẤP Squadre minimo da 2 + riserva
- VÕ NHÂN : da 3° CẤP a 4° CẤP Squadre minimo da 2 + riserva
- VÕ SĨ : da C.N. a 4° ĐẰNG Squadre minimo da 2 + riserva

In deroga le Categorie VÕ NHÂN, in mancanza di un numero sufficiente di partecipanti, potranno essere accorpate in gare da 2° CẤP a 4° CẤP. **Casco con visiera o griglia obbligatorio per i 2° CẤP.**

Categoria "NỮ" o "femminile":

- TIỂU THƠ VÕ NHÂN: da 2° CẤP a 4° CẤP Squadre minimo da 2 + riserva
- TIỂU THƠ VÕ SĨ: da C.N. a 4° ĐẰNG Squadre minimo da 2 + riserva

Categoria SENIOR (età dai 40 ai 54 anni):

- SENIOR: A da 1° CẤP a 4° CẤP Squadre minimo da 2 + riserva
- SENIOR: B da C.N. a 4° ĐẰNG Squadre minimo da 2 + riserva

Competizioni Categorie Tecnica

- **CATEGORIA SPERANZE (Maschile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA SPERANZE (Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA ADULTI (Maschile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA ADULTI (Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA SENIOR (Maschile e Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA CINTURE NERE A (Maschile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE A (Femminile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE B (Maschile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE B (Femminile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang
- **CATEGORIA SENIOR CINTURE NERE (Maschile e Femminile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA SENIOR CINTURE NERE (Maschile e Femminile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang

Competizioni Categorie Tecnica a squadra (minimo 3 partecipanti)

- **CATEGORIA SPERANZE (Maschile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA SPERANZE (Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA ADULTI (Maschile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA ADULTI (Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA SENIOR (Maschile e Femminile):**
 - da Cintura Bianca a 2° CÁP Blu
 - da 3° CÁP a 4° CÁP Blu
- **CATEGORIA CINTURE NERE A (Maschile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE A (Femminile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE B (Maschile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang
- **CATEGORIA CINTURE NERE B (Femminile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang
- **CATEGORIA SENIOR CINTURE NERE (Maschile e Femminile):**
 - da Cintura Nera a 2° Dang
- **CATEGORIA SENIOR CINTURE NERE (Maschile e Femminile):**
 - da 3° Dang a 5°Dang

Articolo 4 Tenuta del Praticante

- a) L'atleta deve indossare il VO-PHUC del Qwan Ki Do e portare una cintura di colore rosso, che serve a distinguere un combattente dall'altro. L'atleta con la cintura rossa dovrà porsi a destra dell'arbitro. La cintura deve essere annodata correttamente con nodo piatto e serrato per impedire al VO-PHUC di muoversi. L'atleta cingerà anche la propria cintura che indica il grado.
- b) La conchiglia deve essere messa sotto i pantaloni del VO-PHUC
- c) Gli Arbitri Centrali devono fare un controllo molto severo degli atleti. Se nel corso della competizione l'Arbitro Centrale si accorge che un combattente non ha rispettato le prescrizioni di quest'articolo può, secondo la gravità del caso, ammonirlo e squalificarlo.

L'ARBITRO E I GIUDICI D'ANGOLO

Articolo 6 Tavola Ufficiale

La Giuria della Tavola Ufficiale ha il compito di dirigere la manifestazione dal punto di vista tecnico organizzativo. Essa è composta dal Direttore Tecnico Nazionale, dal Presidente di Giuria, da uno o più Segretari, da uno o più Cronometristi, dal Medico di servizio e dal Responsabile degli Ufficiali di gara.

1) **Il Presidente di Giuria:**

È un Arbitro o Giudice Nazionale nominato dalla Commissione Arbitrale Nazionale, come coordinatore responsabile per quella gara; suo compito è coordinare insieme con il Responsabile dei giurati, il buon andamento della gara.

2) **Segretari della Giuria:**

Hanno funzioni puramente organizzative alle dipendenze del Presidente e collaborano con lui, sotto il suo controllo e la sua responsabilità, per la tenuta dei protocolli di gara e nella preparazione di quanto occorre per lo svolgimento della manifestazione.

3) **Cronometristi e Segnapunti:**

Le funzioni di cronometrista e di segnapunti potranno essere assolte da persone di fiducia sotto il controllo e sotto la responsabilità del Presidente di Giuria. Alla fine d'ogni combattimento, il tavolo totalizza i punti, leva i punti sanzionati, segnala ai due Giudici d'Angolo la squadra vincente. Alla richiesta dell'arbitro centrale i Giudici d'Angolo alzeranno la bandierina corrispondente al colore dei vincitori. Il foglio dei punteggi, alla fine della competizione sarà consegnato alla Tavola Ufficiale

- 4) **Medico di servizio:** Deve essere un medico procurato dall'Associazione oppure scelto dagli organizzatori, dirige il servizio sanitario, assiste obbligatoriamente a tutto lo svolgimento della gara. In caso d'infortunio o malore, su richiesta dell'arbitro, ordinerà la sospensione del combattimento e successivamente stabilisce inappellabilmente se l'atleta è in grado di continuare o meno il combattimento stesso e l'intera gara.

Su richiesta del Presidente di Giuria, egli rilascerà certificati per giustificare eventuali ritiri d'atleti per motivi di salute, nonché per le operazioni assicurative. In caso d'incidente, a carattere temporaneo, il combattimento potrà essere interrotto una o più volte, ma per un tempo totale non superiore all'intera durata prevista per il combattimento stesso.

- 5) **Responsabile dei Giurati:**

È il Responsabile della Commissione Arbitrale Nazionale suo compito è controllare che ogni Ufficiale di Gara svolga, il suo compito correttamente e che la competizione si svolga sempre secondo le regole e lo spirito del Qwan Ki Do.

Articolo 7

Spirito dell'Arbitro Centrale e Giudici d'Angolo

L'arbitro centrale non si limita soltanto a controllare il combattimento, ma ha un ruolo d'educatore molto importante.

- a) L'arbitro centrale non deve cercare di mettersi in evidenza, ma restare anonimo
- b) L'arbitro centrale non deve chiamare ad ogni istante i giudici d'angolo perché le discussioni tra i giudici d'angolo e l'arbitro, con conseguente interruzione del combattimento, producono un effetto deplorabile
- c) L'arbitro centrale deve limitarsi a domandare ai giudici d'angolo il loro parere e questi devono rispondere (sì, no, niente, di fatto, ecc....) usando i segni convenzionali
- d) L'arbitro centrale e i giudici d'angolo devono essere imparziali, senza idee preconcepite nei riguardi dei combattenti. I loro gesti devono essere chiari, netti e precisi; gli annunci fatti con autorità, a voce alta ed intelligibile
- e) L'arbitro centrale deve sempre vegliare e controllare i combattenti.

- f) L'arbitro centrale deve controllare gli attacchi pericolosi.
- g) L'arbitro centrale non deve fare mai gesti fuori posto.
- h) L'arbitro centrale deve condurre i combattimenti in un ambiente disteso e gradevole.
- i) L'arbitro centrale deve collaborare strettamente con il Presidente di Giuria. A ogni manifestazione l'arbitro che sarà nominato coordinatore responsabile, dovrà recarsi dal responsabile dei giurati per stabilire di comune accordo gli arbitri che dirigeranno i combattimenti. In assenza di nomina specifica diviene automaticamente coordinatore l'arbitro avente, la qualifica arbitrale più alta secondo il seguente schema:

Responsabile della Commissione Arbitrale Nazionale

Membro della Commissione Arbitrale Nazionale

Arbitro con doppia carica Nazionale e Internazionale

Responsabile Commissione Arbitrale Regionale

In caso di parità di qualifiche sarà scelto l'arbitro più anziano.

Articolo 8

Solo l'arbitro Centrale ha la responsabilità di dirigere la gara.

Egli deve tenersi possibilmente all'interno del perimetro del combattimento e si deve occupare dello svolgimento della competizione sull'esito della quale, alla fine, emetterà il verdetto.

Articolo 9

Negli incontri ufficiali l'arbitro centrale dovrà essere di un Club diverso da quello delle due squadre che s'incontrano, pena l'annullamento della gara.

Articolo 10

Gli organizzatori tenderanno per quanto possibile di applicare l'articolo precedente anche ai giudici d'angolo.

Articolo 11

L'arbitro centrale regola lo svolgimento del combattimento. Dà i punti e sanziona i combattenti che non rispettano i regolamenti.

Articolo 12

L'arbitro centrale e i giudici d'angolo possono in ogni momento esigere i passaporti sportivi dei combattenti, domandare di controllare il peso o rifiutare i combattenti con la tenuta non conforme al regolamento.

Articolo 13 I Giudici d'Angolo

I Giudici d'Angolo devono aiutare l'arbitro durante lo svolgimento del combattimento e, in ogni momento, devono essere in grado di esprimere un giudizio.

I giudici d'angolo assistono l'arbitro centrale.

Formano insieme un'équipe d'arbitraggio.

Segnalano l'uscita dai limiti della superficie di gara, le anomalie che riguardano gli equipaggiamenti dei combattenti durante la competizione (cintura disfatta, ecc....).

Potranno essere consultati dall'arbitro centrale e potranno consultarsi con l'arbitro centrale.

Articolo 14

Se durante lo svolgimento della gara, il giudice d'angolo segnala una tecnica a suo parere eseguita da uno dei combattenti, l'arbitro deve tenerne debito conto in special modo se egli non si sia trovato in una posizione adatta a valutare tale tecnica.

Può tuttavia negare il punto nel caso abbia la certezza della non validità dello stesso.

Non può rifiutare il punto nel caso in cui esso sia dato da entrambi i giudici d'angolo.

In caso di contrasto, l'arbitro centrale riunirà i giudici d'angolo.

La decisione indicata o annunciata ai combattenti dall'arbitro centrale è definitiva.

È indispensabile che i giudici d'angolo facciano conoscere rapidamente la loro opinione, perché la loro responsabilità è importante quanto quella dell'arbitro centrale.

SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

Articolo 15

I combattenti si collocano nella posizione in piedi separati da una distanza di 2 metri dal centro del quadrato di competizione, l'uno di fronte all'altro, ed al comando dell'arbitro scambiano il saluto; il combattimento inizia dopo l'annuncio di "DAU"

Nelle competizioni a squadre, gli atleti si salutano nello stesso momento dopo essersi schierati al centro della zona di combattimento gli uni di fronte agli altri.

Articolo 16 Allenatore

- Durante la competizione a squadre i combattenti possono essere assistiti da un allenatore (in divisa ufficiale o tuta sociale) che però, deve sempre trovarsi all'esterno della superficie dei 3 metri ed è rigidamente tenuto ad un comportamento corretto pena l'allontanamento con ammonizione o, nei casi più gravi, la squalifica del suo combattente

L'allenatore potrà consigliare il suo atleta esclusivamente durante le interruzioni del combattimento. Durante, lo svolgimento dello stesso è fatto divieto assoluto all'allenatore di gesticolare, segnalare ipotetici punti, intervenire in qualsiasi modo al fine di incitare o dirigere il suo assistito.

L'arbitro centrale dovrà essere molto severo nel far rispettare questa norma e, dopo aver avvertito l'allenatore, con un primo avvertimento verbale "Canh Cao" da parte della terna arbitrale dovrà comminare sanzioni ufficiali al suo assistito secondo la gravità del caso.

Articolo 17 Il Saluto

- Nelle competizioni a squadre, prima dell'inizio del combattimento, gli atleti salutano la Tribuna d'Onore e poi scambiano il saluto tra loro. Alla fine della competizione i combattenti si salutano fra di loro, poi salutano la Tribuna d'Onore.
- Alla fine del combattimento i combattenti devono tornare nella posizione originale presa all'inizio della competizione, cioè in piedi, faccia a faccia e, seguendo i comandi dell'arbitro centrale, si scambiano il saluto simultaneamente. Prima di ordinare il saluto l'arbitro centrale designa, usando la terminologia prescritta e con un gesto del braccio, la squadra o il combattente vincitore.

Articolo 18

Lo svolgimento della competizione avviene per sorteggio, e secondo la decisione della commissione di arbitraggio, sia per eliminazione diretta, sia per raggruppamento a gironi.

In caso di svolgimento di un girone Italiano con Squadre a pari vittorie verrà utilizzato il seguente schema.

Criteri in caso di parità.

1. La Squadra che ha perso lo scontro diretto sarà eliminata.
2. Se le Squadre sono ancora in parità verranno sommati tutti i punti dei combattimenti eseguiti.

Un regolamento preciserà, se necessario, lo svolgimento delle prove e le eventuali varianti.

Articolo 19

Quando un atleta o una squadra non si presentano sul quadrato per il combattimento, il combattente o la squadra avversaria, al termine del terzo ed ultimo appello, sono designati vincitori. Tempo massimo tra un appello e l'altro è di 30 secondi.

Articolo 20 Durata

Ogni combattimento dura 1.30 / 2 minuti effettivi secondo la competizione (salvo eventuali variazioni durante le Competizioni Internazionali).

La fine del tempo stabilito per il combattimento segnalata dal cronometrista con un doppio segnale sonoro. È necessario che i segnali sonori indicanti la fine del tempo di competizione siano netti, brevi e sufficientemente forti per essere intesi da tutti (Ufficiali di gara, combattenti, pubblico).

Articolo 21 Verdetti

- a) I verdetti emessi dall'arbitro sono definitivi e senza appello.
- b) Soltanto in casi evidenti d'errori commessi nel proclamare il risultato o nell'assegnare il punto, l'arbitro centrale deve annullare la precedente decisione correggendola.
- c) I giudici tecnici sono inappellabili. Per errore s'intende l'assegnazione di un punto o della vittoria ad un combattente invece che all'altro.

Articolo 22

La tecnica dell'arbitraggio si esprime con termini particolari accompagnati da gesti precisi. Questi gesti completano e rafforzano i termini prescritti dalle norme regolamentari.

I GESTI DELL'ARBITRO

Articolo 23

Inizio del combattimento

L'arbitro centrale tende i palmi delle mani verso i combattenti; egli si trova in mezzo a loro. Indietreggia di un passo dicendo contemporaneamente "**LE**" e piegando subito le due braccia, portando le palme delle mani verso il suolo (i due combattenti si salutano). Senza spostarsi dal posto, avanza il piede destro e abbassa la mano destra dicendo " "**THU**".

Riporta nello stesso tempo il suo piede destro verso il piede sinistro, la mano aperta verso la coscia destra dicendo "**DAU**".

I combattenti iniziano l'incontro.

Articolo 24 Durante il combattimento

- a) L'arbitro centrale in posizione eretta tende il braccio in verticale sopra la testa, con la mano aperta. Con questo gesto l'arbitro centrale assegna "**Hai Diêm**" **due punti**. Il braccio usato è quello che è dal lato del concorrente che ha acquisito il punteggio.
- b) L'arbitro centrale in posizione eretta tende il braccio a 45 gradi verso l'alto, con la mano aperta. Con questo gesto l'arbitro centrale assegna "**Mot Diêm Duoi**" **un punto e mezzo**.
- c) L'arbitro centrale in posizione eretta tende il braccio orizzontalmente, mano aperta, col palmo verso l'alto, in direzione del concorrente che porta un attacco o un contrattacco valido. Con questo gesto l'arbitro centrale d) assegna "**Mot Diêm**" **un punto**.
- e) L'arbitro centrale in posizione **Dinh Tan** tende il braccio a 45 gradi verso il suolo, in direzione del combattente, con la mano aperta. Con questo gesto l'arbitro centrale assegna "**Nua Diêm**" **mezzo-punto**
- f) L'arbitro centrale in posizione **Dinh Tan** tende il braccio accanto al concorrente, a 45 gradi in avanti verso il suolo, a mano aperta. Con questo gesto l'arbitro centrale assegna "**Phân Tu Diêm**" **un quarto di punto**,

- g) Ogni volta che l'arbitro centrale assegna un **"Phân Tu Diêm"** (un quarto di punto), **"Nua Diêm"** (mezzopunto), **"Mot Diêm"** (un punto) **"Mot Diêm Duoi"** (un punto e mezzo), **"Hai Diêm"** (due punti) dovrà pronunciare il nome della tecnica e il livello dell'attacco che giustifica l'ottenimento del punteggio (Es: Di Son Trung Dang - **Phân Tu Diêm**)
- h) Quando l'arbitro tende le due mani aperte in direzione dei concorrenti pronunciando **"Thoi"**, lui chiede **"l'arresto immediato del combattimento."** I concorrenti devono imperativamente terminare ogni azione. Restano sul posto in attesa il giudizio dell'arbitro centrale. Quando riceveranno di nuovo il segnale **"Dau"**, i due concorrenti riprendono l'assalto.
- i) Quando l'arbitro centrale tende le due braccia, una mano aperta posta sul dorso dell'altra mano, verso un concorrente, questo gesto significa una sanzione: **"Kèm Diêm"**, il concorrente perderà mezzo-punto.
- j) Quando l'arbitro centrale tende la mano chiusa con l'indice verso il suolo in direzione di un concorrente, questo gesto significa una sanzione: **"Phat "**, il concorrente perde un punto.
- k) Quando l'arbitro centrale per la seconda volta tende la mano chiusa con l'indice verso terra in direzione di un concorrente, questo gesto significa una sanzione: **"Phat Hai"**, il concorrente perde un punto ed è squalificato.
- l) Quando l'arbitro centrale si pone di fronte ad un concorrente, e porta la sua mano destra all'altezza della spalla sinistra, questo gesto significa una sanzione: **"Loai"**, il concorrente è squalificato e perde due punti. Solamente l'arbitro centrale può squalificare un praticante, dopo consultazione con i giudici d'angolo.
- m) Quando l'arbitro centrale stende la mano destra aperta in direzione del cronometrista mentre pronuncia: **"Canh"**, questo deve fermare il suo cronometro.
- n) Quando l'arbitro centrale oppone i suoi due pugni uno contro l'altro mentre pronuncia: **"Đong The "**, intende una tecnica simultanea o confusa.
- o) Quando, l'arbitro centrale tende la mano verticalmente verso l'alto alla fine del combattimento, pronunciando il vocabolo **"Xin Diêm"** questo significa che è richiesta la decisione dei giudici d'angolo. Secondo la decisione dei giudici, l'arbitro centrale alza la mano aperta verso il concorrente che vince (se è il caso di un combattimento individuale) o verso la squadra vincente (se è il caso di un combattimento a squadre), pronunciando il vocabolo **ĐAC THANG**.

L'arbitro e i combattenti si salutano.

GESTI DEI GIUDICI D'ANGOLO

Articolo 25

I giudici d'angolo dispongono ognuno di una bandierina rossa ed una bianca I giudici d'angolo devono sempre impugnare le bandierine, Per nessun motivo dovranno lasciare le bandierine.

L'arbitro centrale potrà richiedere in ogni momento la sostituzione di un giudice d'angolo che per tre volte avrà abbandonato le bandierine e sarà stato richiamato dall'arbitro. Il giudice d'angolo sarà in seguito sanzionato. I giudici d'angolo partecipano attivamente all'arbitraggio, i loro gesti devono essere precisi e sicuri.



Articolo 26

- a) Quando bisogna segnalare "**Phân Tu Diêm**" (quarto di punto), il giudice d'angolo in posizione **Dinh Tan** lo segnala all'arbitro centrale orientando la bandiera rossa o bianca a 45 gradi in avanti verso il suolo. L'arbitro centrale deciderà se continuare o fermare l'assalto per assegnare il quarto di punto.
- b) Quando bisogna segnalare "**Nua Diêm**" (mezzo-punto), il giudice d'angolo in posizione **Dinh Tan** segnala all'arbitro centrale orientando la bandiera rossa o bianca lateralmente a 45 gradi verso il suolo. L'arbitro centrale deciderà se continuare o fermare l'assalto per assegnare il mezzo punto.
- c) Quando bisogna segnalare "**Mot Diêm**" (un punto), il giudice d'angolo in posizione eretta lo segnala all'arbitro centrale orientando la bandiera rossa o bianca lateralmente altezza spalla. L'arbitro centrale deciderà se continuare o fermare l'assalto per assegnare il punto.
- d) Quando bisogna segnalare "**Mot Diêm Duoi**" (un punto e mezzo), il giudice d'angolo in posizione eretta lo segnala all'arbitro centrale orientando la bandiera rossa o bianca a 45 gradi verso l'alto. L'arbitro centrale deciderà se continuare o fermare l'assalto per assegnare il punto e mezzo.
- e) Quando bisogna segnalare "**Hai Diêm**" (due punti), il giudice d'angolo in posizione eretta lo segnala all'arbitro centrale orientando la bandiera rossa o bianca verso l'alto. L'arbitro centrale deciderà se continuare o fermare l'assalto per assegnare i due punti.

- f) Se il giudice d'angolo mette le sue bandiere una di fronte all'altra, davanti a lui, questo significa che non accorda nessun punteggio, perché l'attacco è stato confuso o simultaneo.
- g) Se il giudice d'angolo incrocia le sue bandiere di fronte a lui, significa che lui non ha visto l'azione dalla sua parte. L'arbitro centrale non terrà conto della sua opinione.
- h) Se il giudice d'angolo batte le bandiere, poi indica il centro dell'area di assalto, significa che uno dei concorrenti è uscito dell'area di assalto ed i due concorrenti devono ritornare al centro dell'area di competizione.
- i) Se il giudice d'angolo punta una bandiera verso un concorrente indicandolo, significa che propone una sanzione. L'arbitro centrale deve riunire **obbligatoriamente** la terna d'arbitraggio, per prendere insieme una decisione. La maggioranza deciderà se dare o no una sanzione al concorrente.
- j) Quando il giudice d'angolo chiede una riunione, batte le bandiere sopra la sua testa facendole ruotare.
- k) Alla fine dell'incontro i giudici d'angolo, alzano sopra le loro teste la bandiera del colore del vincitore. In caso di parità, le bandiere saranno incrociate sopra le loro teste.

Articolo 27**Lessico dei vocaboli d'arbitraggio**

Termini dell'arbitraggio	Pronuncia	Significato
CHUAN BI	Ch'üan Bī	Prepararsi
NGHIÊM	Ñ'iêm	Siamo pronti
NGHIÊM LE	Ñ'iêm Lé	Pronti per il saluto
LE	Lé	Salutare
THU	Tu	In guardia
ĐAU	Daou	Iniziare il combattimento
TIEP TUC	Ti'êp T'ouk	Continuare l'azione
THÔI	T'oī	Stop, arresto immediato
VE CHO	Vé Ch'ô	Ritornare al centro
CANH	Kaïn	Fermare il cronometro
THU'O'NG ĐANG	T'üon di Dan	Livello della "testa" alto
HA ĐANG	H'ä Dan	Livello delle "gambe" basso
TRUNG ĐANG	Ch'ün Dan	Livello del "tronco" medio
Phân Tu Diêm	F'än Tu T'iêm	Quarto di punto
NUA Diêm	Nüo T'iêm	Mezzo-punto
MOT Diêm	Möt T'iêm	Un punto
MOT Diêm DUOI	Möt Tiêm Züœi	Un punto e mezzo
HAÏ Diêm	H'ai T'iêm	Due punti
ĐONG THE	D'ong - T'é	Tecnica confusa
CANH CÁO	K'aïn-K'ao	Avvertimento verbale
KÉM Diêm	K'êm-T'iêm	Meno ½ punto,
PHAT	F'ät	Meno 1 punto
PHAT HAÏ	F'ät H'ai	Meno 1 punti, con squalifica
LOAI	Lo'ai	Meno 2 punti, con squalifica

XIN Diêm	X'ın T'iem	Richiesta del totale dei punti
ĐAC THANG	D'ack-T'äng	Indica il vincitore

CRITERI D'ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Articolo 28

Nelle competizioni di Qwan Ki Do solo la mano protetta dal guanto può toccare il viso, con esclusione del naso, degli occhi e della bocca.

Articolo 29

Ottenimento di Hai Diêm

Quando un combattente esegue una tecnica di **proiezione**, **forbice** o **spazzata** facendo sollevare entrambi i piedi seguita da un attacco di pugno al suolo, solo al tronco, conquista **Hai Diêm**.

Quando un combattente si fa **squalificare**, l'altra squadra segna **Hai Diêm**.

Nel caso di proiezione o forbice, l'arbitro deve concedere all'atleta il tempo (2 secondi) per concludere l'azione senza intervenire tempestivamente.

Articolo 30

Ottenimento di Mot Diêm Duoi

Quando un combattente esegue una **proiezione**, **forbice** o **spazzata**, senza il sollevamento di entrambi i piedi seguita da un attacco di pugno al suolo, solo al tronco, conquista **Mot Diêm Duoi**.

Tutti gli attacchi eseguiti con queste sequenze:

Pugno – Calcio, Calcio – Calcio, Calcio – Pugno, conquistano Mot Diêm Duoi.

Nel caso una delle sequenze venga interrotta da un contrattacco questa non verrà considerata per l'attribuzione di Mot Diêm Duoi.

Nel caso di più di due tecniche verrà attribuito il punteggio della tecnica maggiore che sia stata portata a termine prima dell'interruzione della sequenza tramite contrattacco e prima del Thoi dell'Arbitro.

Ogni spazzata che squilibra e non porta a terra l'avversario non può far parte di una sequenza quindi, non valida per l'attribuzione di Mot Diêm Duoi.

La sequenza Spazzata – Calcio non è considerata Valida per l'attribuzione di Mot Diêm Duoi

Nel caso di tecniche in sequenza o spazzata, l'arbitro deve concedere all'atleta il tempo materiale per concludere l'azione senza intervenire tempestivamente.



Articolo 31

Ottenimento di Mot Diêm

- 1) Quando un combattente porta un attacco di pugno, al **tronco** in modo effettivo costringendo l'avversario ad accusare il colpo e a piegarsi su sé stesso.
- 2) Tutti gli attacchi controllati **di tecniche di piede al viso**, non con il tallone.
- 3) Quando un attacco **di tecniche di piede al tronco** è portato in modo effettivo su una parte autorizzata del tronco nelle seguenti condizioni:
 - **bell'attitudine**
 - **buona tecnica**
 - **potenza**
 - **distanza corretta**
- 4) Quando un combattente si fa prendere in **leva** e portare al suolo per **quattro secondi**.
- 5) Quando un combattente esegue una tecnica di **proiezione**, **forbice** o **spazzata** non seguita da un attacco.
- 6) Nel caso di spazzata, proiezione o forbice, l'arbitro deve concedere all'atleta il tempo materiale per concludere l'azione senza intervenire tempestivamente.

Articolo 32

Ottenimento di Nua Diêm

- a) Quando una tecnica di piede su una parte autorizzata del corpo, (escluso il viso sempre **Mot Diêm**) è effettuata in condizioni poco convincenti (senza vigore, debole)
- b) Quando un combattente perde il suo spirito combattivo, si piega su sé stesso o presenta la schiena, l'altra squadra segna mezzo punto.

Articolo 33

Ottenimento di Phân Tu Diêm

Quando un combattente porta un attacco di pugno al viso o su una parte autorizzata del Tronco nelle seguenti condizioni:

- **bell'attitudine**
- **buona tecnica**
- **potenza**
- **distanza corretta**

Articolo 34

Osservazioni (spazio e tempo)

- a) Gli attacchi portati al di fuori della superficie di gara, sono senza valore.
- b) Al contrario, se il combattente si trova all'interno della linea di demarcazione al momento che porta un attacco, questo sarà considerato valido.
- c) Sarà giudicato ugualmente valido un colpo finale effettivo al termine di una combinazione successiva di tecniche.
- d) Quando un attacco effettivo è portato al momento stesso del segnale che indica la fine del combattimento, sarà considerato valido.

Articolo 35 Tecniche non valide

- a) Quando le tecniche sono portate nelle condizioni non previste dal presente regolamento.
- b) Quando un combattente non porta l'attacco nel momento in cui domina o squilibra il suo avversario.
- c) Quando un combattente porta una o più volte delle tecniche non effettive.

Articolo 36 SANZIONI

Atti sanzionati da KEM DIEM che procura la Perdita di Mezzo Punto

- a) Afferrare l'avversario o prenderlo al capo senza agire immediatamente.
- b) Movimenti inutili per arrivare allo scadere del tempo.
- c) Gridare senza ragione, fare dei gesti inutili con l'intenzione di far perdere il sangue freddo all'avversario.
- d) Snodare o riannodare la cintura o il cordone dei pantaloni del VO-PHUC senza il permesso dell'Arbitro.
- e) Parlare all'avversario.
- f) Stringere al Collo
- g) Quando l'allenatore della squadra (per le competizioni a squadre) o il concorrente (per le singole competizioni) si alza dalla postazione a lui riservata nell'area d'assalto o parla con un ufficiale della terna arbitrale con l'intenzione di influenzarlo o tiene un comportamento non consono alla sua qualifica e dopo aver ricevuto un primo avvertimento verbale "Canh Cao" da parte della terna arbitrale. Ad un eventuale secondo **KEM DIEM** verrà fatto allontanare dall' area di combattimento.

Articolo 37

Atti proibiti sanzionati da UN AVVERTIMENTO «PHAT» che procura la perdita di UN PUNTO

- a) Attacco di pugno protetto non violento al naso, agli occhi, o alla bocca. Per tutte le categorie femminili e per la categoria Juniores maschili di combattimento l'attacco di pugno protetto non violento alla parte frontale del casco che rappresenta il triangolo compreso tra occhi, naso e bocca.
- b) Colpire la testa, effettuato di natura involontaria e non violenta, con il piede in estensione ma arrivando al contatto con il tallone o la tibia.
- c) Eseguire una proiezione o forbice per le categorie Speranze 14 - 15 anni
- d) Attacco a parti del corpo non autorizzate: testicoli, tibia (eccetto all'interno della spazzata con il piede), ginocchia, cosce, braccia, lombari, collo, colonna vertebrale, ma eseguiti non volontari
- e) Mordere, graffiare, pizzicare.
- f) Effettuare degli attacchi effettivi con l'intenzione di ferire l'avversario.
- g) Domandare spiegazioni all'arbitro sulle sue decisioni.
- h) Non eseguire immediatamente le istruzioni dell'arbitro.
- i) Fingere di essere ferito nel tentativo di far squalificare l'avversario.
- j) Ricevere dei consigli o degli incoraggiamenti da una persona posta nella zona dei tre metri.
- k) Quando un contendente esce dall'area di combattimento, l'arbitro centrale, dopo avere fermato ufficialmente il combattimento stesso, pronunciando il vocabolo VE-CHO, si comporterà come segue:
 - Alla prima e seconda **XUAN** (uscita) l'arbitro centrale, richiamerà non ufficialmente il combattente, **avvertimento verbale "Canh Cao"**
 - Alla terza uscita l'arbitro centrale dovrà infliggere ufficialmente un **KEM DIEM**

- Alla quarta uscita dovrà comminare un avvertimento ufficiale un **PHAT**
- Dalla quinta uscita il concorrente sarà sanzionato con "**PHAT HAI**", che significa squalifica del concorrente stesso, l'assalto è fermato e ci sarà la perdita di due punti

Per uscita s'intende i due piedi completamente fuori dall'area di gara

Articolo 38

Quando un combattente soffre di una ferita leggera ma insufficiente per scusarlo e rifiuta di continuare a combattere e domanda il permesso di ritirarsi dal combattimento, la sua squadra perde automaticamente DUE PUNTI.

Se la ferita giustifica l'arresto del combattimento, la squadra non perde alcun punto. Solo l'arbitro centrale è abilitato a prendere questa decisione dopo consultazione del medico federale o del responsabile della squadra di soccorso.

- a) Nel caso in cui delle ferite sono procurate durante il combattimento per delle ragioni, che non sono imputabili a nessun combattente, ed impediscono ad uno dei due partecipanti di continuare, o nel caso che entrambi i combattenti sono feriti nello stesso tempo per delle ragioni che sono imputabili a loro; il combattente che si ritirerà dal combattimento farà perdere alla sua squadra DUE PUNTI. Se entrambi si ritirano, nessuna delle due squadre perderà dei PUNTI.
- b) Negli altri casi, oltre a quelli sopra menzionati, quando ciò sia considerato come necessario dall'arbitro.

Il periodo d'interruzione deve essere detratto dal tempo del combattimento dal cronometrista ufficiale.

Articolo 39

Contemporaneamente ad un secondo avvertimento **PHAT HAI**, l'arbitro pronuncia obbligatoriamente la squalifica del combattente e la squadra perde DUE PUNTI.

L'arbitro deve sempre mostrarsi inflessibile altrimenti il combattimento potrebbe degenerare e causare un incidente grave (la responsabilità morale del quale ricadrebbe sull'arbitro stesso).

Articolo 40

Interdizioni assolute, sanzionate da LOAI del combattente e perdita di DUE PUNTI:

- a) Attacco di pugno non protetto o protetto ma violento al naso, agli occhi, o alla bocca. Per tutte le categorie femminili e per la categoria Juniores maschili di combattimento attacco di pugno non protetto o protetto ma violento alla parte frontale del casco che rappresenta il triangolo compreso tra occhi, naso e bocca
- b) Gli attacchi, veri o simulati, agli occhi con le dita delle mani tese a guisa di picca o curve ad uncino, sono severamente proibiti per la loro evidente pericolosità.
- c) Colpire circolarmente con il pugno (protetto o no) in modo disordinato.
- d) Colpire con il tallone o la tibia alla testa.
- e) Colpire alla testa con la mano protetta effettuando una rotazione completa del corpo, senza controllo e senza ritirare il braccio.
- f) Colpire dall'alto in basso col tallone sulla clavicola.
- g) Dare dei colpi di testa, di gomito o di ginocchio.
- h) Colpire alla testa con la mano protetta e no.
- i) Colpire un combattente al suolo con una tecnica di gamba.
- j) Tutte, le attitudini antisportive; insulti, provocazioni, proteste o contestazioni delle decisioni o degli ordini dell'arbitro centrale.
- k) Assumere un atteggiamento che possa portare pregiudizio alla competizione ed allo spirito del Qwan Ki Do, emettendo giudizi e protestando contro le decisioni dell'arbitro o facendo degenerare la competizione stessa in una rissa.
- l) Quando un combattente si piega su sé stesso, mostra la schiena, indietreggia senza reazione e questo, sistematicamente, arresta lo svolgimento normale del combattimento.

- m) Nel caso che due contendenti facessero degenerare l'incontro, l'arbitro centrale deve intervenire fisicamente per separarli ed ammonirli entrambi a tenere un atteggiamento più corretto. Nel perdurare di tale atteggiamento l'arbitro centrale deve infliggere ad uno o ad entrambi i combattenti LOAI. In tal caso non potranno più gareggiare per tutta la competizione e in seguito secondo il rapporto arbitrale saranno sanzionati.
- n) Se il combattente viola nuovamente qualche disposizione non tenendo conto di un precedente avvertimento ufficiale datogli dall'arbitro.
- o) Il combattente che procura un **K.O.** sia con una tecnica valida o interdetta e squalificato.

Il combattente che per altre ragioni che non siano le ferite non può continuare o che domanda di ritirarsi, fa perdere alla sua squadra **DUE PUNTI**.

Se si presenta un caso non previsto in quest'articolo, l'arbitro centrale ed i giudici d'angolo devono decidere insieme, di volta in volta, quali siano le soluzioni da adottare e le eventuali sanzioni da applicare.

Articolo 41

Solo l'arbitro centrale è abilitato a pronunciare una squalifica dopo consultazione dei giudici d'angolo.

Articolo 42

Il combattente squalificato, non potrà riprendere il suo posto per tutta la competizione.

Articolo 43

L'arbitro deve curare che gli atleti si presentino sul quadrato nel rispetto delle norme regolamentari, così come richiesto dalla marzialità della specialità e lascino il quadrato in perfetta disciplina e educazione. Gli atleti che trasgrediscono le norme devono essere segnalati al Presidente di Giuria che, su foglio separato, deve farne rapporto al Responsabile delle Commissioni Arbitrale Nazionale che è anche il Giudice Sportivo.

Articolo 44

Nel caso che il comportamento di un atleta sia gravemente scorretto, il Presidente di Giuria deve applicare le norme prescritte.

Un atleta che lasci il quadrato anche per poco tempo ma volontariamente, senza il consenso dell'arbitro, è dichiarato perdente.

In caso di squalifica per attitudini antisportive, l'arbitro centrale avrà la possibilità di esigere la consegna del Passaporto Sportivo e sanzionare l'atleta. La Direzione Tecnica agirà di conseguenza.

Articolo 45

In caso di parità delle squadre si avrà:

- a) Un prolungamento di un minuto sarà effettuato dai concorrenti dell'ultimo combattimento.
- b) In caso di nuova parità, un ulteriore minuto sarà effettuato dagli stessi concorrenti.

Se c'è ancora parità, dopo due estensioni del tempo, l'arbitro centrale effettuerà un'estrazione a sorte perché un membro di ogni squadra effettui una prova tecnica.

La prova tecnica sarà effettuata nel seguente modo:

- TIEU-DO e TIEU-NHI un Quyen Quan Ky
- VO-NHAN- TIEU-THO un Quyen Quan Ky
- VO-SI un Quyen Antico

L'arbitro centrale e i giudici d'angolo valuteranno la prova tecnica su 10 punti e decideranno il vincitore.

In caso di nuova parità, l'arbitro centrale designerà la squadra vincente dopo aver consultato i giudici d'angolo.

Articolo 46

La durata dei combattimenti sarà calcolata a partire dal momento in cui l'arbitro centrale dà ai combattenti l'ordine di cominciare il combattimento. Il tempo perduto a causa di una ferita o per una discussione tra i giudici o per ogni altra cosa segnalata dall'arbitro centrale che tende la mano destra verso il CRONOMETRISTA e pronuncia il vocabolo CANH (tempo), non sarà contato.

Articolo 47

Ogni volta che l'arbitro pronuncia il vocabolo CANH, il cronometrista ferma il cronometro e lo fa ripartire solo quando l'arbitro centrale dice il vocabolo DAU.

Articolo 48

Ogni qualvolta l'arbitro dirà THOI, i combattenti devono imperativamente arrestare ogni tipo d'azione. Resteranno sul posto per aspettare il giudizio dell'arbitro centrale. L'arbitro centrale darà di nuovo il segnale DAU e i due combattenti riprenderanno ad affrontarsi.

Articolo 49

Rappresentazione dei punti e delle sanzioni

	Phân Tu Điểm	Nua Điểm	Mot Điểm	Mot Điểm Zuoi	Hai Điểm	Canh Cao Xuan	Kem Điểm K	Phat	Loai				
		L	□	▢	⊠	●	K	○	⊗				
	Rossa X												
Squadre	Bianca Y					Vincitore		Y					
											TOTALI		
Red Team	Canh Cao	XUAN	0,25	0,5	1	1,5	2	K	PHAT	LOAI	Positivi	Negativi	Finale
Squadra Rossa	1		1								0,25	0	0,25
Equipe Rouge		1		3							1,5	0	1,5
Echipa de Roșu					1				1		1	1	0
Red Team		2											
			0,25	1,5	1	0	0	0	1	0	2,75	1	1,75
											TOTALI		
White Team	Canh Cao	XUAN	0,25	0,5	1	1,5	2	K	PHAT	LOAI	Positivi	Negativi	Finale
Squadra Bianca						1				1	2	2	0
Equipe Blanche						1		1			1,5	0,5	1
Echipa Albe					1						1	0	1
Weiß Team													
			0	0	1	1,5	2	0,5	0	2	4,5	2,5	2

Articolo 50

Per quanto non contenuto nel presente Regolamento, valgono le norme stabilite nel Regolamento Tecnico, negli altri regolamenti Associativi e dalla consuetudine sportiva.

Il presente Regolamento è approvato dalla Direzione Tecnica Nazionale e dalla Commissione Arbitrale Nazionale può essere modificato esclusivamente dalla Direzione Tecnica Nazionale.

