



PHONG TRÀO - VIỆT VÕ ĐẠO ÂU CHÂU - ASSOCIAZIONE NAZIONALE -

BAN ĐIỀU HÀNH ĐƠN VỊ Ý
UFFICIO ESECUTIVO SEZIONE ITALIA

REGOLAMENTO GARA DI COMBATTIMENTO

DURATA

Semi-contact (punto e stop): 2 riprese da 1' e 30" cadauna, con intervallo di 30" tra le due
Combattimento continuato: 2 riprese da 2 minuti cadauna, con intervallo di 60" tra le due

PROTEZIONI OBBLIGATORIE

- Corpetto protettivo
- Caschetto con protezione viso (visiera in plexiglas o griglia)
- Guanti chiusi 10 oz
- Paratibia e parapiede
- Conchiglia (vestita sotto il Vo Phuc)

Altre protezioni ammesse:

paragomiti, paraginocchia, paraseno femminile (vestito sotto il Vo Phuc), bendaggi alle mani

Precauzioni:

come precauzione di sicurezza gli atleti non dovranno indossare anelli, braccialetti, orecchini, orologi ecc.

BERSAGLI VALIDI

- Testa (esclusi la nuca, la sommità del capo e il collo)
- tronco (frontale e laterale, esclusi arti e schiena)
- gambe (non viene assegnato punteggio)
- piede/malleolo (solo per le spazzate)

BERSAGLI VIETATI

nuca, sommità del capo, collo, schiena, zona genitale, articolazioni

TECNICHE VALIDE

- tutte le tecniche di pugno (non sono ammessi colpi a mano aperta)
- tutte le tecniche di calcio (anche saltate) e spazzate
- tecniche di ginocchio al corpo, solo se portate su azione continua e senza presa dell' avversario

TECNICHE NON VALIDE

- tecniche di gomito
- tecniche di ginocchio portate con presa dell' avversario
- tecniche cieche: tecniche di pugno in cui lo sguardo e/o la fronte non siano diretti verso l'avversario.
(tale regola non è applicata alle tecniche di calcio girato)
- trattenuta e proiezione dell' avversario
- tecniche di forbice

GIUDIZIO DI VALIDITA' DI UNA TECNICA

Una tecnica è ritenuta valida quando contiene i requisiti di correttezza tecnica, distanza, dinamicità (velocità e precisione), controllo al bersaglio ed equilibrio



PHONG TRÀO - VIỆT VÕ ĐẠO ÂU CHÂU - ASSOCIAZIONE NAZIONALE -

BAN ĐIỀU HÀNH ĐƠN VỊ Ý
UFFICIO ESECUTIVO SEZIONE ITALIA

AZIONI PROIBITE

- colpire senza controllo
- colpire dopo lo stop
- colpire con tecniche non specificate come tecniche valide
- colpire bersagli non specificati come bersagli validi
- trattenere l'avversario, spingerlo, afferrarlo, eseguire leve articolari
- eseguire tecniche appoggiando il corpo a terra
- spazzare controarticolazione e al di sopra del malleolo
- gridare senza ragione e fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri
- perdere volutamente tempo, evitare volutamente il combattimento (correndo, girando la schiena su azione dell'avversario, buttandosi a terra sia in attacco che in difesa, ecc.)
- parlare durante l'incontro, venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva
- uscire deliberatamente dal luogo di gara
- sciogliere e riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza autorizzazione dell'arbitro

PENALITA' E SQUALIFICHE

- Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le protezioni obbligatorie avrà un minuto e mezzo (90 sec.) per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta non si ripresenterà in ordine verrà squalificato.
- Se l'atleta che si presenta non in ordine sul quadrato si ripresenterà in ordine entro i 90 secondi, potrà gareggiare ma verrà penalizzato di un punto.
- Ogni qualvolta un atleta commetterà un fallo i giudici potranno richiamarlo, penalizzarlo o squalificarlo a seconda della gravità del caso.
- Violazioni non gravi del regolamento daranno luogo a richiami (due), successivamente al terzo richiamo un punto di penalità, e successivamente la squalifica al quarto richiamo.
- Vengono considerati falli gravi quelli che mettono a repentaglio l'incolumità dei contendenti, ed anche tutti i comportamenti palesemente maleducati e antisportivi. Sono aggravanti del fallo grave l'intenzionalità e la reiterazione. A seconda della gravità del fallo i giudici potranno penalizzare di un punto o anche squalificare direttamente.
- Per la squalifica è necessaria l'unanimità dei giudici.

USCITE E RELATIVE PENALITA'

Viene considerata uscita ogni volta che entrambi i piedi vengano poggiati fuori dal quadrato di gara:

- non viene sanzionata dall'arbitro l'uscita involontaria, se giustificata dall'azione di combattimento (quindi anche in attacco).
- viene sanzionata dall'arbitro l'uscita volontaria dal quadrato di gara da parte di uno dei due contendenti, o una spinta con le mani (tecnica non ammessa) che provoca l'uscita dell'avversario.

Penalità:

- alla prima e alla seconda uscita l'atleta viene richiamato e le uscite annotate dai giudici
- alla terza uscita l'atleta viene penalizzato di un punto
- alla quarta uscita l'atleta viene squalificato.

PUNTEGGIO

- 1 punto per tecniche di pugno alla testa e al corpo
- 1 punto per tecniche di calcio o ginocchio al corpo
- 1 punto per tecniche di spazzata (che fanno perdere l'equilibrio all'avversario)
- 2 punti per tecniche di calcio alla testa
- 2 punti per tecniche di calcio in volo al corpo
- 3 punti per tecniche di calcio in volo alla testa
- nessun punteggio per tecniche di calcio alle gambe



PHONG TRÀO - VIỆT VÕ ĐẠO ÂU CHÂU - ASSOCIAZIONE NAZIONALE -

BAN ĐIỀU HÀNH ĐƠN VỊ Ý
UFFICIO ESECUTIVO SEZIONE ITALIA

ASSEGNAZIONE DI PUNTI O PENALITA' - COMBATTIMENTO SEMI-CONTACT

- L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "Stop" ogni volta che uno dei due atleti è andato a segno con una tecnica regolare
- Allo stop i due atleti si posizioneranno dietro la linea di partenza fino a nuovo ordine.
- Viene assegnato punto all'atleta che segna per primo. Qualora due atleti segnino contemporaneamente viene assegnato punto a entrambi.
- Non possono essere assegnati contemporaneamente punto e uscita nella stessa azione.
- Non si può assegnare punto a un atleta che abbia fatto precedere o seguire la tecnica valida da un fallo.

VITTORIA DELL'INCONTRO

L'atleta può vincere l'incontro:

- per avere totalizzato più punti dell'avversario al termine del tempo di gara
- per abbandono o per squalifica dell'avversario
- per intervento medico

ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

A fine combattimento l'arbitro centrale fermerà l'incontro chiamando gli atleti vicino a sé, attenderà che dal tavolo della giuria gli venga annunciato il vincitore e alzerà il braccio di questi.

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

PARITA'

Nel caso il punteggio fosse pari alla fine dell' incontro, si effettuerà una ripresa supplementare di 1 minuto. Qualora al termine del tempo supplementare sussista ancora la parità, si proseguirà l' incontro fino alla assegnazione della prima tecnica valida.