

Versione 2020

VIỆT VÕ ĐẠO ITALIA A.S.D.



REGOLE E REGOLAMENTO GARA LIGHT - COMBAT

INDICE

Art. 1. Norme generali	pag. 3
Art. 1.1 Organizzazione e impianti	pag. 3
Art. 1.2 Status dell'atleta	pag. 4
Art. 1.3 Light Combat	pag. 4
Art. 1.4 Attività Istituzionale e Promozionale	pag. 4
Art. 1.5 Inquadramento degli atleti	pag. 4
Art. 1.6 Certificati Medici	pag. 5
Art. 2. Area di gara	pag. 5
Art. 2.1 Tatami	pag. 5
Art. 2.2 Quadrato di gara	pag. 5
Art. 3. Ufficiali di gara	pag. 5
Art. 3.1 Direttore Arbitraggio	pag. 5
Art. 3.2 Giuria di tavolo	pag. 6
Art. 3.3 Arbitri e giudici	pag. 7
Art. 3.4 Arbitri	pag. 7
Art. 3.5 Poteri dell'arbitro	pag. 8
Art. 3.6 Giudici	pag. 9
Art. 3.7 Cronometrista	pag. 9
Art. 3.8 Medico	pag. 9
Art. 3.9 Annunciatore	pag. 10
Art. 3.10 Salute e sicurezza	pag. 10
Art. 4. Abbigliamento e protezioni degli atleti	pag. 10
Art. 4.1 Divisa	pag. 10
Art. 4.2 Aspetto degli atleti	pag. 10
Art. 4.3 Protezioni	pag. 11
Art. 5. Round	pag. 12
Art. 5.1 Classi	pag. 12
Art. 5.2 Gestione dei round	pag. 12
Art. 5.3 Incontri vietati	pag. 12
Art. 6. I secondi	pag. 13
Art. 7. Categorie di peso	pag. 14
Art. 7.1 Categorie di peso Juniores	pag. 14
Art. 7.2 Categorie di peso Seniores	pag. 14
Art. 7.3 Procedure di peso	pag. 14
Art. 8. Bersagli consentiti	pag. 15
Art. 8.1 Bersagli validi valutati	pag. 15
Art. 8.2 Bersagli validi non valutati	pag. 15
Art. 8.3 Zone proibite	pag. 15
Art. 8.4 Tecniche consentite	pag. 15
Art. 8.5 Casi di violazione	pag. 15

Art. 9. Criteri di giudizio	pag. 16
Art. 9.1 I colpi	pag. 16
Art. 9.2 I punti	pag. 16
Art. 9.3 Proiezioni	pag. 17
Art. 9.4 Punti non validi	pag. 18
Art. 9.5 In caso di parità	pag. 18
Art. 9.6 Comportamento atleti	pag. 18
Art. 9.7 Sanzioni	pag. 19
Art. 10. Verdetti	pag. 19
Art. 10.1 Come l'incontro può finire	pag. 19
Art. 10.2 Modifiche al verdetto	pag. 20
Art. 11. Fermo Medico	pag. 21
Art. 12. Gara a squadre	pag. 21
Art. 12.1 Gara a squadre	pag. 21
Art. 12.2 Procedure per infortuni nella gara a squadre	pag. 22
Art. 13. Doping	pag. 22
Art.13.1 Anti-doping Test	pag. 22

Art. 1. Norme generali

Art.1.1 L'organizzazione e gli impianti

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate da VVD Italia.

L'organizzazione è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità VVD Italia. L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza.

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Direttore d'Arbitraggio per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza.

In specie, l'organizzatore è tenuto a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:

- a) una bilancia per le operazioni di controllo del peso;
- b) il quadrato (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- c) tavoli e sedie per le Commissioni arbitrali, per il Medico di servizio e per i Cronometristi;
- d) gong e cronometri
- e) protezioni convenzionate per gli incontri e quelle di riserva;
- f) assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Vigente.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua e un adeguato servizio di ristoro per tutto il personale di servizio (giudici, medici, etc.).

Art. 1.2 Status dell'atleta

Con il tesseramento Viet Vo Dao Italia gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della A.S.D. Viet Vo Dao Italia, a mettersi a disposizione della stessa per la preparazione e l'effettuazione di gare a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

Art. 1.3 Light Combat

Il Light Combat è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzione in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. Qui la tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza.

Gli atleti, si affrontano nell'arco di due o tre riprese, privilegiando tecniche pulite portate a segno con precisione e controllo, indossando protezioni alle mani e ai piedi. Il Light Combat è il passo intermedio per arrivare ai combattimenti a contatto pieno. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno.

Art. 1.4 Attività Istituzionale e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse ASD VVD Italia a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei).

Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della ASD VVD Italia che non rientra in quella Istituzionale (gare inter-stile con la partecipazione di altre scuole di arti marziali) con regole diverse proposte dall'organizzatore.

Art. 1.5 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla ASD VVD Italia deve avere la residenza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno. Per far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano.

I tesserati ASD VVD Italia possono partecipare a gare di Light - Combat solo dai 15 anni ai 35 anni compiuti.

Essi sono divisi in due categorie:

Junior (15-17 anni) e Senior (18-35 anni)

Sulla base della loro esperienza e validità tecnica in due serie:

- a) ESORDIENTI: (Tutti gli Esordienti) Da 0 a 3 gare disputate con qualsiasi risultato
- b) ESPERTI: Dalla 4° gara in poi si viene considerati esperti.

N.B. Non c'è distinzione di cintura o grado, ma solo di peso.

Art. 1.6 Certificati Medici

- a) Tutti gli atleti della disciplina a contatto leggero devono presentarsi muniti del certificato medico modello “B1” in originale. L’assenza del certificato medico o la copia dello stesso determina l’impossibilità per l’atleta di partecipare al combattimento.
- b) Non sono contemplate dichiarazioni di scarico di responsabilità o altro.

Art. 2 Area di Gara

Art. 2.1 Tatami

È a cura dell’organizzatore, quindi sua responsabilità, la fornitura ed il controllo dell’omologazione dello stesso ed il controllo che sia adatto al tipo di evento per il quale verrà impiegato. Qui di seguito le misure ad uso degli organizzatori:

- a) Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 7 metri per lato.
- b) La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Per le situazioni straordinarie è previsto che se ne occupi il Dda.

Art. 2.2 Quadrato di gara

In ogni quadrato devono essere predisposte le seguenti attrezzature;

- a) Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara
- b) Un gong o una campanella
- c) Cronometri
- d) Cartellini per arbitri e giudici
- e) Un kit per il pronto soccorso con guanti per gli arbitri, da usare negli incontri, e carta o altro materiale morbido.
- f) È consigliato un microfono con sistema di amplificazione.

Art. 3. Ufficiali di gara

Art 3.1 Direttore d’arbitraggio

Il Direttore d’Arbitraggio è la massima autorità nella gara cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente al D.N.S. (Delegato Nazionale Attività Sportiva) ed al C.T.N. (Consiglio Tecnico Nazionale).

Il Direttore d’arbitraggio è l’unica autorità federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della gara. L’organizzatore e gli ufficiali di gara sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell’inizio. È suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la gara si svolga in conformità con le norme del VVD Italia, del regolamento sanitario nazionale e nel migliore ordine. Il DdA è nominato dal CTN.

Deve pertanto:

- a) ispezionare il luogo destinato alla gara e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- b) procedere al controllo della bilancia, dei quadrati, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- c) assegnare i rispettivi servizi agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano della divisa regolamentare;
- d) controllare che vi sia la presenza di personale medico e che vi sia la presenza di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- e) accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della gara;
- f) controllare la tenuta dei documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- g) esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale qualificato; controfirmando il verbale del peso;
- h) ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti

Durante lo svolgimento della manifestazione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche ricorrendo agli addetti alla sicurezza. Del fatto accaduto sarà redatto verbale per eventuale invio al CTN.

Il Direttore d'Arbitraggio non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della gara. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale.

Salvo casi eccezionali autorizzati dal CTN, il DdA non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Al termine della riunione il DdA provvede a redigere una relazione nella quale va riportato:

- a) l'esito della gara
- b) le irregolarità eventualmente constatate
- c) tutte le altre osservazioni che possono essere utili.
- d) dare un giudizio sui capi commissione

Deve inviare il referto e tutti i verbali redatti, alla Segreteria Tecnica, al DNS e al CTN.

Art. 3.2 - Giuria di Tavolo

- a) La Giuria di tavolo, presieduta dal Capo Commissione, ha il compito di svolgere le mansioni tecnico/burocratiche inerenti lo svolgimento della gara.
- b) Il Capo Commissione è nominato dal Direttore d'Arbitraggio, presiede la Giuria di Tavolo e la Commissione Arbitrale del quadrato di Gara.
- c) Il Capo Commissione deve controllare l'operato degli Arbitri e dei Giudici e, se necessario, può suggerire le direttive per un corretto svolgimento dell'incontro e per il raggiungimento di un giusto giudizio finale, sempre nel rispetto della loro autonomia.
- d) Il Capo Commissione deve verificare i cartellini dei Giudici prima di emettere il verdetto. Nel caso in cui il giudizio finale dei Giudici sia palesemente

incongruente a quello che è stato l'andamento dell'incontro, il Capo Commissione, sentito il parere dei Giudici, e sotto la sua sola responsabilità, ha la piena facoltà di cambiarlo.

- e) È compito del DdA provvedere alla nomina dei membri che compongono le varie Giurie di Tavolo, convocati per la gara, coordinarne e dirigerne le attività ed infine verificare e firmare i Verbali di Gara.
- f) Al termine della Gara, il Capo Commissione è tenuto a compilare un rapporto sul comportamento di ogni UdG della propria commissione.

Art. 3.3 Arbitri e Giudici

Ogni incontro sarà valutato da tre o cinque giudici VVD Italia (preferibilmente con la qualifica di nazionale nell'attività Istituzionale). I giudici devono sedere vicino al quadrato, separati dagli spettatori. I giudici devono sedere al centro di tre distinti lati del quadrato.

Nell'attività Istituzionale per garantire la neutralità del giudizio, l'arbitro ed i giudici di ogni incontro saranno scelti dal DdA in accordo, se possibile, con le seguenti disposizioni:

- a) Ogni ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara.
- b) Coloro che sono in servizio come Arbitri o Giudici, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti.

Il DdA o un suo rappresentante ufficiale, con giustificato motivo, può sospendere, temporaneamente o permanentemente per tutta la durata della manifestazione, un arbitro o un giudice che non rispetti i regolamenti VVD Italia o che effettui prestazioni insoddisfacenti. In casi davvero eccezionali, se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il DdA ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile.

- c) **Uniforme:** Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare: giacca blu con stemma VVD, camicia bianca, cravatta blu, pantaloni blu, scarpe ginniche bianche. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CTN.

Art. 3.4 Arbitri

“Il dovere principale dell'arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti”

L'arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:

- a) vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- b) controllare la tenuta di gara degli atleti;
- c) mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- d) evitare che l'atleta in condizioni di inferiorità riceva colpi intervenendo in linea con quanto previsto dal Regolamento;
- e) segnalare ai giudici le tecniche da 3 punti;

- f) usare, durante l'incontro, i seguenti ordini:
 1. **Dung** (stop), per ordinare agli atleti di interrompere l'incontro, effettuando un passo indietro;
 2. **Tach** (break), per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
 3. **Dau** (fight) per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
- g) Gli ordini Dau (fight) e Dung (stop) devono essere impartiti anche rispettivamente, all'inizio e al termine di ogni ripresa.
- h) raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati consegnarli al CC;
- i) comunicare il verdetto al CC e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- j) indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto;
- k) Indicare, con l'appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

(vedi allegato)

Art. 3.5 Poteri dell'arbitro

L'arbitro ha il potere di:

- a) porre fine all'incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di continuare l'incontro;
- b) porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Nell'eventualità, può interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi;
- c) porre fine all'incontro in qualsiasi momento, quando un atleta (o entrambi) non difenda lealmente le sue possibilità;
- d) interrompere l'incontro per richiamare, penalizzare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- e) interrompere l'incontro per ammonire o allontanare dall'angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- f) interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
- g) interpretare alcune norme del Regolamento e prendere le misure necessarie in alcune situazioni che possano verificarsi e che non siano specificatamente normate.

L'interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro, per procedere ad un richiamo, deve essere tempestiva in modo da non arrecare pregiudizio all'azione dell'atleta non colpevole.

L'arbitro può squalificare, anche senza averlo prima penalizzato, un atleta che compia una grave scorrettezza.

1. **Richiamo:** il richiamo ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere al richiamo, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché fa riprendere la gara.

2. **Penalità:** la Penalità ha lo scopo di sanzionare l'atleta che commette una grave infrazione.

L'arbitro per procedere alla penalità, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotti i giudici di tale decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, ripetuta la mimica precedente, se del caso, fa riprendere l'incontro.

Se un atleta viene penalizzato 4 volte all'interno di un incontro sarà squalificato.

Art. 3.6 Giudici

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento.

Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o altre persone, ad eccezione dell'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può informare l'arbitro su situazioni che a lui sono sfuggite (es. condotta dei secondi, etc...).

Il giudice deve segnare il punteggio attribuito ad ogni atleta sul cartellino, avendo cura di annotare sugli spazi appositi, il numero di colpi validi e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti. Il segno sul cartellino potrà essere un punto o una lineetta, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round. (vedi cap. Verdetti)

Il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciato il verdetto e gli atleti hanno lasciato l'area di gara.

L'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra del tavolo della giuria.

Sul cartellino l'angolo rosso è a sinistra dello stesso.

Art. 3.7 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Capo Commissione.

Egli deve:

- a) regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- b) ordinare di sgomberare il quadrato dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine "fuori i secondi";
- c) sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong. annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio di questa;
- d) fermare il cronometro all'ordine di Tempo (Time) dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di Dau (Fight).

L'intervallo tra due round è sempre di un minuto.

Art. 3.8 Medico

- a) Deve essere seduto a bordo ring durante tutti gli incontri in posizione ben visibile dall'arbitro. Nessun combattimento può avere luogo se un medico ed un'autoambulanza non sono presenti. Il Medico non può abbandonare la sala

della riunione se non alla fine degli incontri. Egli deve essere attrezzato ad affrontare qualsiasi infortunio, anche i più gravi, nel minor tempo possibile.

- b) Nessuno può intervenire a curare un atleta prima dell'intervento del Medico di gara, il quale può anche far sospendere, momentaneamente, un incontro per esaminare un atleta (max 2 minuti, trascorsi i quali l'atleta infortunato sarà considerato perdente).

Art. 3.9 Annunciatore

- a) Prende posto al tavolo del Capo Commissione ed è alle sue dirette dipendenze.
- b) Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Capo Commissione riterrà opportune.
- c) Deve provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.
- d) Eccezion fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Capo Commissione.

Art. 3.10 Salute e sicurezza

- a) L'arbitro, negli sport da combattimento, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso e cambiarli alla fine di ogni incontro in cui si siano verificate ferite agli atleti.
- b) Ad un lato del tavolo della giuria deve esserci un quantitativo consono di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa usare sugli atleti.
- c) Il materiale di consumo usato su di un atleta non deve essere usato su un altro.
- d) Deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo.

Art. 4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

Art. 4.1 Tenuta da gara:

Gli atleti di Light Combat dovranno presentarsi alle gare federali muniti dell'uniforme ufficiale VVD con stemma, cintura rossa o blu in base alla chiamata.

L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

Art. 4.2 Aspetto degli atleti

- a) Tutti gli atleti che si affrontano in una competizione, di qualsiasi livello, devono presentarsi sul quadrato puliti ed in ordine di aspetto.
- b) Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara.

- c) È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.
- d) Non è permesso inoltre l'uso di vaselina o altra sostanza simile in quantità eccessiva.
- e) L'arbitro, se lo ritiene opportuno, può togliere ogni sostanza o oggetto presente sul viso o sulla testa dei contendenti prima che il combattimento inizi.
- f) L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Art. 4.3 Protezioni obbligatorie:

- 1. Junior** = Guantoni, conchiglia, paradenti, casco con grata, paratibia, parapiede con tallone coperto, paraseno (femmine).
 - 2. Senior** = Guantoni, conchiglia, paradenti, casco, paratibia, parapiede con tallone coperto, paraseno (femmine).
- a) **Guantoni 8oz -60kg/ 10oz +60kg:** I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.
 - b) **Para-inguine:** Il para-inguine è obbligatorio per tutti gli atleti, maschi e femmine. È composto di un materiale plastico rigido e resistente, deve coprire per intero la parte genitale, al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il para-inguine sotto ai pantaloni.
 - c) **Paradenti:** Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o sia quella superiore che inferiore. Non è consentito indossare un paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive. È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica.
 - d) **Caschetto:** Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i para-zigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro). I capelli devono essere ben fermati con appositi elastici in modo che non fuoriescano dal caschetto. È ammesso competere con la barba. La stessa non deve superare i 2 cm di lunghezza. I capelli lunghi devono essere "fissati" in

maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continui interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia deve essere inserita all'interno del caschetto. **Per gli atleti minorenni** (Junior 15-17 anni), è **obbligatorio** indossare un casco con la protezione davanti al viso (grata o plexiglass), con le stesse caratteristiche di quello per i maggiorenni.

- e) **Para-tibia:** Il para-tibia deve coprire solo la tibia e va indossato sotto ai pantaloni.
- f) **Para-piede:** il para-piede o calzare deve coprire tutto il piede, tallone compreso.
- g) **Para-seno:** Il para-seno è obbligatorio per tutte le donne. Il para-seno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all'interno di un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top o la maglia.

Art. 5. Round

Art. 5.1 Classi

Nell'attività Istituzionale:

- a) gli **esordienti** si affrontano sulla distanza delle tre riprese da 1'30"
- b) gli **esperti** si affrontano sulla distanza delle tre riprese da 2'.
- c) L'intervallo tra i round è sempre di un minuto
- d) Salvo diverse indicazioni dal CTN.

Nell'attività Promozionale, a discrezione dell'organizzatore, ci potrebbero essere delle varianti.

Art. 5.2 Gestione dei round:

1. Round 1 = Blu; Round 2 = Blu; Round 3 non si combatte;
2. Round 1 = Blu; Round 2 = Rosso; Round 3 si combatte;
3. Round 1 = Parità; Round 2 = Rosso; Round 3 si combatte;

Verdetti:

1. Round 1 = Blu; Round 2 = Blu; Round 3 non si combatte; vince il Blu
2. Round 1 = Blu; Round 2 = Rosso; Round 3 = Rosso; vince il Rosso
3. Round 1 = Parità; Round 2 = Rosso; Round 3 = Blu; vince il Blu
4. Round 1 = Rosso; Round 2 = Blu; Round 3 = Parità; vince la preferenza

Art. 5.3 Incontri vietati

Sono vietati incontri tra:

- a) atleti di sesso diverso
- b) atleti esperti con atleti esordienti
- c) atleti esordienti con atleti esperti di (se non autorizzati dalla Direzione di Gara).

- d) atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore.
- e) Atleti minorenni con atleti maggiorenni.

Art. 6. I secondi

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (Coach/allenatore)

- a) Il secondo è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo atleta.
- b) Possono esercitare le funzioni di secondi i tecnici con la qualifica minima di Allenatore. Tutte le figure devono essere regolarmente tesserate in VVD Italia.
- c) Il secondo deve, nell'esercizio della sua funzione, indossare indumenti appropriati (tuta sportiva o Vo Phuc).
- d) Il secondo, all'ordine fuori i secondi, deve uscire dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi al suo posto, dal quale non deve allontanarsi.
- e) Durante l'intervallo, il secondo può salire sul quadrato per prestare l'assistenza all'atleta.
- f) I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme generali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Capo Commissione.
- g) Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.
- h) Durante lo svolgimento delle riprese, il Capo Commissione può, tuttavia, ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.
- i) Il secondo ha la facoltà di far abbandonare il proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Per manifestare tale volontà, deve:
 - 1. gettare l'asciugamano sul quadrato;
 - 2. togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
 - 3. far capire chiaramente di voler ritirare il proprio atleta, richiamando l'attenzione dell'arbitro.

In specie è obbligo dei secondi:

- a) vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- b) vigilare perché all'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni Sanitarie e i regolamenti NADO (National Anti Doping Organizations);
- c) astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio, evitando ogni discussione al riguardo;
- d) astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;

- e) durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.
- f) Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della manifestazione, salvi i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dal CTN.
- g) L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Art. 7. Categorie di peso

Art. 7.1 Categorie Juniores

- Peso maschile = -48 kg; -52 kg; -56 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; +80 kg;
- Peso femminile = -44 kg; -48 kg; -52 kg; -56 kg; -60 kg; -65 kg; +65 kg;

Art. 7.2 Categorie Seniores

- Peso maschile = -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; -85 kg; -90 kg; +90 kg
- Peso femminile = -48 kg; -52 kg; -56 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; +75 kg

Art. 7.3 Procedure di peso

- a) Tutti gli atleti devono essere presenti per le operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Direttore d'Arbitraggio.
- b) Il Direttore d'Arbitraggio ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario.
- c) I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso.
- d) Il peso dovrà essere effettuato non prima di 8 ore dall'inizio della manifestazione.
- e) Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo. Tuttavia egli deve pesarsi tutti i giorni, in cui è previsto gareggi, negli orari stabiliti.
- f) L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.
- g) Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato.
- h) Il peso delle atlete deve svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

Art. 8. Bersagli Consentiti

Art. 8.1 – Bersagli validi valutati

Se colpiti correttamente i seguenti obiettivi validi sono premiati con il relativo punteggio:

- a) la parte superiore del corpo dall'ombelico alla testa, inclusi ventre, fianchi, testa, faccia.
- b) La coscia all'esterno e all'interno, solo con calci circolari.

Art. 8.2 – Bersagli validi non valutati

Le zone del corpo che possono essere colpite ma non sono considerate per l'assegnazione di punti:

- a) Le braccia, la schiena, le gambe, attaccate per eseguire una proiezione corretta.

Art. 8.3 – Zone proibite

È vietato, con richiamo, colpire la nuca e la gola, la zona genitale e le articolazioni.

Art. 8.4 – Tecniche consentite

Nelle zone valide si può segnare punteggio con:

- a) Attacchi di pugno al viso e al corpo
- b) Attacchi di calcio al viso, al corpo e alle cosce
- c) Tecniche valide di proiezione

Art. 8.5 – Casi di violazione

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere “**avvertiti verbalmente**” o “**penalizzati**” con **detrazione di punti**”:

a) Violazioni leggere:

- Aggrapparsi, abbracciare, stringere, spingere, afferrare, cingere il collo dell'avversario, urlare, atteggiamento passivo non combattivo, non eseguire i comandi dell'arbitro, pestare i piedi per provocare l'avversario.

b) Violazioni severe:

- Abbracciare l'avversario per attaccare, usare tecniche di lotta per proiettare l'avversario, afferrare le gambe dell'avversario per farlo cadere, comportamento deliberatamente non conforme o disubbidire agli ordini dell'Arbitro, parlare durante il combattimento, proferire parole insultanti o umilianti o commettere gesti provocatori per offendere chicchessia.

c) Azioni proibite:

- Attaccare con la testa, colpire con il gomito o il ginocchio, attaccare colpire o torcere le articolazioni del gomito e del ginocchio, mordere,

bloccare l'avversario abbracciandolo, attaccare o colpire la zona inguinale e genitale, attaccare o colpire la nuca, attaccare l'avversario caduto a terra o mentre è stordito/scioccato, toccare il pavimento con le mani per scalciaie l'avversario alle gambe eccetto l'esecuzione di calci corretti e falciate basse rasoterra, durante la caduta provocata da una corretta proiezione dell'avversario.

d) Paradenti

- Nei combattimenti in tutte le classi, se un atleta sputa deliberatamente il paradenti per riprendere fiato, l'arbitro è obbligato a decretare lo stop e a far riutilizzare il paradenti. Nessun atleta può combattere senza il paradenti. Il continuo utilizzo della tecnica dello sputo del paradenti deve essere punita dall'arbitro.

Art. 9. Criteri di giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Art. 9.1 - I colpi

Nel corso di ogni round il giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero di colpi validi quando:

- a) La tecnica è portata correttamente, senza violazioni, e colpisce il bersaglio valido per il punteggio con la giusta precisione, velocità e controllo
- b) L'attacco, non è stato parato o ostacolato
- c) L'attacco segue il comando ĐÁU (VIA) ed è portato prima o contemporaneamente al comando DỪNG (STOP)
- d) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, i Giudici di Linea devono assegnare entrambe le tecniche valide.

Art. 9.2 - I punti

- a) **1 PUNTO:** Per tutte le tecniche di pugno ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, velocità, controllo ed equilibrio. Le tecniche di calcio circolare alle cosce.
- b) **2 PUNTI:** Per tutte le tecniche di calcio ammesse e portate a segno su un bersaglio valido al corpo, con tecnica, determinazione, velocità, controllo ed equilibrio.
- c) **3 PUNTI:** Per tutte le tecniche di calcio al viso e per tutte le tecniche di proiezione o spazzata ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, velocità, controllo ed equilibrio e **segnalate solamente dall'arbitro**, solo allora il giudice deve segnare 3 punti sul cartellino.

- d) Se in un round, un atleta mette a segno 3 tecniche da 3 punti, vince il round per superiorità tecnica.

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio e segnalare il vincitore del round al capo commissione.

Art. 9.3 - Proiezioni

È assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:

- a) il concorrente esegue la proiezione corretta senza alcuna violazione
- b) l'azione di presa non supera i 3 secondi
- c) Il punteggio è assegnato quando il concorrente esegue la proiezione corretta senza cadere, oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
- d) Il punteggio è assegnato quando il concorrente, per far cadere correttamente l'avversario, appoggia un ginocchio sul pavimento mantenendo il busto eretto (spazzata bassa girata), oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
- e) Il punteggio è assegnato anche quando il combattente, dopo aver completato il suo attacco di proiezione si ritrova in postura corretta, ma subito dopo è trascinato a terra dall'avversario.
- f) Al combattente che provoca la caduta a terra dell'avversario con un pugno o con un calcio è assegnato solo il punteggio per la proiezione (nessun punteggio per il pugno o il calcio)

NON è assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:

- g) si esegue una proiezione in violazione delle regole
- h) l'azione di presa e proiezione eccede i 3 secondi
- i) si trascina, si lancia, si spinge o abbraccia l'avversario
- j) entrambi i combattenti cadono a terra su auto-sbilanciamento dell'esecutore (eccetto nell'uso corretto di forbici e falciate rasoterra)
- k) si fa cadere l'avversario fuori dall'Area di gara
- l) si assegna solo il punteggio sulle tecniche valide di mano o di piede a bersaglio valido se subito dopo l'avversario cade fuori dall'Area di gara (nessun punto per caduta a terra)
- m) quando il combattente, durante l'esecuzione della proiezione, cade trascinato dall'avversario; a quest'ultimo l'Arbitro deve però comminare una sanzione per aver trascinato a terra anche l'esecutore.

Art. 9.4 - Punti non validi

Nessun punto deve essere assegnato se:

- a) gli Atleti si scambiano una serie di colpi che vanno a segno anche in punti validi, perchè rimangono avvinghiati in una serie di tecniche confuse;
- b) un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
- c) un colpo valido va a segno dopo lo "stop" dell'Arbitro Centrale;
- d) un combattente colpisce una parte non valida
- e) un combattente scivola palesemente a terra per squilibrio eseguendo una tecnica valida di calcio o pugno o di proiezione non in sacrificio;
- f) un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento;
- g) l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.

Art. 9.5 - In caso di parità

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è necessario individuare un vincitore.

Per determinare il vincitore il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nel seguente ordine):

- a) referenza nell'ultimo round: Se un atleta ha vinto l'ultimo round, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- b) Nel caso i due atleti avessero vinto un round a testa nei primi due e il terzo pari, si va a considerare i punti totali in tutte le riprese;
- c) se ancora ci fosse parità si procede a dare una preferenza tecnica, nelle eliminatorie;
- d) nel caso si trattasse di una finale, si procede all'extra round.

Art. 9.6 - Comportamento atleti

- a) Un atleta che non rispetta i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un richiamo, una penalità o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato).
- b) Ad un atleta possono essere dati al massimo solo tre penalità nel corso dell'intero incontro; la quarta implica l'automatica ed immediata squalifica.
- c) Quando l'arbitro commina un richiamo ad uno dei due atleti il giudice deve segnare sul cartellino scrivendo nell'apposita casella del cartellino, ciò non implica automaticamente il minus point.
- d) Quando l'arbitro decide di dare una penalità ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita mimica, il giudice deve allora segnare "-1 o -2 o -3" nella casella appropriata.
- e) Nel corso del round il giudice deve richiamare l'attenzione dell'arbitro se vede azioni e comportamento scorretto sia che l'arbitro lo abbia notato che in caso contrario.

Art. 9.7 – Sanzioni

Richiami e penalità possono essere comminati seguendo questi parametri:

- a) **Avvertimento/richiamo** = (si segnala ai giudici)
- b) **1° penalità** = 1 minus point (si segnala ai giudici)
- c) **2° penalità** = 2 minus point (si segnala ai giudici)
- d) **3° penalità** = 3 minus point (si segnala ai giudici)
- e) **4° penalità** = squalifica

Le uscite volontarie con entrambi i piedi vengono così comminate:

- a) **1° uscita** = segnalazione
- b) **2° uscita** = 1 minus point
- c) **3° uscita** = 1 minus point
- d) **4° uscita** = perdita del round

1. Le quattro uscite sono considerate sul singolo round e non sul totale del combattimento. A ogni round si azzerano le uscite, non le detrazioni.
2. **NON** devono essere comminate sanzioni se il combattente esce su una palese spinta dell'avversario per farlo uscire. In tal caso l'Arbitro centrale deve "avvertire" o "sanzionare" l'avversario.

Art. 10. Verdetti

Art. 10.1 - L'incontro può finire:

- a) **Ai punti** = Vince chi ha vinto più round (vittoria data dalla maggioranza dei giudici). Se uno dei concorrenti vince i primi 2 round, vince l'incontro; il terzo non viene disputato.
- b) **Abbandono** = prima o durante il combattimento. Qualora un atleta, o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà di vittoria dell'avversario per Abbandono.
- c) **NO-Contest** = se un fallo accidentale dovesse essere commesso durante il 1° round di un confronto, e se tale incontro non potesse più essere ripreso, l'arbitro dovrà assegnare un "No Contest" (in un torneo entrambi gli atleti non potranno più combattere nello stesso)
- d) **Walk Over** = Avversario non si presenta. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro due minuti che partiranno dopo la terza chiamata.
- e) **Per K.O.T.** = Quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;

- f) Intervento medico = in caso di infortunio il medico decide che l'atleta non può continuare.
- g) Squalifica = fallo intenzionale, somma di penalità.
- h) In caso di parità: Finale = extra round. Se sono ancora pari viene data una preferenza tecnica; Eliminatorie = preferenza tecnica.
- i) Quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita accidentale (se la ferita è dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario, in questo caso l'arbitro procede con l'applicazione delle Regole di Penalità, fino alla squalifica dell'avversario)
- j) Quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione.

L'arbitro ha facoltà di squalificare o penalizzare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- k) quando l'atleta, precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- l) quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- m) quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- n) quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici e/o di chiedere al medico di procedere alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato.

Art. 10.2 Modifiche al verdetto

Tutti i verdetto sono definitivi e non possono essere cambiati, salvo i seguenti casi:

- a) Sono stati compiuti errori nel calcolo del punteggio
- b) Uno degli arbitri dichiara di aver commesso un errore e invertito i punteggi degli atleti
- c) Ci siano evidenti violazioni del regolamento prontamente riscontrati dal Capo Commissione.

È ammesso reclamo per i suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Capo Commissione entro 30 minuti dal termine dell'incontro.

I reclami relativi a incontri di Torneo istituzionale saranno immediatamente esaminati dal DdA le cui decisioni sono inappellabili.

Il DdA si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del Capo Commissione, sentiti, se necessario, gli interessati, ha facoltà di interrogare, redigendo verbale, l'arbitro ed i giudici dell'incontro.

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il DdA si pronuncia modificando il verdetto.

Nel caso che il reclamo sia respinto, il DdA conferma il verdetto proclamato.

Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà incassata dall'organizzazione della gara.

Art. 11. Fermo Medico

Art. 11.1 Fermo Medico

- a) In caso di KO accidentale con perdita di conoscenza, il fermo medico al quale l'atleta dovrà attenersi è di 30 giorni, nei quali **non potrà** svolgere attività agonistica né di sparring in palestra. Dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.
- b) Alla ripresa dell'attività, l'atleta dovrà presentare il certificato medico agonistico debitamente rifatto assieme all'EEG, anche questo con scadenza posteriore al KO subito con perdita di conoscenza.
- c) Per tutti gli altri casi in cui si sia verificato un KO a seguito di colpi alla testa, sarà il medico a bordo ring che dovrà indicare, al termine dell'incontro, l'eventuale sosta forzata dell'atleta e quantificarne la durata che solitamente è di 30 giorni. In quest'ultimo caso non vi sarà l'obbligo di ripresentare il certificato medico rifatto se non su espressa indicazione del medico che ha segnalato il fermo dell'attività.
- d) Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta.
- e) È un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso. Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti.

N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata a cura del Capo Commissione immediatamente dopo l'accaduto ed inviata il prima possibile alla segreteria Nazionale.

Art. 12. Gara a Squadre

Art. 12.1 Gara a Squadre

La squadra può essere maschile, femminile o mista, di 3 o di 5 atleti più 1 o 2 riserve (1 per squadra da 3; 2 per squadra da 5); la scelta spetta all'organizzatore.

- a) Il combattente femminile può combattere solamente con un altro combattente femminile.
- b) Prima dell'inizio delle Gare, i Capitani delle squadre devono presentare alla Giuria di Tavolo, l'ordine di combattimento degli atleti.
- c) Tale ordine di combattimento può essere cambiato prima di ogni scontro; non può avvenire alcun cambiamento durante il combattimento.
- d) Tutti gli atleti devono essere pronti al combattimento con tutte le attrezzature indossate e devono sostare nel loro angolo.

- e) La squadra deve essere composta da combattenti della stessa Società Sportiva.
- f) Ogni combattimento si svolgerà: con 3 round di 2 minuti per tutti;
- g) In caso di parità ci sarà un extra round della durata di 1 minuto.
- h) La squadra con il maggior numero di vittorie è la vincitrice.

Art. 12.2 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre

In caso di infortunio nella gara a squadre, se un combattente non è in grado di continuare, dopo che il medico ha preso visione del trauma, la decisione è la seguente:

- a) Quando il combattente che non è in grado o non vuole continuare il combattimento, alla squadra avversaria viene assegnato il punto da aggiungere al punteggio complessivo.
- b) In caso di vittoria della squadra che ha avuto l'atleta infortunato, lo stesso non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team; sarà sostituito da una riserva.
- c) Se la sostituzione avviene per intervento medico l'atleta non potrà combattere in nessuna gara della competizione.

Art. 13. Doping

Art. 13.1 Anti-Doping Test

- a) L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.
- b) Per chi rifiutasse l'esame richiesto si configura l'esclusione dalla competizione, la revoca dei risultati eventualmente ottenuti e il deferimento all'autorità preposta.