

Versione 2020

# VIỆT VÕ ĐẠO ITALIA A.S.D.



## REGOLE E REGOLAMENTO GARA FIGHTING BALL

## INDICE

<b>Art. 1. Norme Generali</b>	pag. 3
Art. 1.1 L'organizzazione e gli impianti	pag. 3
Art. 1.2 Status dell'atleta	pag. 3
<b>Art. 2. Presentazione</b>	pag. 3
Art. 2.1 Premessa	pag. 3
Art. 2.2 Modalità del combattimento	pag. 3
<b>Art. 3. Età e peso</b>	pag. 4
Art. 3.1 Età	pag. 4
Art. 3.2 Categorie di peso	pag. 4
<b>Art. 4. Abbigliamento e protezioni degli atleti</b>	pag. 4
Art. 4.1 Tenuta da gara	pag. 4
Art. 4.2 Protezioni	pag. 4
<b>Art. 5. Area di gara</b>	pag. 4
Art. 5.1 Quadrato di gara	pag. 4
<b>Art. 6. Bersagli consentiti</b>	pag. 4
Art. 6.1 Tecniche ammesse	pag. 4
Art. 6.2 Tecniche vietate	pag. 5
Art. 6.3 Bersagli validi valutati	pag. 5
Art. 6.4 Bersagli validi non valutati	pag. 5
Art. 6.5 Azioni vietate	pag. 5
<b>Art. 7. Punteggi</b>	pag. 5
<b>Art. 8. Gara</b>	pag. 6
Art. 8.1 Conduzione della gara	pag. 6
Art. 8.2 Tempo di gara	pag. 6
<b>Art. 9. Criteri di giudizio</b>	pag. 7
Art. 9.1 Giudizio delle Tecniche valide	pag. 7
Art. 9.2 Richiami e penalità	pag. 7
Art. 9.3 Uscite dal quadrato	pag. 7
<b>Art. 10. Il Coach</b>	pag. 8

# **Art. 1. Norme generali**

## **Art. 1.1 L'organizzazione e gli impianti**

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate da VVD Italia. L'organizzazione, condotta dal Direttore di Gara, 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.

## **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. 2. Presentazione**

## **Art. 2.1 Premessa**

Il combattimento con le palline proposto nella categoria pulcini, è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare per primo una pallina a segno nella pettorina. I due avversari si affrontano nell'arco di una ripresa indossando protezioni idonee a preservare la sicurezza degli stessi. Le palline portate a segno ricevono un punto, vince l'incontro chi totalizza più punti al termine della ripresa.

## **Art. 2.2 Modalità del combattimento**

L'atleta è provvisto di una pallina colorata che potrà utilizzare sia con la mano destra che sinistra. La mano libera è quella che permetterà di difendersi evitando di farsi colpire. L'abilità sta nel portare a segno per primo la pallina a bersaglio.

## **Art. 3. Età e Peso**

### **Art. 3.1 Età**

- a) Pulcini = 5/7 anni compiuti
- b) Ragazzi = 8/9 anni compiuti
- c) Speranze = 10/12 anni compiuti

### **Art. 3.2 Categoria di peso/altezza**

- a) Nessuna di peso
- b) Divisione per altezza se necessario

## **Art. 4. Abbigliamento e Protezioni**

### **Art. 4.1 Tenuta da gara**

Gli atleti di Fighting Ball dovranno presentarsi alle gare con l'uniforme ufficiale VVDI e con la pettorina personale.

L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita, non strappata e completa di stemma e cintura.

### **Art. 4.2 Protezioni obbligatorie**

- a) Caschetto con griglia o plexiglass (a protezione del viso in quanto le palle sono ricoperte di velcro e graffiano)

## **Art. 5. Area di gara**

### **Art. 5.1 Area di gara**

- a) tatami della misura da 6x6 m. a 8x8 m.

## **Art. 6. Bersagli consentiti**

### **Art. 6.1 Tecniche ammesse**

- a) solo di braccio in linea retta

### **Art. 6.2 Tecniche vietate**

- a) portare la pallina al viso o ai genitali
- b) portare la pallina senza rientro
- c) lanciare la pallina
- d) spingere

### **Art. 6.3 Bersagli validi**

- a) la parte frontale e laterale dove la pallina fa presa sulla pettorina

### **Art. 6.4 Bersagli non validi**

- a) tutti al di fuori della pettorina

### **Art. 6.5 Azioni vietate**

- a) continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro
- b) spingere o tirare l'avversario
- c) voltare le spalle all'avversario
- d) uscire deliberatamente dall'area di gara
- e) gridare senza ragione
- f) afferrare e trattenere l'avversario
- g) parlare durante l'incontro
- h) attaccare mentre l'avversario si trova a terra
- i) perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento
- j) cadere per evitare l'attacco avversario
- k) Se un combattente perde il suo equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato
- l) Commentare un punteggio assegnato
- m) Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale
- n) Tutte queste azioni sono sanzionabili con decisioni a maggioranza arbitrale.

## **Art. 7. Punteggi**

Nel combattimento con le palline si può attaccare nelle zone ammesse. La tecnica portata in linea retta che giunge a segno è ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro e vale 1 punto.

## Art. 8. Gara

### Art. 8.1 Conduzione della Gara

I combattenti, dopo aver ricevuto il controllo delle protezioni, dovranno posizionarsi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, rivolti verso la giuria per il saluto, successivamente di fronte si scambieranno il saluto. Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "DAU!". Allo stop "DUNG" dell'arbitro, i combattenti torneranno al centro del quadrato.

L'interruzione dell'incontro avviene quando:

- a) Ogni qualvolta che l'arbitro vede un colpo portato a segno, comanda lo stop "DUNG" e dopo aver consultato i giudici chiama "*tempo*" e riporta gli atleti al centro per assegnare il punto.
- b) quando cade la pallina
- c) quando si assegna una penalità o un richiamo.
- d) qualora l'arbitro ritenga sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach)
- e) Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassetare la propria uniforme o l'attrezzatura di gara o per infortunio, se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.
- f) In caso d'infortunio di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti.
- g) Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si affiancheranno all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano, dopo la proclamazione del verdetto, lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.
- h) Nella gara di combattimento con le palline, vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. Un incontro ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta risulta essere in vantaggio di dieci punti di scarto e pertanto vincerà per manifestata superiorità.

### Art. 8.2 Tempo di gara

La competizione ha durata di 1 minuto e 30 secondi, nel caso di parità verrà concesso un ulteriore spazio di tempo per chi porterà per primo un colpo a segno.

## Art. 9. Criteri di giudizio

### Art. 9.1 Giudizio di una tecnica valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di fighting ball quando:

- a) è portata con forma corretta;
- b) è corretta nella distanza;
- c) è controllata a bersaglio;
- d) è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica);

**N.B.** Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di velocità, equilibrio, **controllo del contatto**. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica dove lo sguardo è altrove.

Un atleta può, in ogni momento in accordo con il coach, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa o facendo gettare dal coach la spugna. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario".

### Art. 9.2 Richiami e Penalità

Richiamo verbale, solo come avvertimento bonario

- a) **1° Avvertimento/richiamo** = (si segnala al tavolo giuria)
- b) **2° penalità** = 1 minus point (si segnala al tavolo giuria)
- c) **3° penalità** = 1 minus point (si segnala al tavolo giuria)
- d) **4° penalità** = squalifica
- e) nel caso in cui l'atleta perde la propria pallina viene sottratto 1 (uno) punto.

### Art. 9.3 Uscite dal quadrato

Si intende quell'azione volontaria da parte del combattente di uscire volontariamente con entrambi i piedi fuori del quadrato pertanto verrà segnalata dall'arbitro.

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il *tempo*, consultarsi con i due colleghi e poi segnalare la penalizzazione.

- a) **1° uscita** = segnalazione
- b) **2° uscita** = 1 minus point
- c) **3° uscita** = 1 minus point
- d) **4° uscita** = perdita dell'incontro

## **Art. 10. Il Coach**

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo da un coach che ha l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

Il coach ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta con i colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

È tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto verrà lui impartito dal Capo Commissione.

Il coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.

È responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

Deve astenersi dall'incitare il suo atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Il coach che contravviene alle predette norme, potrà essere richiamato, allontanato dal quadrato o causare la squalifica del suo atleta.

Il coach è autorizzato a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorga che il suo combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.