



# KUNG FU - LEI TAI

COMBATTIMENTO LIBERO TRADIZIONALE CINESE

## REGOLAMENTO CONTATTO LEGGERO E' CONTATTO PIENO

PER I PRINCIPIANTI IL CONTATTO DEVE ESSERE LEGGERO. NOTA: LA LEVA ARTICOLARE DEVE ESSERE ESCLUSIVAMENTE DI BLOCCAGGIO NON DI ROTTURA, NON LUSSAZIONE, COMUNQUE NON DEVE CAUSARE NESSUN DANNO ALL'AVVERSARIO: MASSIMO CONTROLLO.

N.B. SOLO PER PROFESSIONISTI. CONTATTO PIENO E' AMMESSO IL K.O.

Tutti coloro che avranno durante gli Incontri un comportamento poco Sportivo saranno Squalificati dopo il terzo richiamo da parte del Giudice.

Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico. ( PER LE DISCIPLINE CHE PREVEDONO IL KO : EEG elettro encefalo gramma, controllo della retina "fundus oculi", visita neurologica ). L'atleta verrà chiamato tre volte, per prepararsi, e per essere sottoposto al Controllo Protezioni . Dopo il terzo avviso se l'atleta non si presenta subito verrà Squalificato. L'atleta potrà essere accompagnato nell'area di gara da un Coach, i quali non possono assolutamente parlare, né incitare l'Atleta.

Tipo di competizione

Per principianti il Combattimento agonistico e continuato con contatto leggero e controllato, no K.O..

N.B. Per professionisti il combattimento e continuato a contatto pieno con K.O.

-Una volta raggiunta la posizione "clinch" è possibile continuare il combattimento con tecniche di lotta, leve e colpi dello stile praticato, per un tempo massimo di 5 secondi. SE IN QUESTI 5 SECONDI SI CADE SI CONTINUA A COMBATTERE A TERRA PER ALTRI 5 SECONDI SENZA COLPIRE. (SE NON SI CADE AL 5° SECONDO C'E' LO STOP ARBITRALE.)

**N.B. PER IL CONTATTO PIENO SONO PREVISTI I COLPI ANCHE DURANTE LA LOTTA A TERRA, -A DISTANZA E NEL CLINCH SE SI COLPISCE CON COLPI A CASO L'ATLETA VERRA' IMMEDIATAMENTE SQUALIFICATO I COLPI DEVONO ESSERE RIGUARDANTE IL KUNG FU PRATICATO (MASSIMA TECNICA) È possibile la vittoria per immobilizzazione con leve articolari di bloccaggio.**

LEI TAI PRINCIPIANTI (DA 2° A 4° ANNI DI PRATICA)

LEI TAI PROFESSIONISTI ( DAL 5° ANNO DI PRATICA IN POI )

Tale tipo di combattimento dovrà essere il più vicino possibile al combattimento kung fu wu shu tradizionale cinese; l'atleta dovrà quindi utilizzare tecniche e caratteristiche proprie di ogni stile ma evitare banali "scimmiettamenti" L'incontro è suddiviso da 2 round da 2 minuti.

Divise Atleti

La divisa per il combattimento Lei Tai degli atleti dovrà essere quella tradizionale e conforme a quella dichiarata dal responsabile della scuola nel programma, presentato alla commissione tecnica W.K.F

L'atleta deve essere scalzo e l'uniforme comunque composta da pantaloni lunghi. È vietato il torso nudo.

#### **PRINCIPIANTI -- LE PROTEZIONI**

Guanti aperti. (guantini kumite)

Caschetto SENZA grata.

Para tibia completo tallone aperto

Conchiglia

Paradenti

#### **PROFESSIONISTI - LE PROTEZIONI**

Guanti con dita aperte (guantini kumite)

Conchiglia

Paradenti facoltativo

#### **Bersagli consentiti.**

Tecniche consentite:

Proiezioni e le spazzate.

Tecniche di forbice (sui livelli di gambe - busto - capo).

Leve articolari di bloccaggio.

#### **Pool arbitrale**

La pool arbitrale è composta da un arbitro centrale , da un minimo di due ad un massimo di quattro arbitri d'angolo per ogni area di gara che si disporranno agli angoli dell'area di gara stessa. Gli arbitri d'angolo assegneranno i punteggi ai contendenti durante lo svolgimento della competizione, annotandoli su appositi cartellini che alla fine del 2° round verranno consegnati al Tavolo di Giuria.

#### **Tecniche da 1 PUNTO.**

○ Tutte le tecniche di proiezione che comportano la caduta sia dell'atleta che proietta sia del proiettato,

○ Tutte le tecniche di proiezione eseguite in modo non preciso e confusionario (sporche).

Per Pugno allo Stomaco, al Viso, Calcio Circolare al Quadricipite Esternamente e Internamente (con gamba a terra), se viene colpita la Gamba quando è sollevata da terra non c'è punto; Calci allo Stomaco, ginocchiate al busto.

### Tecniche da 2 PUNTI.

○ Tutte le tecniche di proiezione che vengono eseguite in modo corretto e preciso ma con la caduta di entrambi gli atleti (tecnica pulita).

○ Forbice;

Per qualsiasi Calcio al Viso, per qualsiasi Calcio al Volo allo Stomaco

### Tecniche da 3 PUNTI.

○ Tutte le tecniche al volo al tronco, vedi per esempio tecniche di forbici;

○ Tutte le tecniche di proiezione che portano un solo atleta a terra (es. proiezioni in aggancio su tecnica di calcio, spazzate, proiezioni corpo a corpo o scivolata dell'atleta);

○ Tecniche di "sacrificio";

○ All'atleta che proiettato riesce a sua volta a proiettare l'avversario.

3 Punti = per qualsiasi Calcio saltato al Viso

N.B. Nel giudizio complessivo si terrà conto della capacità dell'atleta di mantenere un modo di combattere tecnico tradizionale per tutto l'incontro; tale giudizio sarà comunque "marziale" e non "estetico" (esempio: una tecnica per quanto bella e pulita sia, se non a segno non va considerata).

Se alla fine del 2° round la segnalazione degli arbitri d'angolo sarà pari, l'arbitro centrale assegnerà la vittoria. o ci sarà il 3 round

VINCE IL ROUND Per immobilizzazione con tecnica di bloccaggio dell'avversario per più di 5 secondi.

### Categorie di peso LEI TAI

**0.1** Categoria -48Kg (<48Kg);

**0.2** Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);

**0.3** Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);

**0.4** Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);

**0.5** Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);

**0.6** Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);

**0.7** Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);

**0.8** Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg),

**0.9** Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);

**0.10** Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);

**0.11** Over +90Kg (> 90Kg).