



E.W.I.F.
ENDAS WARRIORS INTERSTYLE FIGHTING
(REGOLAMENTO NAZIONALE PER COMPETIZIONI LIGHT CONTACT)

Capitolo 1: Norme generali.....	pag.2
Capitolo 2: colpi, attribuzione punteggio e penalità.....	pag.5
Capitolo 3: Sistemi di verbalizzazione, vincitore e perdente, classifiche.....	pag.8
Capitolo 4: Composizione e doveri degli arbitri.....	pag.10
Capitolo 5: Commissione d'appello, componenti e doveri.....	pag.13
Capitolo 6: Organizzazione della competizione e verbalizzazione.....	pag.14
Capitolo 7: Area di gara e strumentazione.....	pag.15
Capitolo 8: Richiami e gesti.....	pag.16
REGOLAMENTO TECNICO ORGANIZZATIVO E.W.I.F.....	pag.28

CAPITOLO 1 – NORME GENERALI

Articolo 1 – Tipi di competizione

Prove individuali e di squadra con sistema di competizione Round-Robin (girone all'italiana) e/o Knock-out (eliminazione diretta), a secondo il tipo di competizione organizzata.

Articolo 2 – Metodo di competizione

Si adotta la formula del vincitore di **2(due) round su 3(tre)** ; ogni **round** ha la durata di **2(due)** minuti. Il riposo previsto tra due round è di **1(uno)** minuto.

Articolo 3 – Condizioni e requisiti per la partecipazione all' E.W.I.F.

3.1 - L'atleta deve presentare il proprio tesserino rilasciato dall' **ENDAS** valido per l'anno sociale in corso con un documento d'identità valido.

3.2 - L'atleta deve obbligatoriamente presentare un **certificato assicurativo integrativo**.

3.3 - L'atleta deve rilasciare un regolare certificato di superamento del test medico agonistico entro 20 giorni prima delle verifiche effettuate sul luogo di competizione.

Articolo 4 – Categorie di età e di peso

Maschile e Femminile:

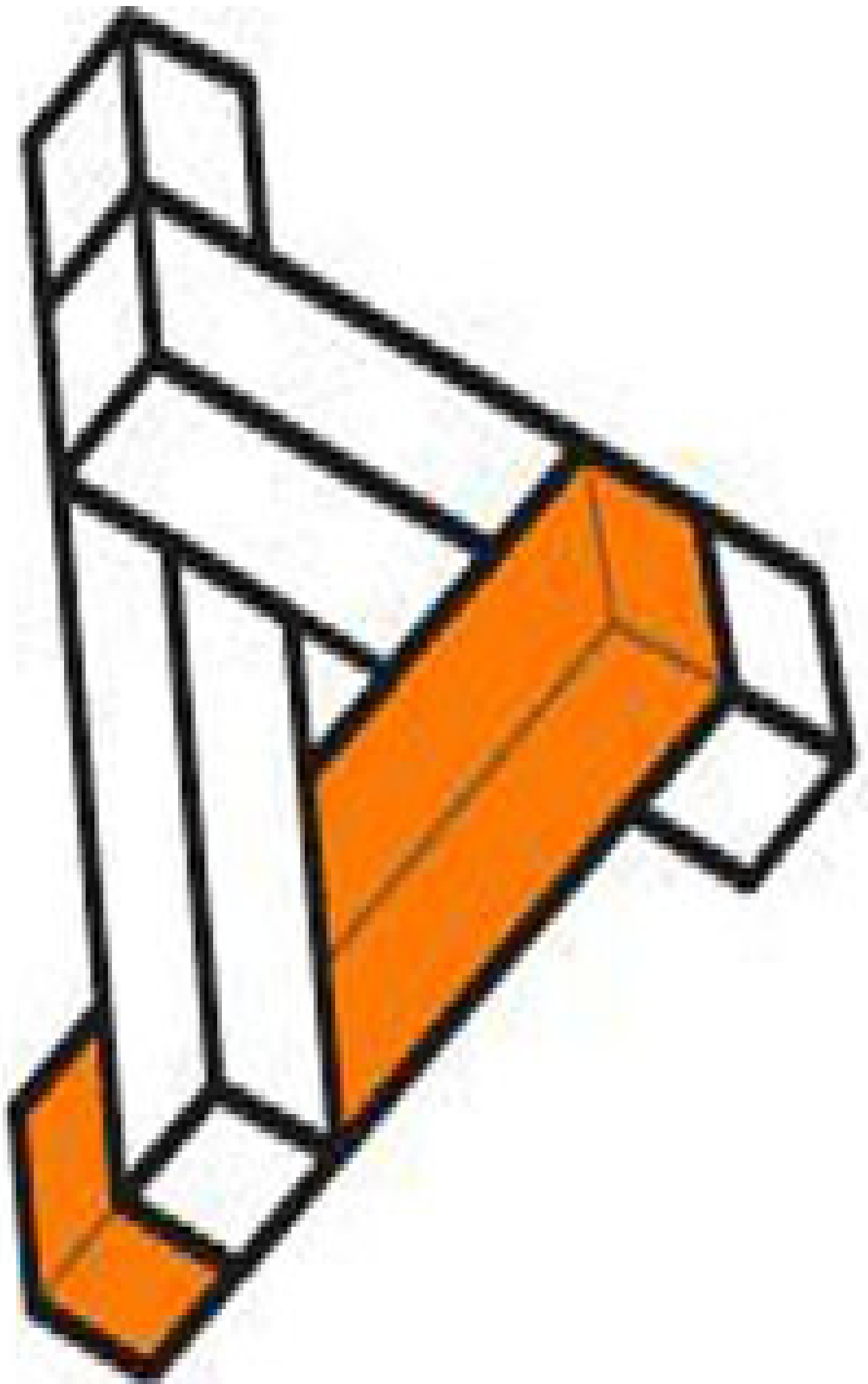
SP - SPERANZE : dai 14 ai 16 anni compresi

JU - JUNIORES : dai 17 ai 21 anni compresi

SE - SENIORES : dai 22 ai 35 anni compresi

OV - OVER : dai 36 anni in poi

SPERANZE 14/15 anni		JUNIORES 17/21 anni		SENIORES 22/35 anni		OVER 36/45 anni	
Maschile	Femminile	Maschile	Femminile	Maschile	Femminile	Maschile	Femminile
40 > 45 kg	36 > 40 kg	45 > 50 kg	45 > 50 kg	45 > 50 kg	45 > 50 kg	45 > 50 kg	45 > 50 kg
- 50 kg	- 44 kg	- 56 kg	- 56 kg	- 56 kg	- 56 kg	- 56 kg	- 56 kg
- 56 kg	- 49 kg	- 62 kg	- 62 kg	- 62 kg	- 62 kg	- 62 kg	- 62 kg
- 62 kg	- 54 kg	- 68 kg	- 68 kg	- 68 kg	- 68 kg	- 68 kg	- 68 kg
- 68 kg	- 60 kg	- 74 kg	- 74 kg	- 74 kg	- 74 kg	- 74 kg	- 74 kg
- 74 kg	- 66 kg	- 82 kg		- 82 kg		- 82 kg	
		- 90 kg		- 90 kg		- 90 kg	
		+ 90 kg		+ 90 kg		+ 90 kg	



Articolo 5 – Operazioni di peso

5.1 – Sono ammessi alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni citate nell'**articolo 3**, presentando la propria tessera nazionale **ENDAS** e documento d'identità valido.

5.2 – Le operazioni di peso degli atleti vengono effettuate dal gruppo arbitrale nominato. Può assistere alle operazioni di peso solo **un (1) Responsabile** per Società limitatamente ai propri atleti.

5.3 – Gli atleti vengono pesati una sola volta, il giorno stesso della competizione, in slip o pantaloncini, nel luogo e negli orari designati, con tolleranza di **500gr** (maschi e femmine).

5.4 – Le operazioni di peso degli atleti devono avvenire prima dell'inizio della competizione con orario designato e devono concludersi tassativamente entro **un'(1)ora** dall'inizio delle attività.

5.5 – Un atleta, il cui peso non sia conforme ai requisiti della categoria e che non possa raggiungere il peso dichiarato entro il limite previsto per le operazioni, non è ammesso alle competizioni. **(Campionati nazionali)**

NOTA: Per le competizioni a livello Regionale è ammesso il cambio di categoria.

Articolo 6 – Sorteggi

I sorteggi vengono effettuati dopo le operazioni di peso, dal gruppo organizzatore; Possono assistere gli allenatori o responsabili delle Società partecipanti.

Articolo 7 – Abbigliamento degli atleti e protezioni

7.1 – Ogni atleta può indossare l'uniforme della propria arte.

Non sono ammessi pantaloncini corti.

7.2 - Le protezioni obbligatorie sono :

- Guantoni a mano aperta
- Caschetto senza grata
- Corpetto
- Paraseno (per categoria femminile)
- Conchiglia
- Paradenti
- Paratibie con paradiedi

7.3 - La differenziazione degli atleti concorrenti in pedana avviene tramite l'utilizzo di cinture rossa e nera;

7.4 – Gli atleti sono tenuti a presentarsi in pedana con soddisfacente livello di igiene personale e con taglio corto delle unghie dei piedi e delle mani ed indossando ai piedi dei calzini.

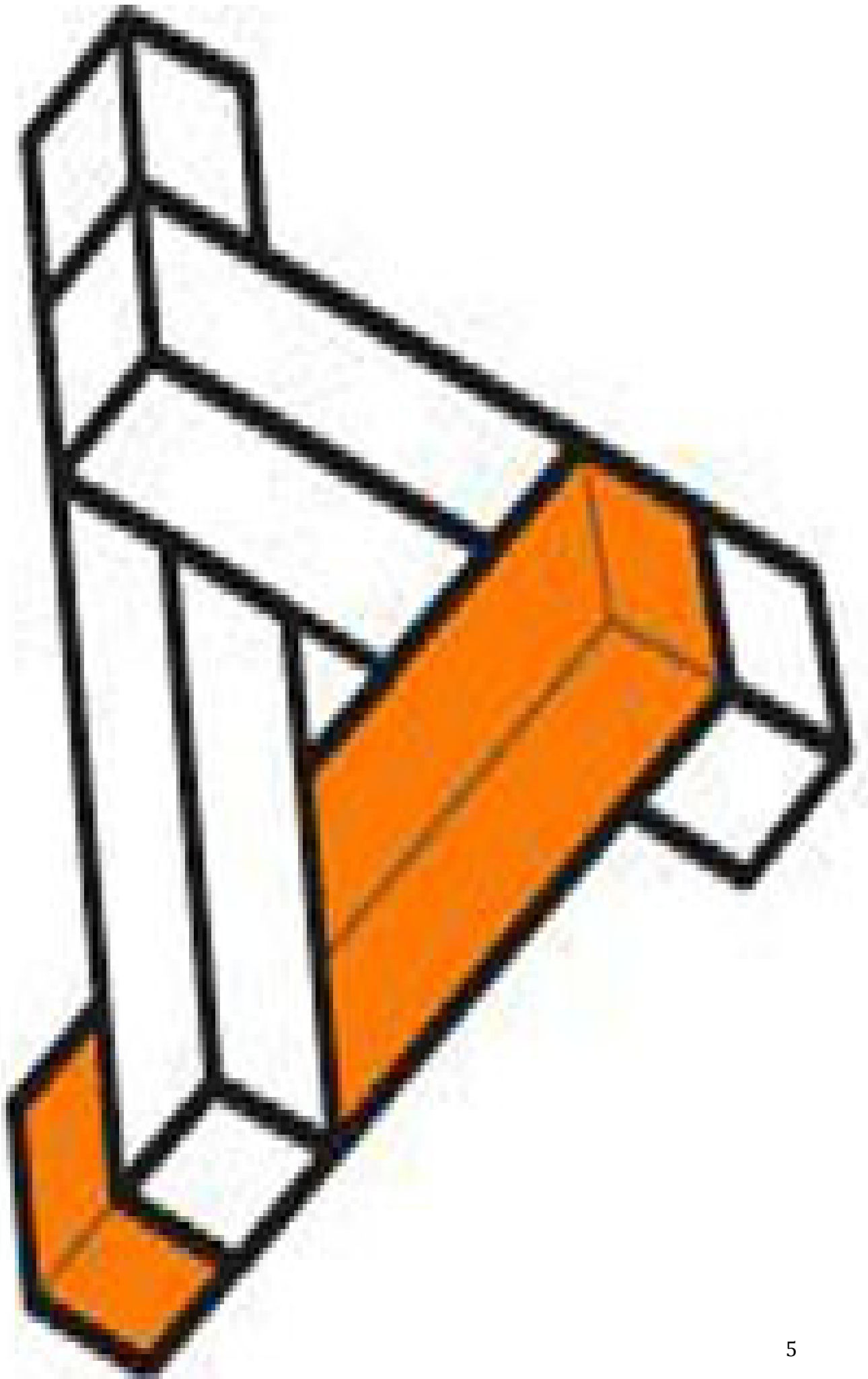
Articolo 8 – Protocollo di gara

8.1 – Ogni atleta può utilizzare la forma di saluto della propria Arte.

8.2 – Al momento della presentazione gli atleti saluteranno il pubblico.

8.3 – Prima dell'inizio del 1° **round**, gli atleti devono rivolgere il saluto al giudice di pedana e salutarsi reciprocamente.

8.4 - Al momento dell'annuncio del risultato dell'incontro, gli atleti si scambieranno le posizioni; dopo l'annuncio, si saluteranno reciprocamente, poi saluteranno il giudice di pedana.



Articolo 9 – Altre disposizioni concernenti la competizione

9.1 – Gli ufficiali di gara devono concentrarsi sulla competizione evitando distrazioni. Devono restare alle postazioni assegnate fino a che non sia dato loro il permesso di alzarsi da parte del capo giudice.

9.2 – I concorrenti sono tenuti al rispetto dei Regolamenti di Gara, degli Ufficiali di Gara e conformarsi alle loro decisioni. Le risse, le imprecazioni, il gettare via le protezioni ed altri gesti effettuati per dimostrare disappunto, sono **assolutamente** vietati e possono essere soggetti ad **ammonizioni e/o squalifica**.

9.3 – L'allenatore ed il medico della squadra resteranno alle postazioni loro assegnate e potranno parlare, massaggiare e prendersi cura del proprio atleta, solo durante il minuto di riposo tra i due **round**. Suggerimenti e consigli al proprio atleta non sono ammessi durante l'incontro e non è consentito urlare;

Nel caso di comportamento scorretto o provocazione di distrazioni nei riguardi di arbitri o atleti, gli arbitri possono allontanarli dalle vicinanze dell'area di gara e di conseguenza penalizzare il proprio atleta.

9.4 – Gli atleti non possono abbandonare la pedana (a meno che non abbiano riportato lesioni) e/o togliere le protezioni (ad eccezione di caschetto e paradenti) prima dell'annuncio di fine incontro.

9.5 – Il doping e la somministrazione di ossigeno sono **categoricamente vietati**.

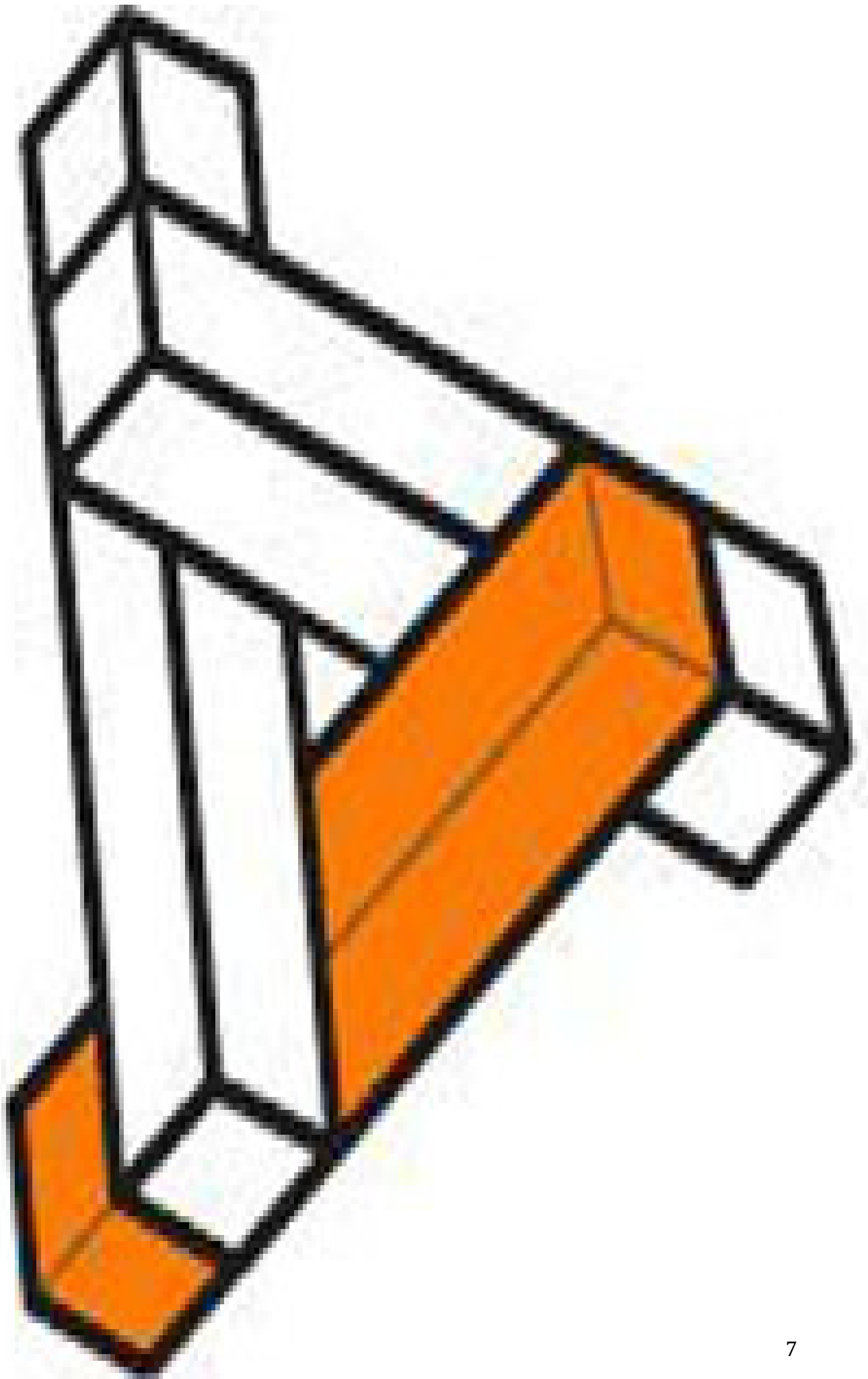
Articolo 10 – Abbandono

10.1 – In caso di evidente disparità tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un atleta, il segno di abbandono può essere mostrato dall'atleta stesso peralzata di mano o dal proprio allenatore col classico "lancio della spugna".

10.2 – L'impossibilità, da parte di un atleta, di proseguire l'incontro a causa di un infortunio, malore, o di peso non conforme ai requisiti, viene considerato come abbandono; non gli sarà più permesso di continuare la competizione, ma, comunque, verranno mantenuti i risultati e le classifiche acquisite nei precedenti incontri.

10.3 – Un atleta che, prima di un incontro, non si presenti quando il suo nome sia stato ripetuto tre volte nel corso dell'appello, o che, dopo questo, si allontani senza permesso e non si presenti sul campo di gara in tempo per la competizione, viene considerato come abbandono della gara senza giustificato motivo.

10.4 – Un atleta che abbandoni la competizione senza giustificato motivo, verrà privato del risultato conseguito nei precedenti incontri.



CAPITOLO 2 – COLPI, ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO E PENALITA'

Articolo 11 – Colpi

Possono essere utilizzate tecniche di attacco e di difesa di qualsiasi stile o Arte. Ogni tecnica che tocchi il bersaglio deve essere controllata.

Articolo 12 – Colpi VALIDI

Le parti valide per essere colpite sono : testa, busto e gamba.

Articolo 13 – Colpi NON VALIDI

Le parti non valide per essere colpite sono: Nuca, collo, articolazioni (gomito, ginocchio) e genitali.

Articolo 14 – Colpi e azioni PROIBITE

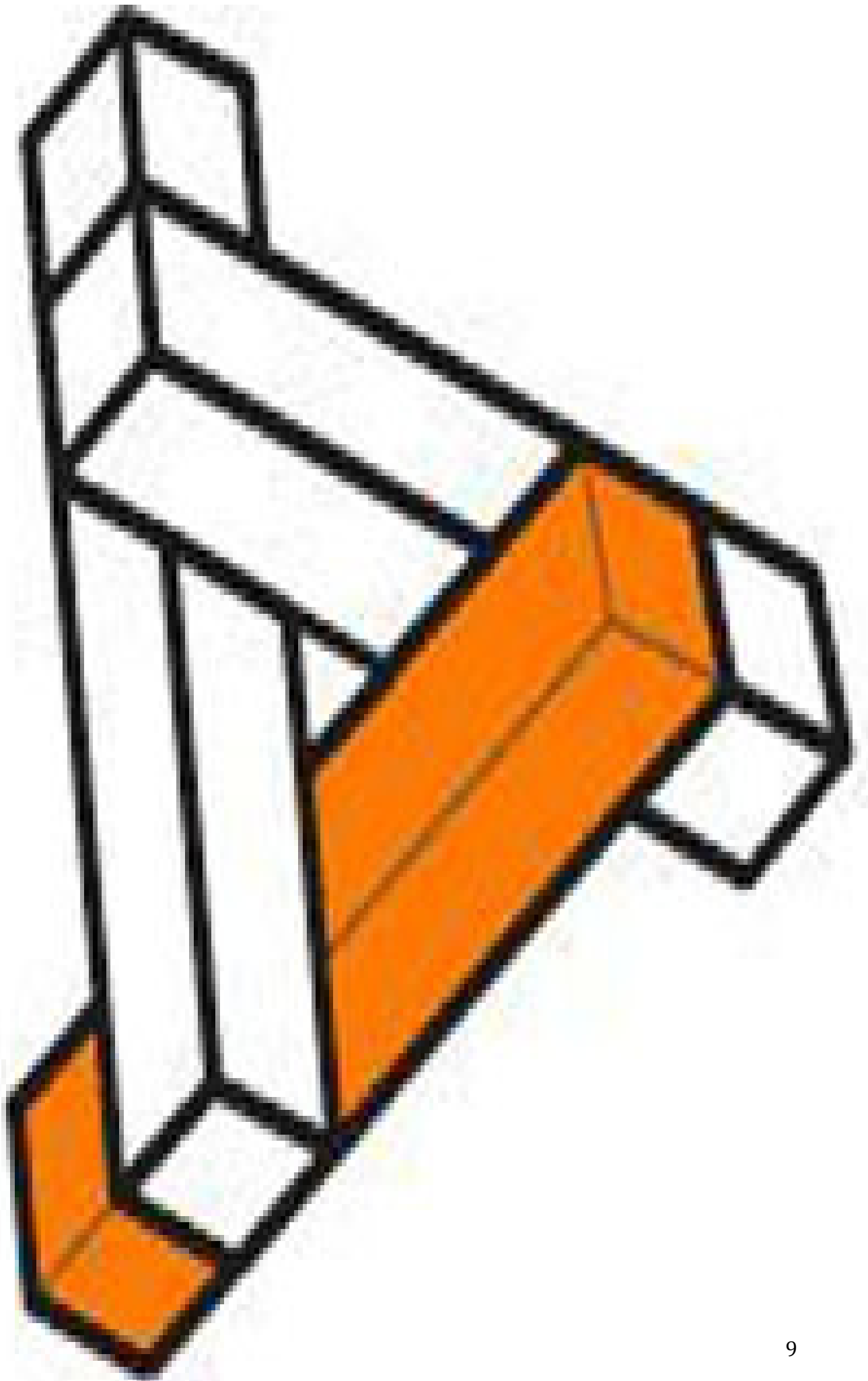
Sono proibite le seguenti azioni e colpi:

- a) colpire l'avversario senza alcun controllo affondando il colpo;
- b) Attaccare l'avversario con la testa, il ginocchio, i gomiti o entrare in leva sulle articolazioni;
- c) Esecuzione di spazzate contro l'articolazione. (E' ammessa invece, la spazzata a favore di articolazione);
- d) Colpo diretto su ginocchio o gomito; (squalifica diretta)
- e) Mordere o graffiare;
- f) Far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana;
- g) Colpire l'avversario, caduto sul tappeto, con qualsiasi tecnica di pugno o calcio;
- h) Parlare durante l'incontro o gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
- i) Perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- j) Uscire deliberatamente dal luogo di gara;
- k) Buttarsi a terra senza ragione;
- l) Spingere, senza tecnica, l'avversario per portarlo fuori pedana;
- m) Girare la schiena su azione dell'avversario
- n) Lanciare tecniche cieche (per tecnica cieca si intende una tecnica in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti verso il bersaglio).

Articolo 15 – Criteri per l'attribuzione del punteggio

I giudici dovranno giudicare un incontro di Light Contact ed attribuire punteggio in base alla validità delle tecniche e cioè:

- a) quando la tecnica è lanciata in forma corretta;
- b) quando la tecnica è dinamica, contiene cioè forma, potenza, velocità e precisione.
- c) Quando la tecnica va nettamente a segno (quindi non sia stata bloccata o deviata o schivata) su una parte valida del corpo
- d) Quando l'atleta, nell'imminenza dell'andare a segno (con nessun tipo di deviazione, bloccaggio o schivaggio dell'avversario) con una tecnica troppo slanciata, riesce a fermare il colpo a giusta distanza per salvaguardia dell'avversario



Articolo 15 – Attribuzione di 2(due) punti

Un atleta si aggiudica **2(due)** punti quando:

- a) L'avversario esce/cade fuori pedana (non è consentito spingere senza tecnica);
- b) Proietta l'avversario al tappeto rimanendo in piedi (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi);
- c) Colpisce l'avversario con tecnica di calcio alla testa o al busto;
- d) Proietta al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi;

Articolo 16 – Attribuzione di 1(uno) punto

Un atleta si aggiudica **1(uno)** punto quando:

- a) colpisce l'avversario con tecnica di pugno in testa o al busto;
- b) colpisce l'avversario con tecnica di gamba sulla coscia (il piede della gamba colpita deve essere a terra, se sollevato non dà punteggio)
- c) utilizzando tecniche di presa, entrambi gli atleti cadono sul tappeto in successione ma l'avversario si rialza per ultimo;
- d) Proietta al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente;
- e) All'avversario viene assegnata "passività" (8+8 secondi)
- f) L'avversario cade al tappeto intenzionalmente e vi rimane per più di tre secondi;
- g) L'avversario viene ammonito.

Articolo 17 – Nessun punto attribuito

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando:

- a) durante il combattimento non vengono impiegate tecniche o colpi in modo chiaro ed evidente;
- b) entrambi gli atleti cadono o finiscono fuori pedana simultaneamente;
- c) un atleta cade a terra come mezzo di combattimento;

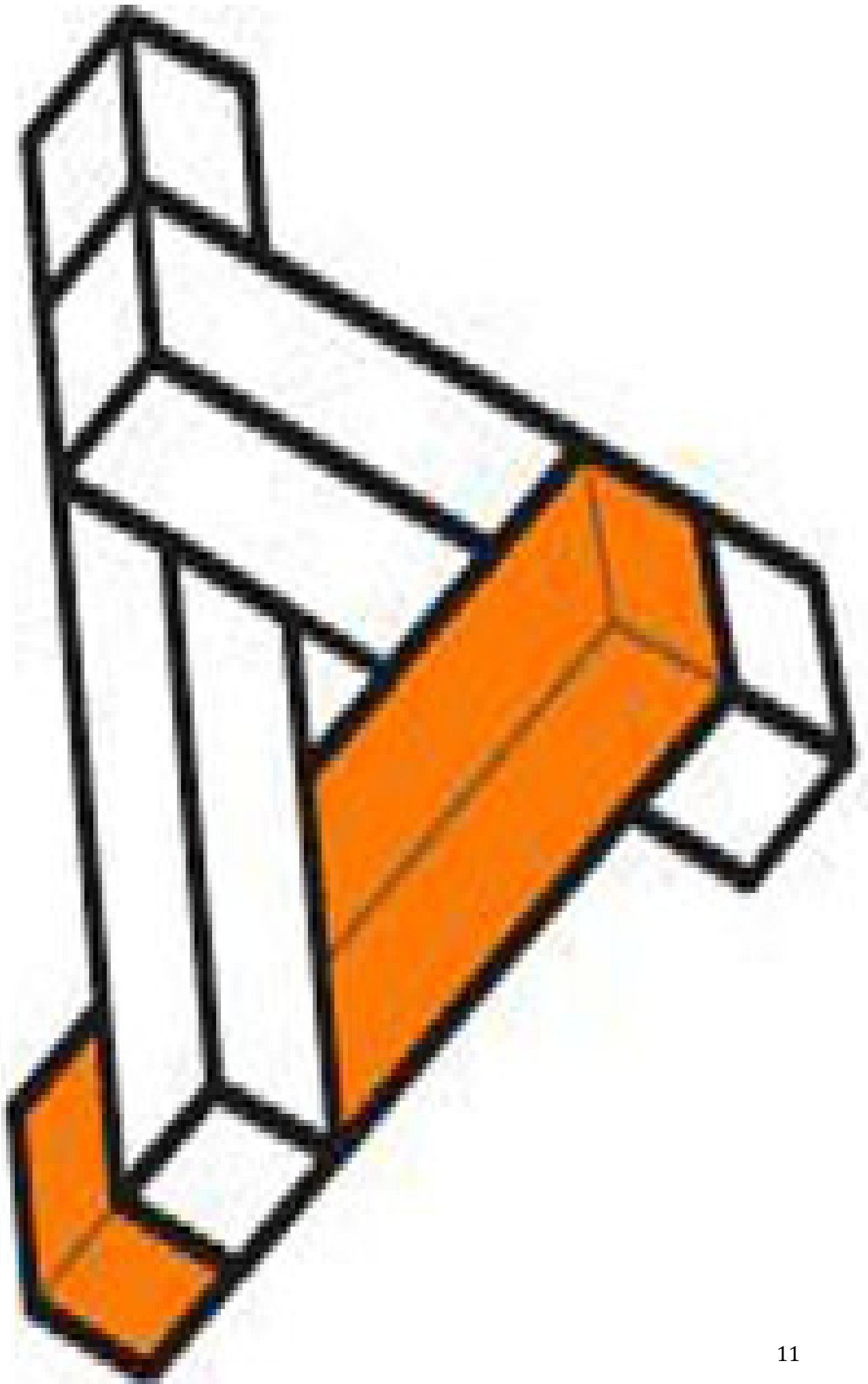
Articolo 18 – Falli

18.1 - Vengono ritenuti **Falli Tecnici** le seguenti azioni:

- a) Richiedere un *time-out* quando ci si trovi in una posizione di svantaggio;
- b) Ritardare deliberatamente il combattimento
- c) Comportamento antisportivo nei confronti del giudice di pedana e mancato rispetto delle sue decisioni;
- d) Entrare in pedana senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
- e) Simulazione di eccessiva potenza nel colpo subito o per colpo non valido.

18.2 - Vengono ritenuti **Falli Personali** le seguenti azioni:

- a) Attaccare l'avversario prima del segnale "*Start/Fight*" o dopo il segnale "*Stop*";
- b) Colpire l'avversario su parti proibite;
- c) Colpire l'avversario utilizzando colpi proibiti.



Articolo 19 – Penalità, Ammonizioni e Squalifica

19.1 – Si riceverà n° **1(uno)** punto di penalità per ogni ammonizione ricevuta;

19.2 - Verrà assegnata un' ammonizione per **fallo tecnico (art. 18.1)** commesso;

19.3 - Verrà assegnato un richiamo per **fallo personale (art. 18.2)** commesso;

19.4 – L'atleta che accumula un totale di **6(sei)** punti di penalizzazione sarà squalificato, perdendo l'incontro.

19.5 – Un atleta che intenzionalmente lede l'avversario, sarà squalificato da tutta la competizione ed i risultati ottenuti nella competizione stessa saranno cancellati.

19.6 – Un atleta che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante la pausa di riposo, sarà squalificato da tutta la competizione ed i risultati ottenuti nella competizione stessa saranno cancellati.

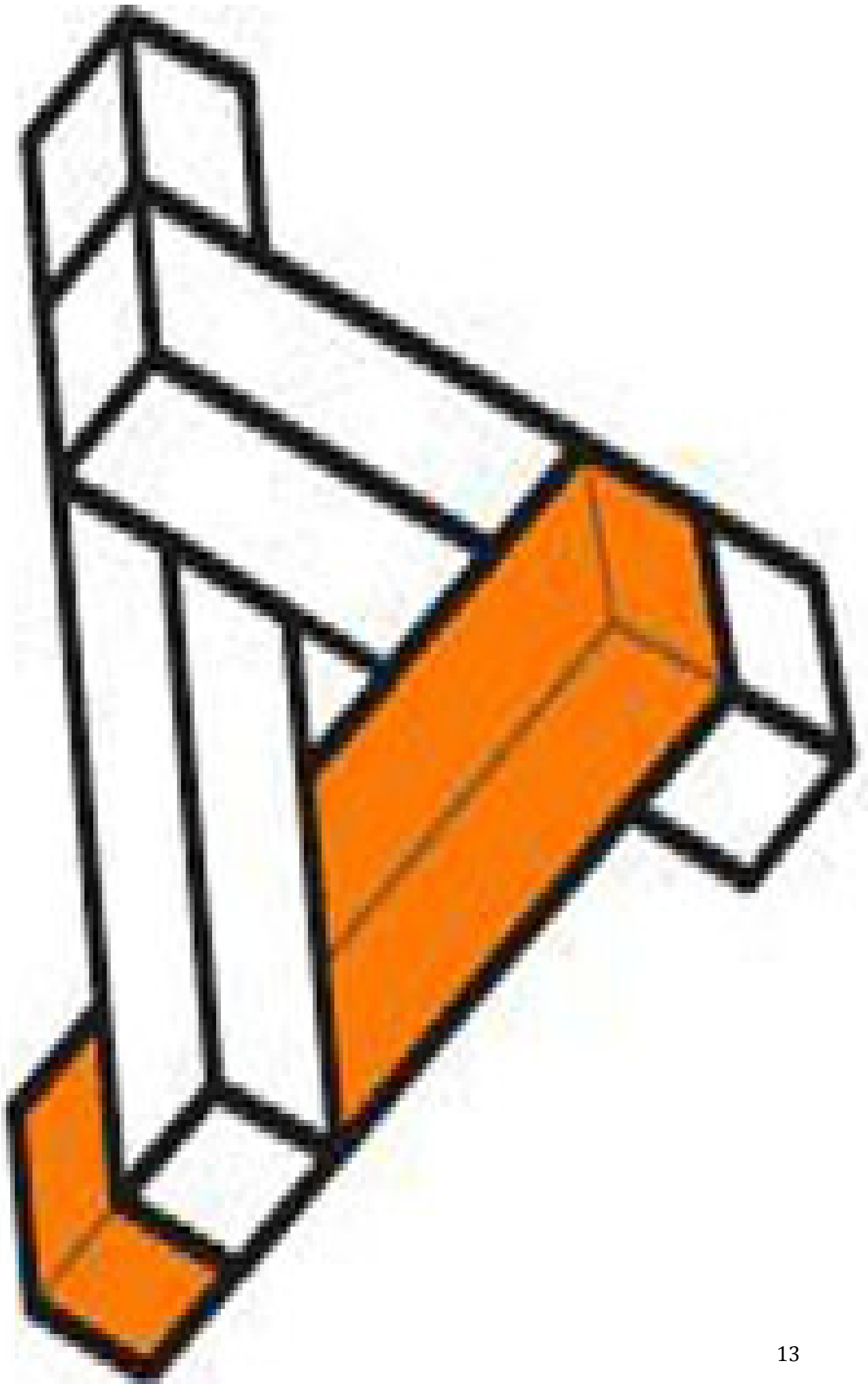
19.7 – Un atleta che ripetutamente lancia tecniche con eccesso di potenza, sarà squalificato da tutta la competizione ed i risultati ottenuti nella competizione stessa saranno cancellati.

Articolo 20 – Sospensione del combattimento

Il combattimento viene sospeso (con obbligo di "pausa" del cronometro)

nel caso in cui si verifichi uno dei seguenti casi:

- a) Un atleta finisce al tappeto o al di fuori della pedana;
- b) Se viene attribuita una penalità ad un atleta;
- c) Se viene leso uno degli atleti;
- d) Se gli atleti si trattengono per le braccia o "legano" senza attaccare, o legano per più di **2(due)** secondi
- e) Se un atleta cade sul tappeto intenzionalmente e vi resta per più di **3(tre)** secondi;
- f) Se un atleta, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obiettivo impedimento;
- g) Se il capo giudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;
- h) Se si verificano problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo;
- i) Se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'area di gara;
- j) Se un atleta mostri continuata passività dopo otto secondi dall'aver ricevuto l'ordine di combattere.



CAPITOLO 3 – SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE

Articolo 21 – Sistemi di verbalizzazione

21.1 – L'ammonizione, il richiamo, la squalifica e la passività sono segnalati rispettivamente con i simboli: "A", "X", "O", "V".

21.2 – I giudici laterali, seguendo i "Criteri di attribuzione del punteggio"(art. 15), prenderanno nota dei punteggi acquisiti e dei falli commessi da ciascun concorrente nel rispetto delle decisioni del giudice di pedana. Alla fine di ogni **round**, registreranno sugli appositi tabulati i punti dei concorrenti stessi.

21.3 – In caso di *Round-Robin*, l'addetto alla verbalizzazione segnerà, sul foglio di punteggio, **2(due)** punti al vincitore di ogni incontro e **0(zero)** punti al perdente, o **1(uno)** punto ad atleta in caso di parità.

Articolo 22 – Vincitore e Perdente

22.1 – Vittoria assoluta dell'incontro.

a) Si assegna la vittoria dell'incontro nel caso di evidente disparità tra i due atleti: il giudice di pedana, con approvazione del capo giudice, può proclamare vincitore dell'incontro l'atleta più forte.

b) Se durante l'incontro un atleta viene colpito senza che vi sia azione fallosa ed a seguito di ciò lo si conti fino a **10(dieci)**, il suo avversario è vincitore dell'incontro.

22.3 – Il risultato di ogni incontro verrà determinato in accordo con i giudizi emessi dai giudici laterali.

22.4 – Vincitore o Perdente del round

a) Un atleta si aggiudica il **round** se il suo avversario esce fuori dalla pedana per 2(due) volte nel corso dello stesso Round (anche un solo piede fuori il limite è conteggiato come fuori pedana).

b) Se in un **round** entrambi gli atleti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore del **round** verrà deciso in base al seguente criterio:

1) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami nel **round**;

2) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni nel **round**;

3) vince il **round** colui che abbia il minor peso corporeo (in base a quanto registrato il giorno della misurazione del peso)

4) Se i precedenti punti rimangono invariati, verrà dichiarata la parità

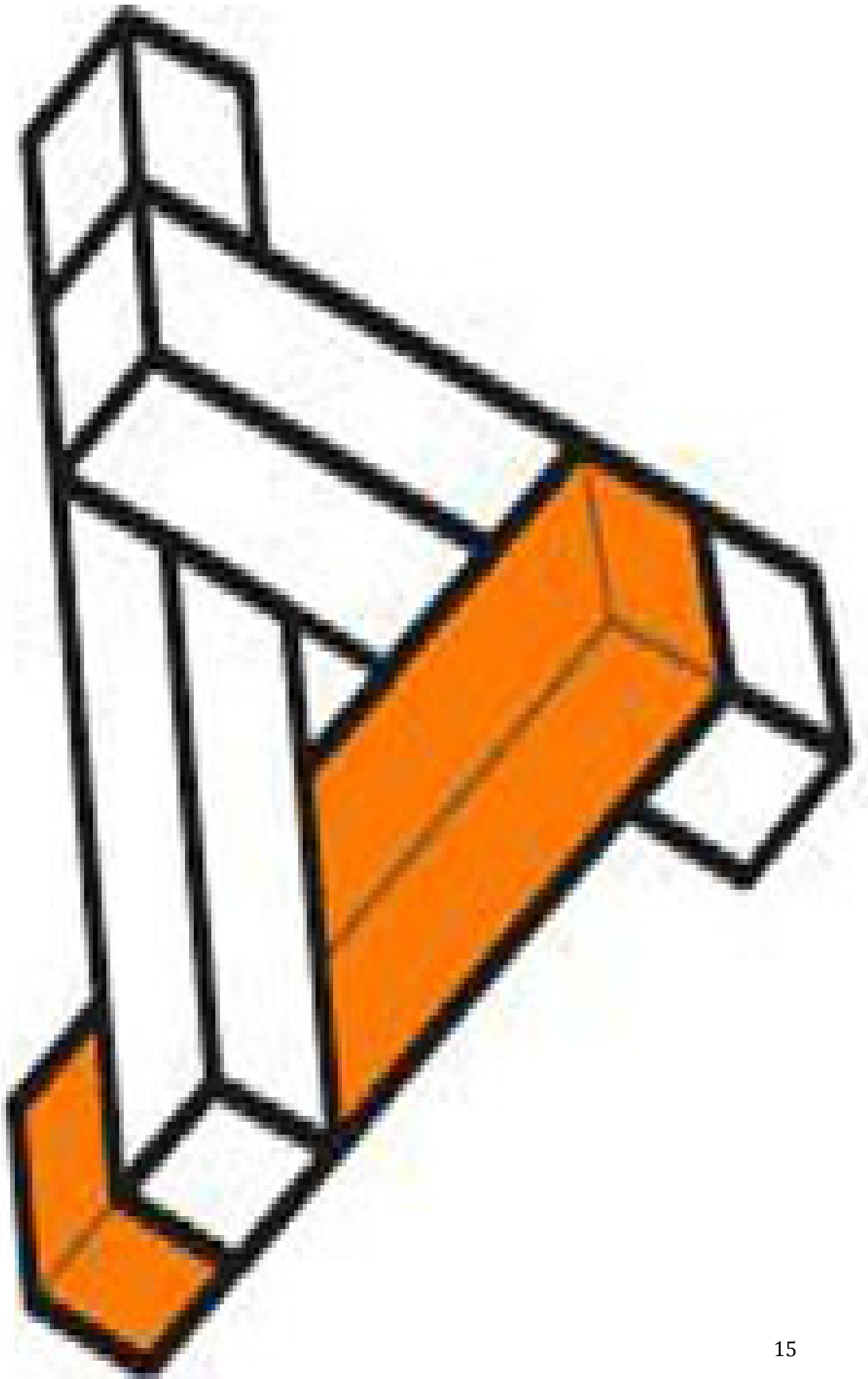
22.5 – Vincitore dell'incontro

a) Vince l'**incontro** l'atleta che si aggiudichi i primi **2(due) round**.

b) Un atleta vincerà l'incontro se il proprio avversario ha subito lesioni o accusi malore nel corso del combattimento e, come risultante da accertamento medico, sia impossibilitato a continuare l'incontro.

c) Se durante il combattimento un atleta finga di essere stato leso a seguito di azione fallosa dell'avversario e, l'inganno viene riscontrato dal responsabile medico, l'avversario viene immediatamente dichiarato vincitore dell'incontro.

d) Se durante il combattimento un atleta viene leso a seguito di azione fallosa dell'avversario che lo impossibilita a continuare l'incontro, e ciò sia accertato dal responsabile medico, l'atleta ferito vincerà l'incontro ma non potrà più continuare la competizione (mantenendo comunque i risultati ottenuti).



- e) In caso di **round-robin**, se i due atleti hanno vinto lo stesso numero di **round** in un incontro, il vincitore verrà proclamato in base al seguente criterio:
- 1) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami nel **round**;
 - 2) vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni nel **round**;
 - 3) vince il **round** colui che abbia il minor peso corporeo (in base a quanto registrato il giorno della misurazione del peso)
 - 4) Se i precedenti punti rimangono invariati, verrà dichiarata la parità
- d) In caso di **Knock-out**, se i due atleti vincono lo stesso numero di **round** in un incontro, il vincitore verrà proclamato in base al seguente criterio:
- 1) Vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami nell'incontro;
 - 2) Vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni nell'incontro;
 - 3) Se rimane ancora una situazione di parità sarà aggiunto **1(uno) round**.

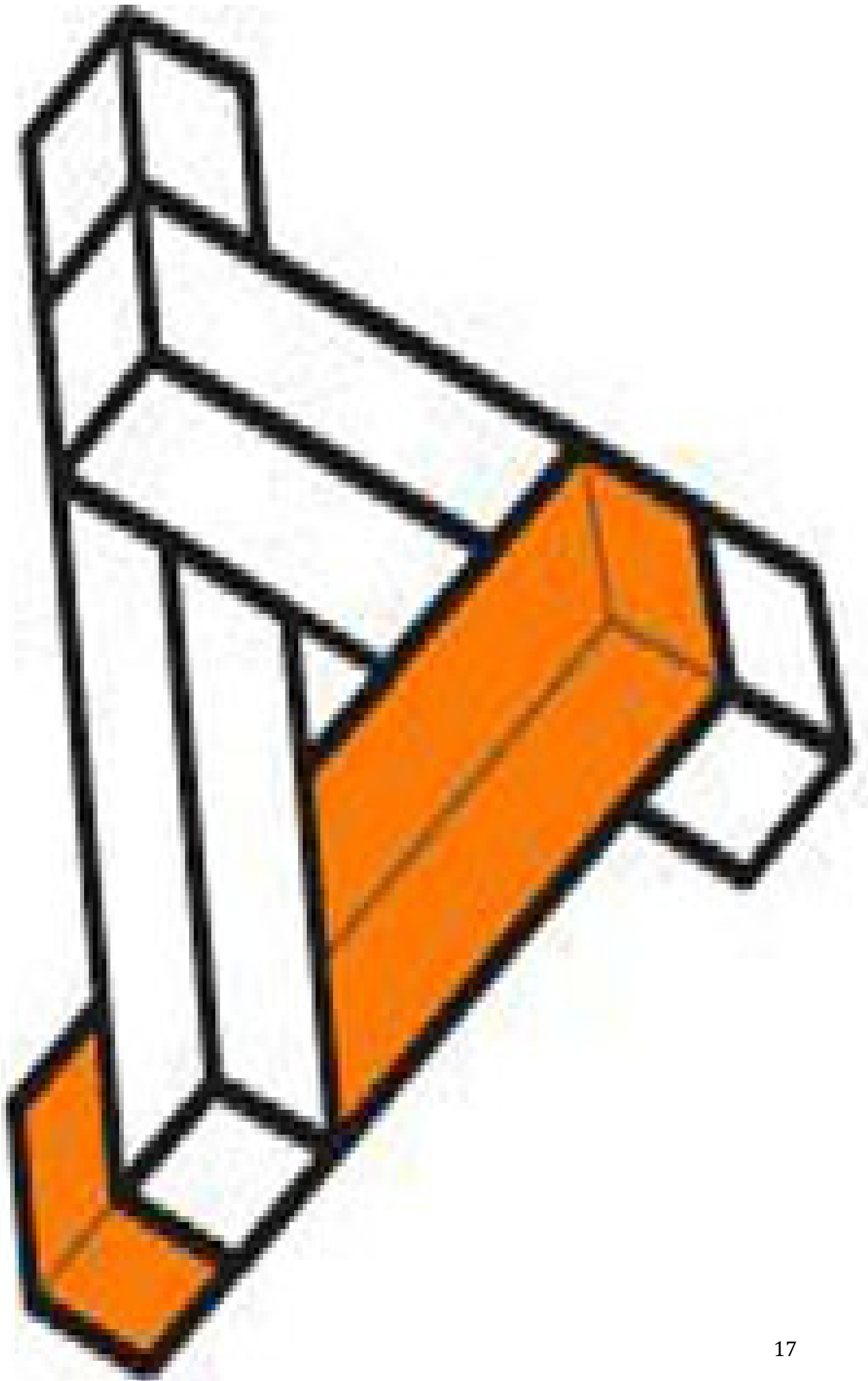
Articolo 23 – Classifiche

23.1 – La classifica degli **atleti** verrà stabilita come segue:

- a) Nei gironi **Knock-out**, la classifica viene stabilita direttamente.
- b) Nei gironi **Round-robin**, si classifica al primo posto l'atleta che abbia accumulato il maggior punteggio; nel caso in cui due o più atleti abbiano cumulato lo stesso punteggio, il vincitore sarà proclamato in base al seguente criterio:
 - 1) precede in classifica colui che abbia perso il minor numero di **round**;
 - 2) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
 - 3) precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;
 - 4) precede in classifica colui che abbia il minor peso corporeo (in base a quanto registrato il giorno della misurazione del peso)
 - 5) Nel caso di uguaglianza dei precedenti punti elencati, gli atleti alla pari otterranno lo stesso posto in classifica.

23.2 – La classifica delle **squadre** verrà stabilita come segue:

- a) Punti di classifica : ai primi tre classificati di ogni categoria saranno rispettivamente attribuiti **3(tre),2(due),1(punti)**.
- b) Se due o più squadre hanno lo stesso punteggio, il vincitore sarà proclamato in base al seguente criterio:
 - 1) precede in classifica la squadra che possiede il maggior numero di primi classificati. Se persiste la parità, ha la precedenza la squadra che conti il maggior numero di secondi classificati, e così via;
 - 2) Precede in classifica la squadra che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
 - 3) Precede in classifica la squadra che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;
 - 4) Se malgrado quanto sopra indicato persiste la parità, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.



CAPITOLO 4 – COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI

Articolo 24 – Composizione del collegio arbitrale

24.1 – È prevista la presenza di **1(uno)** Capo arbitro e di **1(uno)** o **2(due)** Capoarbitri segretari.

24.2 – Il collegio arbitrale di un incontro è composto da **1(uno)** Capogiudice, **1(uno)** segretario del Capo giudice, **1(uno)** addetto alla verbalizzazione, **1(uno)** cronometrista, **1(uno)** arbitro di pedana e **3(tre)** arbitri laterali.

24.3 – Il gruppo addetto all'organizzazione ed alla verbalizzazione è composto da **1(uno)** responsabile per l'organizzazione e la verbalizzazione e fino a **4(quattro)** segretari.

24.4 – Il gruppo per la verbalizzazione è composto da **1(uno)** segretario del responsabile e da **3(tre)** a **5(cinque)** addetti.

24.5 – L'assistenza medica è composta da **1(uno)** Capo Medico ed **1(uno)** o **2(due)** dottori

24.6 – È prevista la presenza di **1(uno)** o **2(due)** annunciatori.

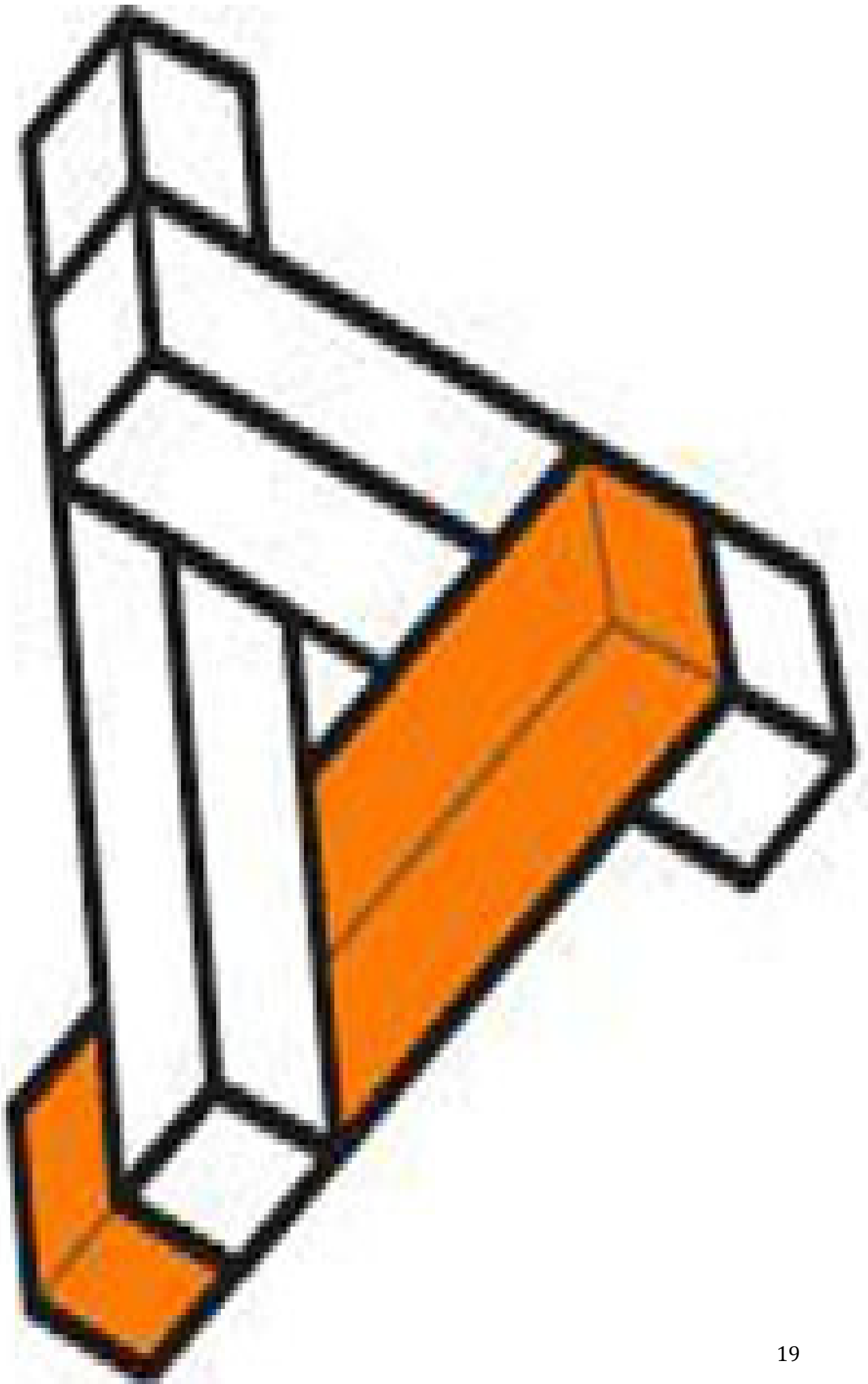
*Nota: il **Capo arbitro segretario** DEVE essere un **ARBITRO**, e non un semplice segretario, e che in caso di assenza del Capo arbitro ne fa le veci.*

*Il **Capo arbitro** è responsabile e coordinatore di tutta la gara, mentre il **Capo giudice** è responsabile di una sola area di gara – una pedana – e della sua pool arbitrale.*

Articolo 25 – Doveri del collegio arbitrale

25.1 – Il **Capo arbitro** ha il compito di:

- a) studiare e conoscere a fondo i sistemi di giudizio; fare in modo che gli Ufficiali di Gara studino le Norme ed i Regolamenti di Gara;
- b) Verificare ed assicurare che l'area di gara, gli strumenti, e quanto necessario sia pronto per dare inizio alle competizioni; supervisionare gli allestimenti relativi alle competizioni, come ad esempio quelli relativi alle operazioni di peso, sorteggi e disposizione dei concorrenti;
- c) Risolvere i problemi relativi alle competizioni, in osservanza delle disposizioni previste dalle Norme e dai Regolamenti di Gara, pur non avendo la facoltà di apportarvi modifiche;
- d) Impartire direttive al gruppo dei giudici, durante una competizione, e sostituirli in caso di necessità;
- e) Notificare per tempo al Capo giudice, al responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione, all'annunciatore, se, nel corso della competizione, uno dei concorrenti si sia ritirato, e se questo comporti un cambiamento nell'ordine di svolgimento della competizione stessa;
- f) A lui spetta la parola finale in caso di disaccordo tra gli ufficiali di gara;
- g) Essere responsabile della supervisione del personale giudicante e verificare la corretta interpretazione delle Norme.
- h) Esaminare, annotare ed annunciare gli esiti di una competizione;
- i) Presentare, al corpo responsabile delle competizioni, un rapporto scritto sui lavori di giudizio. Il Capo arbitro segretario lo affiancherà nello svolgimento del proprio lavoro ed agirà per suo conto in caso di assenza.



25.2 – Il **Capo giudice** ha il compito di:

- a) Essere responsabile dell'organizzazione del lavoro e studio del proprio corpo giudicante;
- b) Supervisionare e dirigere il lavoro dei giudici, del cronometrista e del verbalizzante;
- c) Richiamare, attraverso l'uso di un fischiotto, ed al fine di apportare adeguate correzioni, il giudice di pedana quando questi abbia commesso palesi errori di giudizio;
- d) Con approvazione del Capo arbitro, e prima che sia annunciato il risultato finale, sostituisce il giudizio contro una decisione di 3:2 adottata dai giudici laterali se ritenga che tale provvedimento sia assolutamente necessario;
- e) Annuncia l'esito di ogni **round** al fine di individuarne il vincitore;
- f) Comporre i problemi relativi ai casi di "vittoria assoluta", "caduta dalla pedana", "penalità", e di "conteggio del tempo" in relazione allo stato dell'atleta sulla pedana e della verbalizzazione da parte degli addetti;
- g) Esaminare e firmare i risultati alla fine dell'incontro.
- h) Il **Segretario del Capo giudice** affianca quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro e può, congiuntamente a lui, svolgere i doveri di un altro giudice in caso di necessità.

25.3 – Il **giudice di pedana** ha il compito di:

- a) Svolgere il proprio dovere con onestà ed osservare strettamente le Norme ed i Regolamenti di Gara;
- b) Verificare le protezioni degli atleti ed accertare la sicurezza della competizione;
- c) Verificare i colpi attraverso richiami e gesti;
- d) Decidere su un "atterramento", "primo atterrato", "uscita o caduta fuori pedana", "richiamo", "ammonizione", "passività", "conteggio del tempo" ed intervenire per il soccorso immediato degli atleti infortunati;
- e) Annunciare il risultato di un incontro.

25.4 – I **giudici laterali** hanno il compito di:

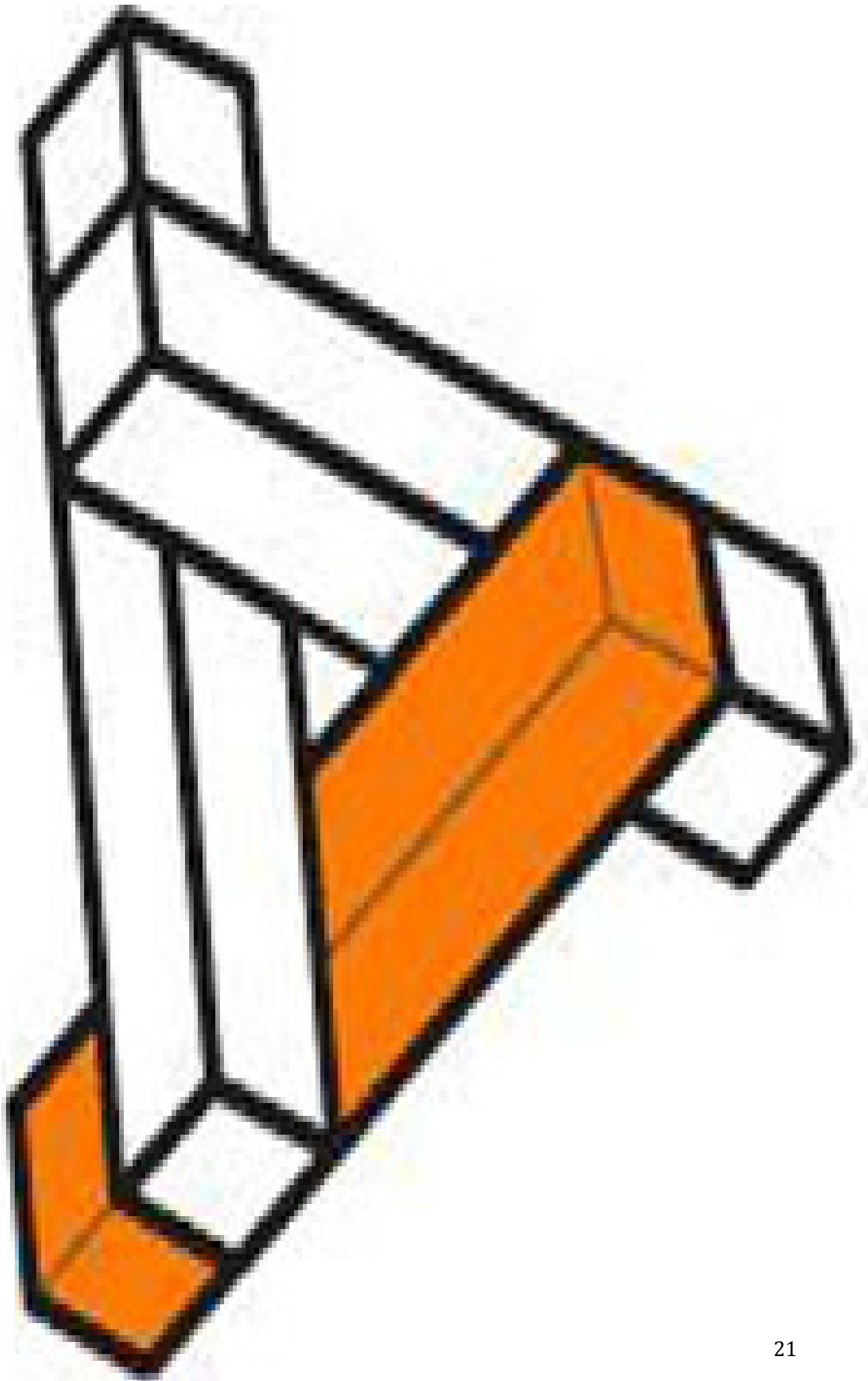
- a) Registrare il punteggio ottenuto dagli atleti in osservanza delle Norme;
- b) Mostrare rapidamente il risultato di un giudizio contemporaneamente al segnale del Capo giudice ed alla fine di ogni **round**.
- c) Al termine di ogni incontro firmare la scheda relativa al punteggio, la quale verrà poi ritirata per essere esaminata e verificata.

25.5 – Gli **addetti alla verbalizzazione** hanno il compito di:

- a) Compilare accuratamente, prima del combattimento, i tabulati statistici di ogni coppia di atleti;
- b) Prendere parte alle operazioni di peso e registrare il peso stesso dei concorrenti sul formulario statistico;
- c) Registrare quante volte ogni atleta vince **3(tre)** punti, riceve richiami, ammonizioni e riceve correzioni di punteggio in relazione ai richiami e gesti del giudice di pedana;
- d) Registra i risultati dei giudizi espressi dai giudici laterali ad ogni **round** e li consegna al Capo giudice dopo la nomina del vincitore.

25.6 – Il **cronometrista** ha il compito di:

- a) Verificare se i gong sono in grado di funzionare e se l'orologio ed i cronometri segnano correttamente il tempo;



- b) Essere responsabile del cronometraggio della competizione, della sospensione del combattimento e della pausa;
- c) Segnalare tramite un fischietto, i 10(dieci) secondi prima dell'inizio del secondo **round** ed attivare l'orologio all'inizio della competizione, non appena sia terminato il tempo della pausa;
- d) Suonare il gong per annunciare la fine di ogni **round**;
- e) Annunciare l'esito del giudizio emesso dai giudici laterali;

25.7 - I responsabili dell'organizzazione e della verbalizzazione hanno il compito di:

- a) Essere responsabili della verifica dello stato degli atleti e dei moduli di iscrizione;
- b) Essere incaricati ad organizzare i sorteggi ed elaborare i programmi per ogni incontro della competizione;
- c) Predisporre i tabulati da utilizzare nel corso delle competizioni, controllare e verificare i risultati degli incontri e conteggiare i punti guadagnati dagli atleti al fine di stilare la classifica;
- d) Verbalizzare e pubblicizzare i risultati di ogni incontro;
- e) Riordinare i dati statistici, annotare gli episodi salienti, compilare gli appositi tabulati con il punteggio finale;
- f) Il **segretario del responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione** coadiuva quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro.

25.8 - Il responsabile della segreteria ha il compito di:

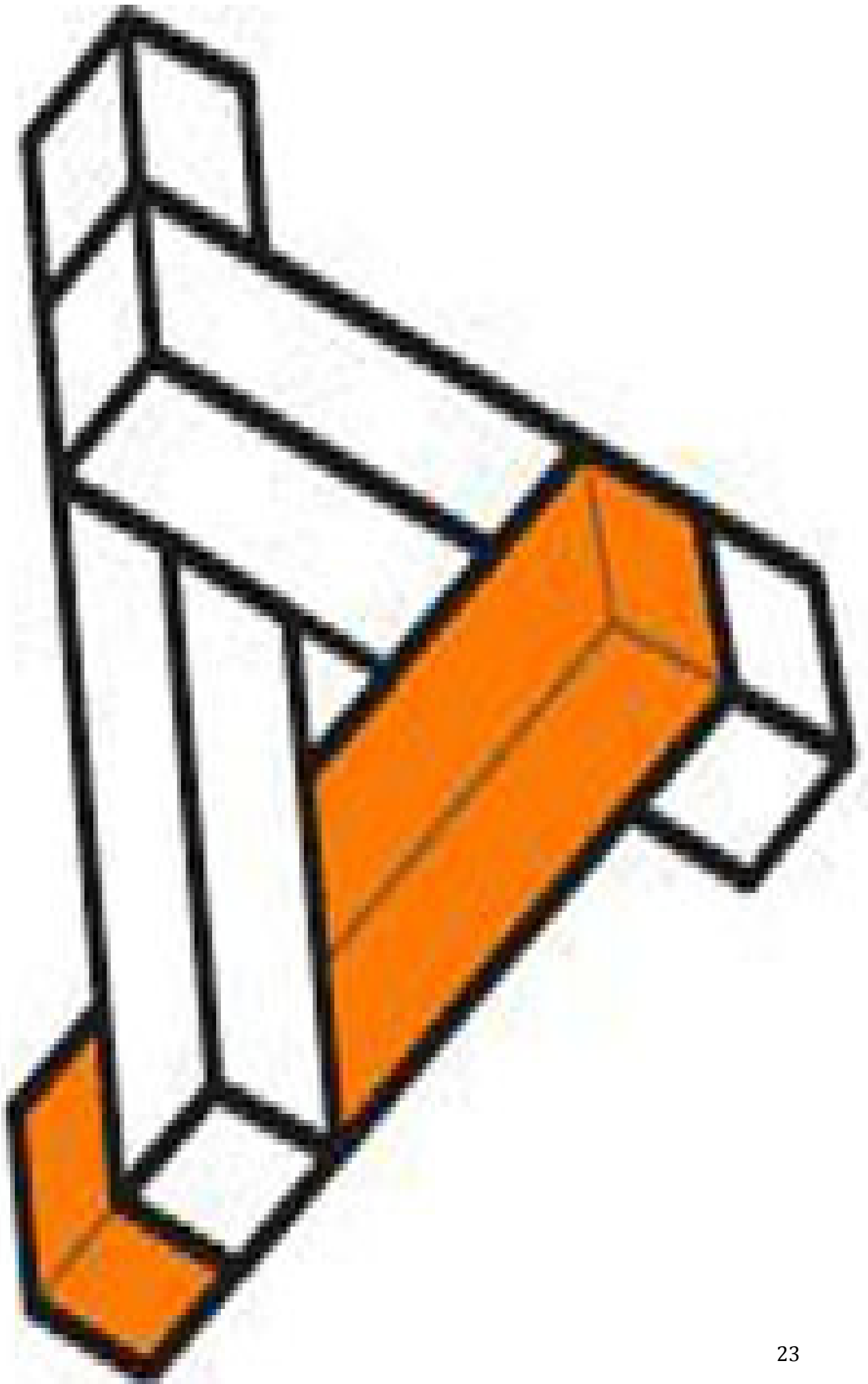
- a) Essere responsabile delle operazioni di peso degli atleti;
- b) Verifica del materiale di protezione e manutenzione nel periodo delle gare, fornire agli atleti le protezioni da utilizzare durante la competizione (in caso di protezioni "omologate" per una singola competizione e fornite dall'organizzazione);
- c) Riunire gli atleti per l'appello, riferire al Capo arbitro, in tempo utile, ogni caso di assenza o abbandono degli atleti;
- d) Controllare l'abbigliamento e le protezioni degli atleti, conformemente alle Norme;
- e) Gli **addetti alla segreteria** svolgono il lavoro loro assegnato dal responsabile.

25.9 - Gli annunciatori hanno il compito di:

- a) Spiegare brevemente al pubblico le Norme ed i Regolamenti di Gara e di presentare altri aspetti concernenti la competizione;
- b) Presentare i giudici e gli atleti che fanno il loro ingresso;
- c) Annunciare i risultati delle competizioni.

25.10 - Il corpo medico ha il compito di:

- a) Esaminare i certificati e gli accertamenti fisici degli atleti;
- b) Svolgere le operazioni di controllo del doping;
- c) Prima dell'incontro, effettuare dei *chek-up* a campione sugli atleti;
- d) Prestare soccorso per infortunio o malore degli atleti nel corso della competizione;
- e) Essere responsabili dell'accertamento della gravità delle lesioni riportate a seguito di azioni fallose durante il combattimento;
- f) Essere responsabile dell'assistenza medica nel corso delle competizioni e di suggerire in tempo al Capo arbitro di impedire la prova a coloro che, per infortunio o malore, siano impossibilitati a continuare l'incontro.



CAPITOLO 5 – COMMISSIONE D'APPELLO, COMPONENTI E DOVERI

Articolo 26 – Composizione della commissione d'appello

La commissione d'appello è costituita da **3(tre)** sino al massimo di **5(cinque)** componenti; Elegge al suo interno un Presidente ed un Vicepresidente.

Articolo 27 – Doveri della Commissione d'appello

27.1 - La commissione d'appello sotto la direzione della Commissione per le competizioni, riceve e decide i ricorsi presentati dalle associazioni che contestino le decisioni prese dai giudici di gara, ritenute in contrasto con le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti Federali.

27.2 - I ricorsi possono essere affrontati immediatamente. La commissione può valersi di ogni mezzo di prova, ivi comprese le audio e videoregistrazioni, ed ha il potere di sentire o richiedere dichiarazioni da ogni tesserato informato sui fatti. La proposizione del ricorso, tuttavia, non comporterà ritardi o sospensioni nello svolgimento delle competizioni.

27.3 - Per gli accertamenti, e quanto sia necessario, la commissione d'appello si riunisce per discutere la controversia; una decisione adottata da più della metà della giuria è efficace; nel caso di parità, prevale il voto del Presidente.

27.4 - Un membro della commissione d'appello non può prendere parte alla riunione e non ha diritto al voto su controversie riguardanti la propria organizzazione o società.

27.5 - La decisione dei giudici di gara, oggetto di controversia, può essere confermata o corretta dalla commissione d'appello sempre nel solo caso di violazione delle Norme e dei Regolamenti di Gara. La decisione della commissione d'appello è definitiva.

27.6 - La commissione in caso di accoglimento del ricorso, può prendere provvedimenti nei confronti dei giudici di gara responsabili delle violazioni oggetto del ricorso.

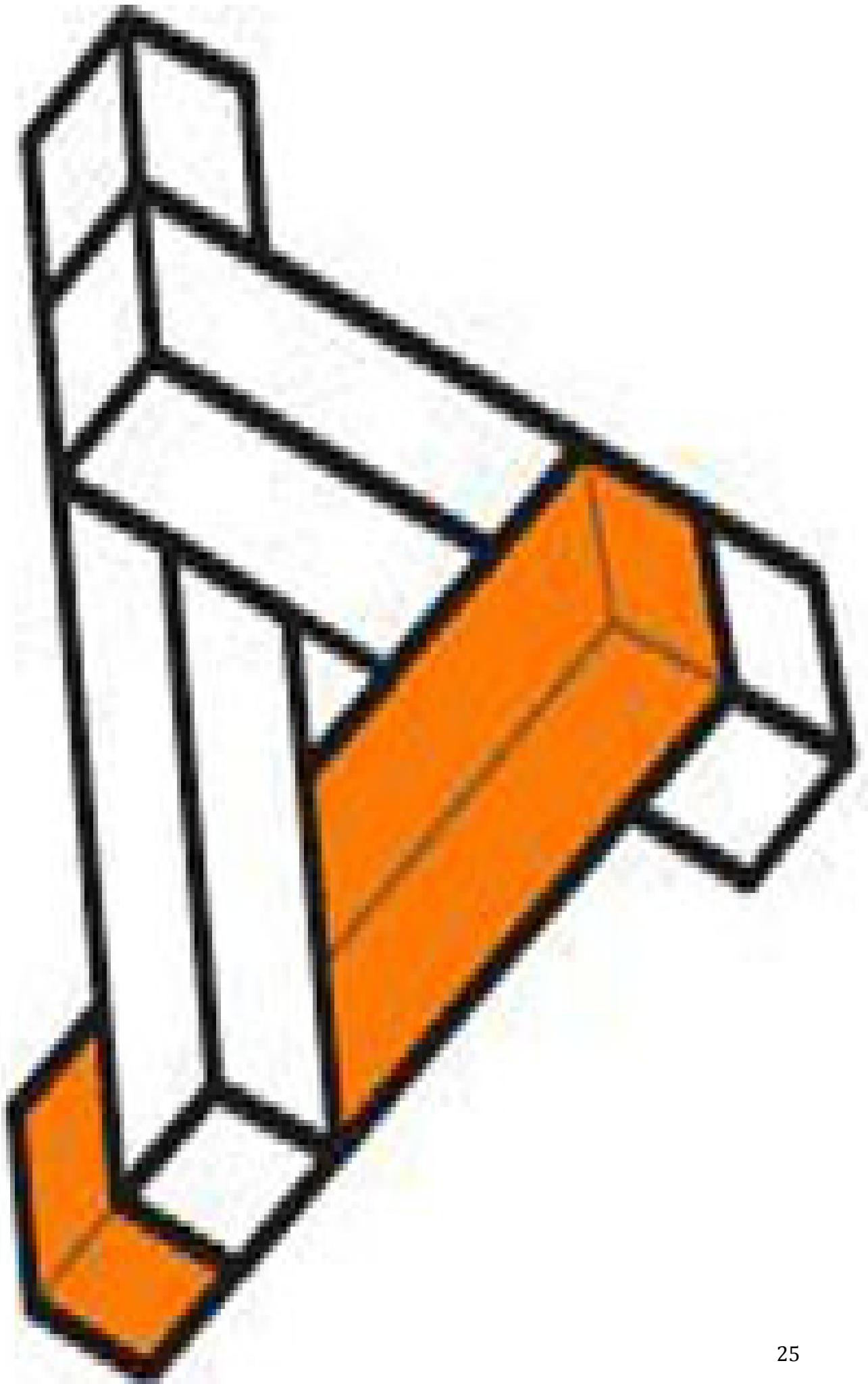
Articolo 28 – Procedura e requisiti per il ricorso

28.1 - Il ricorso deve essere formulato per iscritto, a pena di inammissibilità, e deve essere sottoscritto dal Presidente o dal Tecnico della squadra o Associazione ricorrente.

28.2 - Il ricorso deve può essere presentato, a pena di inammissibilità, entro i **30(trenta)** minuti successivi la conclusione dell'incontro oggetto di ricorso.

28.3 - Il ricorso deve essere presentato unitamente al deposito di **€ 50,00(cinquanta)**; Il deposito verrà restituito nel caso in cui il ricorso sia giustificato ed il giudizio dei giudici di pedana rettificato; Il deposito non verrà restituito, ma versato in un fondo destinato come premio agli atleti (**da 3 a 5**) eccezionalmente rispettosi del Regolamento di gara e con il minor numero di richiami(eletti a fine delle competizioni), nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato ed il giudizio dei giudici di pedana resti immutato.

28.4 - La decisione della commissione d'appello deve essere rispettata da tutte le squadre o Associazioni. In caso di protesta con atti provocatori o osservazioni contro la decisione stessa, è possibile intervenire severamente, con l'approvazione del comitato organizzatore, e conformemente alla gravità del caso stesso.



CAPITOLO 6 – ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE

Articolo 29 – Organizzazione della competizione

29.1 – La fase preparatoria per l'organizzazione della competizione prevede lo Studio dei Regolamenti di Gara e l'assegnazione dei seguenti dettagli:

- a) Tipi e sistemi di competizione;
- b) tempo e durata della competizione;
- c) categorie di peso;
- d) ammissione dei concorrenti e numero totale;
- e) classifiche e premiazioni

29.2 – Controllo e verifica dei moduli di iscrizione.

29.3 – Conteggio del numero totale dei concorrenti per ogni categoria di peso

Articolo 30 – Principi da osservare nel corso dell'organizzazione

30.1 - Osservanza dei Regolamenti di gara, in base ai partecipanti ed alla durata delle competizioni.

30.2 – Le competizioni relative alla stessa categoria di peso e con gli stessi **round** devono essere riunite nella stessa sezione.

30.3 – Le competizioni di una sezione hanno inizio con le categorie di peso più basse.

Articolo 31 – Metodi di organizzazione

31.1 – Calcolare il numero di **round** nella competizione ed il numero di incontri per ogni categoria.

31.2 – Stilare l'organizzazione dei **round** di competizione per ogni categoria, in relazione ai sistemi di svolgimento delle gare e stipulare la scheda di gara.

31.3 – Stilare l'organizzazione dei **round** di competizione per ogni categoria.

31.4 – Preparare il programma di gara per ogni incontro.

31.5 – Nei gironi di *knock-out*, ai fini dell'organizzazione, può essere utilizzato il sistema del sorteggio per decidere l'accoppiamento.

Articolo 32 – Registrazioni

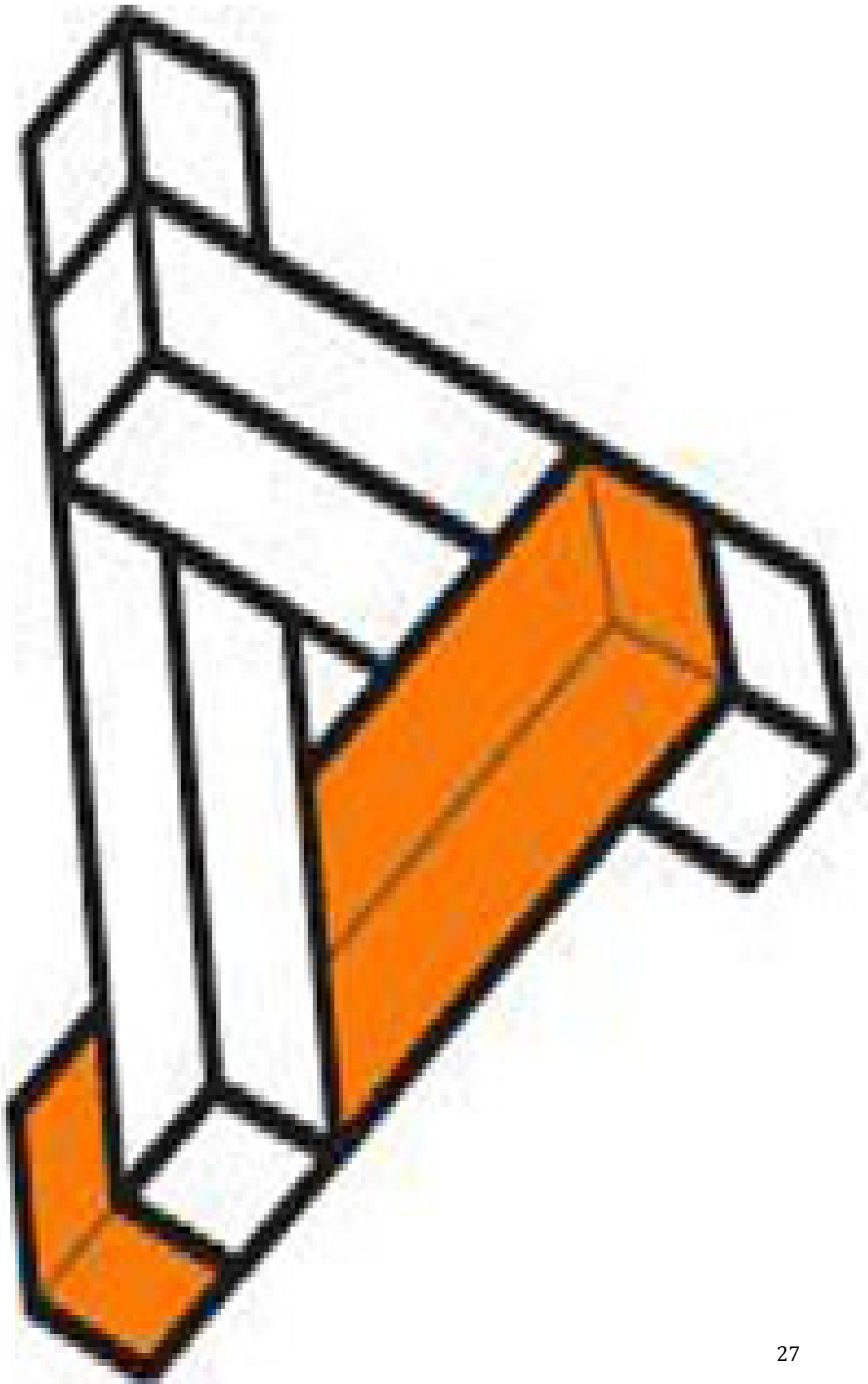
32.1 – Preparazione del tabulato per le registrazioni statistiche.

32.2 – Preparazione dei tabulati per le registrazioni dei giudici laterali.

32.3 – Controllare e rendere pubblico il risultato di ogni incontro.

32.4 – Stilare le classifiche attraverso il calcolo dei punteggi.

32.5 – Compilare l'opuscolo dei risultati.



CAPITOLO 7 – AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE

Articolo 33 – Area di Gara

L'area di gara può essere costituita:

- 1) da una piattaforma con la struttura in legno, sollevata da terra massimo 60cm e di dimensioni 800cm x 800cm; deve essere ricoperta da un rivestimento soffice con un telo in superficie.
- 2) da materassini dai 3 ai 5cm di spessore di dimensione 800cm x 800cm con zona di sicurezza di 100cm perimetrali.

Articolo 34 – Accessori

34.1 – Palette colorate :

n° 6(sei) nere, **6(sei)** rosse e **6(sei)** per metà nere e metà rosse; Le palette indicano il vincitore o il perdente e la parità fra i concorrenti come mostrato dai giudici laterali; Sono in totale **18(diciotto)** ed ognuna misura **20(venti)**cm di diametro con manico in legno di lunghezza pari a **20(venti)**cm.

34.2 – Cartellini di ammonizione :

In totale n° **12(dodici)** cartellini di colore giallo, misurano **15(quindici)**cm x **5(cinque)**cm e riportano il termine *“Ammonizione”*

34.3 – Cartellini di richiamo:

In totale n° **6(sei)** cartellini di colore bianco, misurano **15(quindici)** x **5(cinque)** e riportano il termine *“Richiamo”*

34.4 – Cartellini di conteggio del tempo:

In totale n° **6(sei)** cartellini di colore blu, misurano **15(quindici)** x **5(cinque)** e riportano il termine *“Conteggio”*

34.5 – Porta cartellini :

In totale **2(due)** porta cartellini, uno di colore nero, l'altro rosso, per riporre i cartellini stessi. Ogni contenitore misura **60(sessanta)**cm x **15(quindici)**cm.

34.6 – Palette per l'abbandono :

In totale **2(due)** palette rotonde di colore giallo di **40(quaranta)** cm di diametro con manico lungo **40(quaranta)** cm; Ambo le facciate riportano il termine *“Abbandono”*, tale termine in una facciata è scritto in rosso e nell'altra in nero.

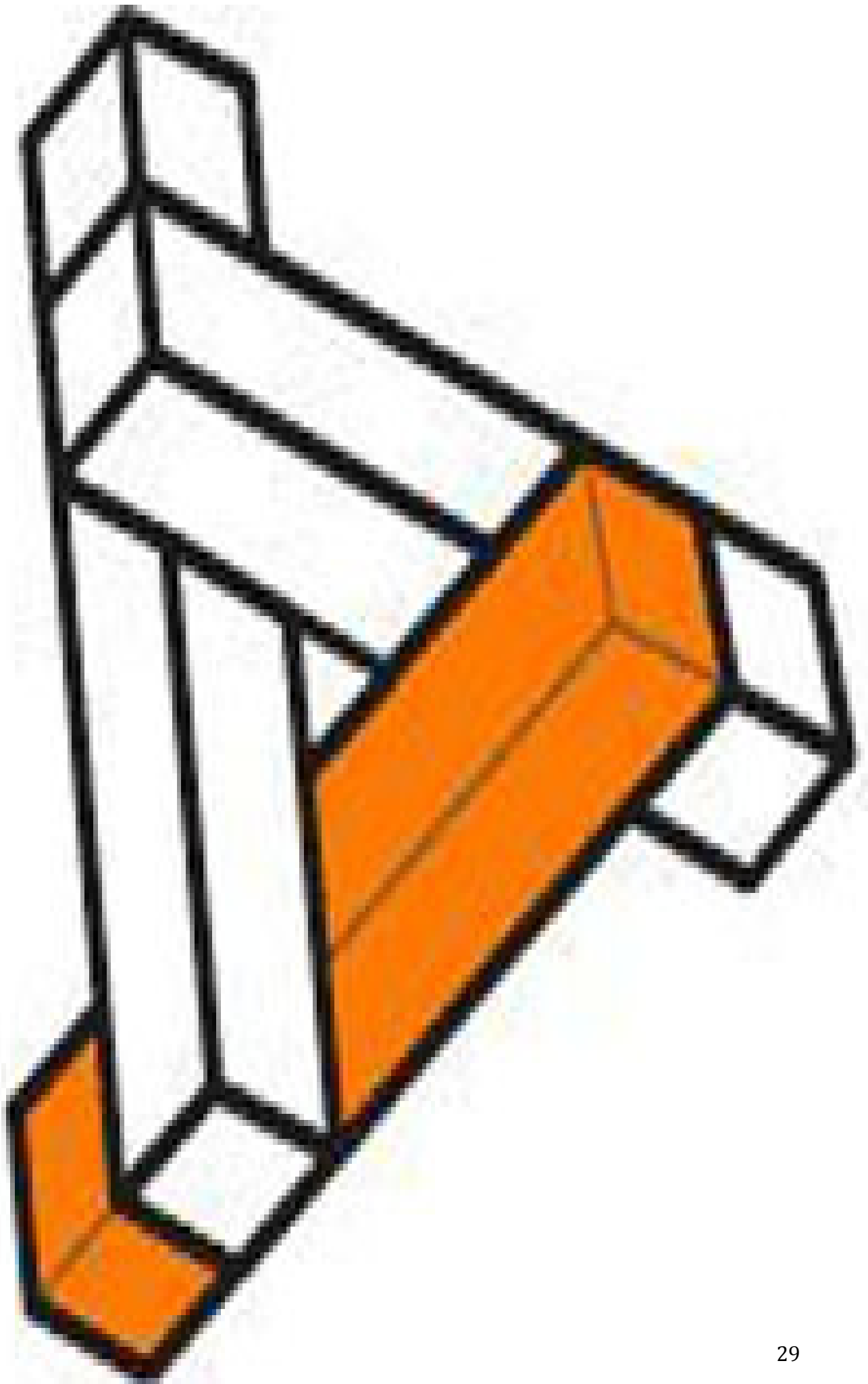
34.7 – **2(due)** cronometri (uno di riserva)

34.8 – **2(due)** fischietti (uno monotonale, l'altro bitonale)

34.9 – **3(tre)** megafoni

34.10 – **1(uno)** gong, **1(uno)** cavalletto, **1(uno)** martello

34.11 – **2(due)** scale metriche



CAPITOLO 8 - RICHIAMI E GESTI

Articolo 35 - Richiami e gesti del giudice di pedana.

35.1 *Saluto palmo e pugno*

Ritto a piedi uniti. Palmo sinistro disteso sul pugno destro di fronte al torace, alla distanza di 20- 30cm, ed in linea con questo (fig. 1 e 2).



fig.1



fig. 2

35.2 *Sulla pedana*

Ritto al centro della pedana, il giudice distende le mani, con il palmo rivolto verso l'alto, indicando i due concorrenti (fig. 3). Nel momento in cui invita i concorrenti a salire sulla pedana, solleva le braccia portando il gomito a 90' ed il palmo delle mani rivolti uno verso l'altro (fig. 4).



fig.3



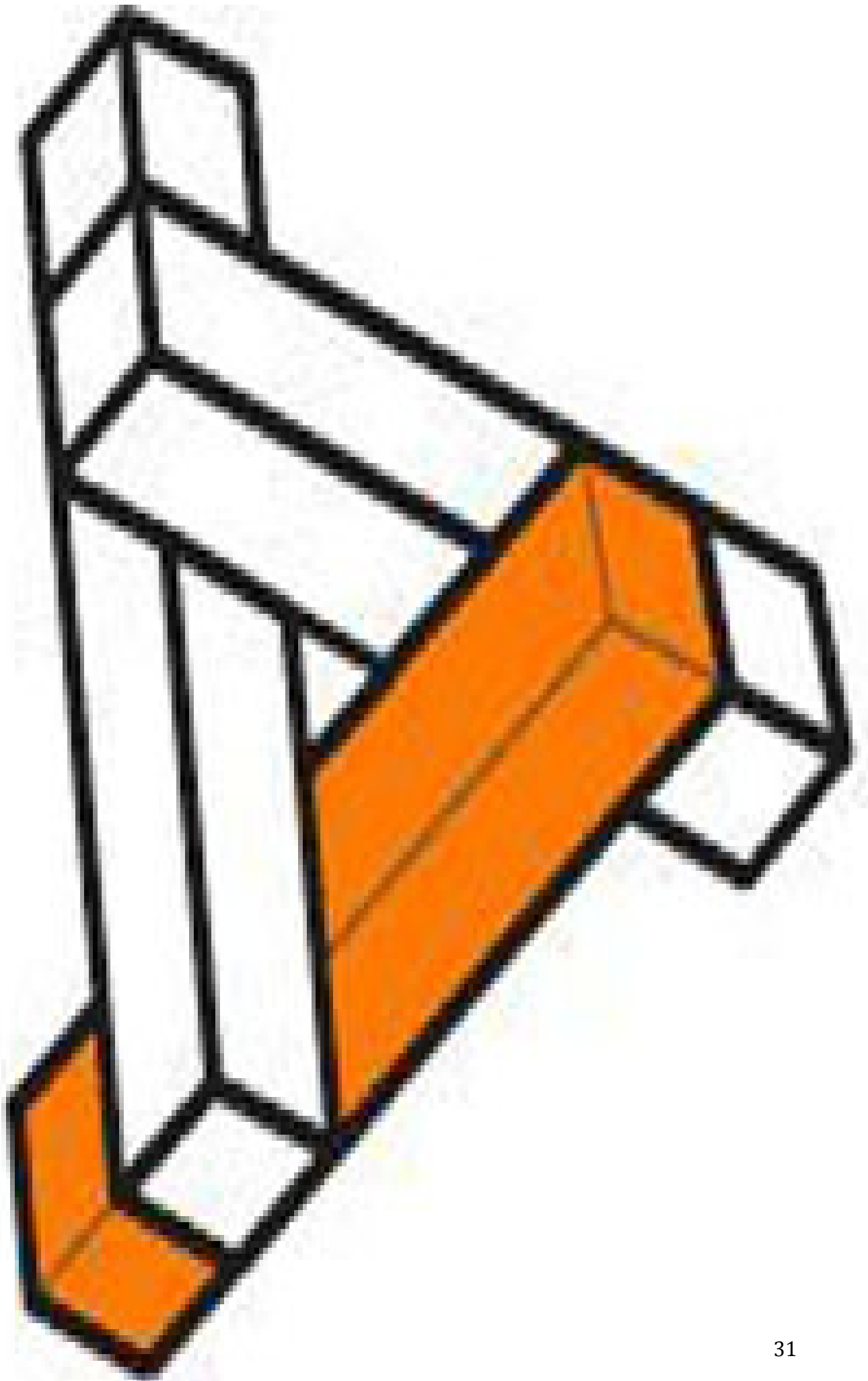
fig.4

35.3 *Saluto dei due concorrenti*

Il giudice di pedana distende la mano sinistra sul pugno destro chiuso davanti al torace in modo da segnalare ai due concorrenti di salutarsi (fig. 5).



fig.5



35.4 *Primo round*

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice rivolto in alto e con il pollice e le altre dita chiuse a pugno (fig. 6).



fig.6

35.5 *Secondo Round*

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice e medio rivolto in alto e con il pollice e le altre due dita chiuse (fig. 7).



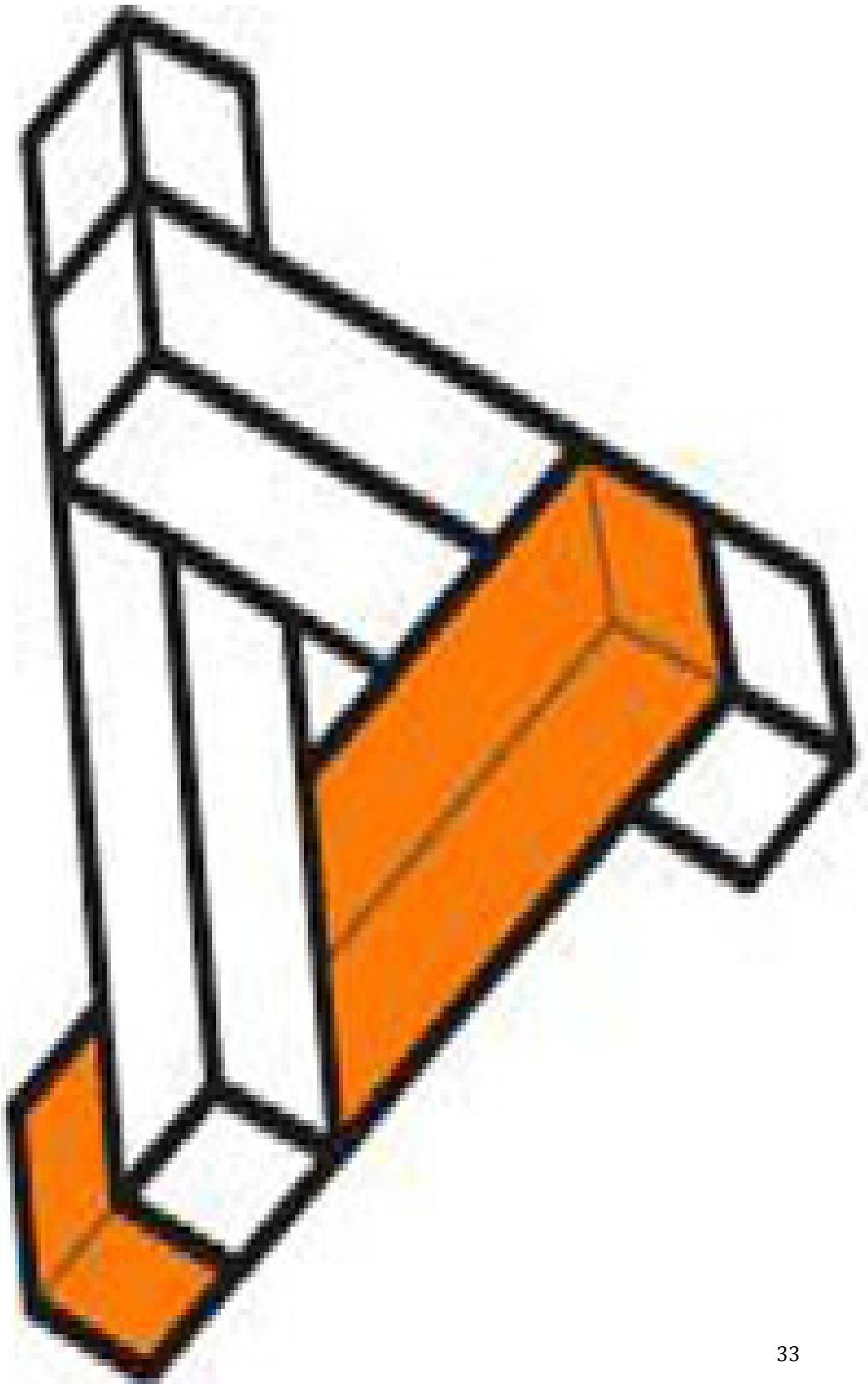
fig.7

35.6 *Terzo Round*

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito pollice, indice e medio rivolto in alto e con il le altre due dita chiuse (fig. 8).



fig.8



35.7 "Kai Shi/Pronti-Combattere"

In posizione inclinata fra i due concorrenti, il giudice di pedana scandisce "Yu delle mani rivolto in alto indicando i concorrenti (fig. 9). Rivolgendo, poi, il palmo delle mani verso il basso e portandole insieme davanti l'addome scandisce "Kai Shi/Combattere" e da inizio al combattimento (fig. 10).



fig.9



fig.10

35.8 "Ting/Stop!"

Il giudice scandisce "Ting/Stop!", allo stesso tempo assume una posizione inclinata e distende un braccio portando il palmo della mano in posizione perpendicolare, rispetto al pavimento, tra i due concorrenti (fig. 11 e 12).



fig.11



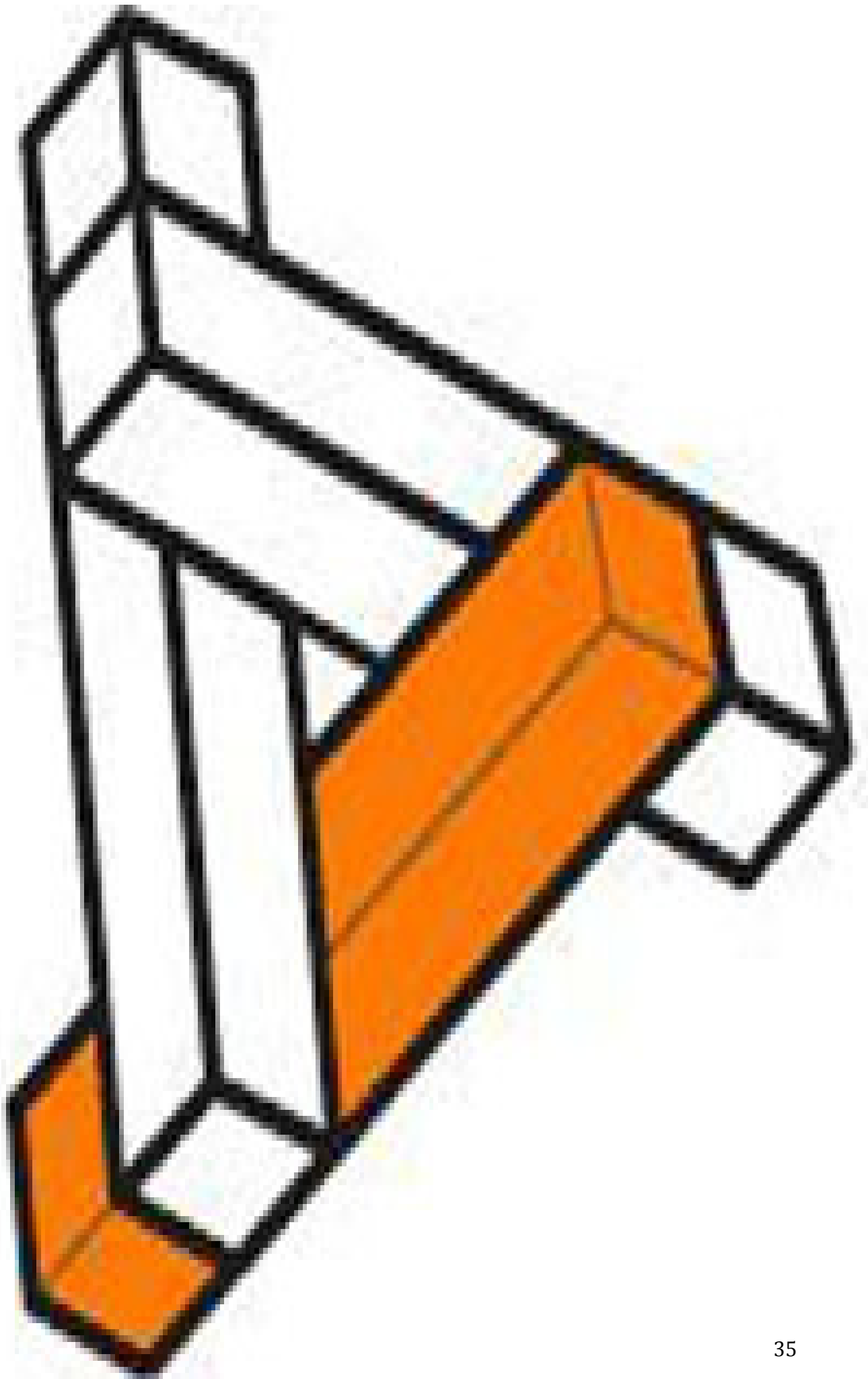
fig.12

35.9 Otto secondi di passività

Il giudice di pedana porta ambo le mani in alto di fronte al proprio corpo, con l'anelare ed il mignolo di una mano chiusi e con il pollice e le dita di ambo le mani distese e separate (fig. 13).



fig.13



35.10 *Conteggio del tempo*

Di fronte al concorrente, con ambo i pugni rivolti verso l'esterno davanti al corpo, il giudice di pedana distende le dita una dopo l'altra, con intervalli di un secondo, iniziando dal pollice verso il mignolo e da una mano all'altra (fig. 14 e 15).



fig.14



fig.15

35.11 *Stretta passive*

Il giudice di pedana unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (fig. 16).



fig.16

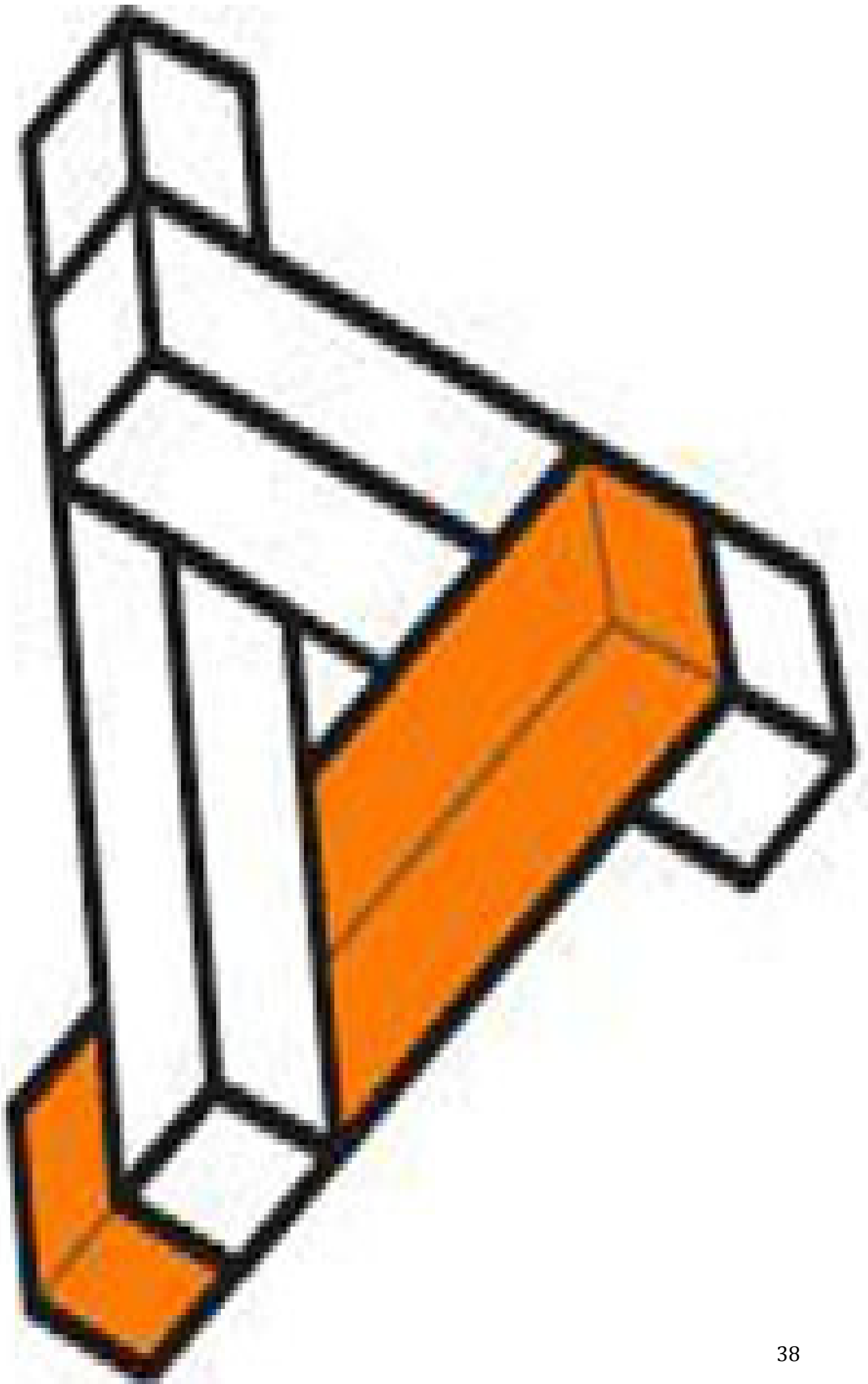
35.12 *Conteggio degli 8 secondi*

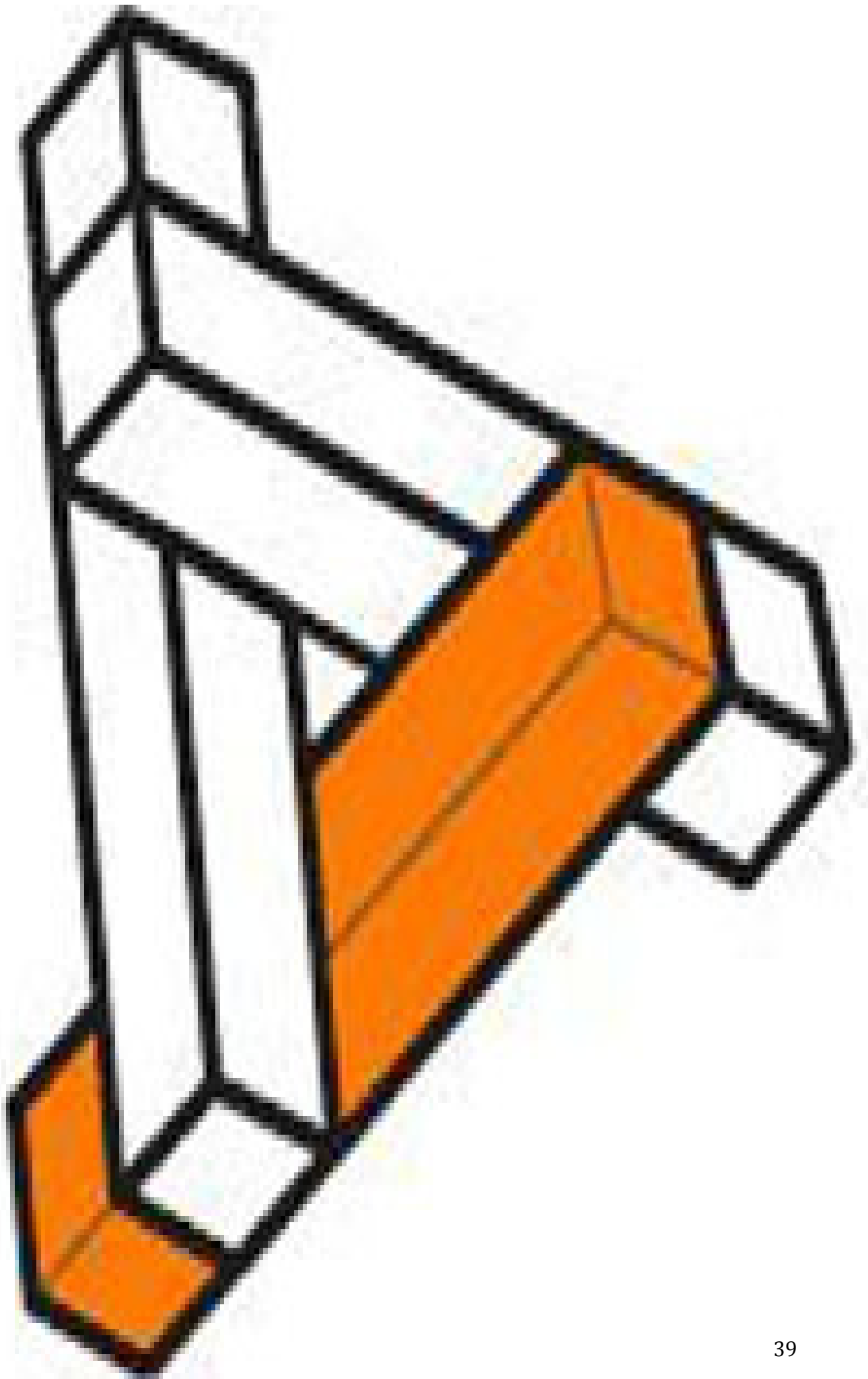
Di fronte al giudice al tavolo, il giudice di pedana distende un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita chiuse (fig. 17).



fig.17

35.13 *Tre secondi*





35.17 *Primo atterrato*

Il giudice di pedana distende un braccio verso il concorrente caduto per primo, ed incrocia l'avambraccio davanti al proprio corpo, con il palmo delle mani rivolto verso il basso (fig. 21 e 22)



fig.21



fig.22

35.18 *Atterramento simultaneo*

Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente in posizione orizzontale, quindi porta indietro le mani, palmo rivolto a terra, spingendole in basso (fig. 23).



fig.23

35.19 *Caduta dalla pedana*

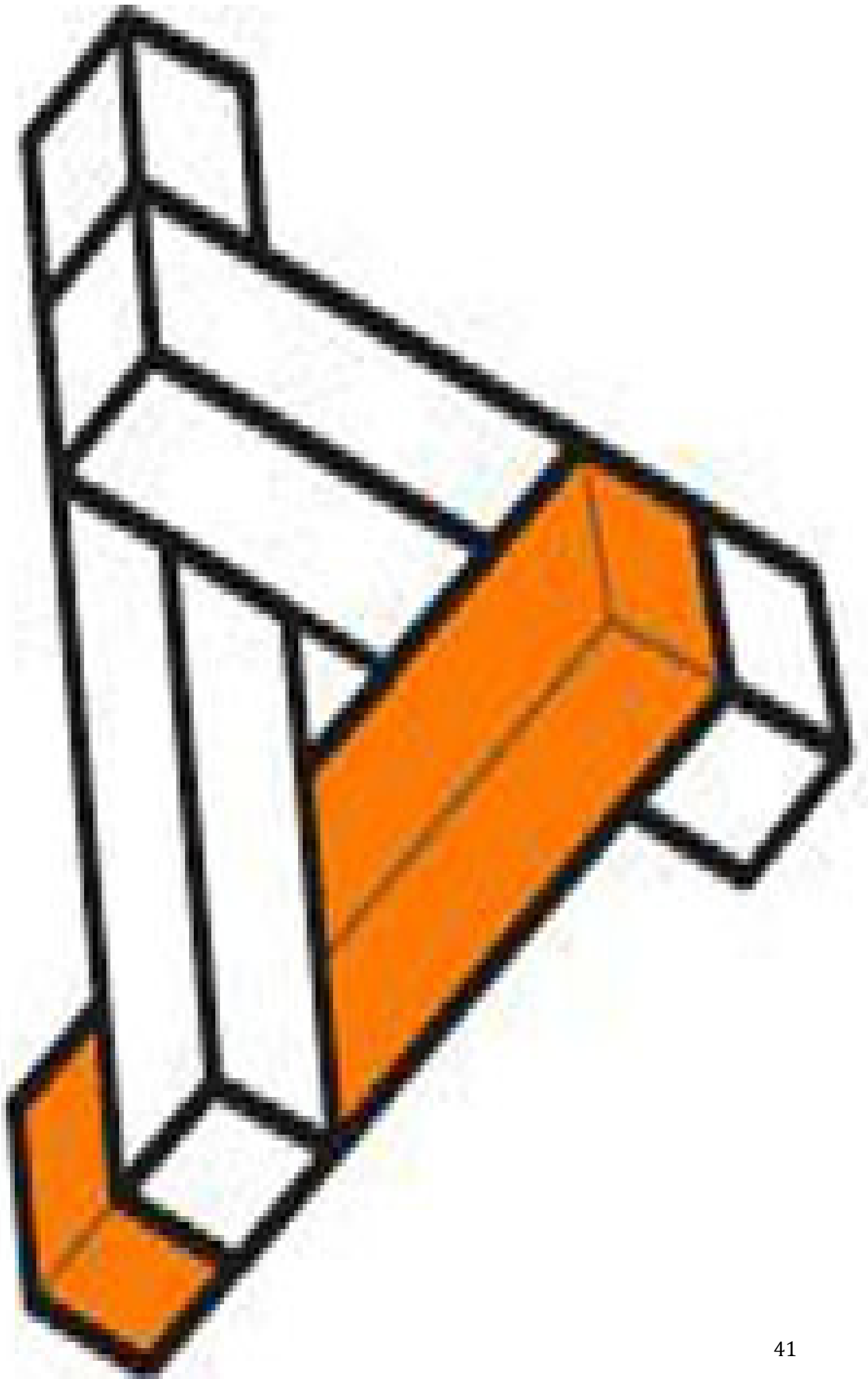
Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente, in posizione orizzontale, in direzione della parte esterna (fig. 24), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto verso l'alto, guardando di fronte, in posizione inclinata (fig. 25).



fig.24



fig.25



35.20 *Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti*

Il giudice di pedana, in posizione inclinata, distende le mani, palmo rivolto verso l'alto, spingendole avanti e guardando di fronte (fig. 26) quindi piega le braccia a 90', con il palmo delle mani rivolto indietro unendo i piedi e acquistando la posizione eretta (fig. 27).



fig.26



fig.27

35.21 *Calcio all'inguine.*

Il giudice di pedana distende un braccio, con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente che ha colpito; l'altra mano indica il proprio inguine (fig. 28).



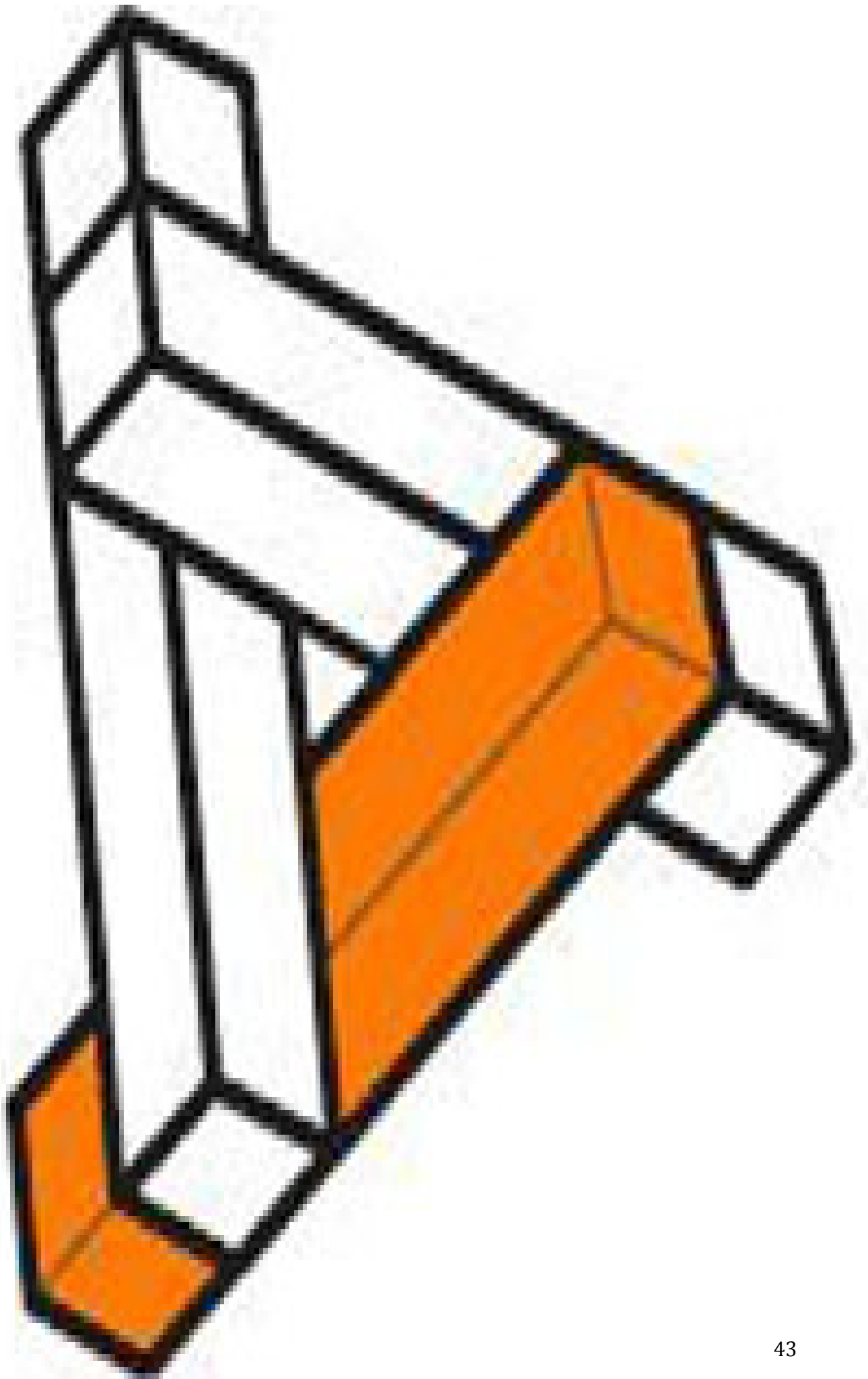
fig.28

35.22 *Colpo alla nuca*

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito- con l'altra mano tocca la propria nuca (fig. 29).



fig.29



35.23 Fallo di gomito

Il giudice di pedana incrocia le braccia davanti al proprio torace mentre con una mano copre il gomito dell'altro braccio (fig. 30).



fig.30

35.24 Fallo di ginocchio

Il giudice di pedana solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (fig. 31).



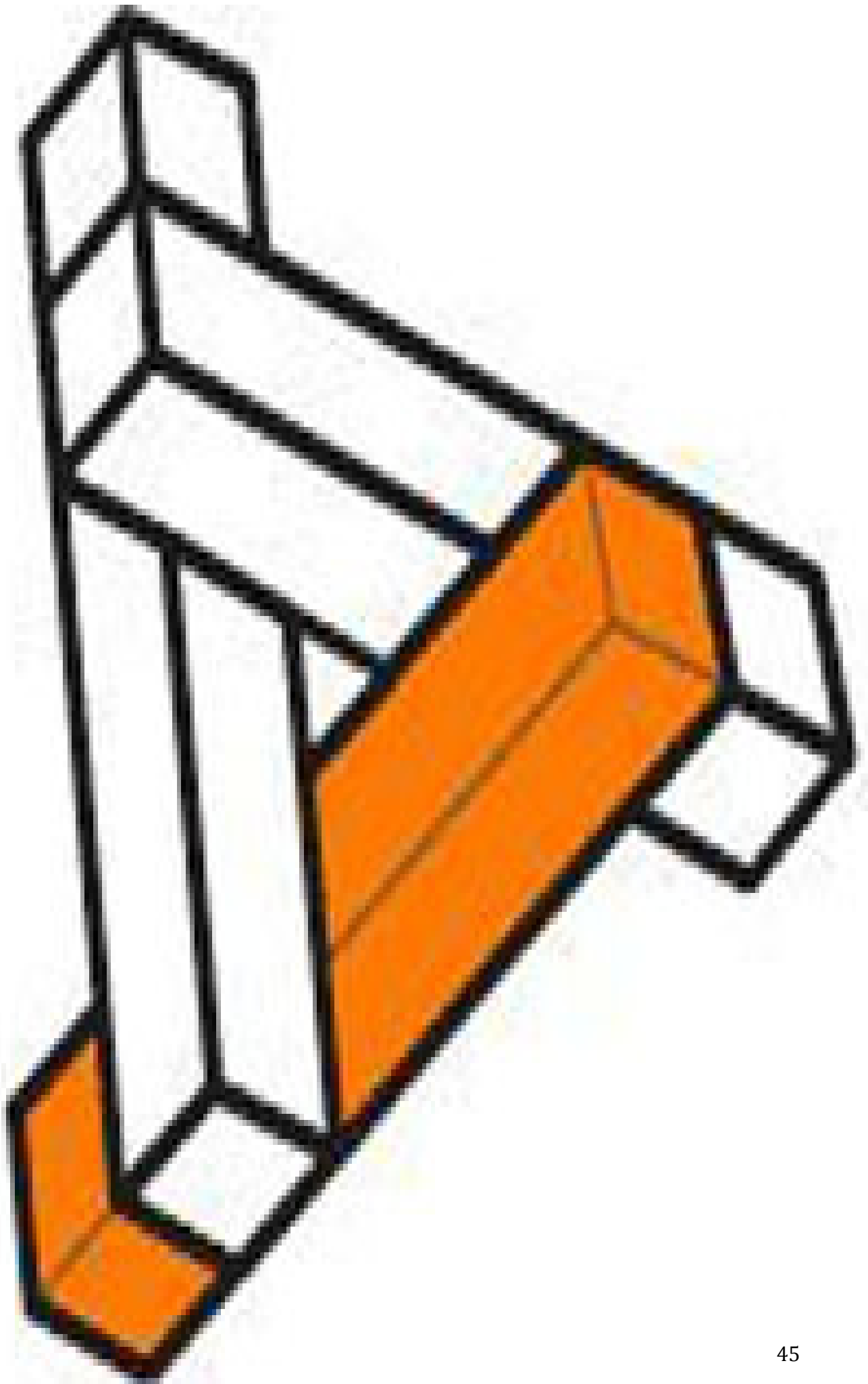
fig.31

35.25 Silenzio

Il giudice di pedana si rivolge con il braccio e mano distesa, pollice separato dalle altre dita, in direzione del concorrente o dell'allenatore che arreca disturbo (fig. 32).



fig.32



35.26 *Richiamo*

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. L'altra mano segna "Richiamo", quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (fig. 33).



fig.33

35.27 *Ammonizione*

Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Quindi scandisce "Ammonizione" e piega il braccio a formare con il gomito un angolo di 90° davanti al proprio corpo, con la mano rivolta verso l'alto ed il palmo all'indietro (fig. 34).



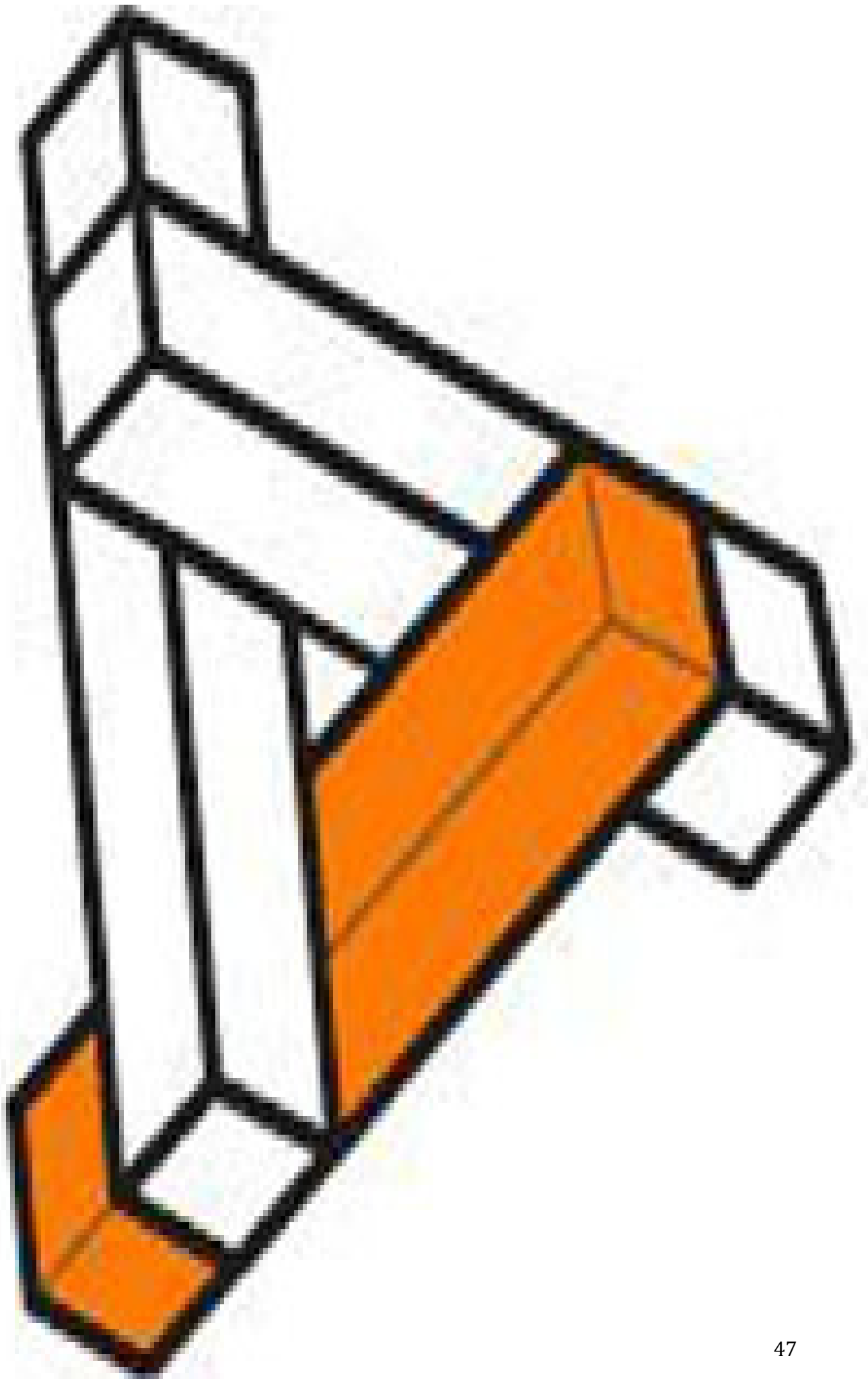
fig.34

35.28 *Squalifica*

Il giudice di pedana incrocia i polsi davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (fig. 35).



fig.35



35.29 *Nulla di fatto*

Il giudice di pedana oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (fig. 36-37-38)



fig.36



fig.37



fig.38

35.30 *Emergenza - Soccorso*

Il giudice di pedana, ritto di fronte alla commissione medica, incrocia l'avambraccio, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, davanti al proprio torace (fig. 39).



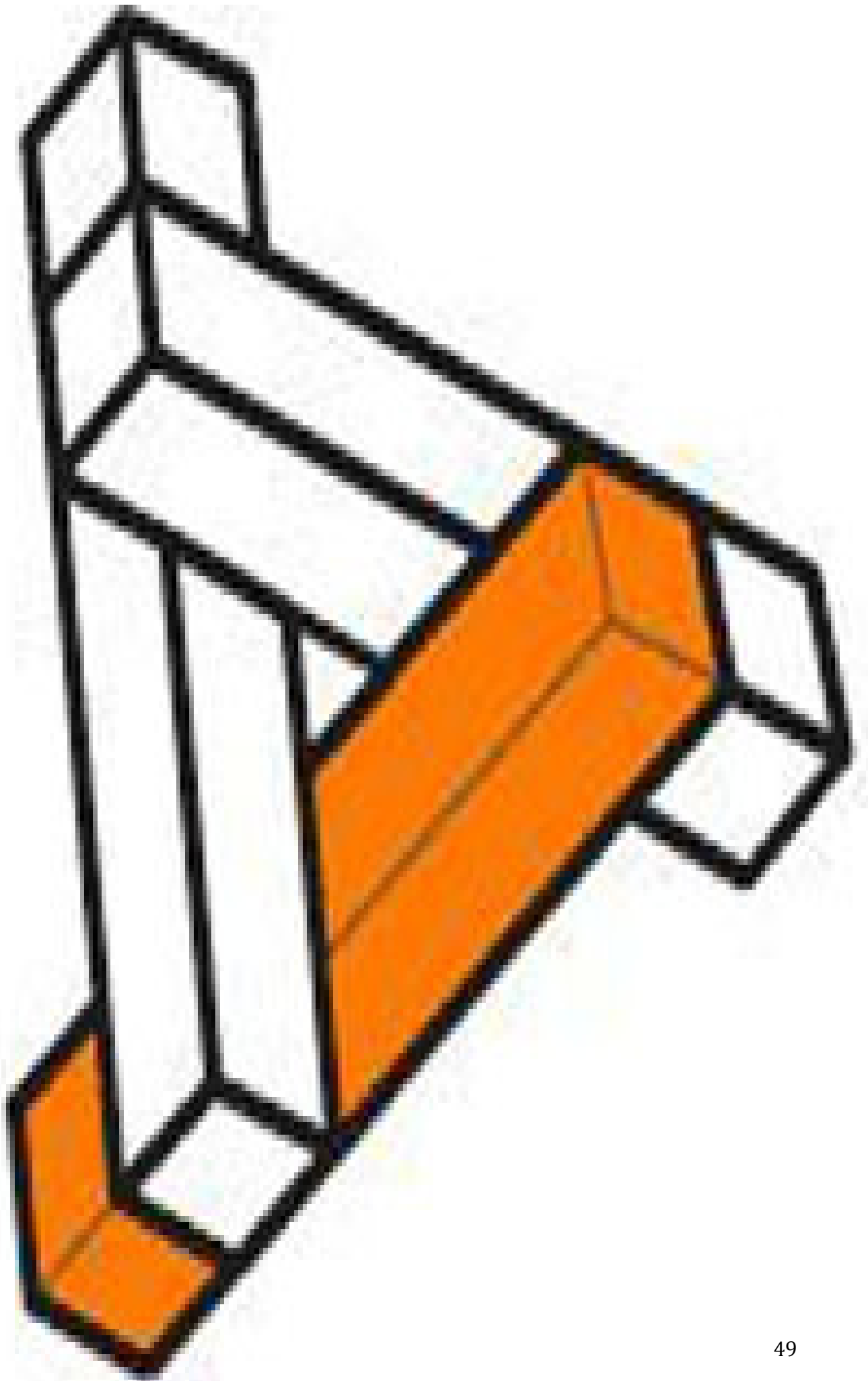
fig.39

35.31 *Riposo*

Il giudice di pedana distende le braccia da ambo le parti, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, in direzione delle postazioni di riposo di entrambi i concorrenti (fig. 40).



fig.40



35.32 *Cambio di posizione*

Al centro della piattaforma, il giudice di pedana distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (fig. 41).



fig.41

35.33 *Pareggio*

In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra i polsi dei due concorrenti e ne solleva in alto le braccia (fig. 42) – (Nota: *valido nei casi di parità nei gironi Round Robin*).

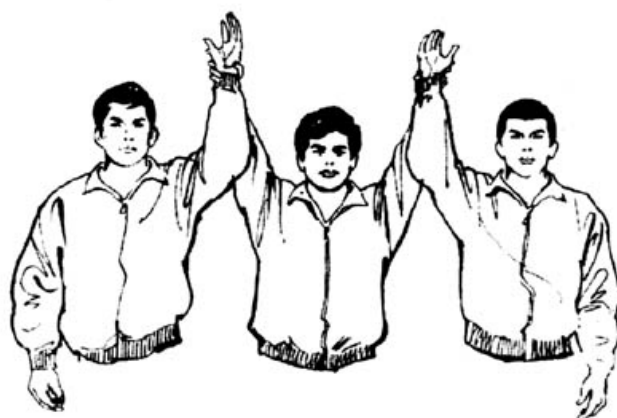


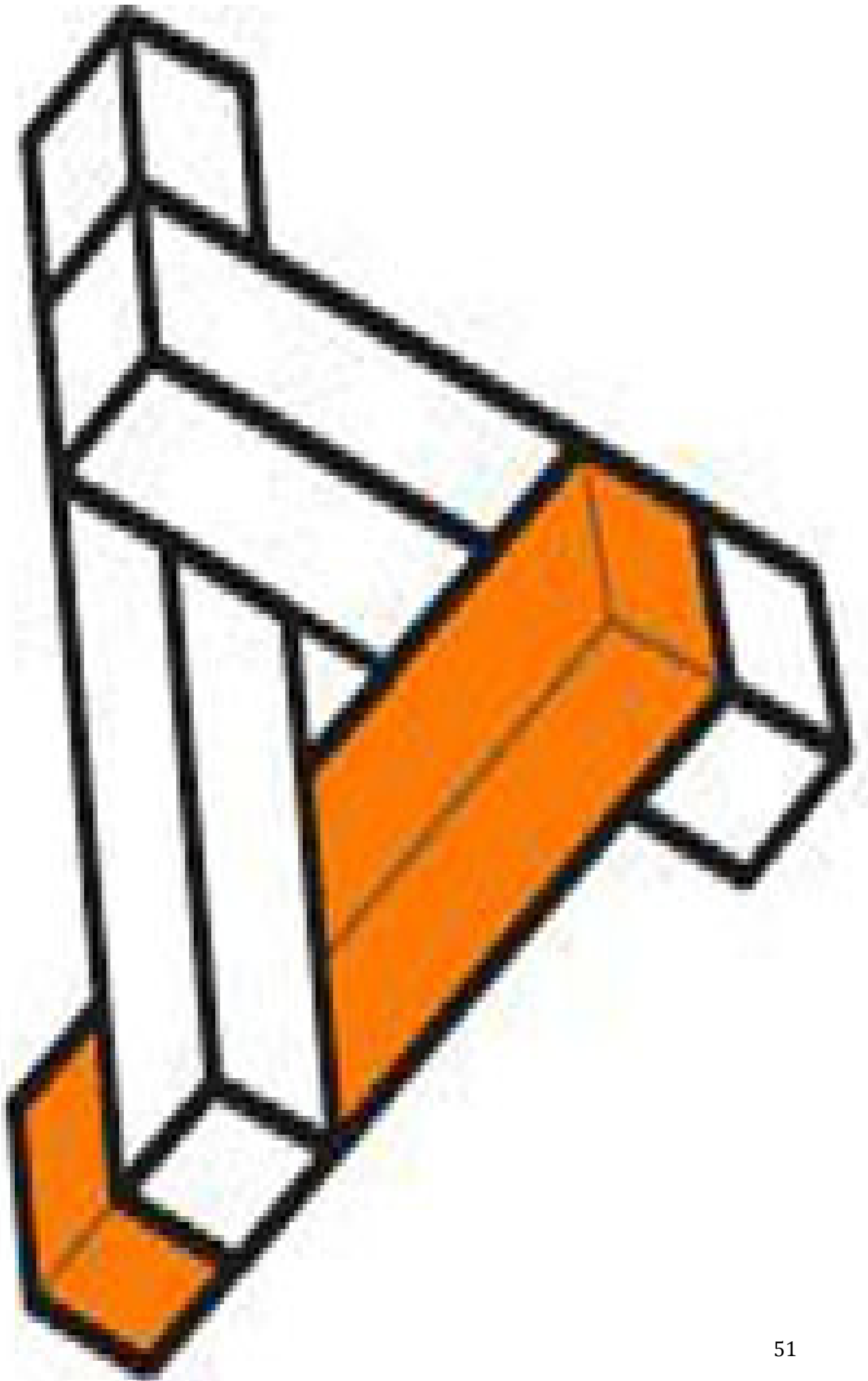
fig.42

35.34 *Vincitore*

In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra il polso dei due concorrenti e ne solleva in alto il braccio (fig. 43).



fig.43



Articolo 36 - Richiami e gesti dei giudici laterali.

NOTA : i successivi disegni (fig.44,45 e 46), presenti nel regolamento internazionale, non sono riportati nel regolamento federale italiano.

36.1 Uscita

Il Giudice laterale segnala l'uscita di uno dei concorrenti indicando a terra la linea di uscita (fig.44)



fig.44

36.2 Uscita non avvenuta

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice, il Giudice laterale segnala la non-uscita agitando la mano in segno di negazione (fig. 45)



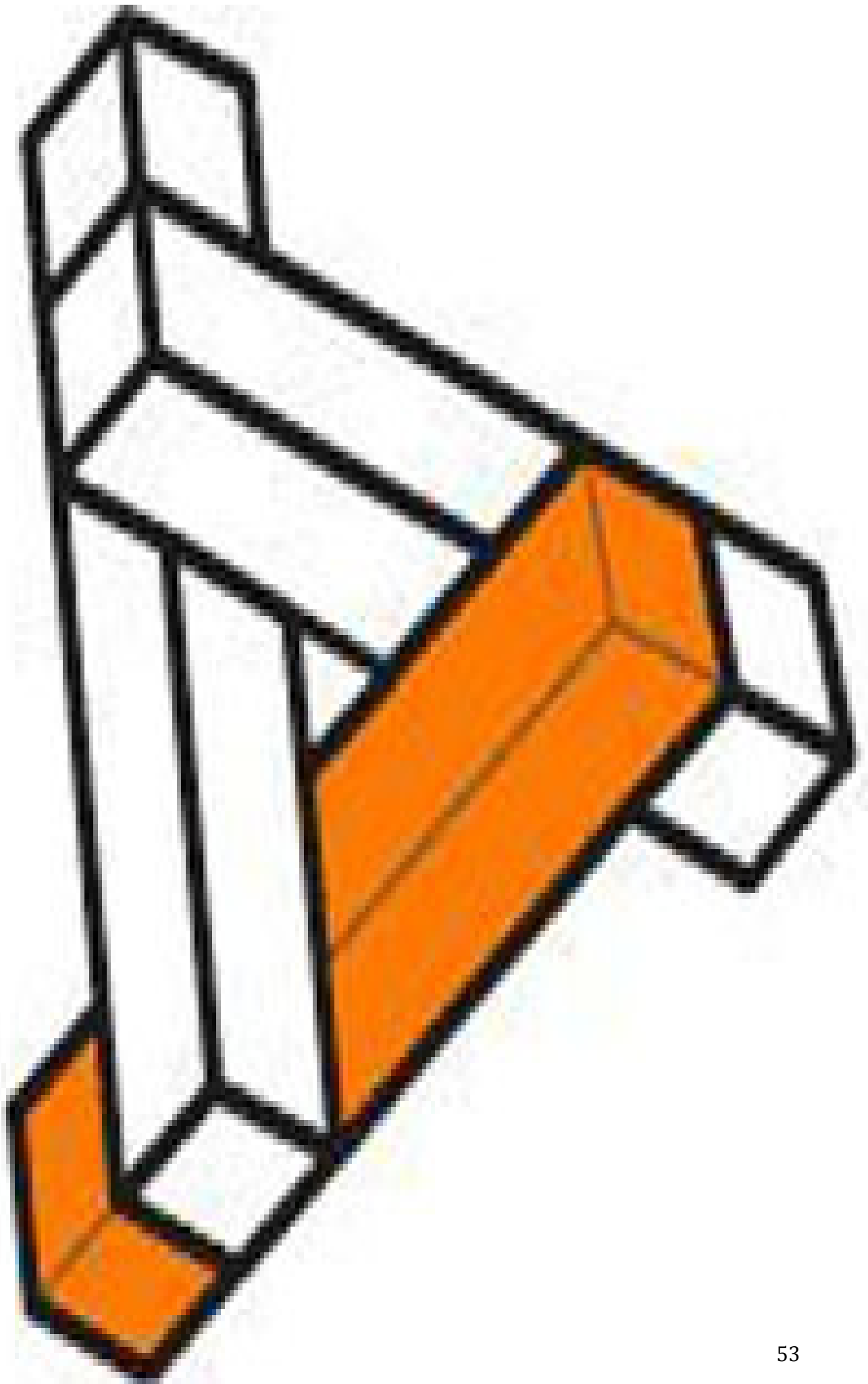
fig.45

36.3 Visione non chiara

Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice per qualsiasi richiesta, il Giudice laterale segnala il non aver visto chiaramente l'accaduto, aprendo i palmi verso l'alto e allargando le braccia (fig. 46)



fig.46



REGOLAMENTO TECNICO ORGANIZZATIVO E.W.I.F.

NORME GENERALI

Art.1 - INQUADRAMENTO

In considerazione della particolarità e pratica delle arti riconosciute dall' E.W.I.F. non accessibili né praticabili senza la guida di un insegnante qualificato, sono inquadrati e disciplinati nel seguente regolamento.

Art. 2 – IL SEGUENTE REGOLAMENTO CONSIDERA

1. - Gli Atleti
2. - Gli Ufficiali Di Gara
3. - Gli Insegnanti tecnici
4. - I gradi
5. - Manifestazioni sportive

GLI ATLETI

Art. 3 – CLASSIFICAZIONE

Gli Atleti tesserati con l' Endas si dividono in due gruppi:

- a) Agonisti
- b) Non Agonisti

Sono tesserati come Agonisti tutti gli atleti uomini e donne dal 13° anno di età fino al 35°
Sono tesserati come non agonisti tutti gli atleti uomini e donne dal 6° anno compiuto fino al compimento del 13° anno e dal 35° anno in poi.

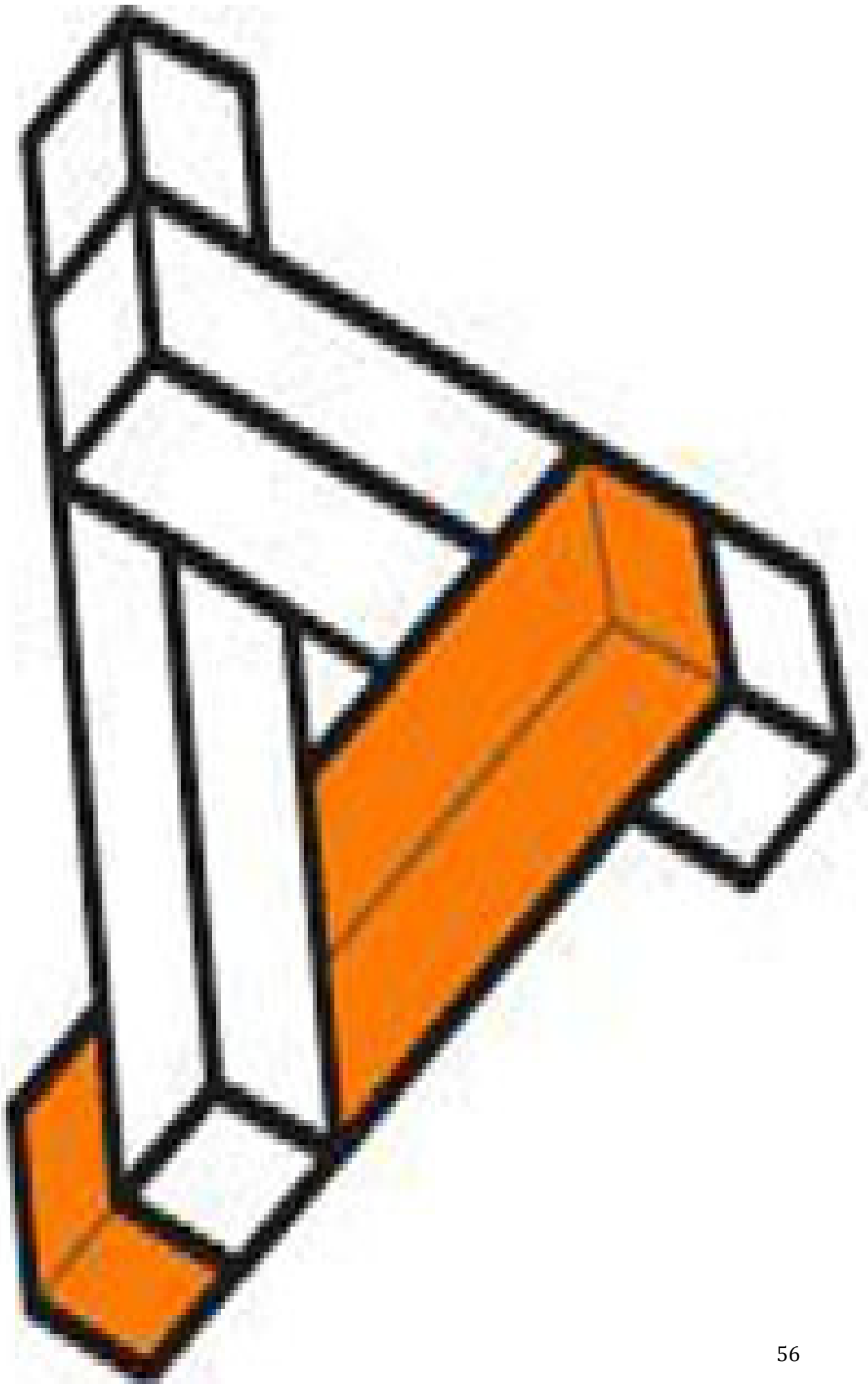
Art. 4 – CLASSI DEGLI ATLETI

Tutti i tesserati, uomini e donne, sono distinti nelle seguenti Classi:

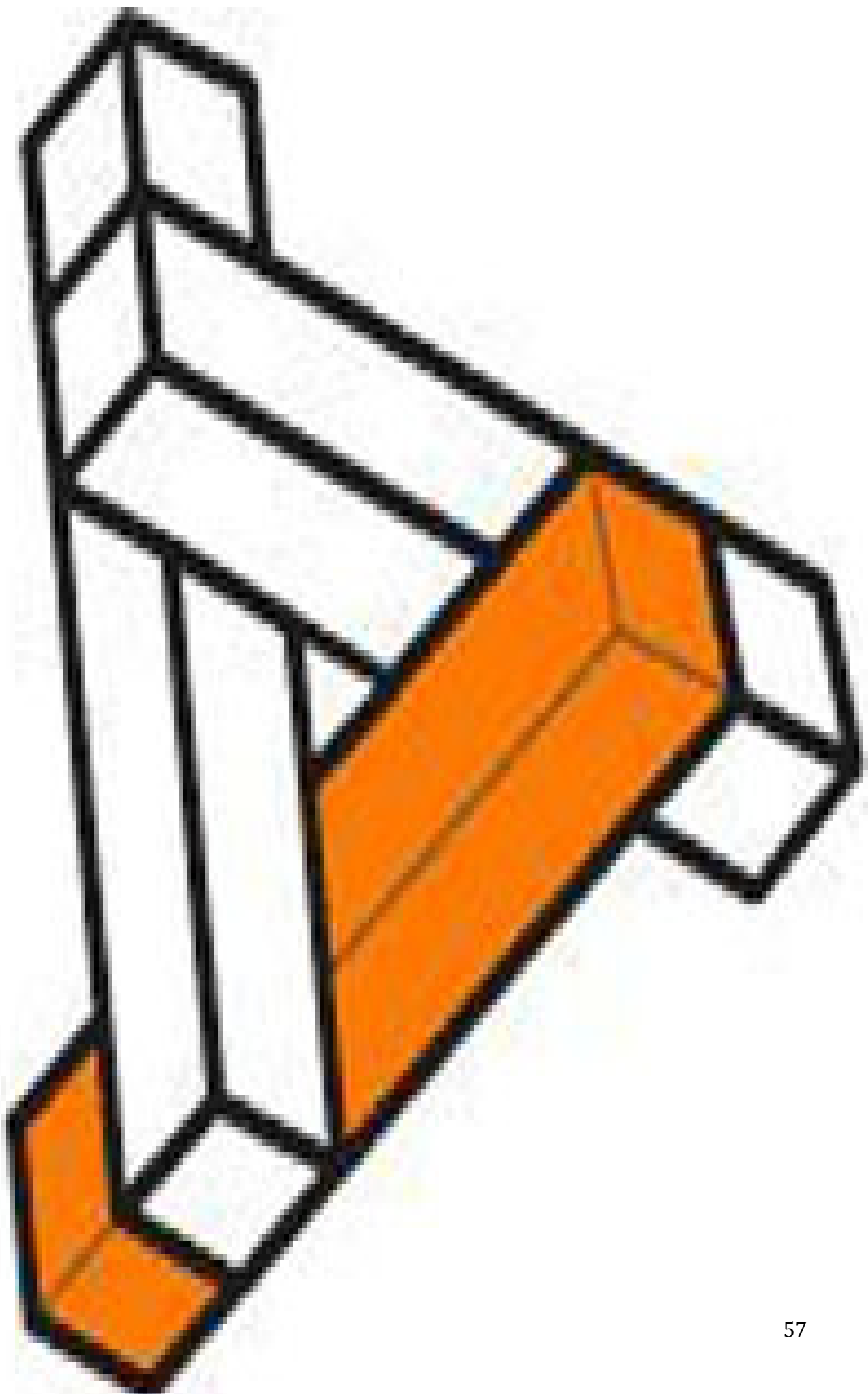
classi:	Bambini A	età 6 – 7 anni
classi:	bambini B	età 8 - 9 anni
classi:	Ragazzi	età 10 – 11 anni
classi:	Esordienti	età 12 – 14 anni
classi:	Speranze	età 15 – 16 anni
classi:	Juniores	età 17 - 21 anni
classi:	Seniores	età 22 – 35 ann
classi:	Master	età 36 – oltre

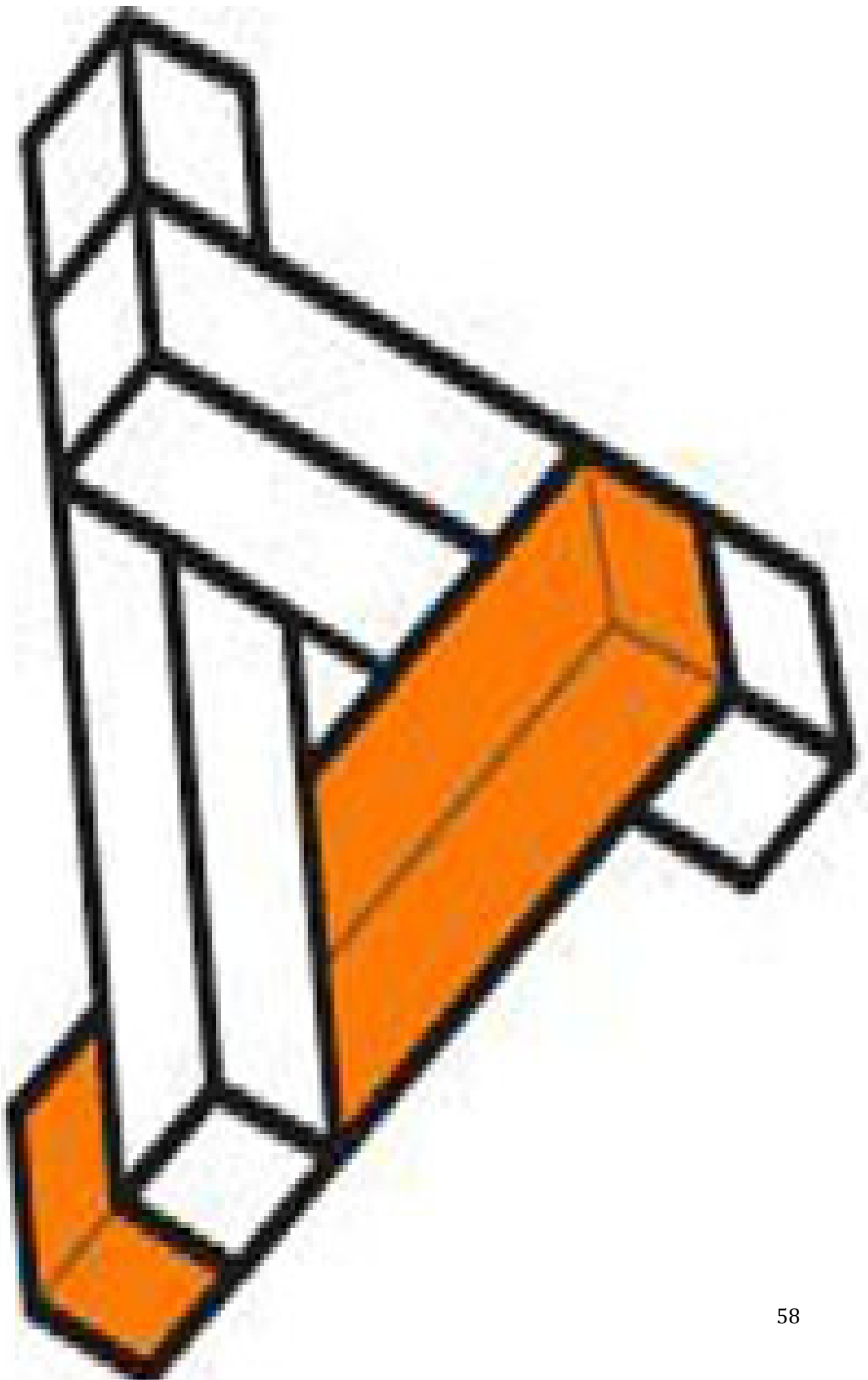
Art. 5 – ARTICOLAZIONE ATTIVITÀ

L'attività dell' E.W.I.F. è promulgata dal Regolamento Organizzativo e Tecnico del Settore che si fa



Possono partecipare alle attività Provinciali, Regionali Interregionali e Nazionali, gli iscritti nelle





Art. 10 - CATEGORIE

Gli Insegnanti tecnici sono divisi in tre categorie:

- a) Allenatori
- b) Istruttori
- c) Asp. Maestro
- d) Maestro
- e) Maestro benemerito

Art. 11 – PROMOZIONI

Per essere promossi dalle categorie allenatore a quella di istruttore e così via , i candidati dovranno sostenere gli esami.

I programmi d'esame e le norme relative sono riportate nelle tabelle all' interno del regolamento corsi di formazione insegnanti tecnici .

I maestri con almeno 10 anni di insegnamento, nel corso dei quali abbiano ottenuto particolari riconoscimenti o benemeritenze, al cessare della loro attività potranno essere benemeriti .

Art. 12 - INSEGNANTI STRANIERI

Gli insegnanti di nazionalità straniera, residenti in Italia , che intendessero svolgere la loro attività presso una società affiliata all' ENDAS saranno inquadrati come Insegnanti dopo aver sostenuto un esame di verifica.

Gli insegnanti stranieri sono tenuti al rispetto di tutti i doveri dei tecnici Italiani.

Art. 13 – TESSERAMENTO

Tutti gli insegnanti tecnici inquadrati eccettuati i benemeriti , dovranno rinnovare il loro tesseramento unitamente alla nuova affiliazione o riaffiliazione delle società nella quale svolgono le loro mansioni.

Per ottenere il rinnovo del tesseramento per l'anno successivo è fatto obbligo a tutti gli insegnanti tecnici di frequentare gli appositi corsi di aggiornamento indetti dall'ENDAS.

Trascorsi due anni senza che abbiano rinnovato il loro tesseramento, gli insegnanti tecnici saranno sospesi dal ruolo e per esservi riammessi dovranno sostenere nuovi esami.

Art 14- ATTIVITÀ PERIODICA PERMANENTE

- 1 Stage Nazionale di aggiornamento e verifica per Insegnanti Tecnici (obbligatorio)
- 1 Stage Nazionale di aggiornamento tecnico
- 1 Corso annuo di preparazione per gli esami di qualifica
- 1 Corso annuo di preparazione per gli esami Dan (fino al 3° Dan in Regione)
- 1 Sessione annua per gli esami di qualifica
- 1 Sessione annua per gli esami di grado Dan.

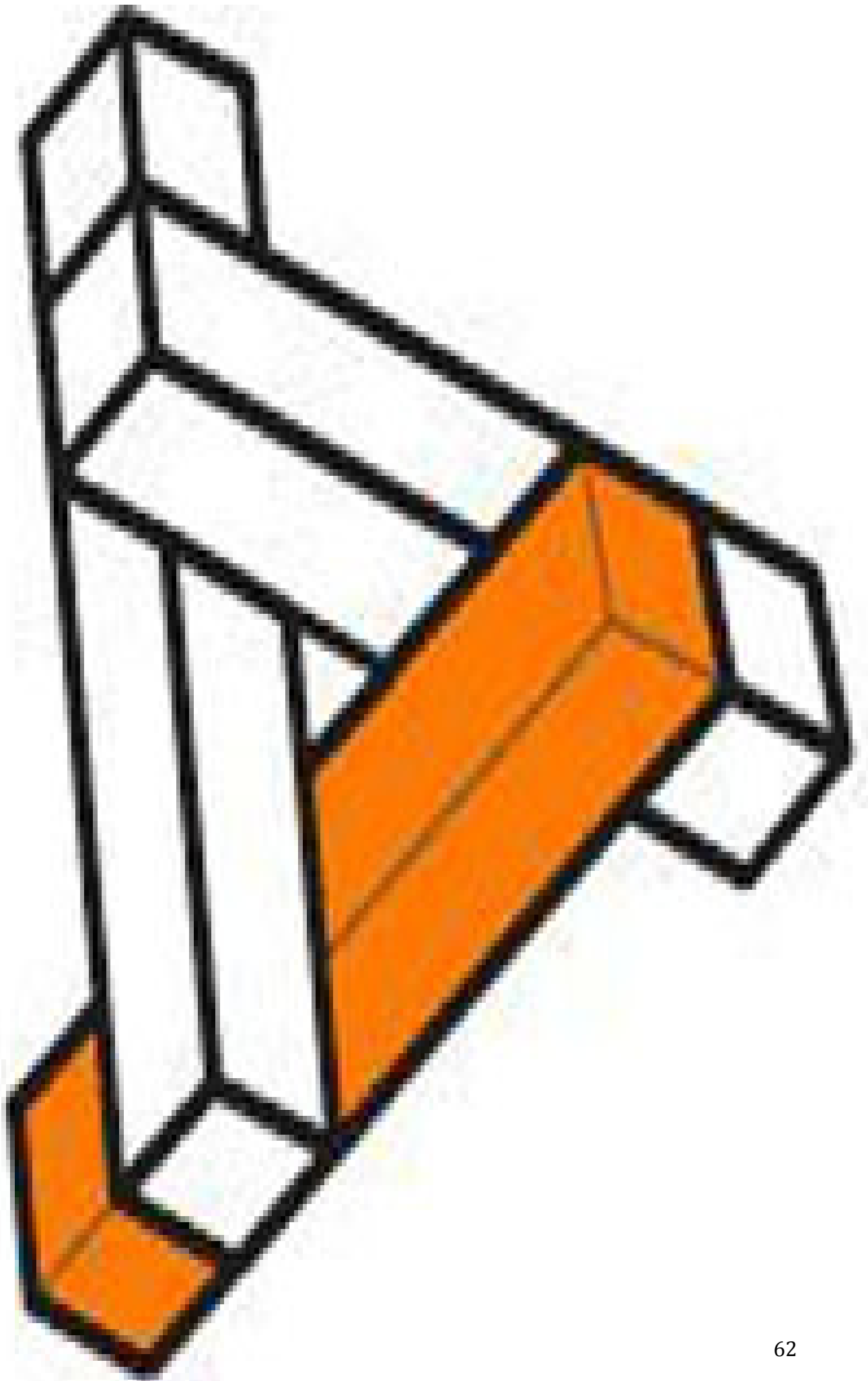
Art 15- RAPPORTI FRA TECNICI E SOCIETA'

Gli insegnanti tecnici possono essere alle dipendenze di una società . essi possono essere retribuiti per le loro prestazioni fermo restando i doveri che la legge prevede in materia.

Art. 16 – COMPITI DEGLI INSEGNANTI TECNICI

Gli allenatori non possono essere iscritti come responsabile dell' insegnamento presso società

Gli allenatori non possono essere iscritti come responsabile dell' insegnamento presso società



Il Direttivo Nazionale dell'E.W.I.F. con l'approvazione dell' Endas , bandisce gare secondo due

Il Direttivo Nazionale dell'E.W.I.F. con l'approvazione dell' Endas , bandisce gare secondo due

