



REGOLAMENTO

WARPEDO FIW

Il Warpedo è una disciplina marziale che deriva dalla fusione fra vari stili di combattimento che adottano un regolamento misto. Le tecniche variano fra quelle di percussione (pugni, calci, ginocchiate, gomitate) e quelle del corpo a corpo sia in piedi che a terra, oltre alle proiezioni, bloccaggi, strangolamenti e finalizzazioni. Nel dna del Warpedo prende origine l'antica tradizione dei combattenti Greci, infatti nel 530 a.C. quando nel mondo non c'erano nemmeno le scuole, nella città stato della Magna Grecia "Kroton" insegnava un certo Pitagora, e lo stesso inventò il GIMNASIUM scuola dello sport. Una scuola dove si praticavano tutte le discipline, dalla lotta, al lancio del disco, alla corsa fino ad arrivare alla massima espressione del combattimento il Pancrazio (disciplina che permetteva di utilizzare tutte le tecniche di combattimento, (calci, pugni, leve, strangolamenti) fino a portare in alcuni casi l'atleta alla morte.

Questo fantastico lavoro tecnico e teorico permise al più grande atleta di tutti i tempi, Milone di Crotona ed ai suoi atleti di trionfare per moltissimi anni alle Olimpiadi e renderli i più grandi atleti di tutti i tempi. Un vecchio proverbio recitava "L'ultimo dei Krotoniati è primo tra i Greci" immaginate lo spessore e le capacità tecniche e fisiche di questi atleti, non a caso Milone ancora oggi viene rappresentato come icona dello sport per eccellenza. Possiamo quindi dire con certezza che nello spirito di ogni atleta Warpedo, non può che riecheggiare la natura da combattente dei nostri antenati, smussata però, dall'enorme disciplina e bontà d'animo che l'arte del warpedo oggi, a distanza di tanti anni, riesce con le sue regole e la sua filosofia di vita a trasmettere ai suoi praticanti.

REGOLAMENTO UFFICIALE FIW NEI COMBATTIMENTI

1. Luogo di gara

Gli incontri si svolgono su di un quadrato di metri 7 di lato più un margine, possibilmente di colore diverso e comunque delineato, totali metri 8 x 8; le materassine devono avere un'altezza dai 3 ai 4cm.

2. Uniforme e protezioni

Gli atleti dovranno indossare il kimono completo di giacca e pantalone, cintura attestante il grado, conchiglia, paratibie e parapièdi, guanti aperti, caschetto con griglia in plastica e paradenti; per le donne è obbligatorio il paraseno. È fatto divieto di indossare scarpe, braccialetti, collane, orecchini ed anelli qualsiasi altro oggetto che possa recare danno durante il combattimento. Le protezioni devono essere approvate dal regolamento Fiw e verranno controllate dalla giuria di gara.

3. Durata degli incontri

Le gare si svolgeranno, salvo diverse decisioni del commissario di gara, sulla distanza di due round di due minuti con un minuto di riposo le eliminatorie, tre round le finali per le categorie "Cadetti", "Juniores" e "Seniores".

Due round da 1 minuto e 30 secondi per le categorie "Bambini".

Quando i due contendenti sono a terra, trascorsi 10 secondi senza che nessuna tecnica sia portata a buon fine, l'arbitro interrompe la lotta ed i due contendenti ripartono dalla posizione "in piedi".

Per ogni bloccaggio a terra invece, con l'avversario con la schiena a terra, dopo 10 secondi viene dato lo stop e si assegnano 2 punti.

4. Bersagli utili

È ammesso colpire con controllo tutte le parti del corpo con esclusione di genitali, gola e occhi, con tecniche di pugno e calcio: sono considerate "senza controllo" tutte le tecniche passanti il bersaglio. Nella categoria Guerrieri Junior e Senior è ammesso il KO.

Non è ammesso colpire mentre si afferra o si è afferrati.

Non è ammesso colpire al suolo o dal suolo.

5. Proiezioni e atterramenti

Nel Warpedo e' ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo una proiezione tecnicamente valida. E' considerato atterramento qualsiasi modo in cui riesca a portare a terra l' avversario finendoci sopra o restando in piedi.

Le proiezioni iniziate nell'area interna del quadrato sono valide anche se terminano fuori.

6. Immobilizzazioni

Nel Warpedo e' ammesso bloccare a terra l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo il bloccaggio che costringe l'avversario in posizione passiva con possibilità teorica di colpirlo; (le principali immobilizzazioni che portano punteggio sono comunque codificate nei programmi didattici) il bloccaggio deve permanere per 10 secondi; se l'atleta immobilizzato esce completamente dall'area interna di combattimento si interrompe il conteggio. In tal caso il combattimento riprende in piedi.

7. Finalizzazioni

Nel Warpedo è ammessa la finalizzazione attraverso soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare. Non sono ammesse le microleve. La finalizzazione pone fine al round che viene comunque attribuito al combattente che ha finalizzato. Nel caso di finalizzazione da parte dell'altro combattente nel secondo round verrà effettuata una terza ripresa di combattimento.

Nella Categoria Guerrieri, quando si batte per leva o strangolamento si perde l'incontro.

8. Giudizio di gara

Al termine di ogni round i giudici laterali (2) attribuiscono sugli appositi cartellini il punteggio di 10 punti all'atleta che e' stato migliore e 9 all'altro, 8 se il divario e' stato notevole, quindi sottraggono i punti per eventuali falli riportando il totale nell'apposita casella. Al termine dei round previsti ogni giudice fa il totale dei punti attribuiti; se si verifica la parità in caso di torneo ad eliminazione il giudice centrale dovrà assegnare la preferenza.

Il vincitore e' individuato per maggioranza di verdetti. Il giudizio degli arbitri e' inappellabile.

9. Arbitro centrale

Dirige l'incontro, sale per primo sul tatami, invita i giudici laterali al controllo delle protezioni, comanda il saluto, avvia il combattimento con il termine "combattere" oppure "fight", blocca ogni qualvolta lo ritenga opportuno l'incontro con la parola "stop", oppure "break" (al quale i contendenti fanno un passo indietro e ripartono) può richiamare, penalizzare e squalificare gli atleti, segnala con un braccio alzato e la parola "PROIEZIONE" le possibili proiezioni, segnala con il braccio teso orizzontalmente l'immobilizzazione contando ad alta voce, in posizione che lo renda udibile dagli atleti, fino a 9"; quindi da lo stop. E' facoltà dell'arbitro centrale fermare il conteggio prima dei 10" se ritiene che sussista una situazione di pericolo. Chiede la sospensione del tempo al tavolo della giuria, segnalale uscite. Divide i combattenti che sono entrati in presa senza tentare prontamente una proiezione, ferma i combattenti che prolungano il combattimento senza tentare proiezioni e fa riprendere da posizione di presa in piedi; ferma il combattimento se dopo aver iniziato il conteggio per una immobilizzazione avviene un ribaltamento e comunque se dopo l'atterramento non segue prontamente una immobilizzazione e/o tentativo di finalizzazione; assegna la vittoria al termine dell'incontro.

10. Giudice laterale

Valuta la tecnica, il controllo, le combinazioni, la resistenza degli atleti per l'assegnazione del punteggio, valuta più o meno valide le proiezioni e le immobilizzazioni segnalati dall'arbitro centrale, può chiedere il consulto dell'arbitro centrale, controlla le protezioni su invito dell'arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

11. La giuria

E' composta da 2 persone: un cronometrista che ferma il tempo solo su richiesta dell'arbitro centrale, un segretario che annota le uscite e fa da speaker.

12. Il medico

Deve essere presente durante tutta la manifestazione ed in caso di incidente spetta solo a lui decidere se l'atleta infortunato può continuare a combattere: l'atleta che abbandona per intervento medico non può in ogni caso riaccedere alle fasi successive della gara.

13. Azioni proibite

- 1) Colpire le articolazioni, la nuca, i genitali, la schiena e la gola.
- 2) Portare tecniche senza controllo. Non si possono affondare i colpi se non nelle categorie dove è ammesso il ko (Cadetti, Junior e Senior categoria Guerrieri)
- 3) Girare la schiena all'avversario se non con chiara tecnica e rifiutare il combattimento.
- 4) Parlare durante l'incontro, tenere un comportamento anti sportivo contro l'avversario, l'arbitro ed i giudici.
- 6) Il Coach non può gridare, rivolgersi all'avversario e agli ufficiali di gara.

In caso di tale scorrettezze sia da parte dell'atleta che del coach l'arbitro chiamerà subito la squalifica dell'atleta, è importante mantenere la massima disciplina durante tutta la manifestazione.

14. Il punteggio

Proiezione: punti 3.

Atterramento: punti 1.

Immobilizzazione 10 sec: punti 2.

Nb: non è considerata immobilizzazione se si blocca l'avversario da sopra ed il medesimo è a pancia in giù.

Leve articolari: l'avversario si arrende o batte. punti 4 Vincita dell'incontro nelle categorie C-J-S

Strangolamento: l'avversario si arrende o batte. punti 4 Vincita dell'incontro nelle categorie C-J-S

Spazzata: punti 3 se eseguita correttamente con l'atterramento dell'avversario.

Forbice: punti 3 se eseguita correttamente con l'atterramento dell'avversario.

Pugno: punti 1.

Pugno girato punti 2

Pugno dopo proiezione: punti 1.

Pugno in presa: nessun punteggio.

Calcio alle gambe (coscia o gamba): nessun punto.

Calcio al corpo: punti 1.

Calcio al capo: punti 3.

Calcio acrobatico wpd 4 punti se eseguito correttamente.

Calcio in presa: nessun punteggio.

Prima uscita: richiamo verbale.

Seconda uscita: richiamo ufficiale.

Terza uscita: punti 1.

Quarta uscita: punti 1.

Quinta uscita: squalifica.

N.B. Le uscite si sommano per tutti i rounds.

15. Richiami e Squalifica

Per ogni azione proibita possono essere date le seguenti penalità a seconda della gravità commessa:

A) Richiamo verbale. (l'arbitro centrale fa segno con la mano di non farlo più)

B) Richiamo ufficiale. (l'arbitro centrale ferma l'incontro e segnala la scorrettezza)

C) Detrazione da 1 a 3 punti.

D) Squalifica. Prima di effettuare una squalifica l'arbitro centrale dovrà sempre consultarsi con gli arbitri laterali.

16. Categorie di peso

BAMBINI 1 (M/F) 8-9 anni:

Kg. -23, -27, -31, -35, -40, -45, -50, +50

BAMBINI 2 (M/F) 10-12 anni:

Kg. -28, -32, -37, -42, -47, +47

CADETTI 13-14-15 anni:

- UOMINI Kg. -42, -47, -52, -57, -63, -69, +69
- DONNE Kg. -42, -46, -50, -55, -60, -65, +65

JUNIORES 16-17-18 anni:

- UOMINI: Kg. -57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94
- DONNE 19 – 35 anni: Kg. -50, -55, -60, -65, -70, +70

SENIORES:

- UOMINI 19 - 40 anni: Kg. -57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94
- DONNE 19 – 35 anni: Kg. -50, -55, -60, -65, -70, +70

CATEGORIA GUERRIERI

(Combattimento totale con o senza caschetto)

JUNIOR -55, -60, -65, -70, -75, +75

SENIOR -57, -63, -69, -74, -79, -84, +84

Nell'eventualità in cui un atleta si trovi da solo in categoria passa nella categoria superiore a seguito di consensodell'atleta, del coach e del genitore nel caso di atleta minore di anni 18.

E' obbligatorio il certificato agonistico valido per il Pancrazio Athlima. In caso di infortunio, il certificato deve essere in possesso del direttore tecnico della società di appartenenza con il tesserino di copertura assicurativa. Riportare la visita medica sul BudoPass federale.

** Solo nella Categoria Guerrieri è necessario il certificato medico per gli sport da contatto pieno.*