

REGOLAMENTO ITALIANO

REGOLAMENTO UFFICIALE GARE DI BRACCIO DI FERRO- WAF- S.B.F.I.

REGOLAMENTO GARA

1. Le competizioni sono svolte con tavolini regolamentari W.A.F. - STAND UP (posizione eretta).
2. Posizione di partenza con le mani ben serrate e perpendicolari al centro del tavolo.
3. Gomiti ben appoggiati all'interno del perimetro dei cuscini.
4. Alla partenza il bicipite non deve appoggiarsi all'avambraccio. Tale posizione sarà verificata dall'arbitro interponendo la propria mano fra la spalla e l'avambraccio d'entrambi gli atleti.
5. Le spalle parallele alla linea del tavolo.
6. Le nocche dei pollici ben visibili.
7. Il centro dei due polsi deve essere allineato con il centro del tavolo.
8. E' proibito alzare i gomiti dal cuscino, il richiamo sarà considerato come un fallo (il doppio fallo comporta la sconfitta del match).
9. E' sconfitto l'atleta che in fase perdente lasci volutamente la presa.
10. Le categorie di peso ufficiali W.A.F. nelle competizioni nazionali sono:
Braccio destro maschile: fino a Kg -55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 100, 110, +110.
Braccio destro femminile: fino a Kg 50, 55, 65, 70, 80, +80.
11. E' proibito staccare il braccio sinistro dalla manopola, (il doppio fallo comporta la sconfitta del match).
12. E' proibito tenere contemporaneamente entrambe le gambe alzate dalla pedana una a scelta dell'atleta deve essere sempre appoggiata a terra, (il doppio fallo comporta la sconfitta del match).
13. Entro il primo minuto i due atleti devono disporsi correttamente al tavolo, se ciò non accade, l'arbitro interviene con le proprie mani. In questa fase ogni richiamo viene considerato fallo. Al secondo richiamo si perde il match.
14. Un atleta ha diritto a 30 secondi di riposo dopo un fallo.
15. La gara si svolge con sistema della doppia eliminazione. Ogni atleta deve perdere due volte per uscire dalla competizione. Lo schema di gara è composto da una tabella compilata dalla giuria.
16. La presa non deve causare dolore all'avversario.
17. E' permesso usare polveri o paste antisudore, messe a disposizione dall'organizzazione.
18. E' vietato indossare braccialetti, anelli, orologi e cinture.
19. E' vietato trazionare l'avversario verso di se prima della partenza. Il richiamo è considerato un fallo.
20. E' vietato indossare al momento del match cappelli o copricapo ingombranti. Gli atleti con capelli lunghi devono tenerli raccolti o legati.
21. L'arbitro non deve usare la forza per sistemare gli atleti.
22. Il segnale di partenza su cui ogni atleta non può partire prima è "ready go" e la cadenza viene decisa dall'arbitro.
23. Alla fine del match l'arbitro dirà "stop" e indicherà il vincitore alzandogli il braccio verso l'alto.
24. Le gambe non devono interferire con l'avversario, ma una a scelta può attorcigliarsi o puntarsi al tubolare del tavolo da gara.
25. Non esiste tempo minimo per la durata di un incontro.
26. Due ammonizioni sono calcolate un fallo. Con due falli l'atleta perde il match.
27. Se l'atleta chiamato non si presenta al tavolo dopo 60 secondi, perde l'incontro.
28. Se il gomito viene sollevato a causa dell'avambraccio o del tricipite che appoggia sul cuscino da gara non viene considerato fallo. Il gomito deve essere comunque all'interno dello stesso cuscino.
29. Se all'inizio di un incontro i due atleti alzano contemporaneamente i gomiti, non viene considerato fallo e il match si ripete.
30. Le cinghie sono applicate al primo sgancio regolare (senza falli).
31. Le cinghie non possono essere poste 2,5 cm sotto allo snodo naturale del polso.
32. E' perdente l'atleta che sgancia volutamente o accidentalmente la presa oltre i 2/3 della fase perdente.
33. Staccare la mano dalla manopola è considerato fallo. Non è fallo solo quando l'atleta lascia involontariamente la mano per un brevissimo tempo e non crea vantaggi al suo incontro.
34. Spinte in direzione dell'avversario sono considerate fallo.
35. Se gli atleti sono messi in posizione pericolosa (es. spalla non in linea all'avambraccio) sono immediatamente fermati.
36. Linguaggio scurrile o comportamenti antisportivi saranno considerati falli. Se l'atteggiamento persiste, l'atleta sarà espulso dal campionato.
37. E' gradito un rispetto sportivo con una stretta di mano tra i due atleti prima e dopo il match.

REGOLAMENTO GENERALE

1. È proibito usare loghi, stemmi o quant'altro inerente all'Associazione S.B.F.I. senza il permesso del rispettivo Presidente o altra persona da lui indicata.
2. Tutti gli atleti che partecipano a manifestazioni sportive organizzate dalla S.B.F.I. devono, essere in possesso della tessera associativa, rinnovabile annualmente. Coloro che non sono in possesso di tale tessera, la devono ritirare al momento dell'iscrizione alla gara.
3. La tessera associativa va esibita ogni competizione al comitato organizzativo.
4. Il tesseramento d'ogni singolo atleta deve essere fatto dal 05/01 al 31/11 d'ogni anno. Dopo tale data la tessera sarà dell'anno successivo.
5. E' vietato far gareggiare atleti minorenni senza autorizzazione scritta da parte di un genitore o di chi ne fa le veci.
6. Ogni atleta partecipante a manifestazioni riconosciute S.B.F.I. ha l'obbligo di sottoscrivere al momento della sua iscrizione alla gara una dichiarazione di responsabilità in caso d'infortunio durante la gara stessa.
7. È vietato organizzare competizioni utilizzando tavoli non regolamentari, senza corretti perimetri di gara, e misure non ufficiali W.A.F.
8. Le manifestazioni non presenti all'interno del calendario gare S.B.F.I. non sono riconosciute, non potranno far alcun riferimento alla S.B.F.I. ed alle persone facentene parte, non potranno esporre loghi, marchi o simboli S.B.F.I. inoltre non usufruiranno della copertura assicurativa.
9. Gli orari di pesatura e iscrizione e d'inizio gara sono a discrezione dell'organizzazione, e verranno comunicati in tempo utile prima di ogni evento.
10. Tutti gli atleti dovranno consegnare un certificato medico (o la fotocopia di esso) valido e dell'anno corrente. Tale documento dovrà essere presentato all'atto del rilascio della tessera annuale e avrà validità per tutta la stagione sportiva in corso. Chi non adempie questa richiesta non potrà partecipare alle competizioni.
11. Potranno gareggiare atleti di nazionalità straniera, purché regolarmente residenti in Italia.

PESI E REGISTRAZIONI

1. Un atleta per pesarsi non deve necessariamente essere vestito. E' possibile spogliarsi completamente per raggiungere il peso della propria categoria, il quale deve essere considerato con tolleranza 0.0Kg.
2. Un atleta non può gareggiare in una categoria inferiore al suo peso. Gli è permesso invece di registrarsi ad una categoria superiore.
3. L'atleta con arti artificiali deve pesarsi senza toglierli.
4. Il peso sarà effettuato almeno 5 ore prima dell'inizio di una competizione.
5. La registrazione e il peso termineranno sempre 30 minuti prima dell'inizio di una competizione.
6. Al campionato Italiano un atleta deve iscriversi ad una sola categoria di peso.
7. Atleti esordienti possono competere anche nella categoria senior del suo peso.

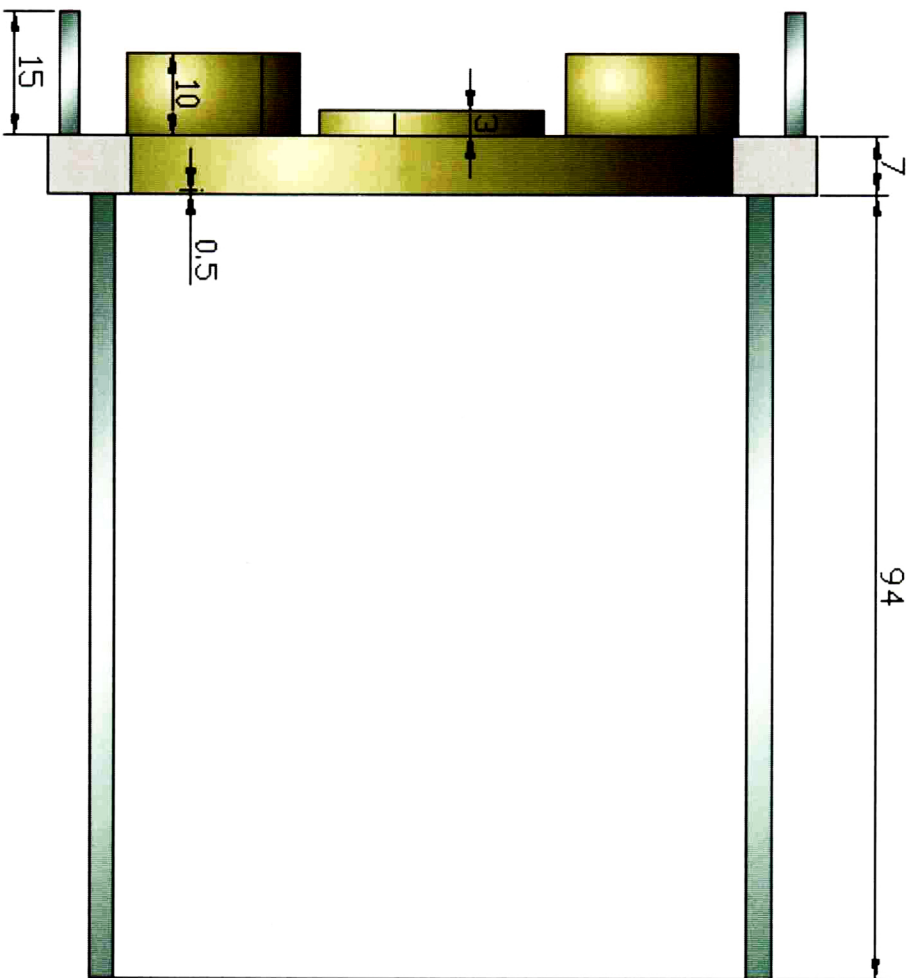
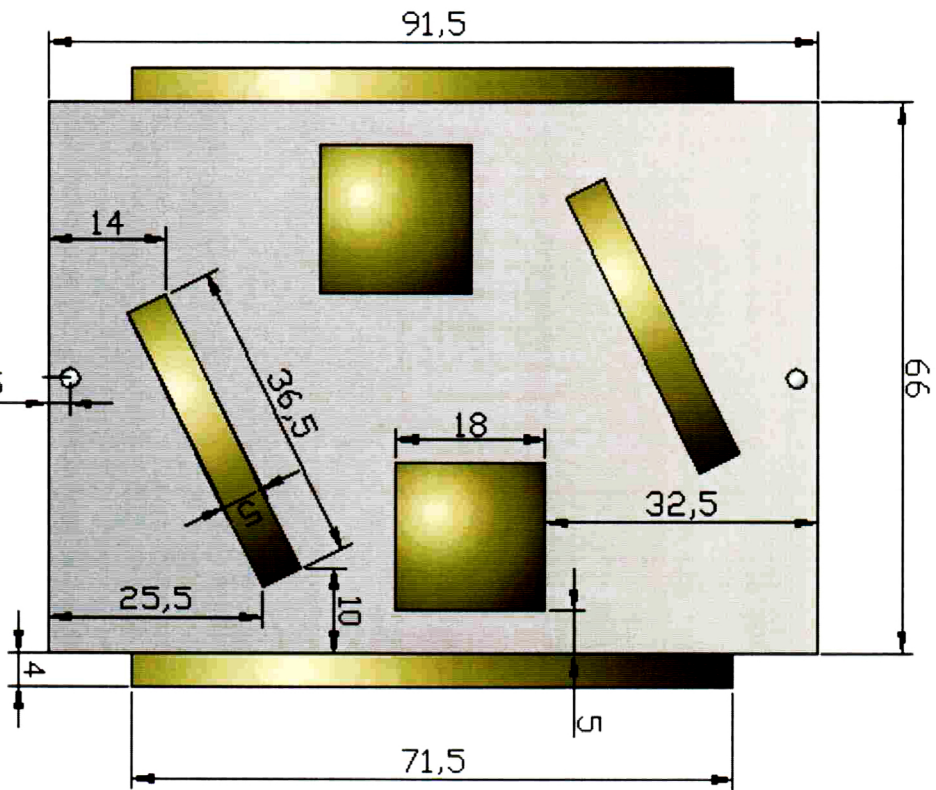
DIVISE

1. Nessun atleta può partecipare senza divisa sportiva né tanto meno può ritirare i premi senza indossarla. Se ci si presenta senza divisa il comitato organizzativo, può decidere di non farlo partecipare.
2. Le scarpe devono essere parte della divisa e devono essere sportive.
3. Sono vietate cinture con fibbie.

ARBITRI

1. L'arbitro di gara deve indossare calzoncini neri, maglia a strisce verticali bianche e nere, calze e scarpe nere.
2. Deve conoscere tutte le regole.
3. Tenersi aggiornato per eventuali modifiche sul regolamento.
4. Verificare che i tavolini delle competizioni che si prestano ad arbitrare siano regolamentari W.A.F.
5. Essere sempre in possesso della cinghia regolamentare.
6. Devono essere due per tavolo da gara, uno sistema gli atleti e uno svolge la funzione d'assistente e controllo dell'incontro e della partenza.

TAVOLO REGOLARE S.B.F.I. WAF



Squadre

Le squadre devono possedere i documenti rilasciati dalla WAF per dimostrare la loro appartenenza alla federazione mondiale. Per squadra si intende un gruppo formato da tutte le categorie di peso (braccio destro e sinistro, maschile femminile). Il trofeo di squadra viene consegnato solo su calcolo del punteggio totale accumulato per tutte le categorie in entrambi i sessi.

1. Numero dei partecipanti per squadra

In numeri di partecipanti per squadra non deve superare i due atleti per ogni categoria di peso (maschile e femminile).

2. Categorie di peso

<i>Braccio destro maschile:</i>	fino a Kg -55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 100, 110, +110.
<i>Braccio destro femminile:</i>	fino a Kg -50, 55, 65, 70, 80, +80.
<i>Braccio sinistro maschile:</i>	fino a Kg -55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 100, 110, +110.
<i>Braccio sinistro femminile:</i>	fino a Kg -50, 55, 65, 70, 80, +80.
<i>Master destro maschile:</i>	fino a kg -70, 80, 90, +90.
<i>Master destro femminile:</i>	fino a kg -60, 70, 80, +80.
<i>Master sinistro maschile:</i>	fino a kg -70, 80, 90, +90.
<i>Master sinistro femminile:</i>	fino a kg -60, 70, 80, +80.
<i>Granmaster (solo maschile destro):</i>	fino a kg -75, 90, +90.

Per *Master* si intende la categoria di peso oltre i quaranta anni di età, mentre i *Granmaster* da cinquanta anni in poi.

Pesi e registrazioni

Un atleta per pesarsi non deve necessariamente essere vestito. E' possibile spogliarsi completamente per raggiungere il peso della propria categoria, il quale deve essere considerato con tolleranza 0.0Kg. L'atleta con arti artificiali deve pesarsi senza toglierli. Il peso sarà eseguito non prima delle ventiquattro ore dall'inizio della competizione. Durante il peso un atleta può essere accompagnato da un rappresentante della propria squadra. Un atleta può registrarsi nella propria categoria di peso o in una categoria superiore.

3. Età

Sub-junior: fino a 12 anni. • *Junior:* da 12 a 18 anni. • *Senior:* da 18 a 40 anni. • *Masters:* oltre 40.

4. Punteggio

<i>Primo posto:</i>	10 punti	<i>Secondo posto:</i>	7 punti
<i>Terzo posto:</i>	5 punti	<i>Quarto posto:</i>	4 punti
<i>Quinto posto:</i>	3 punti	<i>Sesto posto:</i>	2 punti
<i>Settimo posto:</i>	1 punto		

5. Divise

Nessun atleta può partecipare senza divisa sportiva né tanto meno può ritirare i premi senza indossarla. Se ti presenti senza divisa il comitato esecutivo, può decidere di non farlo partecipare. Ogni nazione e ogni suo atleta devono essere identificabili con la dicitura della nazionalità di provenienza. Le divise d'ogni nazione di appartenenza devono essere uguali. Le scarpe devono essere parte della divisa e devono essere sportive.

6. Arbitri

a. Direttore degli arbitri

E' responsabile delle assegnazioni degli arbitri per le competizioni della WAF. E' responsabile di visionare gli arbitri durante la competizione e rilascia un attestato di partecipazione ad ogni arbitro alla fine del campionato. E' responsabile di rimuovere ogni arbitro che si sia dimostrato irresponsabile o tecnicamente incapace di arbitrare un campionato della WAF.

b. Istruttore degli arbitri

E' responsabile di assicurarsi che l'arbitro sia competente, sia tecnicamente che fisicamente capace di arbitrare un campionato della WAF.

c. Arbitri di gara

L'arbitro di gara deve indossare calzoni neri, maglia a strisce verticali bianche e nere, calze e scarpe nere. Deve conoscere tutte le regole. Devono essere due per tavolo da gara, uno sistema gli atleti e uno svolge la funzione d'assistente e controllo dell'incontro e della partenza.

7. Regolamento di gara

La gara viene svolta con sistema a doppia eliminazione. Ogni atleta deve perdere due volte. Lo schema di gara è composto da una tabella compilata dalla giuria. Due atleti della stessa nazione non possono incontrarsi al primo round.

8. Procedure di protesta

La protesta deve essere presentata dal responsabile del team depositando al tavolo della giuria una cauzione di 50\$, che sarà restituita nel caso in cui la protesta dovesse essere giusta. La giuria che ritiene valida la protesta, si rivolgerà agli arbitri in causa per consultarli e risolvere la contesa, anche con la ripetizione del match.