



1° Campionato italiano “Wing Chun” Catania 23 e 24 Novembre 2019

Specialità di gara:

1. Specialità individuali a mani nude:

Siu Nim Tao
Chum Kiu
Biu Jee

2. Specialità individuali con armi:

Baat Jaam Do
Luk Dim Boon Kwan

3. Specialità di sparring coreografato (a coppie):

Chi Sao dimostrativo

4. Specialità di abilità:

Muk Yan Jong (forma all’Uomo di legno)

5. Specialità combattimento libero:

Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) - Light contact
Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) - Full contact

6. Campionato generale combinato delle 4 specialità (aperto ai gruppo B, C e D) a scelta tra:

Specialità individuali a mani nude, specialità individuali con armi, Sparring coreografato, Abilità, Combattimento libero (Aperto solo agli atleti di categoria B, C e D).

Categorie di età:

1. Categorie di età per specialità individuali in età solare (l’atleta compie l’età nell’anno solare):

Categoria A: da 10 a 12 anni (nati tra il 1 gennaio 2007 e il 31 dicembre 2009)
Categoria B: da 13 a 15 anni (nati tra il 1 gennaio 2004 e il 31 dicembre 2006)
Categoria C: da 16 a 17 anni (nati tra il 1 gennaio 2002 e il 31 dicembre 2003)
Categoria D: da 18 a 39 anni (nati tra il 1 gennaio 1980 e il 31 dicembre 2001)*
Categoria E: da 40 a 49 anni (nati tra il 1 gennaio 1970 e il 31 dicembre 1979)
Categoria F: da 50 a 59 anni (nati tra il 1 gennaio 1960 e il 31 dicembre 1969)
Categoria G: oltre 60 anni (nati fino al 31 dicembre 1959)

* per gli atleti che compiono i 35 anni (età solare) è necessario, oltre certificato medico agonistico con tipologia visita B1, anche un ECG durante sforzo, aggiuntivo alla visita di



idoneità, come espressamente indicato nel documento “Età minima di accesso all’attività sportiva agonistica” revisione del 3 Luglio 2018 (Ministero della Salute - C.O.N.I.), sia per il Taolu tradizionale sia per il combattimento (qualsiasi specialità).

Categorie di peso per la specialità Mai Saan Jong (Free fighting):

1. La specialità Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) è aperta solo agli atleti di categoria B, C e D.
2. Le divisioni di peso per i concorrenti maschili e femminili includono rispettivamente:
 - 48kg ($\leq 48\text{kg}$)
 - 52kg ($> 48\text{kg} - \leq 52\text{kg}$)
 - 56kg ($> 52\text{kg} - \leq 56\text{kg}$)
 - 60kg ($> 56\text{kg} - \leq 60\text{kg}$)
 - 65kg ($> 60\text{kg} - \leq 65\text{kg}$)
 - 70kg ($> 65\text{kg} - \leq 70\text{kg}$)
 - 75kg ($> 70\text{kg} - \leq 75\text{kg}$)
 - 80kg ($> 75\text{kg} - \leq 80\text{kg}$)
 - 85kg ($> 80\text{kg} - \leq 85\text{kg}$)
 - 90kg ($> 85\text{kg} - \leq 90\text{kg}$)
 - 100 kg ($> 90 \text{ kg} - \leq 100 \text{ kg}$)
 - 100 kg + ($> 100 \text{ kg}$)



Tabella delle categorie:

Codice di categoria (da inserire nel modulo iscrizione)	Specialità	Codice Categoria	Descrizione Categoria	Sesso	Categoria di peso
1012	Siu Nim Tau	A	10-12 anni	M/F	
1015	Siu Nim Tau	B	13-15	M/F	
1017	Siu Nim Tau	C	16-17	M/F	
1039	Siu Nim Tau	D	18-39	M/F	
1049	Siu Nim Tau	E	40-49	M/F	
1059	Siu Nim Tau	F	50-59	M/F	
1099	Siu Nim Tau	G	over 60	M/F	
2012	Chum Kiu	A	10-12 anni	M/F	
2015	Chum Kiu	B	13-15	M/F	
2017	Chum Kiu	C	16-17	M/F	
2039	Chum Kiu	D	18-39	M/F	
2049	Chum Kiu	E	40-49	M/F	
2059	Chum Kiu	F	50-59	M/F	
2099	Chum Kiu	G	over 60	M/F	
3012	Biu Jee	A	10-12 anni	M/F	
3015	Biu Jee	B	13-15	M/F	
3017	Biu Jee	C	16-17	M/F	
3039	Biu Jee	D	18-39	M/F	
3049	Biu Jee	E	40-49	M/F	
3059	Biu Jee	F	50-59	M/F	
3099	Biu Jee	G	over 60	M/F	
4012	Baat Cham Do	A	10-12 anni	M/F	
4015	Baat Cham Do	B	13-15	M/F	
4017	Baat Cham Do	C	16-17	M/F	
4039	Baat Cham Do	D	18-39	M/F	
4049	Baat Cham Do	E	40-49	M/F	
4059	Baat Cham Do	F	50-59	M/F	
4099	Baat Cham Do	G	over 60	M/F	



5012	Luk Dim Boon Kwan	A	10-12 anni	M/F	
5015	Luk Dim Boon Kwan	B	13-15	M/F	
5017	Luk Dim Boon Kwan	C	16-17	M/F	
5039	Luk Dim Boon Kwan	D	18-39	M/F	
5049	Luk Dim Boon Kwan	E	40-49	M/F	
5059	Luk Dim Boon Kwan	F	50-59	M/F	
5099	Luk Dim Boon Kwan	G	over 60	M/F	
6012	Chi Sao dimostrativo coppie	A	10-12 anni	M/F	
6015	Chi Sao dimostrativo coppie	B	13-15	M/F	
6017	Chi Sao dimostrativo coppie	C	16-17	M/F	
6039	Chi Sao dimostrativo coppie	D	18-39	M/F	
6049	Chi Sao dimostrativo coppie	E	40-49	M/F	
6059	Chi Sao dimostrativo coppie	F	50-59	M/F	
6099	Chi Sao dimostrativo coppie	G	over 60	M/F	
7212	Muk Yan Jong	A	10-12 anni	M/F	
7215	Muk Yan Jong	B	13-15	M/F	
7217	Muk Yan Jong	C	16-17	M/F	
7239	Muk Yan Jong	D	18-39	M/F	
7249	Muk Yan Jong	E	40-49	M/F	
7259	Muk Yan Jong	F	50-59	M/F	
7299	Muk Yan Jong	G	over 60	M/F	
8148F / L (F= full / L= light)	Free fighting	B	13-15 anni	M	48 kg
8248F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	48 kg
8152F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	52 kg
8252F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	52 kg
8156F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	56 kg
8256F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	56 kg
8160F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	60 kg
8260F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	60 kg
8165F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	65 kg
8265F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	65 kg
8170F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	70 kg



8270F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	70 kg
8175F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	75 kg
8275F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	75 kg
8180F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	80 kg
8280F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	80 kg
8185F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	85 kg
8285F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	85 kg
8190F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	90 kg
8290F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	90 kg
8195F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	95 kg
8295F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	95 kg
8199F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	100 kg
8299F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	100 kg
8100F / L	Free fighting	B	13-15 anni	M	over 100 kg
8200F / L	Free fighting	B	13-15 anni	F	over 100 kg
9148F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	48 kg
9248F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	48 kg
9152F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	52 kg
9252F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	52 kg
9156F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	56 kg
9256F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	56 kg
9160F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	60 kg
9260F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	60 kg
9165F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	65 kg
9265F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	65 kg
9170F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	70 kg
9270F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	70 kg
9175F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	75 kg
9275F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	75 kg
9180F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	80 kg
9280F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	80 kg
9185F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	85 kg
9285F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	85 kg



9190F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	90 kg
9290F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	90 kg
9195F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	95 kg
9295F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	95 kg
9199F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	100 kg
9299F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	100 kg
9100F / L	Free fighting	C	16-17 anni	M	over 100 kg
9200F / L	Free fighting	C	16-17 anni	F	over 100 kg
9148F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	48 kg
0248F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	48 kg
0152F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	52 kg
0252F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	52 kg
0156F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	56 kg
0256F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	56 kg
0160F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	60 kg
0260F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	60 kg
0165F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	65 kg
0265F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	65 kg
0170F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	70 kg
0270F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	70 kg
0175F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	75 kg
0275F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	75 kg
0180F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	80 kg
0280F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	80 kg
0185F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	85 kg
0285F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	85 kg
0190F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	90 kg
0290F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	90 kg
0195F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	95 kg
0295F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	95 kg
0199F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	100 kg
0299F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	100 kg
0100F / L	Free fighting	D	18-39 anni	M	over 100 kg



0200F / L	Free fighting	D	18-39 anni	F	over 100 kg
-----------	---------------	---	------------	---	-------------

APPENDICE K

Trofeo Esordienti Taolu Wing Chun tradizionale (fuori campionato italiano F.I.Wu.K.)

Categoria 0: **Trofeo esordienti** da 6 a 9 anni (nati tra il 1 gennaio 2010 e il 31 dicembre 2013)

Codice di categoria (da inserire nel modulo iscrizione)	Specialità	Codice Categoria	Descrizione Categoria	Sesso	Categoria di peso
K01	Siu Nim Tao	0	6-9 anni	M/F	
K02	Chum Kiu	0	6-9	M/F	
K03	Biu Jee	0	6-9	M/F	
K04	Baat Jaam Dao	0	6-9	M/F	
K05	Luk Dim Boon Kwan	0	6-9	M/F	
K06	Chi-Sao dimostrativo coppie	0	6-9	M/F	
K07	Muk Yan Jong	0	6-9	M/F	



REGOLAMENTO

QUALIFICAZIONI

1. Tutte le Società / Associazioni (ufficiali e provvisorie) F.I.Wu.K. sono qualificate per partecipare alla competizione.
2. Solo le Società / Associazioni che hanno pagato le quote associative annuali F.I.Wu.K. per il 2018/2019 potranno partecipare al concorso.
3. Nuove Società affiliate F.I.Wu.K. possono essere invitate a prendere parte alla competizione dopo che le loro domande sono state accettate dalla F.I.Wu.K.

METODI DI PARTECIPAZIONE

1. Ogni team al massimo può iscrivere:
 - a. Un (1) capo delegazione,
 - b. Un (1) team leader,
 - c. Due (1-2) coaches,
 - d. Un (1) medico,
 - e. Il numero degli atleti non è limitato.
 - i. Il team leader e i coaches sono gli unici rappresentanti di una team a cui è consentito partecipare al sorteggio, alle riunioni tecniche e hanno l'autorità per trattare le questioni ufficiali relative al team.
2. Ogni atleta può al massimo competere in quattro (4) specialità.
3. Ogni concorrente **deve portare con sé un certificato medico per attività agonistica** valido, firmato da un medico qualificato e da un certificato di assicurazione infortuni (o tesseramento dell'EPS):
 - a. per il Trofeo Esordienti (da 6 a 9 anni): certificato medico non agonistico;
 - b. per il solo Taolu tradizionale / Chisao coreografico dai 10 anni ai 35 anni: certificato agonistico tipo "B" con periodicità annuale (v. C.O.N.I. e Ministero della Salute);
 - c. per il Mai San Jong (free fighting) FULL CONTACT: dai 13 anni ai 34 anni: certificato "B" con periodicità annuale + prima visita per K.O.;
 - d. per il Mai San Jong (free fighting) LIGHT CONTACT: si vedano lettere b. ed e.;
 - e. per tutte le specialità: dal 35° anno (età solare): certificato "B" con periodicità annuale, IN AGGIUNTA ECG durante sforzo;

(v. tabella a p. successiva)

4. Per tutte le altre norme si rimanda al Regolamento Sanitario F.I.Wu.K. approvato il 22 gennaio 2018 ai sensi dell'art. 7, comma 5, lett. I) dello Statuto del C.O.N.I.



REGOLE DI GARA

1. Le regole di gara applicate sono conformi al "Metodo di valutazione della competizione di specialità Wing Chun (2017)", edizione della Federazione Internazionale Wushu e al "**Wing Chun Mai San Jong (free fighting) Judgement Method (2018)**" (Accreditato dal Comitato preparatorio della Wing Chun International Wushu Federation, 2018). Una panoramica relativa all'evento Mai San Jong (Free Fighting) e al metodo di punteggio di specialità Wing Chun è incluso nell'appendice all'interno di questi regolamenti. Quando sorgono controversie, il potere di interpretare eventuali norme e regolamenti è conferito alla Giuria competente.

2. Metodo di valutazione relativo al Campionato generale combinato delle 4 specialità:

Il valore totale per i quattro eventi combinati è così ripartito:

25% per le specialità individuali

25% per Chi Sao

25% per il manichino di legno

25% per Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) Full Contact / Light Contact

LIMITI DI TEMPO

1. Le forme di Wing Chun tradizionale a mani nude e con armi devono essere eseguite nella loro interezza, senza alterazioni e conformi ai seguenti limiti di tempo:

Specialità individuali a mani nude:

- Siu Nim Tao - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
- Il capo arbitro segnalerà con un fischio al minuto 1:30
- Chum Kiu - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
- Il capo arbitro segnalerà con un fischio al minuto 1:30
- Biu Jee - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
- Il capo arbitro segnalerà con un fischio al minuto 1:30

Specialità individuali con armi:

- Baat Jaam Do - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
- Il capo arbitro segnalerà con un fischio al minuto 1:30
- Luk Dim Boon Kwan - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
- Il capo arbitro segnalerà con un fischio al minuto 1:30



2. Le specialità di Sparring coreografate devono essere conformi ai seguenti limiti di tempo:

Specialità di Sparring coreografate:

- Chi Sao dimostrativo - Tra 1 e 2 minuti di durata totale (i nomi degli atleti della coppia in gara devono essere chiaramente indicati al momento della registrazione). *Un atleta può partecipare ad una sola competizione in coppia, tuttavia può partecipare in una seconda competizione senza essere valutato. In tal caso verrà valutato solo l'altro atleta. L'atleta che partecipa in più di una competizione di Chi Sao dovrà dichiarare prima della gara in quale delle competizioni essere giudicato.*

3. Le specialità dimostrative di abilità devono essere conformi ai seguenti limiti temporali:

Abilità:

- Muk Yan Jong (forma all'Uomo di legno) - Tra 1 e 2 minuti di durata totale
4. La specialità Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) adotterà il sistema a eliminazione diretta. Ogni incontro è composto da tre (3) round. Ogni round durerà per un (1) minuto e trenta (30) secondi con un (1) minuto di riposo tra un round e l'altro.

CLASSIFICA E RICONOSCIMENTI

1. In generale, ogni singola specialità all'interno di ciascuna fascia di età (per uomini e donne) verrà premiata come segue:

1° classificato	medaglia d'oro e certificato
2° classificato	medaglia d'argento e certificato
3° classificato	medaglia di bronzo e certificato
4° - 8° posto	Certificato (Piazzamento)
Posti successivi	Certificato (Merito)

2. In generale, ogni specialità nel Campionato generale combinato, all'interno di ciascuna fascia di età (per uomini e donne) sarà assegnato come segue:

1° classificato	medaglia d'oro e certificato
2° classificato	medaglia d'argento e certificato
3° classificato	medaglia di bronzo e certificato
4° - 8° posto	Certificato (Piazzamento)
Posti successivi	Certificato (Merito)

3. Il "Premio Sportivo" può essere assegnato dagli organizzatori in base alla loro valutazione dei partecipanti.



ALTRO

1. Il supervisore medico del comitato organizzatore ha il diritto di verificare le condizioni di salute fisica dell'atleta e se si ritiene che un atleta non sia in buona salute o in grado di competere, la sua idoneità alla partecipazione sarà annullata.
2. Tutti gli atleti sono tenuti a presentarsi trenta (30) minuti prima dell'inizio del loro evento di gara ed essere presenti per tutte le chiamate successive. La mancata presenza per 3 chiamate comporterà la perdita a tavolino.
3. Tutte le squadre sono tenute a controllare attentamente l'estrazione degli eventi del concorso e gli elenchi. In caso di eventuali obiezioni relative agli eventi della competizione, i nomi dei partecipanti, il partecipante in questione o il capo squadra designato devono compilare e inviare il modulo di correzione firmato al comitato organizzatore entro i termini che verranno pubblicati. La segreteria controllerà la registrazione originale inviata e in caso di discrepanza tra i due, le informazioni saranno modificate. In assenza di discrepanza, non verranno apportate modifiche.
4. Se, in circostanze particolari, l'atleta richiede di modificare la partecipazione ad una gara, il capo squadra o l'allenatore designato deve compilare e inviare il relativo modulo di correzione firmato al comitato organizzatore prima dell'inizio delle operazioni di sorteggio. A seguito della conferma deve essere pagata una tassa per ogni modifica.
5. **Per tutte le informazioni non trattate in questo regolamento si rimanda al documento 2018 "WORLD WING CHUN OPEN COMPETITION - FOSHAN, CHINA, NOVEMBER 29th – DECEMBER 3rd 2018 - IWUF"**
6. Metodo di Ricorso:
Ogni team può effettuare massimo 2 ricorsi per ogni singola specialità. Ogni team che sia in disaccordo con un verdetto arbitrale deve immediatamente compilare il modulo di ricorso, con prova video, da sottoporre al capo giudice, versando contestualmente una cauzione di Duecento euro (200€). La Giuria d'Appello immediatamente si consulterà e se il verdetto arbitrale sarà ribaltato ed il ricorso accettato, verrà rimborsata la cauzione, in caso contrario verrà trattenuta. La decisione della giuria d'appello è inoppugnabile.

ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURE

1. I concorrenti devono indossare divise tradizionali ufficiali della propria Società, per tutti gli eventi.
2. Le divise per la competizione, le scarpe e le armi devono essere forniti dai concorrenti stessi.
3. I manichini di legno saranno forniti dal comitato organizzatore.
4. I concorrenti che partecipano all'evento Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) devono indossare pantaloni sportivi lunghi di colore scuro e possedere la propria protezione per le gengive di colore non rosso e la conchiglia inguinale. Tutti gli altri equipaggiamenti di protezione obbligatori saranno forniti dal comitato organizzatore. (vedi l'appendice per i dettagli)



APPENDICE 1

Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) FULL CONTACT

DIVISE ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Tutti i concorrenti devono indossare divise da gara e indumenti protettivi approvati.
2. Ogni concorrente è tenuto a possedere due (2) set di costumi da competizione: un set in nero e un set in rosso
3. I costumi di gara approvati per uomini e donne includono una t-shirt a maniche corte e pantaloni sportivi (i pantaloncini non sono ammessi). La t-shirt e i pantaloni sportivi saranno dello stesso colore, vale a dire nero o rosso. I concorrenti non indosseranno scarpe durante un incontro.
- 4. Ogni concorrente è tenuto a possedere il proprio paradenti di colore non rosso e sospensorio (da indossare sotto i pantaloni).**
- 5. I dispositivi di protezione approvati includono la protezione per la testa (con visiera / senza griglia), guanti aperti 6-8 oz con dita scoperte, corpetto per il torace, parastinchi.**

METODI CONSENTITI E VIETATI, STANDARD DI PUNTEGGIO E PENALITÀ

METODI CONSENTITI

1. Le tecniche permesse includono il colpire con il pugno, palmo della mano, gomito e calci, compresi takedown.
2. E' consentita la presa e il rilascio simultanea di entrambe le braccia e / o gambe solo per effettuare un veloce takedown.
3. Spazzare (non calciare) i piedi e le gambe inferiori per i takedown.

METODI PROIBITI

1. Attaccare con la testa, le dita o esercitando pressione sulle articolazioni dell'avversario in direzione avversa.
2. Clinching o wrestling
3. Più di uno (1) colpi alla testa per ogni azione.
4. Gomitate alla testa
5. Pestare i piedi o tirare calci sopra le spalle.
6. Pestare o calciare le articolazioni (ginocchio).
7. Tecniche di spinning o incontrollate.
8. Attaccare in ogni caso un avversario a terra.

BERSAGLI VALIDI

1. La testa, il busto e le cosce sono aree bersaglio valide.



BERSAGLI PROIBITI

2. La parte posteriore della testa, la gola, il collo, le ginocchia, tutta la parte posteriore dell'avversario e i genitali sono aree bersaglio proibite.

CRITERI DI PUNTEGGIO

1. Si segnano due (2) punti:

1.1 Quando l'avversario di un concorrente esce dalla piattaforma con entrambi i piedi.

1.2 Se il suo avversario cade o una mano tocca la piattaforma mentre rimane in equilibrio su almeno un piede.

1.3 Un concorrente che simultaneamente intrappola e/o neutralizza un avversario con una tecnica seguito da un attacco utilizzando un pugno dritto o una proiezione o fa sì che il suo avversario esca fuori dalla piattaforma guadagnerà due (2) punti.

1.4 Un concorrente che con un calcio frontale colpisce il tronco del proprio avversario senza che il suo attacco sia neutralizzato riceverà due (2) punti.

1.5 Quando un concorrente riceve un fallo personale, al suo avversario verranno assegnati due (2) punti.

2. Punteggio di un (1) punto:

2.1 Quando l'avversario di un concorrente esce dalla piattaforma con un piede, al suo avversario sarà assegnato un (1) punto.

2.2 Al concorrente che colpisce il proprio avversario sul tronco o sulla testa con un colpo valido sarà assegnato un (1) punto.

2.3 Al concorrente che colpisce il proprio avversario sul torso con una gomitata valida o una tecnica di calcio verrà assegnato un (1) punto.

2.4 Quando un concorrente esegue un calcio circolare al corpo o un pugno circolare (gancio) alla testa e non riesce ad andare a bersaglio o non ha effetto, il suo avversario riceverà un (1) punto.

2.5 Quando ad un concorrente viene intimato di attaccare e non riesce a farlo entro cinque (5) secondi, al suo avversario verrà assegnato 1 punto.

3. Nessun punteggio sarà assegnato:

3.1 Quando una tecnica impiegata non è chiara e non ha effetto, non verranno assegnati punti.

3.2 Quando i concorrenti si scambiano colpi e non vi è un chiaro attacco mirato con successo nessun concorrente non riceverà punti.

3.3 Per colpi o calci alle cosce, anche se consentito.

3.4 Quando entrambi i concorrenti cadono o escono dalla piattaforma nessun punto sarà assegnato.

4. Penalità tecnica:

4.1 Tentativi falliti di portare chiaramente a terra un avversario.

4.2 Tenuta / aggancio / presa diversa dall'afferrare e simultaneo rilascio.

4.3 Passività.

5. Falli personali:

5.1 Attaccare l'avversario prima della chiamata di "Kaishi (Start)!" O dopo la chiamata di "Ting (Stop)!".

5.2 Colpire o calciare un'area bersaglio proibita.

5.3 Colpire o calciare l'avversario utilizzando un metodo proibito.

5.4 Deliberatamente ferire l'avversario.

5.5 Richiesta di un time-out quando si è in una posizione svantaggiosa.



5.6 Ritardare intenzionalmente l'incontro.

5.7 Mostrare mancanza di rispetto o disobbedire agli ordini dei giudici e degli arbitri durante un incontro.

5.8 Mancato uso di una protezione, sputare o quando gli indumenti sono laceri o logori.

5.9 Comportamento antisportivo.

6. Penalizzazioni:

6.1 Un'ammonizione sarà emessa per una penalità tecnica.

6.2 Un avviso verrà emesso per un fallo personale.

6.3 Un concorrente con due (2) falli personali sarà squalificato dall'incontro.

6.4 Un concorrente che ferisce intenzionalmente il suo avversario sarà squalificato dall'intera manifestazione, con annullamento di tutti i risultati raggiunti precedentemente.

6.5 Un concorrente che utilizza sostanze proibite e/o inalazione di ossigeno durante i periodi di riposo sarà squalificato dall'intera competizione, con tutti i risultati conseguiti invalidati.

7. Stop

Un match non si fermerà se un concorrente esce dall'area di gara con un piede e subito dopo rientra di nuovo nell'area di gara. Un match non si fermerà durante un reset rapido.

Il match verrà interrotto (Stop) quando:

7.1.1 Quando un concorrente ottiene due (2) punti.

Un match verrà interrotto insieme al tempo quando:

7.2.1 Quando viene data a un concorrente una penalità tecnica o un fallo personale.

7.2.2 Quando un concorrente è infortunato.

7.2.3 Un concorrente non riesce ad attaccare per cinque (5) secondi dopo essere stato richiamato a farlo.

7.2.4 Quando un concorrente alza la mano per chiedere un time-out.

7.2.5 Quando il capo arbitro interviene per correggere un errore di valutazione o di omissione.

7.2.6 Quando si presenta un problema o c'è una situazione pericolosa sulla piattaforma.

7.2.7 Per problemi di illuminazione, campo di gioco, con il sistema di punteggio elettronico ecc. e relativi problemi che influenzano l'esito della competizione.

8. Vittoria assoluta

8.1 Se durante un incontro vi è un'eccessiva disparità tra gli atleti, il giudice centrale unitamente con il capo giudice possono interrompere il combattimento e dichiarare la vittoria dell'atleta più abile.

8.2 Se durante un incontro un atleta viene messo K.O. e non riesce a rialzarsi su entrambi i piedi e/o non si trova in condizioni di piena coscienza in 10 secondi, verrà dichiarata la vittoria del suo avversario.

8.3 Se durante un incontro un atleta viene messo 3 volte K.O. e riceve dunque 3 conteggi, verrà dichiarata la vittoria del suo avversario.

8.4 Se durante un round vi è una differenza di punteggio di oltre 12 punti e questa differenza è confermata anche da almeno 5 giudici di linea, verrà interrotto l'incontro determinando la vittoria dell'atleta col punteggio più alto.



APPENDICE 1

Mai San Jong (Wing Chun Free Fighting) LIGHT CONTACT

DIVISE ED EQUIPAGGIAMENTO

1. Tutti i concorrenti devono indossare divise da gara e indumenti protettivi approvati.
2. Ogni concorrente è tenuto a possedere due (2) set di costumi da competizione: un set in nero e un set in rosso
3. I costumi di gara approvati per uomini e donne includono una t-shirt a maniche corte e pantaloni sportivi (i pantaloncini non sono ammessi). La t-shirt e i pantaloni sportivi saranno dello stesso colore, vale a dire nero o rosso. I concorrenti non indosseranno scarpe durante un incontro.
- 4. Ogni concorrente è tenuto a possedere il proprio paradenti di colore non rosso e sospensorio (da indossare sotto i pantaloni).**
- 5. I dispositivi di protezione approvati includono la protezione per la testa (con visiera / senza griglia), guanti aperti 6-8 oz con dita scoperte, corpetto per il torace, parastinchi.**

METODI CONSENTITI E VIETATI, STANDARD DI PUNTEGGIO E PENALITÀ

METODI CONSENTITI

1. Le tecniche permesse includono il colpire con il pugno, palmo e taglio della mano, gomito e calci.
2. E' consentita la presa e il rilascio simultanea di entrambe le braccia e / o gambe solo per effettuare un veloce takedown (lap sao doppio o singolo con simultaneo attacco).
3. Spazzare (non calciare) i piedi e le gambe inferiori per i takedown.

METODI PROIBITI

1. Attaccare con colpi che provocano spostamento dell'avversario (Light contact).
2. Attaccare con la testa, le dita o esercitando pressione sulle articolazioni dell'avversario in direzione avversa.
3. Clinching o wrestling
4. Più di uno (1) colpi alla testa per ogni azione.
5. Gomitate alla testa.
6. Pestare i piedi o tirare calci sopra le spalle.
7. Pestare o calciare le articolazioni (ginocchio).
8. Tecniche di spinning o incontrollate.
9. Attaccare in ogni caso un avversario a terra.
10. Colpire senza controllo.
11. Utilizzare ganci e calci circolari.

BERSAGLI VALIDI

1. La testa, il busto e le cosce sono aree bersaglio valide.



BERSAGLI PROIBITI

2. La parte posteriore della testa, la gola, il collo, le ginocchia, tutta la parte posteriore dell'avversario e i genitali sono aree bersaglio proibite.

CRITERI DI PUNTEGGIO

Premessa: Viene assegnato un punteggio di uno (1) o due (2) punti quando la tecnica:

1. è lanciata con forma e tecnica corretta per lo stile del Wing Chun (tutti colpi diretti e lineari);
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè esplosività, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio (non finalizzata al K.O.).
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica né il suo busto è sbilanciato in avanti)

1. Si segnano due (2) punti:

1.1 Quando l'avversario di un concorrente esce dalla piattaforma con entrambi i piedi.

1.2 Se il suo avversario cade o una mano tocca la piattaforma mentre rimane in equilibrio su almeno un piede.

1.3 Un concorrente che simultaneamente intrappola e/o neutralizza un avversario con una tecnica seguito da un attacco utilizzando un pugno dritto o una proiezione o fa sì che il suo avversario esca fuori dalla piattaforma guadagnerà due (2) punti (leggi: tecniche di attacco e difesa simultanee).

1.4 Un concorrente che con un calcio frontale colpisce il tronco del proprio avversario senza che il suo attacco sia neutralizzato riceverà due (2) punti.

1.5 Quando un concorrente riceve un fallo personale, al suo avversario verranno assegnati due (2) punti.

2. Punteggio di un (1) punto:

2.1 Quando l'avversario di un concorrente esce dalla piattaforma con un piede, al suo avversario sarà assegnato un (1) punto.

2.2 Al concorrente che colpisce il proprio avversario sul tronco o sulla testa con un colpo valido sarà assegnato un (1) punto.

2.3 Al concorrente che colpisce il proprio avversario sul torso con una gomitata valida o una tecnica di calcio verrà assegnato un (1) punto.

2.4 Quando un concorrente esegue un calcio circolare al corpo o un pugno circolare (gancio) alla testa e non riesce ad andare a bersaglio o non ha effetto, il suo avversario riceverà un (1) punto.

2.5 Quando ad un concorrente viene intimato di attaccare e non riesce a farlo entro cinque (5) secondi, al suo avversario verrà assegnato 1 punto.

3. Nessun punteggio sarà assegnato:

3.1 Quando una tecnica impiegata non è chiara e non ha effetto, non verranno assegnati punti.

3.2 Quando i concorrenti si scambiano colpi e non vi è un chiaro attacco mirato con successo nessun concorrente non riceverà punti.

3.3 Per colpi o calci alle cosce, anche se consentito.

3.4 Quando entrambi i concorrenti cadono o escono dalla piattaforma nessun punto sarà assegnato.



4. Penalità tecnica:

- 4.1 Tentativi falliti di portare chiaramente a terra un avversario.
- 4.2 Tenuta / aggancio / presa diversa dall'afferrare e simultaneo rilascio.
- 4.3 Passività.

5. Falli personali:

- 5.1 Attaccare l'avversario prima della chiamata di "Kaishi (Start)!" O dopo la chiamata di "Ting (Stop)!".
- 5.2 Colpire o calciare un'area bersaglio proibita.
- 5.3 Colpire o calciare l'avversario utilizzando un metodo proibito.
- 5.4 Deliberatamente ferire l'avversario.
- 5.5 Richiesta di un time-out quando si è in una posizione svantaggiosa.
- 5.6 Ritardare intenzionalmente l'incontro.
- 5.7 Mostrare mancanza di rispetto o disobbedire agli ordini dei giudici e degli arbitri durante un incontro.
- 5.8 Mancato uso di una protezione, sputare o quando gli indumenti sono laceri o logori.
- 5.9 Comportamento antisportivo.

6. Penalizzazioni:

- 6.1 Un'ammonizione sarà emessa per una penalità tecnica.
- 6.2 Un avviso verrà emesso per un fallo personale.
- 6.3 Un concorrente con due (2) falli personali sarà squalificato dall'incontro.
- 6.4 Un concorrente che ferisce intenzionalmente il suo avversario sarà squalificato dall'intera manifestazione, con annullamento di tutti i risultati raggiunti precedentemente.
- 6.5 Un concorrente che utilizza sostanze proibite e/o inalanti ossigeno durante i periodi di riposo sarà squalificato dall'intera competizione, con tutti i risultati conseguiti invalidati.

7. Stop

Un match non si fermerà se un concorrente esce dall'area di gara con un piede e subito dopo rientra di nuovo nell'area di gara. Un match non si fermerà durante un reset rapido.

Il match verrà interrotto (Stop) quando:

- 7.1.1 Quando un concorrente ottiene due (2) punti.

Un match verrà interrotto insieme al tempo quando:

- 7.2.1 Quando viene data a un concorrente una penalità tecnica o un fallo personale.
- 7.2.2 Quando un concorrente è infortunato.
- 7.2.3 Un concorrente non riesce ad attaccare per cinque (5) secondi dopo essere stato richiamato a farlo.
- 7.2.4 Quando un concorrente alza la mano per chiedere un time-out.
- 7.2.5 Quando il capo arbitro interviene per correggere un errore di valutazione o di omissione.
- 7.2.6 Quando si presenta un problema o c'è una situazione pericolosa sulla piattaforma.
- 7.2.7 Per problemi di illuminazione, campo di gioco, con il sistema di punteggio elettronico ecc. e relativi problemi che influenzano l'esito della competizione.



AREA DI GARA

8.1 La competizione di Mai San Jong si svolgerà su una piattaforma per Wing Chun Mai San Jong approvata dalla F.I.Wu.K. che comprende un telaio con una superficie di compensato su cui è uno strato di Schiuma EVA ricoperta da un telo in pelle PU di alta qualità OVVERO un tatami omologato.

L'area comprende un'area di gara e un'area perimetrale. L'area di gara deve avere una superficie piana senza alcuna asperità. L'area di gara è di 3 metri per 3 metri e ha

un'altezza che può variare da 4 a 15 cm delimitata su tutti e 4 i lati da una linea colorata larga 5 cm.

Il perimetro è di colore rosso e comprende un'area larga 1 metro e 20 cm che circonda l'area centrale su tutti e quattro i lati.

8.2 Quando i concorrenti vengono chiamati all'incontro dovranno avere almeno un tallone che tocca il bordo della piattaforma, uno di fronte all'altro. Ciò si verificherà ogni volta che il match viene interrotto per assegnazione di due (2) punti o altri problemi di sicurezza.

8.3 L'arbitro di piattaforma deve rimanere fuori dalla piattaforma e stare nell'area perimetrale. Può entrare solo per far iniziare, ricominciare o fermare un incontro.



APPENDICE 2

METODO E CRITERI DI PUNTEGGIO PER LE SPECIALITÀ WING CHUN

Articolo 26 **Metodi e standard di punteggio**

26.1 Il punteggio totale massimo di ogni singolo evento è 10. Il risultato del concorrente sarà classificato in 9 livelli in 3 gradi; 1) Eccellente: da 8,50 a 10,00; 2) Buono; 7,00 fino a 8,49 e 3) Sufficiente; 5,00 a 6,99 come da Tabella 1 allegata. Il calcolo è in base al metodo delle decurtazioni.

26.2 Criteri di aggiudicazione

1) L'arbitro, in base alla prestazione totale dell'atleta, emetterà il giudizio globale come specificato al punto 3.1.

Basandosi sul punteggio totale, l'arbitro sottrarrà ulteriormente punti in base alla "decurtazione del punteggio per altri errori" come specificato nella tabella 2. L'arbitro può effettuare la decurtazione fino a 2 punti decimali da 0,01 a 0,09.

2) Conferma del punteggio

(1) Quando ci sono 3 giudici, il punteggio medio sarà il punteggio finale dell'atleta.

(2) Quando ci sono 4 o 5 giudici, il punteggio più alto e quello più basso non saranno presi nel calcolo.

Di conseguenza, il punteggio medio degli altri 3 giudici sarà il punteggio finale dell'atleta. Tutti i punteggi verranno conteggiati fino a 2 punti decimali.

3) Correzioni dell'arbitro principale

Quando ci sia una disparità irragionevole e palese nel calcolo del punteggio, il Capo Arbitro ha l'autorità di effettuare un aggiustamento sul punteggio sia di incremento o riduzione nell'intervallo da 0,01 a 0,05.

4) Punteggio finale

Il punteggio risultante, dopo la correzione dell'Arbitro Capo, è il punteggio finale dell'atleta.

26.3 Criteri per l'assegnazione del punteggio

1) Gradi e sottogradi:

Verranno assegnati tre gradi e nove sotto-gradi in base ai seguenti punteggi:

(Eccellente: 8,5-10) (Buono: 7-8,49) (Sufficiente: 5-6,99) (Vedi tabella 1)

Requisiti generali (per l'arbitraggio)

(1) Il concorrente, durante la sua esibizione, dovrebbe essere in grado di esprimere i principi peculiari e le principali tecniche del Wing Chun "correttamente" e in "velocità standard".

(35% del punteggio totale).

(2) Flessibilità di movimento, coordinazione del corpo (con o senza armi) e padronanza della forza. Il punteggio totale di questa parte è del 35%.

(3) Ritmo appropriato che esprime correttamente il carattere di quella forma.

(4) Distribuzione di tempo appropriata per ogni set. Dovrebbe esserci enfasi sullo stile tecnico.

(5) Nelle prestazioni di gruppo, compattezza all'interno della squadra e coordinamento.

Il punteggio totale da (3) a (5) sarà del 30%.

(6) I concorrenti dovrebbero terminare la prestazione entro il tempo limite.



2) Decurtazione del punteggio per altri errori (vedi tabella 2) (dopo aver dato il punteggio complessivo, la detrazione sarà fatta ulteriormente in base all'errore).

3) Il Capo Arbitro controllerà l'esecuzione.

(1) Al di sopra o al di sotto del limite di tempo

1. Sotto il tempo minimo richiesto per meno di 2 secondi, 0,1 punti saranno detratti dal punteggio totale.

2. Sotto il tempo minimo richiesto per più di 2 secondi ma entro 4 secondi, 0,2 punti saranno detratti dal punteggio totale.

3. In base al tempo minimo richiesto per più di 4 secondi, saranno decurtati 0,3 punti dal punteggio totale. La decurtazione massima è 0,3 punti.

4. Superando il limite di tempo massimo per non oltre 5 secondi, 0,1 punti saranno decurtati dal punteggio totale.

5. Superando il limite di tempo massimo per più di 5 secondi saranno decurtati 0,2 punti dal punteggio totale.

6. Superando il limite di tempo massimo per più di 10 secondi saranno decurtati 0,3 punti dal punteggio totale.

7. Il Capo Arbitro chiederà al concorrente di interrompere la prestazione se ha già 0,3 punti di decurtazione.

2) 0,1 punti saranno decurtati per ogni singolo errore.

3) Se il concorrente non è in grado di completare la forma per un motivo soggettivo, il può ricominciare previa approvazione del Capo Arbitro. Tuttavia, 0,1 punti saranno decurtati dal punteggio totale.

Se il concorrente non è in grado di completare la forma per una ragione obiettiva, il concorrente può ripetere la sua prestazione e nessuna deduzione sarà fatta.

Il concorrente può rifare la sua prestazione alla fine del concorso.

4) Se il numero di partecipanti alla competizione di gruppo non raggiunge il requisito per la competizione, 0,5 punti saranno decurtati per ogni persona priva di requisiti.

5) Se l'atleta non fa il saluto prima di iniziare e dopo aver finito, 0,1 punti saranno detratti.

Articolo 27 Criteri di concorrenza

27.1 Criteri

Il punteggio pieno della performance è di dieci (10). Ai partecipanti verranno dati punteggi in base ai "Criteri e requisiti generali delle prestazioni To-Lo", insieme al confronto delle altre esibizioni dei partecipanti in concorso. L'arbitro può dare correzioni fino alla seconda cifra decimale.

27.2 Classificazione standard

Verranno assegnati tre gradi e nove sotto-gradi in base ai seguenti punteggi:

(Eccellente: 8,5-10) (Buono: 7-8,49) (Sufficiente: 5-6,99 marchi) (Vedi tabella 1) (Questa valutazione è solo per informazioni senza alcun effetto materiale sul punteggio).



Requisito generale delle prestazioni To-Lo:

- (1) L'essenza principale del Wing Chun è superare la durezza con la flessibilità con l'integrazione di principi delle altre arti marziali.
- (2) Diversi stili di arti marziali possono essere utilizzati con l'unicità del Wing Chun.
- (3) Organizzazione, contenuti, abilità, interazioni e principi del Wing Chun saranno conteggiati come criteri di prestazione.
- (4) Se viene utilizzata musica di sottofondo, la musica deve essere strettamente correlata al tema e alla performance.

Articolo 28 Esibizione del punteggio finale

28.1 L'arbitro mostrerà il punteggio assegnato al concorrente pubblicamente e il Capo Arbitro mostrerà il punteggio finale.

28.2 In alternativa, l'arbitro può sottoporre la propria valutazione al Capo Arbitro e il Capo Arbitro mostrerà il punteggio finale.

Articolo 29 Altro

Il Comitato di gara può di volta in volta modificare le regole in base alle esigenze della situazione attuale.

Tabella 1 Criteri per la valutazione

Classe	Grado	Voti
(Eccellente)		
Alto	Grado 1	9.50 -10.00
Medio	Grado 2	9.00- 9.49
Basso	Grado 3	8.50 – 8.99
(Buono)		
Alto	Grado 4	8.00 – 8.49
Medio	Grado 5	7.50 – 7.99
Basso	Grado 6	7.00 – 7.49
(Sufficiente)		
Alto	Grado 7	6.50 – 6.99
Medio	Grado 8	6.00 – 6.49
Basso	Grado 9	5.00 – 5.99



Tabella 2 Decurtazioni per altri errori

		Criteri di decurtazione	
Tipo di errore	0,1 punti	0,2 punti	0,3 punti
Vestito, ornamento, saluto	1. Non ha fatto il saluto 2. Si apre il vestito o il bottone 3. L'ornamento cade sul pavimento 4. Le scarpe si tolgono		
Arma	1. Tocca il terreno 2. Impugnatura allentata 3. Tocca il corpo 4. deformata		1. Rotta 2. Caduta a terra
Linee	Qualsiasi parte del corpo oltrepassa le linee/limiti		
Equilibrio	1. Squilibrio della parte superiore del corpo 2. Squilibrio della gamba	uso della mano, gamba, ginocchio, gomito o arma per sostenere il corpo ed evitare la caduta.	Caduta per terra (mano, spalla, testa, tronco o anca toccano terra)
Dimenticanze	Omissione singola		

Nota: la decurtazione sarà effettuata in accumulo per ogni singolo errore.

Fonte: IWUF International Wushu Federation WORLD WING CHUN OPEN COMPETITION - REGOLAMENTO "A" - INTERNAZIONALE (2018)

REFERENTI:

Referente unico F.I.Wu.K. Settore *Wing Chun*: Vicepresidente Vicario **Mario Follari**

Coordinatori di settore e responsabili tecnici e Selezionatori atleti azzurri: Master **Maurizio Tesio** 6° duan,
 Master **Giovanni Filippello** 6° duan

Relatore e Coordinatore di regolamento e Direttore di gara: Master **Fabrizio Latini** 5° duan



Tabella Visite mediche sportive ai sensi del DM 18 febbraio 1982 e successive integrazioni e modifiche

Taolu, Chisao coreografico, e Combattimento Light (senza K.O.)		Combattimento Full contact (con K.O.)		Combattimento Full contact (con K.O.)		
		UOMINI		DONNE		
da 6 a 9 anni (trofeo esordienti)	da 10 a 34 anni	oltre 35 anni	da 13 a 34 anni	da 35 a 39 anni	da 13 a 34 anni	da 35 a 39 anni
CERTIFICATO MEDICO NON AGONISTICO	CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO		CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO		CERTIFICATO MEDICO AGONISTICO	
	TIPO B		TIPO B		TIPO B	
	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita medica • esame completo urine • ECG a riposo e dopo sforzo • spirometria
	<ul style="list-style-type: none"> • per le donne: certificato medico con test di gravidanza non superiore a 14 giorni prima della 	<ul style="list-style-type: none"> • per le donne: certificato medico con test di gravidanza non superiore a 14 giorni prima della 	<ul style="list-style-type: none"> • Esame neurologico • Esame oculistico con fundus oculi • visita otorinolaringo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esame neurologico • Esame oculistico con fundus oculi • visita otorinolaringo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esame neurologico • Esame oculistico con fundus oculi • visita otorinolaringo 	<ul style="list-style-type: none"> • Esame neurologico • Esame oculistico con fundus oculi • visita otorinolaringo



	gara.	gara.	iatra con audiometria • E.E.G.	iatra con audiometria • E.E.G.	iatra con audiometria • E.E.G. • Accertamento del sesso secondo le norme del CIO • Visita senologica con ecografia mammaria ecografia pelvica • test di gravidanza non superiore a 14 giorni prima della gara.	iatra con audiometria • E.E.G. • Accertamento del sesso secondo le norme del CIO • Visita senologica con ecografia mammaria ecografia pelvica • test di gravidanza non superiore a 14 giorni prima della gara.
		• ECG durante sforzo		• ECG durante sforzo		• ECG durante sforzo
periodicità annuale		periodicità annuale		periodicità annuale		periodicità annuale