



Sport da Tatami

Point Fighting
Light Contact
Kick Light
Forme Musicali

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA
KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT	3
1. Art. 1. Regole Sport da Tatami	3
2. Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti	4
3. Art. 3. Atleti	6
4. Art. 4. Età	6
5. Art. 5. Categorie di peso/ Point Fighting/ Light / Kick Light	7
6. Art. 6. Forme Musicali	7
7. Art. 7. Il Commissario di Riunione	7
8. Art.8. Il Coach	9
9. Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature	11
- Caschetto protettivo	11
- Guantoni	12
- Bendaggio	12
- Calzari o Parapiedi	13
- Paradenti	13
- Paraseno	13
- Protezione inguine	13
- Paratibia	14
- Gomitiere	14
- Occhiali/lenti a contatto:	14
Divisa	14
10. Art. 10. Gare e tempi di gara	15
11. Art. 11. Campionati Internazionali	16
12. Art. 12. Calendario gare	16
13. Art. 13. Procedure per il peso	16
14. Art. 14. Decisioni arbitrali e modifica	17
15. Art. 15. Proteste	21
16. Art. 16. Proteste irregolari	21
17. Art. 17. Video prova	21
18. Art. 18. Doping	21
19. Art. 19. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami	21
20. Art. 20. L'Organizzazione e gli Impianti	22

Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT

Art. 1. Regole Sport da Tatami

Premessa

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara degli Sport da tatami della Kickboxing secondo le indicazioni del regolamento internazionale della WAKO nel rispetto delle disposizioni del CIO e del CONI.

Anno Sportivo

L'anno sportivo e agonistico ha inizio il 1° Settembre e termina il 31 Agosto successivo.

Tipi di Gare

Le gare si dividono in prove internazionali, nazionali, interregionali e regionali. Le gare si dividono in individuali e a squadre, maschili e femminili. Sono ammesse altre forme di competizioni, purché approvate dal Consiglio Federale.

Le formule di gara sono quelle previste dal presente “Regolamento gara”.

Partecipazione

Alla base di tutte le competizioni della FEDERKOMBAT vi è l'onore e la lealtà.

Tutte le competizioni FEDERKOMBAT ufficiali devono attenersi alle regole e regolamenti Federali

Alle gare del calendario federale possono partecipare solo atleti tesserati alla FEDERKOMBAT, con l'eccezione delle gare internazionali, a cui possono partecipare atleti tesserati alle federazioni internazionali alle quali la FEDERKOMBAT è affiliata.

I risultati delle gare determineranno le graduatorie dei migliori combattenti FEDERKOMBAT. I risultati e le classifiche finali realizzate con atti disonorevoli segnalati dalle Commissioni proposte saranno oggetto di segnalazione agli Organi di Giustizia competenti.

Modifica delle Regole e del Regolamento

Solo il Consiglio Federale FEDERKOMBAT ratifica eventuali modifiche ufficiali di cambiamento delle regole e del Regolamento, pertanto tutte le variazioni del regolamento gara sport da tatami verranno proposte dai Dirigenti di Settore, dalle commissioni Tecniche e Arbitrali e prese in esame dai membri del Consiglio FEDERKOMBAT.

L'operatività della nuova regola deve essere comunicata a tutti gli associati FEDERKOMBAT tramite pubblicazione sul sito federale e/o sulla Guida Federale.

Le modifiche possono essere operative con intervento immediato, in caso di "forza maggiore" quando riguarda la sicurezza e la salute degli associati.

Non ci possono essere modifiche alle regole durante lo svolgimento di un torneo o Campionato.

Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione nel rispetto della Carta Olimpica e dei Principi Fondamentali del CONI.

La FEDERKOMBAT consente un numero illimitato di incontri negli sport Tatami.

La FEDERKOMBAT indica le Linee guida e le procedure per tutelare la salute e la sicurezza degli atleti per mezzo di controlli e richieste specifiche:

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina sportiva;
- 3) Visita medica prima delle competizioni;
- 4) In caso di partecipazione a gare internazionali WAKO, le atlete di sesso femminile (dai 14 anni in su) devono fornire una "Dichiarazione di non gravidanza" al medico in visita dopo il peso, utilizzando l'apposito modulo.
- 5) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
- 6) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

Parametri di pertinenza della Normativa Federale come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni			
Specialità	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Point Fighting, Light Contact Kick Light Forme Musicali Aerokickboxing	10/Max 55	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo, -Spirografia
Savate Assalto Kick Jutsu Sambo Muay Thai Light	10/Max 55	35	-Visita Medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia
Full Contact, Low Kick K1, Muay Thai Thai Boxing Shoot Boxe, Savate Combat Sambo Combat	15/Max 40	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia -Esame neurologico -Esame oculistico con Videat Fundus Oculi -Esame otorinolaringoiatrico con audiometria -E.E.G. nel corso della prima visita e in occasione delle visite di cui per accertamenti a seguito di KO + visite specifiche per le atlete

Art. 3. Atleti

Per poter praticare le discipline sportive controllate dalla FEDERKOMBAT gli Atleti devono:

- aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore;
- essere muniti della tessera federale, valida per l'anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.

Ogni volta che inizia un combattimento, l'atleta primo chiamato si reca all'angolo rosso, mentre il secondo chiamato si reca all'angolo blu.

Dopo **3 chiamate**, se uno dei due combattenti non si presenta, l'arbitro responsabile del tatami farà partire il timer.

Se entro **2 minuti** dalla partenza del timer l'atleta assente non si presenta si assegnerà la vittoria all'atleta presente.

Art. 4. Età

La categoria **Cadetti 10/12 anni** (Young Cadets) stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è di **10 anni compiuti**;

La categoria **Cadetti 13/15 anni** (Old Cadets) stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è **calcolata in base all'anno di nascita**;

La categoria **Juniore 16/18 anni** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è **calcolata in base all'anno di nascita**;

Le categorie **Seniores Maschili e Femminili 19/40 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT l'atleta deve avere 19 anni che può competere fino **al compimento dei 40 anni. L'età degli atleti è calcolata in base all'anno di nascita.**

Le categorie **Masters Maschili e Femminili 40/55 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino **al compimento dei 55 anni.**

Nota Bene: L'età è determinata dall'anno di nascita e NON dal giorno del compleanno.

Ogni anno sulla Guida Federale, pubblicata sul sito federale, vengono indicate le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA'.

Al raggiungimento del limite di età massima si concede la possibilità di terminare la stagione sportiva in corso

Dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

Art. 5. Categorie di peso/ Point Fighting/ Light / Kick Light

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il link sottostante per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf>

- **Specifiche**

In tutte le gare, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore, **fatta esclusione per la categoria prima della over (es. cat. g/a/v cad. -60 non potrà essere accorpata nella cat. +60 che è l'ultima della propria categoria di peso).**

L'atleta junior in età attigua può combattere nella categoria senior.

Art. 6. Forme Musicali

FORME A MANI NUDE (STILI HARD/STILI SOFT)

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI (M/F)

FORME CON ARMI (WEAPONS)

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI (M/F)

(A livello internazionale gli stili Weapons si suddividono a loro volta in Hard Weapons e Soft-Weapons).

Art. 7. Il Commissario di Riunione

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella manifestazione sportiva cui è stato designato e risponde del proprio operato direttamente al C.N.F e alla CNA.

Il Commissario di Riunione è designato dalla Commissione Nazionale Arbitri.

Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive organizzative a norma del presente Regolamento.

L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite. Egli è tenuto a verificare che tutti i campionati o le coppe si svolgano rispettando le regole FEDERKOMBAT e che tutti i risultati siano resi ufficiali.

Per ogni campionato o coppa o attività promozionale, la CNA nominerà il Commissario di Riunione.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio.

Deve pertanto:

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- procedere al controllo della bilancia (o della bilancia), dell'area di gara e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali)
- organizzare la distribuzione dei giudici e arbitri nei vari tatami, in base alle loro competenze; possibilmente nel rispetto delle regole di neutralità. Accertandosi che dispongano della divisa regolamentare, farà iniziare la competizione.
- Egli può cambiare una decisione arbitrale solamente in caso di un **"errore materiale"** (Esempio: scorretta sommatoria di punti e ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara).
- controllare che vi sia la presenza del personale medico e il servizio sanitario come da Regolamento Sanitario per tutta la durata della manifestazione.
- controllare la tenuta dei documenti sanitari;
- accertare che sia garantito un servizio di sicurezza adeguato alle norme vigenti.
- controllare la posizione federale degli atleti, degli assistenti e accertarsi della loro identità personale (l'atleta che non risulta in regola o che non sia in grado di farsi identificare è escluso dalle gare);
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale;

In specie è compito del Commissario di Riunione:

- rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore e fare tutte le altre opportune comunicazioni;
- ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti;
- durante lo svolgimento della competizione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche richiedendo l'intervento della pubblica sicurezza.
- Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, per assenze temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale.
- Effettuerà la raccolta delle carte ufficiali alla fine della competizione.
- Egli è espressione delle commissioni preposte ed è responsabile dei tabelloni gara e solo lui può apportare modifiche ai tabelloni ufficiali di gara rispondendo del suo operato al C.F.
- Sarà il supremo arbitro nelle proteste e la sua decisione sarà vincolante.
- Salvo casi eccezionali, il C. R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice. Questi verranno autorizzati solamente dalla CNA.
- Al termine della manifestazione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito della manifestazione, nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.
- Il referto, deve essere tempestivamente inviato agli uffici della federazione e alla CNA

Art.8. Il Coach

Il Coach è una figura di alto profilo in possesso dell'apposito Tesserino identificativo, obbligatorio, rilasciato a seguito del corso di formazione così come indicato nella Guida Federale e nei programmi di formazione. Ha la responsabilità etica, morale, civile e penale del comportamento degli atleti.

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo al massimo da due coach che hanno l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

I coach hanno l'obbligo di assistere il loro atleta prima, durante e dopo la gara. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Devono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Devono astenersi dall'incitare il loro atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Durante tutto l'incontro, i coach devono sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del loro atleta. Sono tenuti al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione.

I coach hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara con abbigliamento consono: tuta sportiva e scarpe ginniche (No jeans, No pantaloni corti, No cappelli).

I coach possono portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica (il vetro è vietato)**. Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;

I coach sono autorizzati a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorgano che il loro combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Il coach non può gettare la spugna quando l'atleta sta subendo il conteggio da parte dell'arbitro.

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, **un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale**. Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento;

I coach che contravvengano alle predette norme potranno essere richiamati, ammoniti, allontanati dal quadrato o causare la squalifica del loro atleta;

Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito;

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami.

A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.

Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.

Gli atleti di Point Fighting/Light/ Kick- Light e Forme Musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni convenzionate e attrezzatura (armi) per le forme musicali in buone condizioni di sicurezza (le lame non devono essere taglienti o con punti particolari non protetti).

È ammesso competere con la barba che non superi i 2 cm; stesso discorso per i capelli lunghi che devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia, deve essere inserita all'interno del caschetto.

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara.

È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marche convenzionate con la FEDERKOMBAT, già indossate:

- Caschetto protettivo

La protezione della testa, in tutte le discipline da combattimento della kickboxing, specialità Tatami, è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione) **Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, per i cadetti Young cadets 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva (visiera in plexiglass)** È vietata la grata.

Si precisa che in questa categoria la copertura della nuca e della sommità del capo del caschetto devono avere la stessa densità e spessore della parte laterale e frontale.

Si precisa inoltre che i cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

Nota bene: Nelle categorie Young Cadet la protezione del viso (visiera protettiva) è obbligatoria per gli atleti in tutti i campionati, coppe e tornei ufficiali WAKO.

- **Guantoni**

I guantoni per il **Point Fighting** dovranno essere a mano aperta, ma con le dita assolutamente e completamente coperte, di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso. Il pollice deve essere completamente fissato al corpo principale del guantone (se questo è rotto/tagliato i guantoni non possono essere utilizzati). Il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci); deve inoltre essere ben visibile il marchio della ditta produttrice convenzionata con la FEDERKOMBAT.

I guantoni per il **Light Contact** e la **Kick Light** dovranno essere a mano chiusa, devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice (convenzionata FEDERKOMBAT), con indicazione del peso pari a 10 Oz. **(283 grammi)**. Il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

I guantoni devono permettere alla mano di stringere completamente il pugno e avere il pollice a contatto con le altre dita.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

- **Bendaggio.**

- **Mani.**

Gli atleti di **Point Fighting** hanno la **facoltà** di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni, soprattutto da quelli a mano aperta. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

Gli atleti di **Light Contact** e **Kick Light** sono **obbligati** a provvedere al bendaggio alle mani per avvolgere la mano ed evitare traumi. Esso dovrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- **Piedi.**

I bendaggi vengono utilizzati per avvolgere il piede ed evitare lesioni, non per aggiungere forza ad un colpo. L'uso di bendaggi ai piedi è facoltativo. Dovrà essere formato da una

benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5 senza spigoli vivi. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Deve inoltre essere ricoperto da una cavigliera elastica (l'uso del nastro per compattare il bendaggio non è consentito).

Per le gare internazionali, per quanto riguarda il bendaggio ai piedi, farà fede il Regolamento della Federazione Internazionale di riferimento.

- **Calzari o Parapiedi**

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali convenzionati con la FEDERKOMBAT.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate dentali (Superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatorio per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso.

Attenzione: È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro **presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio** in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. **Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".**

- **Paraseno**

Le classi femminili con sviluppo fisiologico compatibile con l'uso del paraseno, e comunque donne categorie Cadetti 13/15 anni, Junior, Senior 16/40 e Master 40/50 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

- **Protezione inguine**

Gli atleti Cadetti, junior/ senior/ master maschili e femminili hanno **l'obbligo** di presentarsi al combattimento, indossando sotto i pantaloni, una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

- **Paratibia**
I Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida (tipo in uso nel Full Contact). Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo o elementi in plastica non sono ammessi. I paratibie a calza non sono ammessi.
- **Gomitiera**
Le gomitiera sono realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Le gomitiera devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio.
Le gomitiera sono obbligatorie per tutte le categorie di Point.
- **Occhiali/lenti a contatto:**
Nessun tipo di occhiali può essere indossato durante un combattimento, mentre è ammesso l'uso di lenti a contatto.

Divisa

Gli atleti di Point/Light/ Kick- Light e Forme musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

- **Point Fighting** - L'uniforme per gli atleti di Point Fighting è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede senza tasche** e da una **casacca con collo a V** (sono vietate le T-Shirt durante gli incontri). Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. (La cintura è facoltativa e non obbligatoria nelle gare Internazionali. Le T-Shirt possono essere utilizzate solamente nei tornei Internazionali; non sono ammesse nei **Campionati Nazionali o Internazionali**). **Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.**
- **Light Contact** - L'uniforme per gli atleti di Light Contact è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede senza tasche** e da una **T-Shirt** (non è consentita casacca con collo a V). La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.
Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). A livello Internazionale nessuna cintura viene indossata dagli atleti. **Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.**
- **Kick Light** - L'uniforme per gli atleti di Kick - Light è composta da **pantaloncini corti**. **Devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono**

essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. **Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport.** L'uniforme è altresì composta **da una maglietta smanicata o T-Shirt.** La maglietta smanicata o T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti. **Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.**

- **Forme Musicali** - Per le esibizioni di Forme musicali l'atleta può indossare tutti i vestiti e le calzature originali della tradizionale arte marziale su cui si basa la sua performance (Karate, Taekwondo/ Kung fu / Aikido/ Wushu, ecc.). Possono indossare qualsiasi tipo di uniforme di kickboxing o karate, ma devono essere pulite e decorose. Negli stili Hard, i concorrenti devono essere a piedi nudi, mentre negli stili Soft devono indossare le scarpe sportive. Gli atleti maschi possono anche esibirsi a torso nudo nelle loro prestazioni. **Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.**

È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e maglietta).

Gli atleti non sono autorizzati a indossare gioielli o piercing di qualsiasi tipo.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Comunque, in tale circostanza riceverà un richiamo Ufficiale. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Art. 10. Gare e tempi di gara

Le competizioni ufficiali Federali sono riportate nella Guida Federale emanata ogni anno dal Consiglio Federale.

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione che danno diritto di accesso alla fase finale.

Il numero di queste prove è fissato dalla Commissione Gare.

Tutte le norme di partecipazione sono emanate dal Consiglio Federale e pubblicate ogni anno sulla Guida Federale.

Tempi di gara nelle discipline Tatami

-Young Cadet.

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,30) con 1 minuto di pausa che può variare in base delle esigenze dei promoter.

-Old Cadet.

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

-Juniors e Senior.

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria senior può essere di 3 round da 2 minuti (3x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

- Master (Veterani).

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Veterani - Master class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Art. 11. Campionati Internazionali

Per i Campionati Mondiali ed Europei, un atleta può combattere al massimo in una categoria di peso superiore alla sua effettiva. Ad esempio, se pesa 65,5 kg, può combattere solo nella -69 kg o solo nella -74 kg (questo è valido solo per atleti nelle discipline tatami).

Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante lo stesso campionato.

Nel caso in cui l'atleta venga chiamato per un combattimento di PF, LC o KL nello stesso momento, dovrà scegliere in quale disciplina combattere. **Il combattimento a cui l'atleta non può partecipare in base a quanto sopra, verrà registrato come perso per walk over (WO).**

Il Consiglio Federale, in accordo con i Dirigenti di Settore, emana le disposizioni di partecipazione alle competizioni internazionali che riguardano le squadre Azzurre.

Art. 12. Calendario gare

La comunicazione delle date e delle sedi di svolgimento di eventi, tornei, manifestazioni, stage, raduni e tutte le attività che coinvolgono gli associati FEDERKOMBAT saranno pubblicate sul sito FEDERKOMBAT.

Art. 13. Procedure per il peso

Durante la fase di svolgimento delle procedure di peso sarà presente almeno un funzionario FEDERKOMBAT. Il rappresentante dell'associazione può essere presente al controllo, ma solo quando la loro squadra svolge il proprio peso. Essi non sono autorizzati ad assistere al peso delle altre squadre. Il rappresentante dell'associazione non può essere in contatto fisico con colui

che effettua il peso e deve stare lontano dalla bilancia almeno 1 metro. **Ogni atleta deve avere la tessera federale valida per la stagione sportiva in corso, inoltre deve presentare il certificato medico sportivo in originale che lo autorizzi a svolgere attività agonistica per la stagione in corso. Egli deve avere a disposizione un documento d'identità valido da esibire.** Le operazioni di peso si svolgeranno secondo il calendario del Campionato. Pesare al di fuori del tempo stabilito non sarà consentito a nessuna società, salvo che una giusta causa abbia causato ritardo alla squadra coinvolta e autorizzato dalla FEDERKOMBAT. Le norme di procedura sono emanate dalla Guida Federale e dai comunicati ufficiali della manifestazione.

Sui comunicati ufficiali viene dettagliatamente specificata la Procedure del controllo Peso. In alcuni eventi il controllo potrà avvenire a Bordo Gara con la divisa e le protezioni idonei al combattimento già indossati. In tal caso il comunicato di gara conterrà la Tabella indicante il Peso da rispettare in categoria compreso della Tolleranza calcolata in relazione alla vestizione completa di gara e alle categorie di peso.

Art. 14. Decisioni arbitrali e modifica

Arbitro centrale

- L'arbitro centrale nel Light Contact e Kich Light può assegnare ammonizioni/warning, sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite, in piena autonomia. Nel caso in cui necessiti di chiarire situazioni non viste o dubbie consulterà i giudici.
- Nel Point Fighting le decisioni sono prese in maniera collegiale, a maggioranza.

Ammonizioni/warning

L'arbitro centrale può intervenire durante il combattimento per avvertire e richiamare gli atleti:

- Senza interrompere il combattimento dà avvertimenti all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza
- **Penalità/richiamo verbale**
Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.
- **Richiamo ufficiale**
Per dare un richiamo ufficiale, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il TEMPO, mettere l'avversario all'angolo neutro e di fronte al tavolo della giuria deve spiegare la violazione commessa.

Squalifica

Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono due tipi di squalifica:

- **squalifica tecnica**
- **squalifica comportamentale**

- **Squalifica tecnica:** può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.). **L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.**
- **Squalifica comportamentale:** può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare anche a lesioni dell'avversario. La squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori). **L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.**

Walk Over (WO)

Se l'atleta è in ritardo o non è pronto per il combattimento ma si presenta in tempo, prima che finiscano i due minuti, l'arbitro centrale inizierà il combattimento con un "Official Warning" all'atleta.

In caso invece non si presenti, sarà assegnata la vittoria per **Walk Over (WO)**.

Knock down (KD) e knock out (KO)

Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.

L'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, serve a dare un tempo all'atleta per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza.

In caso di conteggio (KD), l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana: "STOP UNO" o inglese "STOP ONE" e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio. Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l'atleta che è stato colpito è pronto a combattere al momento in cui l'arbitro arrivi all'8. Ovvero l'atleta dovrà:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento

- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi “vigili”.

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi,

Quando un atleta è stato messo a “terra” a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta “contato” è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8.

Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà “gettare la spugna”.

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

In tutte le categorie di età il KD comporta la detrazione di un punto (-1 punto in Point Fighting, - 3 colpi per ogni giudice in Light Contact e Kick Light) all'atleta che ha causato il knock down a meno che l'Arbitro ed i giudici ritengano che il KD sia stato accidentale.

- Il successivo “KD” valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.
- Il terzo “KD” valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l'atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

Per evitare la manipolazione del match (eventuali simulazioni) da parte dell'atleta che ha subito i tre knock down, (vittoria e conseguente squalifica dell'avversario) **non sarà consentito continuare la partecipazione al torneo o all'allenamento e competizioni.**

Nel rispetto del regolamento sanitario, l'atleta CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (KD), non potrà combattere/allenarsi per un periodo minimo di 30 giorni a partire dal momento in cui ha subito il KO/RSC/RSCH/ABB per colpi subiti al capo.

Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'Arbitro Centrale dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale).**

Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.

Il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

In caso il medico decida che l'atleta possa proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro dovrà attenersi alle sue disposizioni.

• In caso di richiesta intervento medico e dopo consultazione, l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta se si riscontra un **ABUSO DEL TEMPO MEDICO**.

Il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti per ciascun atleta nell'arco di tutto il combattimento.

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, **problemi e perdita di lenti a contatto** ecc.)

Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra.

Sospensione Cautelare (SC)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni.

Uscita

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se è l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita con decurtazione di 1 punto all'atleta che è uscito all'esterno.

Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami.

Nel PF l'arbitro centrale deciderà a maggioranza, invece nel LC e KL potrà decidere in autonomia.

Modifica decisione arbitrale

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale";

L'errore materiale è considerato come segue:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- Punti o penalità registrati in modo errato dal segnapunti;
- Applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale

La modifica della decisione è applicabile con effetto immediato e deve essere registrata in forma scritta.

Art. 15. Proteste

Se una squadra vuole protestare il giudizio di un risultato, il Commissario di riunione deve ricevere in forma scritta la protesta al massimo entro 30 minuti dopo il combattimento. La protesta scritta deve descrivere chiaramente il problema. Il commissario di riunione deve valutare la protesta prendendo in esame immediatamente il problema. È richiesto un versamento cauzionale per la presentazione della protesta pari a 100 euro che saranno restituiti in caso di accoglimento del ricorso. In caso contrario la quota verrà trattenuta dalla Federazione che la devolverà in beneficenza.

Art. 16. Proteste irregolari

Proteste irregolari relative a dissensi su decisioni arbitrali, da parte dei combattenti o Coach che ritardano ulteriormente il programma gara senza giustificato motivo, comporteranno una reazione da parte del Commissario di riunione con l'applicazione della regola disciplinare adatta alla circostanza che potrà prevedere la squalifica dell'atleta e/o allontanamento del Coach fino alla squalifica dell'intera squadra.

Art. 17. Video prova

Le riprese video non sono applicabili dalla FEDERKOMBAT. I filmati video non possono essere utilizzati per risolvere nessun tipo di reclamo o richiesta.

Art. 18. Doping

Si rimanda alle disposizioni in materia.

Art. 19. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami

Costituisce torneo o manifestazione di Sport da Tatami una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto o al chiuso che può prevedere presenza di pubblico

Tutti i tornei o manifestazioni di Sport da Tatami devono essere preventivamente autorizzati dalla FEDERKOMBAT.

La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA

Art. 20. L'Organizzazione e gli Impianti

L'organizzazione e/o la società è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro società sportive, i partecipanti e le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine.

L'organizzatore deve fornire tempestivamente alla Commissione Gare (che a Sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini per la formazione dei quadrati;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- guanti monouso;
- gel disinfettante sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo. (UN MEDICO OGNI 5 TATAMI)
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;
- un tavolo ampio per C. di R., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i secondi degli atleti;
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito classificatisi nelle rispettive categorie

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme aggiornate ed emanate dal Consiglio Federale FEDERKOMBAT.



Point Fighting

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA
KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

Art. 1 Status dell'Atleta	4
Art. 2 Point Fighting.....	4
Art. 3 Luogo di Gara.....	4
Art .4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti.....	4
- Casco.....	5
- Paradenti.....	5
- Guantoni.....	5
- Bendaggio:	5
- Paratibia.....	6
- Calzari o Parapiedi.....	6
- Gomitiere.....	6
- Paraseno.....	6
- Protezione inguine	6
- Occhiali/lenti a contatto:	6
- Divisa:	6
Art. 5 Punteggi.....	7
Penalità su chiamata:	7
Punteggio gara:.....	7
Art. 6 Bersagli non validi e Azioni Proibite	8
Art. 7 Gara	10
Art. 8 Tempo di Gara.....	11
Art. 9 Giudizio di una Tecnica Valida	12
Art. 10 Giudizio della Gara.....	12
Richiami/warning e squalifiche	14
Stop al combattimento	15
Infortuni	15
Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio	17
Sospensione Cautelare (SC)	18
Walk Over (WO)	18
Uscite	18
Decisioni arbitrali	19
Modifica decisioni arbitrali	19
Art. 11 Età.....	19
Art. 12 Categorie di Peso	20

Art. 13 L'Atleta di Point Fighting	20
Art. 14 Il Coach	21
Art. 15 Gara a Squadre.....	22
Art. 16 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre.....	23
Art. 17 Campionati Internazionali	23
Art. 18 Doping.....	23

Art. 1 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FEDERKOMBAT, a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art. 2 Point Fighting

Il Point Fighting è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare un colpo a bersaglio utile. I due avversari si affrontano nell'arco di una, due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a seconda della tecnica messa a segno. I calci al viso e i colpi saltati, notoriamente più difficili da mettere a bersaglio, sono così incoraggiati a tutto vantaggio della dinamicità e della spettacolarità della gara. Vince l'incontro chi totalizza più punti al termine delle riprese stabilite.

Art. 3 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 7 metri per lato come indicato nel regolamento Internazionale WAKO. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte non possono essere seguite, farà testo la decisione della Commissione Gare e del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art. 4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

Gli atleti di Point Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare.

È ammesso competere con la barba che non superi però i 2 cm; i capelli lunghi devono essere "fissati" in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia, dovrà essere inserita all'interno del caschetto.

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara. È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marche convenzionate con la FEDERKOMBAT, già indossate:

- **Casco**

La protezione della testa, nel Point Fighting, è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione). **Il casco non deve avere para-zigomi.** Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo; per i Cadetti 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva (visiera in plexiglass) È vietata la grata.

Si precisa che in questa categoria la copertura della nuca e la sommità del capo del caschetto devono avere la stessa densità e spessore della parte laterale e frontale.

I Cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate dentali (Superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatorio per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso **e di età.**

Attenzione: È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) **dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista** che ha applicato l'apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. **Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".**

- **Guantoni**

Per il Point Fighting dovranno essere a mano aperta, ma con le dita assolutamente e completamente coperte, di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso; il pollice deve essere completamente fissato al corpo principale del guantone (se questo è rotto/tagliato i guantoni non possono essere utilizzati). Il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci); deve inoltre essere ben visibile il marchio della ditta produttrice convenzionata con la FEDERKOMBAT.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

- **Bendaggio:**

- **Mani.**

Gli atleti di Point Fighting hanno la facoltà di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- Piedi.

I bendaggi vengono utilizzati per avvolgere il piede ed evitare lesioni, non per aggiungere forza ad un colpo. L'uso di bendaggi ai piedi è facoltativo. Dovrà essere formato da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5 senza spigoli vivi. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Deve inoltre essere ricoperto da una cavigliera elastica (l'uso del nastro per compattare il bendaggio non è consentito).

Per le gare internazionali, per quanto riguarda il bendaggio ai piedi, farà fede il Regolamento della Federazione Internazionale di riferimento.

- Paratibia.

I Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida. Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo o elementi in plastica non sono ammessi.

- Calzari o Parapiedi.

I calzari devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, convenzionata con la FEDERKOMBAT.

- Gomitiere.

Le gomitiere devono essere realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio. **Le gomitiere sono obbligatorie nel Point Fighting per tutte le classi e categorie.**

- Paraseno.

Le classi femminili con sviluppo fisiologico compatibile con l'uso del paraseno, e comunque donne categorie Cadetti 13/15 anni, Junior, Senior 16/40 e Master 40/55 anni, dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

- Protezione inguine.

Gli atleti Cadetti, Junior/ Senior/ Master maschili e **femminili** hanno **l'obbligo** di presentarsi al combattimento, indossando sotto i pantaloni, una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

- Occhiali/lenti a contatto:

Nessun tipo di occhiali può essere indossato durante un combattimento, mentre è ammesso l'uso di lenti a contatto.

- Divisa:

Gli atleti di Point Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede **senza tasche** e da una casacca con collo a V **(sono vietate le T-Shirt durante gli incontri)**. Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura

attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La cintura dovrà essere correttamente annodata e sufficientemente lunga da fare due volte il giro della vita. La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. La divisa dell'atleta può avere scritte pubblicitarie. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata). Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e maglietta).

Art. 5 Punteggi

Penalità su chiamata:

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Comunque, in tale circostanza riceverà un richiamo Ufficiale. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Punteggio gara:

Nella gara di Point Fighting si può attaccare:

- CAPO: parte frontale, laterale e posteriore con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta con taglio interno/esterno) e di calcio.
- TRONCO: parte frontale e laterale.
- GAMBA: altezza del malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

- Pugno:

Vale 1 PUNTO Ogni tecnica di pugno o taglio della mano (sia interno che esterno), ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro che:

- giunga a segno,
- tocchi un bersaglio valido mentre l'atleta guarda il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica
- sia inferta in modo controllato (il colpo venga richiamato).

- Calcio:

Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.

Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio.

-Spazzata:

Nella gara di Point Fighting è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi

terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, poiché a norma di regolamento “varrà solo la prima tecnica utile andata a segno”. Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra che con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra). Non è valido trattenere l'avversario per la manica della casacca o afferrandogli una gamba e colpirlo.

Non è altresì valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.

Art. 6 Bersagli non validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- colpire la parte superiore del capo
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- sotto la cintura (genitali, cosce, ginocchia, polpacci);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- spingere o tirare l'avversario;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- **portare la testa sotto il livello della cintura;**
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- mordere;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- afferrare e trattenere l'avversario;

- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- far scivolare il guanto dalla mano per guadagnare distanza sul proprio avversario;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- Attaccare o abusare verbalmente di un giudice di gara sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (nel caso in cui la scorrettezza sia fatta da un combattente o coach, l'interessato può essere squalificato o denunciato al Giudice Sportivo FEDERKOMBAT).

Qualsiasi tecnica che scivoli o spinga sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri.

Se un combattente perde il suo equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara; non si segnala nemmeno l'uscita poiché involontaria: tutte le azioni si devono concludere con entrambi i piedi all'interno del tatami.

Se il combattente A colpisce l'avversario con un perfetto calcio o pugno, e viene ribaltato a terra dalla spinta d'attacco impressa al corpo del combattente B, l'arbitro centrale dopo consultazione con i colleghi arbitri

assegnerà la tecnica se il ribaltamento di A è dovuto alla spinta di B.

Art. 7 Gara

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'INIZIO e alla FINE del combattimento.

L'arbitro deve dare un richiamo ufficiale all'atleta che non è pronto per il combattimento o è in ritardo (rimane il fatto che se l'atleta non si presenta sul quadrato alla fine della terza chiamata ed all'ulteriore termine di 2 minuti, verrà squalificato).

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: “COMBATTERE (o FIGHT)”.

A seguito dello STOP dell'arbitro, l'incontro dovrà riprendere dallo stesso punto in cui è stato interrotto **solo se l'arbitro centrale NON deve comunicare punti, uscite o richiami ufficiali al tavolo di giuria.** Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce i seguenti comandi STOP e TEMPO (o TIME). Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti o penalizzazioni a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).

A seguito del comando “TEMPO (o TIME)” il combattimento riprenderà con i seguenti comandi: “TEMPO (o TIME)” e “COMBATTERE (o FIGHT)”

Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassetare la propria uniforme o attrezzatura gara o per infortunio. Se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo dall'allenatore e dal suo secondo, i quali dovranno rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara. **Gli allenatori non potranno interferire durante il match con nessun arbitro/giudice; non sarà permesso loro di fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato.** **Se il coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati,** può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale, **al massimo per 2 (DUE) volte in un combattimento.** Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito. L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami. A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono

essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.

Ai coach all'angolo sarà permesso assistere i propri atleti solo se indosseranno tuta ginnica con pantaloni lunghi, t-shirt e scarpe ginniche.

In caso d'infortunio di un combattente o perdita e sostituzione di lenti a contatto, il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti ed è cumulativo (nell'intero incontro 2 minuti totali).

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si affiancheranno all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano. Dopo la proclamazione del verdetto lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Nella gara di Point Fighting vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara avrà totalizzato più punti. Un incontro di Point Fighting (individuale) ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta risulta essere in vantaggio di **dieci punti** di scarto e pertanto vincerà per manifestata superiorità.

Per quanto non contemplato vige il Regolamento aggiornato e/o modificato ratificato dal Consiglio Federale e pubblicato sul sito e sulla Guida Federale.

Art. 8 Tempo di Gara

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione e la Commissione Gare. Esso può variare a seconda delle necessità.

Young Cadet: Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,5) con 1 minuto di pausa che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Old Cadet: Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Junior e Senior: Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria senior può essere di 3 round da 2 minuti (3x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Master (Veterani): Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Veterani - Master Class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Se due atleti terminano l'incontro in parità nel corso di un torneo, verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto; il tempo supplementare avrà inizio immediatamente senza nessuna fase di recupero. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido nel prolungamento successivo (Sudden Death) ossia si prolungherà ancora l'incontro di tutto il tempo necessario perché uno dei contendenti metta a segno la prima tecnica utile. L'inizio del successivo

prolungamento di tempo avverrà senza nessuna fase d'intervallo.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto morbido ecc.).

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto morbido ecc.) di fine incontro, sarà giudicata valida.

Art. 9 Giudizio di una Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Point Fighting quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'arbitro può far continuare l'incontro, oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiarare “non sufficiente” e far riprendere l'incontro con la parola “Combattere (o Fight)!”.

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica “cieca”.

In caso che un combattente perda il guanto durante l'esecuzione di una tecnica gli verrà assegnato un richiamo ufficiale (a meno che non venga tirato/bloccato dall'avversario); se la stessa arriva a bersaglio, inoltre non gli verrà assegnato il punto.

La perdita del guantone è contro le regole e determina un ammonimento/warning. Se una tecnica di braccia va a segno ma contemporaneamente l'atleta perde il guantone, non verrà assegnato alcun punteggio e seguirà un avvertimento/warning. Se il guanto viene tolto dall'avversario, il punteggio rimarrà invariato.

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo “Vincitore per abbandono dell'avversario”.

Art. 10 Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello; solo nel caso di un “errore tecnico” il responsabile del tatami può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti. Anche se un arbitro fa un errore, ma la maggioranza arbitrale dichiara la correttezza della decisione presa, il

combattimento può continuare, sempre che il responsabile del tatami non rilevi un “**errore materiale**”: scorretta sommatoria di punti, tecnica assegnata nonostante la perdita di equilibrio dell’atleta, tecnica assegnata con un piede fuori dall’area di gara, e comunque ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara.

La gara di Point Fighting sarà diretta da tre ufficiali di gara: uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, e mai all’interno o troppo vicino agli atleti.

Solo l’arbitro centrale avrà l’autorizzazione di condurre l’incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici potranno muoversi in sintonia con lui entro il quadrato, e amministrerà lo svolgimento ed il giudizio del combattimento.

I giudici assisteranno l’arbitro indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti estendendo prontamente il braccio e indicando con l’indice della mano l’atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno. Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l’arbitro centrale avrà preso l’adeguata decisione.

Nel caso un giudice abbia visto l’azione e non la ritenga valida ai fini del punteggio, dovrà sovrapporre più volte le mani per indicare all’arbitro centrale di aver visto, ma che per lui non era punto.

Nel caso in cui un giudice non abbia effettivamente visto alcunché, dovrà portarsi simbolicamente le mani a coprire gli occhi. Da ciò, l’arbitro centrale comprenderà di non poter contare sul giudizio di quel giudice. Se un arbitro segnala 2 punti per un atleta e l’altro 1 solo punto l’arbitro centrale chiederà ai giudici cosa hanno visto, se una tecnica di pugno o di calcio. Se i due giudici hanno visto una tecnica di calcio, al combattente si assegnerà un solo punto.

In alcuni casi l’assegnazione di due giudizi è possibile, esempio: quando un atleta esegue una tecnica perfetta con tocco del bersaglio e nello stesso momento in contemporanea l’altro atleta esegue una scorrettezza violando le regole, l’arbitro arresta l’incontro assegnando la tecnica regolare e sanzionando la scorrettezza. In nessun caso un combattente potrà ricevere un punto e una penalizzazione contemporaneamente. Esempio: Punto e uscita, punto e richiamo ufficiale.

L’incontro di Point Fighting è diretto a maggioranza semplice: se due giudici su tre sono d’accordo sull’assegnazione di un punto, l’arbitro centrale “deve” assegnare quel punto.

Per assegnare il punto è necessario che vi siano due giudici d’accordo; nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto non deve essere assegnato (questo perché non c’è maggioranza di due su tre per l’assegnazione del punto).

L’arbitro centrale arresta il combattimento con la parola “STOP!”, ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare. Confrontando il suo parere con quello dei giudici, farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si porrà in posizione eretta a gambe unite e punte divaricate di fronte al tavolo della Giuria e a voce alta assegnerà il punto messo a segno aiutando la parola con il gesto della mano, assicurandosi che il punto sia stato annotato sull’apposito e visibile segnapunti. L’arbitro centrale e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.

Al segnale (acustico e non) di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando "STOP", chiamerà gli atleti vicino a sé, li afferrerà per i polsi, attenderà che dal tavolo gli venga annunciato il vincitore insieme al punteggio totalizzato, e infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola "VINCE!". Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara

Richiami/warning e squalifiche

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando a voce alta e chiara il colpevole oppure comminandogli un "richiamo ufficiale", precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le modalità descritte:

Richiamo verbale (Fase bonaria),

1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)

2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati)

3° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati)

4° richiamo, ulteriore penalizzazione (Squalifica)

Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta e all'allenatore ad alta voce.

L'arbitro centrale può intervenire durante il combattimento per avvertire e richiamare gli atleti:

- Senza interrompere il combattimento dà avvertimenti all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza

- Penalità/richiamo verbale

Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.

- Richiamo ufficiale

Per dare un **richiamo ufficiale**, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il **TEMPO**, mettere l'avversario all'angolo neutro e di fronte al tavolo della giuria deve spiegare la violazione commessa.

Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono due tipi di squalifica:

• **Squalifica Tecnica** La Squalifica Tecnica può essere assegnata per violazione non intenzionale

delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.);

L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.

• **Squalifica Comportamentale:** La Squalifica Comportamentale può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare a lesioni dell'avversario. La Squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori). **L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.**

Stop al combattimento

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si

comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà, dopo essersi consultato con i colleghi arbitri, di squalificare l'atleta.

L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "STOP" e "TEMPO (o TIME)!" quando:

- un atleta è a terra ferito, oppure è colto da malore
- quando l'area di gara sia troppo bagnata
- quando un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato)
- quando a un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione

Infortuni

In caso d'incidente l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro **entro il tempo massimo di 2 (due) minuti.** Anche in caso di taglio o sanguinamento, il medico ufficiale deve decidere entro 2 minuti se l'atleta può continuare a combattere.

Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

- Se non c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- Se c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso, questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.
- Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.
- Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro. **In caso il medico decida che l'atleta possa proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON possa proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.**
- Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma (KO, RSCH, RSC ABB per colpi subiti al capo) l'infortunato dovrà obbligatoriamente osservare uno stop all'attività di allenamento/gare per tutto il periodo indicato nel certificato "fermo medico" e seguire scrupolosamente tutte le

prescrizioni mediche del caso in ottemperanza al Regolamento Sanitario. In queste circostanze inoltre, l'atleta, dopo un periodo di stop prescritto e le visite mediche di reintegro previste, dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.

Dopo aver consultato il medico, l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta che ABUSA DEL TEMPO MEDICO. IL TEMPO MASSIMO PER L'INTERVENTO MEDICO in un combattimento è di 2 minuti per ciascun atleta in tutte le discipline.

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami, o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, **problemi e perdita di lenti a contatto ecc**).

Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra.

Knock down (KD) e knock out (KO)

Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.

Lo scopo dell'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, è quello di dare un tempo per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza

In caso di conteggio (KD), l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana: "STOP UNO" o inglese "STOP ONE" e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l'atleta che è stato colpito è pronto a combattere al momento in cui l'arbitro arrivi all'8.

L'atleta per essere pronto deve:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi "vigili".

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi, e si effettua mentre il tempo gara continua a scorrere.

Quando un atleta è stato messo a "terra" a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta "contato" è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8. Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà "gettare la spugna". L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

In tutte le categorie di età il KD comporta la detrazione di un punto (-1 punto in Point Fighting) all'atleta che ha causato il knock down a meno che l'Arbitro ed i giudici ritengano che il KD sia stato accidentale.

- Il successivo "KD" valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.
- Il terzo "KD" valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l'atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

Per evitare la manipolazione del match (eventuali simulazioni) da parte dell'atleta che ha subito i tre knock down, (vittoria e conseguente squalifica dell'avversario) **non sarà consentito continuare la partecipazione al torneo o all'allenamento e competizioni.**

Nel rispetto del regolamento sanitario, l'atleta CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (KD), non potrà combattere/allenarsi per un periodo minimo di 30 giorni a partire dal momento in cui ha subito il KO/RSC/RSCH/ABB per colpi subiti al capo.

Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'Arbitro Centrale, dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paracadente/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale). Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.**

Nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a continuare il combattimento a causa di colpi ricevuti, non sarà autorizzato a prendere parte ad un'altra competizione o combattere e allenarsi per un periodo di almeno **30 giorni dopo verdetto di KO e RSC RSC-H, o ABB per colpi ricevuti al capo.**

Sospensione Cautelare (SC)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni.

Walk Over (WO)

Se l'atleta è in ritardo o non è pronto per il combattimento, ma si presenta in tempo, prima che finiscano i due minuti, l'arbitro centrale inizierà il combattimento con un "Official Warning" all'atleta. In caso contrario, sarà assegnata la vittoria per Walk Over (WO).

Uscite

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato, senza che la stessa sia provocata da un'azione dell'avversario, le relative uscite vengono segnalate a maggioranza dai giudici all'arbitro centrale e da quest'ultimo al tavolo della giuria con le seguenti penalità:

- 1° uscita – 1 punto
- 2° uscita – 1 punto,
- 3° uscita – 1 punto,
- 4° uscita squalifica

È da considerare uscita l'intero piede al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è uscita.

Si considerano uscite non sanzionabili quindi provocate dall'azione dell'avversario se:

- l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica;
- se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento).

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita (punto in meno) all'atleta che è uscito all'esterno. Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami.

Nel Point Fighting le decisioni in merito alle uscite vengono prese dall'arbitro centrale collegialmente con i giudici, a maggioranza.

Decisioni arbitrali

L'arbitro centrale nel Point assegnerà ammonizioni/warnings e sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite in maniera collegiale, a maggioranza con gli altri due giudici.

Modifica decisioni arbitrali

Solo il Commissario di Riunione ed il responsabile di Area possono modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale";

L'errore materiale è considerato come segue:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- Punti o penalità registrati in modo errato dal segnapunti;
- Applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale

La modifica della decisione è applicabile con effetto immediato e deve essere registrata in forma scritta.

Art. 11 Età

La categoria **Cadetti 10/12 anni (Young Cadets)** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 10 anni compiuti e può competere fino al compimento dei 13 anni.

La categoria **Cadetti 13/15 anni (Old Cadets)** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 13 anni e può competere fino al compimento dei 16 anni.

La categoria **Junior 16/18 anni** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 16 anni e può competere fino al compimento dei 19 anni.

Le categorie **Senior** Maschili e Femminili **19/40 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al compimento dei 40 anni.

Le categorie **Master** Maschili e Femminili **40/55 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino al compimento dei 50 anni.

Nota Bene: L'età è determinata dall'anno di nascita e NON dal giorno del compleanno.

È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria.

Gli Young ed Old Cadet possono competere solo nelle loro categorie di età.

Gli Junior possono competere nelle categorie Senior solo dopo il compimento del 18esimo anno di età.

Al raggiungimento del limite di età massima si concede la possibilità di terminare la stagione sportiva in corso.

Le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA', dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

Art. 12 Categorie di Peso

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il seguente link per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat->

[eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf](https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf)

- **Specifiche**

In tutte le gare, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore, **fatta esclusione per la categoria prima della over (es. cat. g/a/v cad. -60 non potrà essere**

accorpata nella cat. +60 che è l'ultima della propria categoria di peso).

L'atleta junior in età attigua può combattere nella categoria senior.

Art. 13 L'Atleta di Point Fighting

L'atleta di Point Fighting è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro. Durante lo svolgimento dell'incontro (sia su una ripresa che su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario. È vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato del suo incontro, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Art. 14 Il Coach

Il Coach è una figura di alto profilo in possesso dell'apposito Tesserino identificativo, obbligatorio, rilasciato a seguito del corso di formazione così come indicato nella Guida Federale e nei programmi di formazione. Ha la responsabilità etica, morale, civile e penale del comportamento degli atleti.

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo al massimo da due coach che hanno l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

I coach hanno l'obbligo di assistere il loro atleta prima, durante e dopo la gara. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Devono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Devono astenersi dall'incitare il loro atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Durante tutto l'incontro, i coach devono sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del loro atleta. Sono tenuti al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione.

I coach hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara con abbigliamento consono: tuta sportiva e scarpe ginniche (No jeans, No pantaloni corti, No cappelli).

I coach possono portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica (il vetro è vietato)**. Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;

I coach sono autorizzati a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorgano che il loro combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Il coach non può gettare la spugna quando l'atleta sta subendo il conteggio da parte dell'arbitro.

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, **un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale**. Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento;

I coach che contravvengano alle predette norme, potranno essere richiamati, ammoniti, allontanati dal quadrato o causare la squalifica del loro atleta;

Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito;

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami.

A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.

Art. 15 Gara a Squadre

Tutti gli atleti devono essere pronti al combattimento con tutte le attrezzature indossate e devono sostare nel loro angolo.

Per quanto riguarda i Cadetti, la squadra deve iniziare a combattere dall'atleta più basso e terminare con il più alto.

La squadra deve essere composta da combattenti della stessa Società Sportiva **nei Tornei ufficiali di qualificazione e assegnazione del titolo (Regionale, Interregionale, Nazionale). Possono essere squadre miste con atleti di diverse società in altri eventi promozionali.**

Ogni combattimento si svolgerà: con 1 round di minuti 2 per Cadetti 13/15 anni, Junior e Senior;

Si svolgerà con 1 ° round di minuti 1.30 il combattimento dei Cadetti 10/12 anni.

Nessun Time-out può essere utilizzato durante il cambio di combattente.

In caso di parità il round in più avrà una durata di minuti 1.30 (cadetti 10/12 anni) o 2 per i più Cadetti 13/15 anni, Junior e Senior.

In caso di pareggio, il lancio della moneta selezionerà chi dovrà inviare il primo combattente che dovrà entrare nel Tatami.

Se l'incontro supplementare termina ancora in parità si continua il match con gli stessi combattenti del round supplementare e vince la squadra che realizzerà il primo punto successivo. La squadra con il maggior numero di punti è la vincitrice. Tutte le uscite e i richiami rimarranno in conteggio negli incontri successivi.

Un combattente in una gara a squadre non può essere squalificato per le uscite; nel caso in cui un atleta continui ad uscire verrà detratto un punto alla squadra, dopo ogni uscita e la squadra sarà penalizzata di un punto all'infinito.

Se invece viene selezionato un maschio un qualsiasi altro combattente maschio dalla squadra avversaria può competere contro di lui.

Le regole dei combattimenti a squadre si applicano ai campionati mondiali/nazionali/coppe del mondo e in tutte le altre competizioni internazionali e nazionali di kickboxing in cui questa categoria di competizione è inclusa.

Squadra maschile: 3 uomini peso libero

Squadra femminile: 3 donne peso libero

Art. 16 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre

In caso di infortunio nella gara a squadre, se un combattente non è in grado di continuare, dopo che il medico ha preso visione del trauma, la decisione è la seguente:

- Quando il combattente non è in grado o non vuole continuare il combattimento, alla squadra avversaria vengono assegnati 10 punti da aggiungere al punteggio complessivo.
- In caso di vittoria della squadra che è stata penalizzata di 10 punti, l'atleta infortunato o sostituito tra i round non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team.
- Se la sostituzione avviene per intervento medico l'atleta non potrà combattere in nessuna gara della competizione.

Art. 17 Campionati Internazionali

Durante i Campionati Mondiali ed Europei un atleta può combattere al massimo in una categoria di peso superiore alla sua effettiva. Ad esempio, se pesa 65,5 kg, può combattere solo nella -69 kg o solo nella -74 kg.

Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante gli stessi campionati ma non nelle discipline da ring.

Nel caso in cui l'atleta venga chiamato per un combattimento di PF, LC o KL nello stesso momento, dovrà scegliere in quale disciplina combattere. Il combattimento a cui l'atleta non può partecipare in base a quanto sopra sarà registrato come perso per walk over (WO).

Il Consiglio Federale, in accordo con i Dirigenti di Settore, emana le disposizioni di partecipazione alle competizioni internazionali che riguardano le squadre Azzurre.

Art. 18 Doping

Si rimanda alle disposizioni in materia.

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme emanate dal Consiglio Federale e pubblicate sul sito FEDERKOMBAT e sulla Guida Federale.



Light Contact

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

Art.1. Status dell'Atleta.....	4
Art.2. Light Contact	4
Art.3. Luogo di Gara	4
Art. 4. Abbigliamento e protezioni.....	4
- Caschetto protettivo.....	5
- Paradenti	5
- Bendaggi:	5
- Guantoni.....	6
- Paraseno	6
- Protezione inguine	6
- Paratibia	6
- Calzari o parapiedi.....	6
- Occhiali/lenti a contatto:.....	6
- Divisa.....	7
Art. 5 Punteggi.....	7
Penalità su chiamata:	7
Punteggi:.....	7
Art. 6 Bersagli consentiti	8
Art. 7 Azioni Proibite	8
Art. 8 Gara.....	10
Art. 9 Tempi di Gara.....	12
Art. 10 Giudizi di una Tecnica Valida	13
Art. 11 Giudizio della Gara.....	14
<i>Richiami/warning e squalifiche.</i>	15
<i>Stop al combattimento.</i>	16
<i>Infortuni</i>	16
<i>Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio</i>	18
<i>Sospensione Cautelare (SC)</i>	19
<i>Walk Over (WO)</i>	19
<i>Uscite.</i>	19
<i>Modifica decisioni arbitrali.</i>	20
Art. 12 Età	20
Art. 13 Categorie di Peso.....	21
Art. 14. L'Atleta di Light Contact	21

Art. 15. Il Coach.....	22
Art. 16. Campionati Internazionali.....	23
Art. 17. Doping	23

Art.1. Status dell'Atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FEDERKOMBAT a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art.2. Light Contact

Il Light Contact è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario quello di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzione, in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. Anche qui (come nel Point Fighting) la tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza. Gli atleti si affrontano nell'arco di due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alle mani e ai piedi. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno

Art.3. Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata 7 metri per lato come indicato nel regolamento Internazionale WAKO. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte non si dovessero verificare, farà testo la decisione della Commissione Gare e del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art. 4. Abbigliamento e protezioni.

Gli atleti di Light Contact dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni di marca convenzionata con la FEDERKOMBAT e in buone condizioni.

È ammesso competere con la barba che non superi però i 2 cm; i capelli lunghi devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia, deve essere inserita all'interno del caschetto.

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara. È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marche convenzionate

con la FEDERKOMBAT, già indossate:

- **Caschetto protettivo**

La protezione della testa nel Light Contact è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione). Non dovrà avere para-zigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario. Per i cadetti 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva (visiera in plexiglass) È vietata la grata. In questa categoria, inoltre, la copertura della nuca e la sommità del capo del caschetto devono avere la stessa densità e spessore della parte laterale e frontale.

Si precisa che i cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate (Superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato all'atleta mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso e **di età**.

Attenzione: È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) **dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista** che ha applicato l'apparecchio, in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. **Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.**

Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".

- **Bendaggi:**

- **Mani.**

Gli atleti di **Light Contact sono obbligati** a provvedere al bendaggio alle mani per avvolgere la mano ed evitare traumi. Esso dovrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- **Piedi.**

I bendaggi vengono utilizzati per avvolgere il piede ed evitare lesioni, non per aggiungere forza ad un colpo. L'uso di bendaggi ai piedi è facoltativo. Dovrà essere formato da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5 senza spigoli vivi. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Deve inoltre essere ricoperto da una cavigliera elastica (l'uso del nastro per compattare il bendaggio non è consentito).

Per le gare internazionali, per quanto riguarda il bendaggio ai piedi, farà fede il Regolamento della Federazione Internazionale di riferimento.

Guantoni

I guantoni per il **Light Contact** devono essere a mano chiusa, devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice (convenzionata con la FEDERKOMBAT) con l'indicazione scritta di 10 Oz. Il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso. Il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

I guantoni devono permettere alla mano di stringere completamente il pugno e avere il pollice a contatto con le altre dita.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Paraseno

Le classi femminili, con sviluppo fisiologico compatibile con l'uso del paraseno, e comunque donne categorie Cadetti 13/15 anni, Junior 16/18, Senior 19/40 e Master 40/50 dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

Protezione inguine

Gli atleti Cadetti, Junior/ Senior/ Master maschili e femminili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

Paratibia

I Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida (tipo in uso nel Full Contact) Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibia con metallo o elementi in plastica non sono ammessi.

Calzari o parapiedi

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali convenzionati con la FEDERKOMBAT.

Occhiali/lenti a contatto:

Nessun tipo di occhiali può essere indossato durante un combattimento, mentre è ammesso l'uso di lenti a contatto.

- **Divisa**

L'uniforme per gli atleti di **Light Contact** è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede senza tasche** e da una **T-Shirt che rappresenti la divisa del club** (non è consentita casacca con collo a V). La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.). **Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.**

È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e maglietta).

Art. 5 Punteggi

Penalità su chiamata:

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Comunque, in tale circostanza riceverà un richiamo Ufficiale. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Punteggi:

In una gara di Light Contact sono attribuiti i seguenti punteggi alle tecniche consentite:

Pugno:

Vale 1 PUNTO ogni tecnica di pugno (ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro) che:

- giunga a segno,
- tocchi un bersaglio valido mentre l'atleta guarda il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica
- sia inferta in modo controllato (il colpo venga richiamato).

Calcio:

Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto mentre l'altro piede è in appoggio.

Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto senza avere alcun piede in appoggio.

Spazzata:

Nella gara di Light Contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno. Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra che con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra).

Nel Light Contact non ci sono limiti al numero di calci e di pugni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che verranno impiegate. L'utilizzo delle tecniche di gambe è prediletto in egual misura alle tecniche di braccia. La carenza di utilizzo delle tecniche di gamba potrebbe essere sanzionata con richiami ufficiali.

Art. 6 Bersagli consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- CAPO: parte frontale, laterale con colpi di pugno e di calcio.
- TRONCO: parte frontale e laterale.
- PIEDE: sotto il malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 7 Azioni Proibite

Non è valido:

- spingere o tirare l'avversario;
- afferrare una gamba;
- afferrare una gamba e colpire l'avversario;
- trattenere l'avversario per la manica della T- shirt;
- colpire alla nuca;
- colpire la parte superiore del capo;
- portare la testa sotto il livello della cintura;
- eseguire Backfist e Spinning Backfist;
- spingere o tirare l'avversario;
- colpire parte posteriore del tronco;
- colpire collo laterale, frontale e posteriore;
- colpire sotto la cintura (genitali, ginocchia, cosce e polpacci);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;

- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- mordere;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- trattenere (*clinch*) l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- utilizzare olio sul viso o corpo per far scivolare i colpi dell'avversario;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivoli o spinga sul bersaglio dell'avversario. Non sarà ritenuta valida dagli arbitri;
- trattenere l'avversario per la manica della divisa o afferrandogli una gamba e colpirlo.
- spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.
- Commentare un punteggio assegnato.
- Commentare un punteggio non dato.
- inveire verbalmente, o peggio ancora con minacce anche fisiche, un giudice di gara, sia all'interno

che al di fuori dell'area di gara: determina la squalifica immediata e/o l'allontanamento dal torneo dell'interessato. Della vicenda sarà redatto verbale da inviare alle autorità competenti FEDERKOMBAT.

Il comportamento scorretto di un allenatore/coach può penalizzare il combattente a cui può essere inflitto un richiamo ufficiale fino alla squalifica.

Se un combattente perde il suo equilibrio dopo l'esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara (non si assegna né punto né uscita).

Art. 8 Gara

Inizio della gara

Prima dell'inizio del match il giudice 1 dovrà controllare la divisa e le protezioni dell'atleta all'angolo ROSSO mentre il giudice 3 dovrà occuparsi dell'atleta all'angolo BLU. L'arbitro Centrale **DEVE** verificare l'utilizzo del paradenti da parte di entrambi gli atleti.

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia, e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento.

L'arbitro deve dare un richiamo ufficiale all'atleta che non è pronto per il combattimento o è in ritardo (rimane il fatto che se l'atleta non si presenta sul quadrato alla fine della terza chiamata ed all'ulteriore termine di 2 minuti, verrà squalificato **decretando la vittoria per Walk Over**).

Durante la gara

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "COMBATTERE (o FIGHT)".

L'arbitro utilizzerà il termine: BREAK per interrompere un corpo a corpo tra i due combattenti, che effettueranno un passo indietro prima di continuare a combattere.

Quando i due contendenti sono in fase di "clinch" prolungato senza che vi siano azioni di attacco, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "BREAK", battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con le mani. A quest'ordine gli atleti dovranno indietreggiare di un passo e riprendere a combattere senza attendere alcun altro comando.

Allo STOP gli atleti devono immediatamente arrestare il combattimento, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando "COMBATTERE (o FIGHT)!". A seguito dello STOP dell'arbitro l'incontro dovrà riprendere dallo stesso punto in cui è stato interrotto **a meno che l'arbitro centrale NON debba comunicare punti, uscite o richiami ufficiali al tavolo di giuria.** Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce i seguenti comandi: STOP e TEMPO (o TIME). Il tempo può essere fermato per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach). A seguito del comando "TEMPO (o TIME)" il combattimento riprenderà con i seguenti comandi: "TEMPO (o TIME)" e "COMBATTERE (o FIGHT)"

Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per:

- rassettare la propria uniforme
- riassetare le protezioni e l'attrezzatura di gara
- per infortunio

Se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Ogni combattente verrà seguito al proprio angolo dall'allenatore e dal suo secondo, i quali:

- dovranno rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara.
- dovranno assistere i propri atleti solo se indossano tuta ginnica con pantaloni lunghi, t-shirt e scarpe ginniche
- non potranno interferire durante il match
- non potranno parlare con arbitro/giudici;
- non dovranno fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato.

Se si dovesse verificare una delle condizioni descritte dopo consultazione gli arbitri/giudici possono anche intervenire con un richiamo ufficiale. Se il coach dovesse notare un **errore materiale dell'arbitro centrale, un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati,** può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale, al massimo per 2 (DUE) volte in un combattimento. Se il coach si lamenta, o commenta la decisione dell'arbitro centrale e dei giudici, o viola una delle regole sopra scritte, sarà ammonito.

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami. A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti.

In caso d'**infortunio** di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti ed è cumulativo (nell'intero incontro 2 minuti totali).

Fine del combattimento

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, gli atleti, si affiancheranno all'arbitro centrale e dopo la lettura del verdetto o presa visione del punteggio sul sistema elettronico, proclamerà il vincitore con alzata della mano, alla fine lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Nella gara di Light Contact vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara avrà totalizzato più punti. In caso di **parità in un torneo**, i giudici dovranno assegnare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza secondo i criteri che sono indicati sui cartellini. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round. L'atleta che porta a segno più colpi validi nell'ultima ripresa, pertanto, in caso di parità finale, sarà il vincitore.

CARTELLINI

Il giudice deve fare un cerchio attorno a nome del combattente che ha vinto l'incontro. Con l'utilizzo dei cartellini gli avvertimenti o i richiami saranno indicati ai giudici che avranno cura di annotare con **W** sul cartellino nella colonna falli, il minus point comporterà la decurtazione di 1 punto (-3 colpi a giudice). Le uscite verranno indicate con **E** e comportano la decurtazione di 1 punto (-1 colpo a giudice). Alla fine dell'incontro, il giudice controlla la somma totale dei punti e indica il vincitore.

SISTEMA ELETTRONICO

Quando la valutazione verrà fatta per mezzo del sistema elettronico, i punti, già a partire dal primo round, verranno continuamente aggiornati sullo schermo visibile a tutti, posizionato al tavolo della giuria. Alla fine del combattimento il vincitore è il concorrente che ha totalizzato più punti (evidenziati sullo schermo). Nel caso di utilizzo del sistema elettronico l'avvertimento o il richiamo ufficiale sarà indicato dall'arbitro al cronometrista che si preoccuperà di inserirlo nel sistema elettronico di punteggio.

Se l'incontro termina, per uno o più giudici, con un pareggio, per determinare un vincitore, il sistema elettronico assegna automaticamente la vittoria per il combattente che ha messo a segno più punti nell'ultimo round.

I giudici premono il tasto per indicare il vincitore, quando il capo arbitro chiede loro di dare una preferenza, solo nel caso in cui l'ultimo round termini in parità (stessi colpi portati a segno da entrambi gli atleti durante lo svolgimento dell'ultimo round). La preferenza viene data tenendo conto della migliore prestazione nell'ultimo round, di chi ha tirato più calci, di chi ha utilizzato la migliore difesa e chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e psico-fisica.

Nel caso in cui almeno 2 giudici avessero una differenza di 15 punti tra i due atleti, a vantaggio dello stesso atleta, il match verrà interrotto per manifesta superiorità.

Art. 9 Tempi di Gara

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il

Commissario di Riunione e la Commissione Gare. Può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

Young Cadet: Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,5) con 1 minuto di pausa che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Old Cadet: Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Junior e Senior: Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria senior può essere di 3 round da 2 minuti (3x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Master (Veterani): Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Veterani - Master class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

Art. 10 Giudizi di una Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Light Contact quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, il giudice può non tener conto dell'azione.

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre, in nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca".

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla. Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Art. 11 Giudizio della Gara

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate, senza indugio, le regole del Light Contact.

L'arbitro centrale nella Light Contact può assegnare ammonizioni/warning, sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite in piena autonomia.

Solo nel caso in cui necessiti di chiarire situazioni non viste o dubbie, consulterà i giudici e, previo accordo di maggioranza con i giudici stessi, prenderà la decisione.

L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio (salvo casi particolari concordati con il Commissario di Riunione). La vittoria è decretata al termine delle riprese previste dai 3 giudici che siedono intorno al quadrato, che dovranno utilizzare i clicker (contapunti). I punti verranno registrati poi su un apposito cartellino alla fine di ogni ripresa, o assegnare i punti per mezzo del sistema elettronico.

Casi in cui il combattimento termina prima del termine previsto:

- Vincitore per differenza punti (15 punti di almeno due giudici);
- Vincitore per squalifica dell'avversario;
- Vincitore per assenza dell'avversario (walk over)
- Vincitore per eccessive uscite volontarie dal tatami (4° uscita: squalifica);
- Vincitore per decisione medica (KO o RSC, RSC-H, RSCI);
- Vincitore per superiorità tecnica (il combattente non è in grado di combattere o difendersi).
- Abbandono: un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario". Anche il coach può "gettare la spugna" e ritirare il suo atleta salvo nel caso in cui l'atleta stia subendo un conteggio/KD da parte dell'arbitro.

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello; solo nel caso di un "errore tecnico" il responsabile del tatami può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti. Anche se un arbitro fa un errore, ma la maggioranza arbitrale dichiara la correttezza della decisione presa, il combattimento può continuare, sempre che il responsabile del tatami non rilevi un "errore materiale". In questo caso le decisioni arbitrali possono essere modificate (cfr. paragrafo: Modifica Decisioni Arbitrali).

Per le contestazioni si fa riferimento al Regolamento Generale, alla voce Proteste.

La gara di Light Contact sarà giudicata da tre ufficiali di gara, le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FEDERKOMBAT o sullo schermo elettronico.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro.

Al segnale (acustico e non) di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando "STOP!", invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, chiamerà gli atleti vicino a sé, li afferrerà per i polsi, attenderà che dal tavolo venga annunciato il vincitore e il punteggio totalizzato, infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola "VINCE!". Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara.

L'arbitro può arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro con i comandi "STOP" "TEMPO (o TIME)" quando:

- deve richiamare un atleta
- un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore
- un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato)
- ad un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- quando lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione

Richiami/warning e squalifiche.

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla, richiamando a voce alta e chiara il colpevole, oppure comminandogli un "richiamo ufficiale":

- 1° richiamo ufficiale si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto **ovvero -3 colpi**) si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici
- 3° richiamo ufficiale (- 1 punto **ovvero -3 colpi**), si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici
- 4° richiamo (Squalifica) si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici

Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta ad alta voce.

L'arbitro centrale può intervenire durante il combattimento per avvertire e richiamare gli atleti:

- Senza interrompere il combattimento dà avvertimenti all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza
- **Penalità/richiamo verbale**
Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.
- **Richiamo ufficiale**
Per dare un **richiamo ufficiale**, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il **TEMPO**, mettere l'avversario all'angolo neutro e di fronte al tavolo della giuria deve spiegare la violazione commessa.

Nel caso la scorrettezza risulti grave, dovrà consultarsi con i colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, e potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono due tipi di squalifica:

- **Squalifica Tecnica** La Squalifica Tecnica può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.); **L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.**
- **Squalifica Comportamentale:** La Squalifica Comportamentale può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare a lesioni dell'avversario. La Squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori). **L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.**

Stop al combattimento.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione di arrestare l'incontro, se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà dopo essersi consultato con i colleghi giudici di squalificare l'atleta.

Infortuni.

In caso d'incidente l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro **entro il tempo massimo di 2 (due) minuti complessivi nell'arco dell'intero match.** Anche in caso di taglio o sanguinamento, il

medico ufficiale deve decidere entro 2 minuti se l'atleta può continuare a combattere.

Se entro tale tempo l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara.

Verificata l'entità dell'incidente l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta:

- se non c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- se c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.
- se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.

Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma (KO, RSCH, RSC, ABB per colpi subiti al capo) l'infortunato dovrà osservare un fermo totale di minimo 30 giorni e seguire scrupolosamente tutte le prescrizioni mediche del caso in ottemperanza al Regolamento Sanitario. In queste circostanze inoltre l'atleta, dopo un periodo di stop prescritto e le visite mediche di reintegro previste, dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.

Dopo aver consultato il medico l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta che ABUSA DEL TEMPO MEDICO. IL TEMPO MASSIMO PER L'INTERVENTO MEDICO in un combattimento è di 2 minuti per ciascun atleta in tutte le discipline.

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami, o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, **problemi e perdita di lenti a contatto ecc**).

Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra.

Knock down (KD) e knock out (KO)

Lo scopo dell'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, è quello di dare un tempo per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza. **Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.**

In caso di conteggio (KD), l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando

simultaneamente a contare in lingua italiana: “STOP UNO” o inglese “STOP ONE” e, indicando all’altro atleta l’angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio, indicando con le dita i secondi contati in modo che l’atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l’avversario non si porta all’angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l’arbitro interrompe il conteggio fino a che l’atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L’arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l’atleta che è stato colpito è pronto a combattere al momento in cui l’arbitro arrivi all’8.

L’atleta per essere pronto deve:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi “vigili”.

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi,

Quando un atleta è stato messo a “terra” a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l’arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l’atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta “contato” è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l’arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8. Durante il conteggio dell’arbitro il coach non potrà “gettare la spugna”. L’arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell’incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

In tutte le categorie di età il KD comporta la detrazione di un punto (-1 punto in Point Fighting, - 3 colpi per ogni giudice in Light Contact e Kick Light) all’atleta che ha causato il knock down a meno che l’Arbitro ed i giudici ritengano che il KD sia stato accidentale.

- Il successivo “KD” valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.
- Il terzo “KD” valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l’atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

Per evitare la manipolazione del match (eventuali simulazioni) da parte dell’atleta che ha subito i tre knock down, (vittoria e conseguente squalifica dell’avversario) **non sarà consentito continuare la partecipazione al torneo o all’allenamento e competizioni.**

Nel rispetto del regolamento sanitario, l’atleta CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (KD), non potrà combattere/allenarsi per un periodo minimo di 30 giorni a partire dal momento in cui ha subito il KO/RSC/RSCH/ABB per colpi subiti al capo.

Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio

Se l’atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l’Arbitro Centrale, dopo aver chiamato il medico, manterrà l’atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all’arrivo del medico ufficiale. **L’arbitro centrale non interverrà sull’atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o ruotare l’atleta incosciente in posizione laterale).** Tutti gli interventi sull’atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.

Nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a continuare il combattimento a causa di colpi ricevuti, non sarà autorizzato a prendere parte ad un'altra competizione o combattere e allenarsi per un periodo di almeno **30 giorni dopo verdetto di KO e RSC RSC-H, o ABB per colpi ricevuti al capo.**

Sospensione Cautelare (SC)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni.

Walk Over (WO)

Se l'atleta è in ritardo o non è pronto per il combattimento ma si presenta in tempo, prima che finiscano i due minuti, l'arbitro centrale inizierà il combattimento con un "Official Warning" all'atleta. In caso contrario sarà assegnata la vittoria per Walk Over (WO).

Uscite.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato, senza che la stessa sia provocata da un'azione dell'avversario, le relative uscite vengono segnalate a maggioranza dai giudici all'arbitro centrale, e da quest'ultimo al tavolo della giuria, con le seguenti penalità:

- 1° uscita – 1 punto (- 1 colpo a giudice),
- 2° uscita – 1 punto (- 1 colpo a giudice),
- 3° uscita – 1 punto (- 1 colpo a giudice),
- 4° uscita - squalifica

È da considerare uscita l'intero piede al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è da considerare uscita.

Si considerano **uscite non sanzionabili**, quindi provocate dall'azione dell'avversario, se:

- un atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario, o da una sua tecnica;
- un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento).

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla. Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se è l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita (punto in meno) all'atleta che è uscito all'esterno. Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami.

Modifica decisioni arbitrali.

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale";

L'errore materiale è considerato come segue:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- Punti o penalità registrati in modo errato dal segnapunti;
- Applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale

La modifica della decisione è applicabile con effetto immediato e deve essere registrata in forma scritta.

Art. 12 Età

La categoria **Cadetti 10/12 anni** (Young Cadet) stabilisce che:

- L'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Light Contact** è calcolata in base all'anno di nascita;
- L'atleta deve avere 10 anni compiuti e può competere fino al compimento dei 13 anni.

La categoria **Cadetti 13/15 anni** (Old Cadet) stabilisce che:

- L'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Light Contact** è calcolata in base all'anno di nascita;
- L'atleta deve avere 13 anni e può competere fino al compimento dei 16 anni.

La categoria **Junior 16/18 anni** stabilisce che:

- L'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Light Contact** è calcolata in base all'anno di nascita;
- L'atleta deve avere 16 anni e può competere fino al compimento dei 19 anni.

Le categorie **Senior** Maschili e Femminili **19/40 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Light Contact** l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al compimento dei 40 anni. L'età degli atleti è calcolata in base all'anno di nascita.

Le categorie **Master** Maschili e Femminili **40/55 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Light Contact** l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino al compimento dei 50 anni.

Nota Bene: L'età è determinata dall'anno di nascita e NON dal giorno del compleanno.

È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria.

Gli Young ed Old Cadet possono competere solo nelle loro categorie di età.

Gli Junior possono competere nelle categorie Senior solo dopo il compimento del 18esimo anno di età verificando peso e classe attigua.

Al raggiungimento del limite di età massima si concede la possibilità di terminare la stagione sportiva in corso.

Le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA', dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

Art. 13 Categorie di Peso

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il seguente link per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf>

- **Specifiche**

In tutte le gare, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore, **fatta esclusione per la categoria prima della over (es. cat. g/a/v cad. -60 non potrà essere accorpata nella cat. +60 che è l'ultima della propria categoria di peso).**

L'atleta junior in età attigua può combattere nella categoria senior verificando peso e classe attigua.

Art. 14. L'Atleta di Light Contact

L'atleta di Light Contact è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo.

Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

Durante tutto lo svolgimento dell'incontro deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti, e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario. È vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Art. 15. Il Coach

Il Coach è una figura di alto profilo in possesso dell'apposito Tesserino identificativo, obbligatorio, rilasciato a seguito del corso di formazione così come indicato nella Guida Federale e nei programmi di formazione. Ha la responsabilità etica, morale, civile e penale del comportamento degli atleti.

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo al massimo da due coach che hanno l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

I coach hanno l'obbligo di assistere il loro atleta prima, durante e dopo la gara. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Devono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Devono astenersi dall'incitare il loro atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Durante tutto l'incontro, i coach devono sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del loro atleta. Sono tenuti al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione. I coach hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara con abbigliamento consono: tuta sportiva e scarpe ginniche (No jeans, No pantaloni corti, No cappelli).

I coach possono portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica (il vetro è vietato)**. Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;

I coach sono autorizzati a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorgano che il loro combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Il coach non può gettare la spugna quando l'atleta sta subendo il conteggio da parte dell'arbitro.

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, **un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale**. Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento;

I coach che contravvengano alle predette norme, potranno essere richiamati, ammoniti, allontanati dal quadrato o causare la squalifica del loro atleta;

Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito;

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami.

A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta

Art. 16. Campionati Internazionali

Durante i Campionati Mondiali ed Europei un atleta può combattere al massimo in una categoria di peso superiore alla sua effettiva. Ad esempio, se pesa 65,5 kg, può combattere solo nella -69 kg o solo nella -74 kg (questo è valido solo per atleti nelle discipline tatami).

Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante gli stessi campionati ma non nelle discipline da ring.

Nel caso in cui l'atleta venga chiamato per un combattimento di PF, LC o KL nello stesso momento, dovrà scegliere in quale disciplina combattere. Il combattimento a cui l'atleta non può partecipare in base a quanto sopra sarà registrato come **perso per Walk Over (WO)**.

Il Consiglio Federale, in accordo con i Dirigenti di Settore, emana le disposizioni di partecipazione alle competizioni internazionali che riguardano le squadre Azzurre.

Art. 17. Doping

Si rimanda alle disposizioni in materia

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme emanate dal Consiglio Federale e pubblicate sul sito FEDERKOMBAT e sulla Guida Federale.



Kick Light

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

Art. 1 Status dell'Atleta.....	4
Art. 2 Kick Light.....	4
Art. 3 Luogo di Gara	4
Art. 4. Abbigliamento e protezioni.....	4
- Caschetto protettivo.....	5
- Paradenti	5
- Bendaggi:	5
- Guantoni.....	6
- Paraseno	6
- Protezione inguine	6
- Paratibia	6
- Calzari o parapiedi.....	6
- Occhiali/lenti a contatto:.....	6
- Divisa	7
Art. 5 Punteggi.....	7
Penalità su chiamata:	7
Punteggio:.....	7
Art. 6 Bersagli consentiti	8
Art. 7 Azioni Proibite	8
Art. 8 Gara.....	10
Art. 9 Tempi di Gara.....	13
Art. 10 Giudizi di una Tecnica Valida	13
Art. 11 Giudizio della Gara.....	14
<i>Richiami/warning e squalifiche.</i>	15
<i>Stop al combattimento.</i>	16
<i>Infortuni.</i>	17
<i>Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio</i>	19
<i>Sospensione Cautelare (SC)</i>	19
<i>Walk Over (WO)</i>	19
<i>Uscite.</i>	19
<i>Modifica decisioni arbitrali.</i>	20
Art. 12 Età	20

Art. 13 Categorie di Peso.....	21
Art. 14. L'Atleta di Kick Light.....	21
Art. 15. Il Coach.....	22
Art. 16. Campionati Internazionali.....	23
Art. 17. Doping	23

Art. 1 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FEDERKOMBAT a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art. 2 Kick Light

La Kick Light è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzioni, in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. Anche qui (come in tutte le competizioni a contatto leggero) la tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza.

Gli atleti si affrontano nell'arco delle riprese stabilite dal programma di gara (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alle mani, ai piedi e al capo. La Kick Light è il passo intermedio per arrivare ai combattimenti a contatto pieno. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno.

Art. 3 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 7 metri per lato come indicato nel regolamento Internazionale WAKO. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte non si dovessero verificare, farà testo la decisione della Commissione Gare e del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art. 4. Abbigliamento e protezioni.

Gli atleti di Kick- Light dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni convenzionate e in buone condizioni.

È ammesso competere con la barba che non superi però i 2 cm; i capelli lunghi che devono essere "fissati" in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia deve essere inserita all'interno del caschetto.

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara.

È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marche convenzionate con la FEDERKOMBAT, già indossate:

- **Caschetto protettivo**

La protezione della testa nella kick light è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione). Non dovrà avere para-zigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario. Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, per i cadetti 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva (visiera in plexiglass) È vietata la grata. Si precisa che in questa categoria la copertura della nuca e la sommità del capo del caschetto devono avere la stessa densità e spessore della parte laterale e frontale.

Si precisa che i cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate (Superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato all'atleta mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso **e di età.**

Attenzione: È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) **dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista** che ha applicato l'apparecchio, in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. **Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.**

Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".

- **Bendaggi:**

- **Mani.**

Gli atleti di **Kick Light sono obbligati** a provvedere al bendaggio alle mani per avvolgere la mano ed evitare traumi. Esso dovrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- **Piedi.**

I bendaggi vengono utilizzati per avvolgere il piede ed evitare lesioni, non per aggiungere forza ad un colpo. L'uso di bendaggi ai piedi è facoltativo. Dovrà essere formato da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5 senza spigoli vivi. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Deve inoltre essere ricoperto da una cavigliera elastica (l'uso del nastro per compattare il bendaggio non è consentito).

Per le gare internazionali, per quanto riguarda il bendaggio ai piedi, farà fede il Regolamento della Federazione Internazionale di riferimento.

Guantoni

I guantoni per la **Kick Light** devono essere a mano chiusa (sono vietati i guantoni a mano aperta in uso nel Point Fighting), devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice (convenzionata con la FEDERKOMBAT) con l'indicazione scritta di 10 Oz. Il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

I guantoni devono permettere alla mano di stringere completamente il pugno e avere il pollice a contatto con le altre dita.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Paraseno

Le classi femminili, con sviluppo fisiologico compatibile con l'uso del paraseno, e comunque donne categorie Cadetti 13/15 anni, Junior, Senior 16/40 e Master 40/50 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

Protezione inguine

Gli atleti Cadetti, Junior/ Senior/ Master maschili e femminili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

Paratibia

I Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida (tipo in uso nel Full Contact) Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibia con metallo o elementi in plastica non sono ammessi.

Calzari o parapiedi

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali convenzionati dalla FEDERKOMBAT.

Occhiali/lenti a contatto:

Nessun tipo di occhiali può essere indossato durante un combattimento, mentre è ammesso l'uso

di lenti a contatto.

- **Divisa**

- L'uniforme per gli atleti di Kick - Light è composta da **pantaloncini corti**. I pantaloncini devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport. L'uniforme è altresì composta da **una maglietta smanicata o T-Shirt**. Può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti. Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e maglietta).

Art. 5 Punteggi

Penalità su chiamata:

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Comunque, in tale circostanza riceverà un richiamo Ufficiale. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Punteggio:

Nella gara di Kick Light vengono assegnati i seguenti punteggi per le tecniche eseguite:

- **Pugno:**

Vale 1 PUNTO Ogni tecnica di pugno, ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro che:

- giunga a segno,
- tocchi un bersaglio valido mentre l'atleta guarda il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica
- sia inferta in modo controllato (il colpo venga richiamato).

- **Calcio:**

Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.

Vale 1 PUNTO ogni calcio tirato alla coscia

Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto mentre l'altro piede è in appoggio.

Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto senza avere alcun piede in appoggio.

- **Spazzata:**

Nella gara di Kick Light è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Una spazzata valida che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno. Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra che con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra).

Nella Kick Light non ci sono limiti circa il numero minimo di calci e di pugni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che verrà impiegata. L'utilizzo delle tecniche di gambe è prediletto in egual misura alle tecniche di braccia. La carenza di utilizzo delle tecniche di gamba potrebbe essere sanzionata con richiami ufficiali.

Art. 6 Bersagli consentiti

Nella gara di Kick Light si può attaccare usando tecniche di combattimento consentite:

- CAPO. Parte frontale, laterale con colpi di pugno e di calcio.
- TRONCO. Parte frontale e laterale
- GAMBA. Coscia: interna e esterna, **retro-coscia**. Può essere colpita anche con la tibia (solo con tecniche di calcio circolare, cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa). **Una tecnica bloccata non dovrà essere assegnata.**
- PIEDI. Sotto il malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 7 Azioni Proibite

Non è valido:

- spingere o tirare l'avversario;
- afferrare una gamba;
- afferrare una gamba e colpirlo;
- trattenere l'avversario per la manica della T-Shirt;
- colpire alla nuca;
- colpire la parte superiore del capo;
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- **portare la testa sotto il livello della cintura;**

- eseguire backfist e spinning backfist;
- colpire sotto la cintura (genitali, ginocchia);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- mordere;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- trattenere (*clinch*) l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- utilizzare olio sul viso o corpo per far scivolare i colpi dell'avversario;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivoli o spinga sul bersaglio dell'avversario. Non sarà ritenuta valida dagli arbitri
- trattenere l'avversario per la manica della divisa o afferrandogli una gamba e colpirlo

- spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento
- commentare un punteggio assegnato
- commentare un punteggio non dato
- inveire verbalmente, o peggio ancora con minacce anche fisiche, un giudice di gara, sia all'interno che al di fuori dell'area di gara. Questo determina la squalifica immediata e/o l'allontanamento dal torneo dell'interessato. Della vicenda sarà redatto verbale da inviare alle autorità competenti FEDERKOMBAT.

Il comportamento scorretto di un allenatore/coach può penalizzare il combattente a cui può essere inflitto un richiamo ufficiale.

Se un combattente perde il suo equilibrio dopo l'esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara.

Art. 8 Gara

Inizio della gara

Prima dell'inizio del match il giudice 1 dovrà controllare la divisa e le protezioni dell'atleta all'angolo ROSSO mentre il giudice 3 dovrà occuparsi dell'atleta all'angolo BLU. L'arbitro Centrale **DEVE** verificare l'utilizzo del paradenti da parte di entrambi gli atleti.

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia, e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento.

L'arbitro deve dare un richiamo ufficiale all'atleta che non è pronto per il combattimento o è in ritardo (rimane il fatto che se l'atleta non si presenta sul quadrato alla fine della terza chiamata ed all'ulteriore termine di 2 minuti, verrà squalificato **decretando la vittoria per Walk Over**).

Durante la gara

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "COMBATTERE (o FIGHT)!".

L'arbitro utilizzerà il termine: BREAK per interrompere un corpo a corpo tra i due combattenti, che effettueranno un passo indietro prima di continuare a combattere.

Quando i due contendenti sono in fase di "clinch" prolungato senza che vi siano azioni di attacco, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "BREAK", battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con le mani. A quest'ordine gli atleti dovranno indietreggiare di un passo e riprendere a combattere senza attendere alcun altro comando.

Allo STOP gli atleti devono immediatamente arrestare il combattimento, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando "COMBATTERE (o FIGHT)". A seguito dello STOP dell'arbitro l'incontro dovrà riprendere dallo stesso punto in cui è stato interrotto **a meno che l'arbitro centrale NON debba comunicare punti, uscite o richiami ufficiali al tavolo di giuria.**

Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce i seguenti comandi STOP e TEMPO (o TIME). Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti o penalizzazioni a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).

A seguito del comando "TEMPO (o TIME)" il combattimento riprenderà con i seguenti comandi: "TEMPO (o TIME)" e "COMBATTERE (o FIGHT)"

Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per:

- riassetare la propria uniforme
- riassetare le protezioni e l'attrezzatura di gara
- per infortunio

Se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Ogni combattente verrà seguito al proprio angolo dall'allenatore e dal suo secondo, i quali:

- dovranno rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara;
- dovranno assistere i propri atleti solo se indossano tuta ginnica con pantaloni lunghi, t-shirt e scarpe ginniche;
- non potranno interferire durante il match;
- non potranno parlare con arbitro/giudici;
- non dovranno fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato.

Se il coach dovesse notare un errore materiale dell'arbitro centrale, un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale, al massimo per 2 (DUE) volte in un combattimento. Se il coach si lamenta, o commenta la decisione dell'arbitro centrale e dei giudici, o viola una delle regole sopra scritte, sarà ammonito.

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami. A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.

In caso d'**infortunio** di un combattente il tempo massimo **per l'intervento medico è 2 minuti ed è cumulativo (nell'intero incontro 2 minuti totali).**

Fine del combattimento

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, gli atleti, si affiancheranno all'arbitro centrale e dopo la lettura del verdetto o presa visione del punteggio sul sistema elettronico, proclamerà il vincitore con alzata della mano, alla fine lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Nella gara di Kick Light vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara avrà totalizzato più punti. In caso di **parità in un torneo**, i giudici dovranno assegnare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza secondo i criteri che sono indicati sui cartellini. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round. L'atleta che porta a segno più colpi validi nell'ultima ripresa, pertanto, in caso di parità finale, sarà il vincitore.

CARTELLINI

Il giudice deve fare un cerchio attorno al nome del combattente che ha vinto l'incontro. Con l'utilizzo dei cartellini gli avvertimenti o i richiami saranno indicati ai giudici che avranno cura di annotare con **W** sul cartellino nella colonna falli, il minus point comporterà la decurtazione di 1 punto **(-3 colpi a giudice)**. Le uscite verranno indicate con **E** e comportano la decurtazione di 1 punto **(-1 colpo a giudice nella Kick light)**

Alla fine dell'incontro, il giudice controlla la somma totale dei punti e indica il vincitore.

SISTEMA ELETTRONICO

Quando la valutazione verrà fatta per mezzo del nuovo sistema elettronico, i punti, già a partire dal primo round, verranno continuamente aggiornati sullo schermo visibile a tutti, posizionato al tavolo della giuria. Alla fine del combattimento, il vincitore è il concorrente che ha totalizzato più punti (evidenziati sullo schermo). Nel caso di utilizzo del sistema elettronico l'avvertimento o il richiamo ufficiale sarà indicato dall'arbitro al cronometrista che si preoccuperà di inserirlo nel sistema elettronico di punteggio.

Se l'incontro termina, per uno o più giudici, con un pareggio, per determinare un vincitore, il sistema elettronico assegna automaticamente la vittoria per il combattente che ha messo a segno più punti nell'ultimo round.

I giudici premono il tasto per indicare il vincitore, quando il capo arbitro chiede loro di dare una preferenza, solo nel caso in cui l'ultimo round termini in parità (stessi colpi portati a segno da entrambi gli atleti durante lo svolgimento dell'ultimo round). La preferenza viene data tenendo conto della migliore prestazione nell'ultimo round, di chi ha tirato più calci, di chi ha utilizzato la migliore difesa e chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e psico-fisica.

Nel caso in cui almeno 2 giudici avessero una differenza di 15 punti tra i due atleti, a vantaggio dello stesso atleta, il match verrà interrotto per manifesta superiorità.

Art. 9 Tempi di Gara

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione e la Commissione Gare. Può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

Young Cadet: Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,5) con 1 minuto di pausa che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Old Cadet: Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Junior e Senior: Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria senior può essere di 3 round da 2 minuti (3x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Master (Veterani): Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Veterani - Master class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base delle esigenze dei promoter.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

Art. 10 Giudizi di una Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Kick light quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, il giudice può non tener conto dell'azione.

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre, in nessun modo può essere assegnata una tecnica “cieca”.

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

La tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Art. 11 Giudizio della Gara

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate, senza indugio, le regole della Kick Light.

L'arbitro centrale nella Kick Light può assegnare ammonizioni/warning, sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite in piena autonomia.

Solo nel caso in cui necessiti di chiarire situazioni non viste o dubbie, consulterà i giudici e, previo accordo di maggioranza con i giudici stessi, prenderà la decisione.

L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio (salvo casi particolari concordati con il Commissario di Riunione). La vittoria è decretata al termine delle riprese previste dai 3 giudici che siedono intorno al quadrato, che dovranno utilizzare i clicker (contapunti). I punti verranno registrati poi su un apposito cartellino alla fine di ogni ripresa, o assegnare i punti per mezzo del sistema elettronico.

Casi in cui il combattimento termina prima del termine previsto:

- Vincitore per differenza punti (15 punti di almeno due giudici);
- Vincitore per squalifica dell'avversario;
- Vincitore per assenza dell'avversario (walk over)
- Vincitore per eccessive uscite volontarie dal tatami (4° uscita: squalifica);
- Vincitore per decisione medica (KO o RSC, RSC-H, RSCD);
- Vincitore per superiorità tecnica (il combattente non è in grado di combattere o difendersi).
- Abbandono: un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo “Vincitore per abbandono dell'avversario”. Anche il coach può “gettare la spugna” e ritirare il suo atleta **salvo nel caso in cui l'atleta stia subendo un conteggio/KD da parte dell'arbitro.**

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello; solo nel caso di un “errore tecnico” il responsabile del tatami può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti. Anche se un arbitro fa un errore, ma la maggioranza arbitrale dichiara la correttezza della decisione presa, il combattimento può continuare, sempre che il responsabile del tatami non rilevi un “**errore materiale**”: In questo caso le decisioni arbitrali possono essere modificate (cfr. paragrafo: Modifica Decisioni Arbitrali)

Per le contestazioni si fa riferimento al Regolamento Generale, alla voce Proteste.

La gara di Kick Light sarà giudicata da tre ufficiali di gara, le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FEDERKOMBAT o sullo schermo elettronico.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro.

Al segnale (acustico e non) di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando “STOP!”. Invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, gli atleti, chiamerà gli atleti vicino a sé, li afferrerà per i polsi, attenderà che dal tavolo venga annunciato il vincitore e il punteggio totalizzato, infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola “VINCE!”. Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara

L'arbitro può arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro con i comandi “STOP” “TEMPO (o TIME)” quando:

- deve richiamare un atleta
 - un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore
- un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato)
- ad un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- quando lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione

Richiami/warning e squalifiche.

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla, richiamando a voce alta e chiara il colpevole, oppure comminandogli un “richiamo ufficiale”:

- 1° richiamo ufficiale si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto, ovvero -3 colpi dal cartellino) si segnala all'atleta stesso, poi al

tavolo giurati e giudici

- 3° richiamo ufficiale (- 1 punto, ovvero -3 colpi dal cartellino), si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici
- 4° richiamo (Squalifica) si segnala all'atleta stesso, poi al tavolo giurati e giudici

Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta ad alta voce.

L'arbitro centrale può intervenire durante il combattimento per avvertire e richiamare gli atleti:

- Senza interrompere il combattimento dà avvertimenti all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza
- **Penalità/richiamo verbale**
Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.
- **Richiamo ufficiale**
Per dare un **richiamo ufficiale**, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il **TEMPO**, mettere l'avversario all'angolo neutro e di fronte al tavolo della giuria deve spiegare la violazione commessa.

Nel caso la scorrettezza risulti grave, dovrà consultarsi con i colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, e potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono due tipi di squalifica:

- **Squalifica Tecnica** La Squalifica Tecnica può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.); **L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.**
- **Squalifica Comportamentale:** La Squalifica Comportamentale può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare a lesioni dell'avversario. La Squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori). **L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.**

Stop al combattimento.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione di arrestare l'incontro, se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano

di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà, dopo essersi consultato con i colleghi giudici, di squalificare l'atleta.

Infortuni.

In caso d'incidente l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro **entro il tempo massimo di 2 (due) minuti complessivi nell'arco dell'intero match.** Anche in caso di taglio o sanguinamento, il medico ufficiale deve decidere entro 2 minuti se l'atleta può continuare a combattere.

Se entro tale tempo l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara.

Verificata l'entità dell'incidente l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta:

- se non c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- se c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.
- se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico, dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.

Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro dovrà attenersi alle sue disposizioni.

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma (KO, RSCH, RSC ABB per colpi subiti al capo) l'infortunato dovrà obbligatoriamente osservare uno stop all'attività di allenamento/gare per tutto il periodo indicato nel certificato "fermo medico" e seguire scrupolosamente tutte le prescrizioni mediche del caso in ottemperanza al Regolamento Sanitario. In queste circostanze inoltre, l'atleta, dopo un periodo di stop prescritto e le visite mediche di reintegro previste, dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.

Dopo aver consultato il medico l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta che ABUSA DEL TEMPO MEDICO. IL TEMPO MASSIMO PER L'INTERVENTO MEDICO in un combattimento è di 2 minuti per ciascun atleta in tutte le discipline.

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami, o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, problemi e perdita di lenti a contatto ecc).

Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra.

Knock down (KD) e knock out (KO)

Lo scopo dell'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, è quello di dare un tempo per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza. **Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.**

In caso di conteggio (KD), l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana: "STOP UNO" o inglese "STOP ONE" e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l'atleta che è stato colpito è pronto a combattere al momento in cui l'arbitro arrivi all'8.

L'atleta per essere pronto deve:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi "vigili".

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi,

Quando un atleta è stato messo a "terra" a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta "contato" è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8. Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà "gettare la spugna". L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

In tutte le categorie di età il KD comporta la detrazione di un punto (-1 punto in Point Fighting, - 3 colpi per ogni giudice in Light Contact e Kick Light) all'atleta che ha causato il knock down a meno che l'Arbitro ed i giudici ritengano che il KD sia stato accidentale.

- Il successivo "KD" valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.
- Il terzo "KD" valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l'atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

Per evitare la manipolazione del match (eventuali simulazioni) da parte dell'atleta che ha subito i tre knock down, (vittoria e conseguente squalifica dell'avversario) **non sarà consentito continuare la partecipazione al torneo o all'allenamento e competizioni.**

Nel rispetto del regolamento sanitario, l'atleta CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (KD), non potrà combattere/allenarsi per un periodo minimo di 30 giorni a partire dal momento in cui ha subito il KO/RSC/RSCH/ABB per colpi subiti al capo.

Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'Arbitro Centrale, dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale). Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.**

Nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a continuare il combattimento a causa di colpi ricevuti, non sarà autorizzato a prendere parte ad un'altra competizione o combattere e allenarsi per un periodo di almeno **30 giorni dopo verdetto di KO e RSC RSC-H, o ABB per colpi ricevuti al capo.**

Sospensione Cautelare (SC)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o athleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni.

Walk Over (WO)

Se l'atleta è in ritardo o non è pronto per il combattimento ma si presenta in tempo, prima che finiscano i due minuti, l'arbitro centrale inizierà il combattimento con un "Official Warning" all'atleta. In caso contrario sarà assegnata la vittoria per Walk Over (WO).

Uscite.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato di gara deve essere segnalata un'uscita, se la stessa non è provocata da un'azione dell'avversario. Le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria, con le seguenti penalità:

- 1° uscita – 1 punto (-1 colpo a giudice nella Kick Light)
- 2° uscita – 1 punto (-1 colpo a giudice nella Kick Light)
- 3° uscita – 1 punto (-1 colpo a giudice nella Kick Light)
- 4° uscita - squalifica

È da considerare uscita l'intero piede al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è da considerare uscita.

Si considerano **uscite non sanzionabili** quindi provocate dall'azione dell'avversario se:

- un atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario, o da una sua tecnica;
- un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento).

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se è l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita (punto in meno) all'atleta che è uscito all'esterno. Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami.

Modifica decisioni arbitrali.

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale";

L'errore materiale è considerato come segue:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- Punti o penalità registrati in modo errato dal segnapunti;
- Applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale

La modifica della decisione è applicabile con effetto immediato e deve essere registrata in forma scritta.

Art. 12 Età

La categoria **Cadetti 10/12 anni (Young Cadet)** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Kick Light** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 10 anni compiuti e può competere fino al compimento dei 13 anni.

La categoria **Cadetti 13/15 anni (Old Cadet)** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Kick Light** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 13 anni e può competere fino al compimento dei 16 anni.

La categoria **Junior 16/18 anni** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Kick Light** è calcolata in base all'anno di nascita;
- l'atleta deve avere 16 anni e può competere fino al compimento dei 19 anni.

Le categorie **Senior** Maschili e Femminili **19/40 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Kick Light** l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al compimento dei 40 anni.

Le categorie **Master** Maschili e Femminili **40/55 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Kick Light** l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino al compimento dei 50 anni.

Nota Bene: L'età è determinata dall'anno di nascita e NON dal giorno del compleanno.

È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria.

Gli Young ed Old Cadet possono competere solo nelle loro categorie di età.

Gli Junior possono competere nelle categorie Senior solo dopo il compimento del 18esimo anno di età verificando peso e classe attigua.

Al raggiungimento del limite di età massima si concede la possibilità di terminare la stagione sportiva in corso.

Le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA', dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

Art. 13 Categorie di Peso

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il seguente link per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf>

- **Specifiche**

In tutte le gare, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore, **fatta esclusione per la categoria prima della over (es. cat. g/a/v cad. -60 non potrà essere accorpata nella cat. +60 che è l'ultima della propria categoria di peso).**

L'atleta junior in età attigua può combattere nella categoria senior.

Art. 14. L'Atleta di Kick Light

L'atleta di Kick Light è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo.

Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

Durante lo svolgimento dell'incontro (su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti, e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario. È vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli

intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato del suo incontro, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Art. 15. Il Coach

Il Coach è una figura di alto profilo in possesso dell'apposito Tesserino identificativo, obbligatorio, rilasciato a seguito del corso di formazione così come indicato nella Guida Federale e nei programmi di formazione. Ha la responsabilità etica, morale, civile e penale del comportamento degli atleti.

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo al massimo da due coach che hanno l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

I coach hanno l'obbligo di assistere il loro atleta prima, durante e dopo la gara. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Devono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Devono astenersi dall'incitare il loro atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Durante tutto l'incontro, i coach devono sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del loro atleta. Sono tenuti al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione. I coach hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara con abbigliamento consono: tuta sportiva e scarpe ginniche (No jeans, No pantaloni corti, No cappelli).

I coach possono portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica (il vetro è vietato)**. Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;

I coach sono autorizzati a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorgano che il loro combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Il coach non può gettare la spugna quando l'atleta sta subendo il conteggio da parte dell'arbitro.

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, **un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale.** Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento;

I coach che contravvengano alle predette norme, potranno essere richiamati, ammoniti, allontanati dal quadrato o causare la squalifica del loro atleta;

Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito;

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami.

A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta

Art. 16. Campionati Internazionali

Durante i Campionati Mondiali ed Europei un atleta può combattere al massimo in una categoria di peso superiore alla sua effettiva. Ad esempio, se pesa 65,5 kg, può combattere solo nella -69 kg o solo nella -74 kg (questo è valido solo per atleti nelle discipline tatami).

Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante gli stessi campionati ma non nelle discipline da ring.

Nel caso in cui l'atleta venga chiamato per un combattimento di PF, LC o KL nello stesso momento, dovrà scegliere in quale disciplina combattere. Il combattimento a cui l'atleta non può partecipare in base a quanto sopra sarà registrato come perso per walk over (WO).

Il Consiglio Federale, in accordo con i Dirigenti di Settore, emana le disposizioni di partecipazione alle competizioni internazionali che riguardano le squadre Azzurre.

Art. 17. Doping

Si rimanda alle disposizioni in materia

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme emanate dal Consiglio Federale e pubblicate sul sito FEDERKOMBAT e sulla Guida Federale.



Sport da Ring

Full Contact
Low Kick
K1 Style

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA
KICKBOXING MUAY-THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

CAPITOLO 1 – Regole Generali	5
Art. 1. Norme generali.....	5
Art. 1.1 Status dell'atleta	5
Art. 1.2 Attività Istituzionale, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole “Pro/Elite”	5
Art. 1.3 Inquadramento degli atleti.....	5
Art. 1.4 Limiti d'età	6
Art. 1.5. Salute e Sicurezza degli Atleti.....	7
Art. 2. Area di gara.....	8
Art. 2.1 il Ring	8
Art. 2.2 Bordo ring	9
Art. 3. Ufficiali di Gara	9
Art 3.1 Commissario di riunione.....	9
Art. 3.2 Arbitri e Giudici.....	10
Art. 3.3 Arbitri	11
Art. 3.4 Poteri dell'arbitro	11
Art. 3.5 Giudici.....	13
Art. 3.6 Cronometrista.....	13
Art. 3.7 Annunciatore	14
Art. 3.8 Salute e sicurezza.....	14
Art. 3.9 Kick-Counter	14
Art. 4. Verdetti.....	14
Art 4.1 Verdetti	14
Art 4.2 Modifica delle decisioni arbitrali e del verdetto	16
Art. 5. Criteri di giudizio	17
Art. 5.1 Direttiva 1 – sui colpi.....	17
Art. 5.2 Direttiva 2 – sui punti.....	17
Art. 5.2.1 In caso di pareggio	18
Art. 5.3 Direttiva 3 - sul comportamento.....	18
Art. 5.4 Direttiva 4 – sulle penalità.....	19
Art. 6. Atleta “a terra”.....	19
Art. 7. KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB	20

Art. 7.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB	20
Art. 7.2 Ferite in generale	21
Art. 8. Abbigliamento e protezioni degli atleti	21
Art. 8.1 Full Contact: divisa e protezioni obbligatorie	22
Art. 8.2 Low Kick: divisa e protezioni obbligatorie	22
Art. 8.3 K1 Style: divisa e protezioni obbligatorie	22
Art. 8.4 Bendaggio	23
Art. 8.5 Paradenti	23
Art. 8.6 Paraseno	24
Art. 8.7 Parainguine	24
Art. 8.8 Protezioni per i piedi	24
Art. 8.9 Guantoni	24
Art. 8.10 Caschetto	24
Art. 9. Round	25
Art. 9.1 Attività istituzionale	25
Art. 9.2 Incontri vietati	25
Art. 10. I secondi	25
Art. 11. Categorie di Peso e Procedure	27
Art. 11.1 Categorie maschili (Seniors e Juniors)	27
Art. 11.2 Categorie femminili (Seniors e Juniors)	27
Art. 11.3 Procedure di peso	27
Art. 12. Organizzazione e impianti	28
Art. 13. Stretta di mano	29
Art. 14. Doping	29
CAPITOLO 2 – Regole del Full Contact	30
Art. 1. Definizione	30
Art. 2. Bersagli Consentiti	30
Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati	30
Art. 2.2. Tecniche consentite	31
Art. 2.2.1. Tecniche di mani	31
Art. 2.2.2. Tecniche di gamba	31
Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento	31

Art. 3. Numero di calci per round.	31
CAPITOLO 3 – Regole della Low Kick.....	33
Art. 1. Definizione.....	33
Art. 2. Bersagli Consentiti.....	33
Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati.....	33
Art. 2.2. Tecniche consentite	34
Art. 2.2.1. Tecniche di mani	34
Art. 2.2.2. Tecniche di gamba	34
Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento.....	34
Art. 3. Numero di calci per round.	34
CAPITOLO 4 – Regole della K1 Style.....	35
Art. 1. Definizione.....	35
Art. 2. Bersagli Consentiti.....	35
Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati.....	35
Art. 2.2. Tecniche consentite	36
Art. 2.2.1. Tecniche di mani	36
Art. 2.2.2. Tecniche di gamba	36
Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento.....	37
Art. 3. Numero di calci per round.	37

CAPITOLO 1 – Regole Generali

Art. 1. Norme generali

Art. 1.1 Status dell'atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della Federazione, a mettersi a disposizione della stessa per la preparazione e l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

Art. 1.2 Attività Istituzionale, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole "Pro/Elite"

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei).

Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della FEDERKOMBAT che non rientra in quella Istituzionale (galà ad incontri singoli/galà "pro") e suddivisa con regole dilettanti e regole Pro/Elite per le quali si rimanda ad apposito regolamento.

Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla FEDERKOMBAT deve avere cittadinanza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno. Per far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano.

I tesserati FEDERKOMBAT possono partecipare a gare di sport del ring solo dai 15 anni compiuti in poi. La Commissione Nazionale Pro ed il Coordinatore di settore sono gli organi preposti alla valutazione e all'inquadramento degli atleti di sport del ring.

Essi sono divisi sulla base della loro esperienza e validità tecnica in tre serie:

- ESORDIENTI TERZA SERIE: (tutti gli esordienti) atleti fino a 5 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio).
- DILETTANTI SECONDA SERIE: atleti con almeno 6 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio);
- DILETTANTI PRIMA SERIE: al raggiungimento di ulteriori 5 incontri (minimo 10) con risultati positivi (vittoria o pareggio)

Il Dirigente di Settore e/o il referente Lega Pro ha la facoltà di assegnare la serie di appartenenza ad un atleta, accertatene il curriculum e l'attività effettuata in modo continuativo. Ha inoltre facoltà di

modificarne la serie in essere, sia al grado superiore che al grado inferiore.

La Commissione Nazionale Pro/Elite ha il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FEDERKOMBAT in base ai risultati ottenuti nelle varie gare nazionali ed internazionali. Per ogni match saranno attribuiti dei punteggi. Le modalità di acquisizione del punteggio verranno comunicate dalla Federazione ad inizio di ogni anno sportivo.

Il ranking, il cui compito di invio dati spetta ai Commissari di Riunione, sarà aggiornato tempestivamente in base ai risultati pervenuti.

Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico, e quindi serie di appartenenza, verrà stabilito sulla base del record personale pregresso. Il Dirigente di Settore e/o il referente Lega Pro hanno la facoltà, accertato il curriculum, di assegnare le serie di appartenenza agli atleti.

Art. 1.4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in categorie a seconda della loro età anagrafica. Viene presa come riferimento l'anno di nascita e non il giorno del compleanno.

Categorie:

- **Juniors (J):** dal giorno in cui l'atleta compie 15 anni fino al compimento del 19esimo anno di età. A loro volta suddivisi, in:

Younger Juniors (YJ): 15 e 16 anni. La fascia d'età è determinata dall'anno di nascita. Nell'anno della competizione, il kickboxer può avere 15 e 16 anni.

Categoria **Older Juniors (OJ):** 17 e 18 anni. La fascia d'età è determinata dall'anno di nascita. Nell'anno della competizione, il kickboxer può avere 17 e 18 anni.

- **Seniores:** uomini e donne dal giorno in cui compie il 19° anno al giorno in cui compie il 40° anno.

Gli Juniores possono competere nelle categorie Seniores solo dopo il compimento del 18esimo anno di età.

Precisazioni: Se l'atleta compie gli anni nel corso di un torneo o di un campionato, e questo comporta anche un cambio di categoria, rimarrà nella categoria in cui si è iscritto fino alla fine del torneo. Si intende per torneo o campionato quel lasso di tempo che intercorre dal peso ufficiale fino alla fine dell'ultima finale.

Uno YJ può competere con un OJ solo se ha compiuto il 16esimo anno di età (età attigua).

Un OJ può competere nella categoria Senior solo al compimento del 18esimo anno di età (età attigua).

In questo caso però, se decidono di combattere nella categoria superiore ai Campionati Mondiali o Nazionali, non possono tornare a gareggiare nella categoria di provenienza.

Nell'attività Istituzionale è possibile iscriversi e gareggiare in una sola classe di peso per ciascun anno sportivo.

La relativa domanda di affiliazione, per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo anno di età, dovrà essere integrata dalla “autorizzazione” da parte di chi esercita la patria potestà. Nell’attività Istituzionale e Promozionale l’autorizzazione va esibita al momento del peso pregara.

Art. 1.5. Salute e Sicurezza degli Atleti

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione nel rispetto della Carta Olimpica e dei Principi Fondamentali del CONI.

La FEDERKOMBAT indica le Linee guida e le procedure per tutelare la salute e la sicurezza degli atleti per mezzo di controlli e richieste specifiche:

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina sportiva;
- 3) Visita medica prima delle competizioni;

Parametri di pertinenza della Normativa Federale come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni			
	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo Alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Full Contact, Low Kick K1, Muay Thai Thai Boxing Shoot Boxe, Savate Combat Sambo Combat	15/Max 40	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia -Esame neurologico -Esame oculistico con Videat Fundus Oculi -Esame otorinolaringoiatrico con audiometria -E.E.G. nel corso della prima visita e in occasione delle visite di cui per accertamenti a seguito di KO + visite specifiche per le atlete

Art. 2. Area di gara

Art. 2.1 il Ring

Il quadrato (ring) è un recinto delimitato da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno. La piattaforma è orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro o da analogo materiale plastico morbido (materassina) sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte.

I giri di corda, in numero di tre o quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali. Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, sullo stesso piano verticale. Le corde sono avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente, per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo di ogni lato, che non permettano lo scorrimento verticale delle corde. Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima.

Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in:

- angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria)
- angolo blu (diagonalmente opposto al primo);
- gli angoli neutri sono di altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: Minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:
con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;
con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm. 132;
- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Il quadrato è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie con acqua potabile;
- due sputacchiere (o altra apparecchiatura analoga);
- almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

In casi eccezionali gli incontri potranno essere disputati all'interno della "gabbia" in uso in altre discipline (tipo Shoot Boxe) previa richiesta scritta agli organi preposti; Commissione Gare e/o Dirigenti di Settore e/o Commissari di Riunione e sentita la CNA.

Art. 2.2 Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature;

- Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara
- Un gong o una campanella
- Cronometri
- Cartellini per arbitri e giudici
- Un kit per il pronto soccorso con guanti per gli arbitri, da usare negli incontri, e carta o altro materiale morbido.
- Un microfono collegato al sistema audio

Art. 3. Ufficiali di Gara

Art 3.1 Commissario di riunione

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente alla CNA ed al C.N.F.

Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. È suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la riunione si svolga in conformità con le norme federali e nel migliore ordine. Il C. di R. è nominato dalla CNA.

Deve pertanto:

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- procedere al controllo della bilancia (o della bilancia), del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- compilare i cartellini per i giudici designati;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano della divisa regolamentare;
- controllare che vi sia la presenza di personale medico e che vi sia la presenza di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della riunione;
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;

- controllare la posizione federale degli atleti, degli assistenti e accertarsi della loro identità personale (coloro che non risultano in regola o che non siano in grado di farsi identificare, saranno esclusi dall'evento);
- controllare la tenuta dei documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale; controfirmando il verbale del peso;
- disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando questi vengano calzati prima di salire sul quadrato;
- In specie è compito del Commissario di Riunione:
 - siglare i cartellini di punteggio prima di consegnarli ai giudici
 - verificare i cartellini e pronunciare il verdetto per gli incontri terminati ai punti;
 - rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore e fare tutte le altre opportune comunicazioni;
 - ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti

Durante lo svolgimento della manifestazione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche ricorrendo agli addetti alla sicurezza. Del fatto accaduto sarà redatto verbale per eventuale invio agli Organi di Giustizia Federale.

Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale. Salvo casi eccezionali autorizzati dalla CNA, il C.R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Al termine della riunione il CdR provvede a redigere un circostanziato referto nel quale deve riportare:

- l'esito degli incontri, evidenziando eventuali RSC, RSCH, RSCI o KO o ABBANDONO,
- nomi degli ufficiali di servizio,
- le irregolarità eventualmente constatate
- tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Deve conservare i cartellini di punteggio, tutti i verbali redatti ed inviare tali verbali alla Segreteria Federale, alla Commissione PRO/Elite e alla CNA.

Art. 3.2 Arbitri e Giudici

Durante l'attività Istituzionale (Campionati Italiani, interregionali, regionali, Coppe...) ogni sessione di incontri deve essere supervisionata da rappresentanti FEDERKOMBAT, appositamente nominati dalla CNA.

Ogni incontro sarà valutato da tre giudici FEDERKOMBAT (preferibilmente con la qualifica di nazionale nell'attività Istituzionale). I giudici devono sedere vicino al ring, separati dagli spettatori. I giudici devono sedere al centro di tre distinti lati del ring.

Nell'attività Istituzionale per garantire la neutralità del giudizio, l'arbitro ed i tre giudici di ogni incontro saranno scelti dal CdR in accordo, se possibile, con le seguenti disposizioni:

- Ogni ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara.

- Si raccomanda di non utilizzare due Ufficiali della stessa regione nel giudicare un incontro.

Coloro che sono in servizio come Arbitri o Giudici, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti, né agire come Ufficiale in un incontro in cui gareggi un atleta tesserato nella loro stessa società.

La CNA o un suo rappresentante ufficiale, con giustificato motivo, può sospendere, temporaneamente o permanentemente per tutta la durata della manifestazione, un arbitro o un giudice che non rispetti i regolamenti FEDERKOMBAT o che effettui prestazioni insoddisfacenti. In casi davvero eccezionali, se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il CdR ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile.

Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare la divisa ufficiale come da Regolamento del settore arbitrale. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CNA.

Art. 3.3 Arbitri

“Il dovere principale dell’arbitro è quello di salvaguardare l’integrità fisica degli atleti”

L’arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:

- vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- controllare la tenuta di gara degli atleti;
- mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi con gli interventi del caso previsti dal Regolamento;
- usare, durante l’incontro, i seguenti ordini:
 - **STOP**, per ordinare agli atleti di interrompere l’incontro, effettuando un passo indietro;
 - **BREAK**, per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
 - **FIGHT** per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
- Gli ordini “FIGHT” e “STOP” devono essere impartiti anche rispettivamente, all’inizio e al termine di ogni ripresa.
- raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati consegnarli al Commissario di Riunione;
- comunicare il verdetto al CdR e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del tempo regolamentare;
- indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto;
- indicare, con l'appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

Art. 3.4 Poteri dell’arbitro

L’arbitro ha il potere di:

- porre fine all’incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente

- inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di continuare l'incontro;
- porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Nell'eventualità, può interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi;
- porre fine all'incontro in qualsiasi momento, quando un atleta (o entrambi) non difenda lealmente le sue possibilità;
- interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- interrompere l'incontro per ammonire o allontanare dall'angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
- interpretare alcune norme del Regolamento e prendere le misure necessarie in alcune situazioni che possano verificarsi e che non siano specificatamente normate.
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si rechi all'angolo neutro o si attardi nel farlo.

L'interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro, per procedere ad una ammonizione, deve essere tempestiva in modo da non arrecare pregiudizio all'azione dell'atleta non colpevole

L'arbitro può squalificare, anche senza averlo prima richiamato, un atleta che compia una grave scorrettezza.

Ammonizione - L'ammonizione ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere all'ammonizione interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché fa riprendere la gara. La somma di ammonizioni da luogo al richiamo ufficiale.

Richiamo ufficiale - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare l'atleta che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotti i giudici di tale decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, ripetuta la mimica precedente, se del caso, fa riprendere l'incontro. Se un atleta viene richiamato ufficialmente **4 volte** all'interno di un incontro sarà squalificato.

Procedure di squalifica - Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono due tipi di squalifica:

- **Squalifica Tecnica:** tecnica può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.). L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.
- **Squalifica Comportamentale:** può essere assegnata per violazione dura ed

intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare a lesioni dell'avversario. La Squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori); L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.

Art. 3.5 Giudici

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento. Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o altre persone, ad eccezione dell'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può informare l'arbitro su situazioni che a lui sono sfuggite (es. condotta dei secondi, corde allentate...).

Il giudice deve segnare il punteggio (10-10, 10-9, 10-8 ecc.) attribuito ad ogni atleta sul cartellino, avendo cura di annotare sul retro del medesimo il numero di colpi validi e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti. Il segno sul cartellino potrà essere un numero (se usa i clicker) o con lineette, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round. (vedi Cap. 4 Verdeti)

Il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciato il verdetto e gli atleti hanno lasciato l'area di gara.

Nell'attività Istituzionale è obbligatorio a tutti i giudici l'utilizzo di clicker personali, ove non siano presenti le score machine.

L'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra del tavolo della giuria. Sul cartellino l'angolo rosso è a sinistra dello stesso.

Art. 3.6 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione.

Egli deve:

- regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- ordinare di sgomberare il quadrato dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine "fuori i secondi";
- sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni dell'arbitro. Suonerà il gong solo nel caso in cui l'arbitro, finito il conteggio, intenda far riprendere l'incontro con l'ordine di "FIGHT".
- annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio di questa;
- fermare il cronometro all'ordine di "STOP TIME" dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di "FIGHT". Qualora all'ordine di Stop faccia seguito il conteggio di un atleta, il cronometro non deve essere fermato;
- registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone notizia al Commissario di Riunione.

L'intervallo tra due round è sempre di un minuto.

Art. 3.7 Annunciatore

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Deve provvedere direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

Eccezion fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Commissario di Riunione.

Art. 3.8 Salute e sicurezza

- L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti monouso.
- Ad un lato del ring deve esserci un quantitativo consono di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa usare sugli atleti.
- Il materiale di consumo usato su di un atleta non deve essere usato su un altro.
- Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo

Art. 3.9 Kick-Counter

Il kick-counter indica all'arbitro, alla fine di ogni round il numero di calci persi dall'atleta negli incontri di Full Contact. Il suo unico compito è assicurarsi che gli atleti abbiano tirato il numero minimo di calci (6-SEI) in ogni round.

Art. 4. Verdetti

Art 4.1 Verdetti

1. Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- al termine delle riprese previste;
- quando un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- quando in un incontro un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;

- quando un incontro deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- quando un incontro di finale di Torneo o Campionato, superato il termine della prima Ripresa (diversamente si dichiara il NO CONTEST), debba essere sospeso per ferita o infortunio di un atleta senza che vi sia stata responsabilità da parte dell'avversario;
- quando l'arbitro decreta il duplice K.O. o R.S.C. o R.S.C.H. o R.S.C.I.

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa. Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

2. Preferenza (pareggio)

Il pareggio non è ammesso per gli incontri di attività Istituzionale. Se un giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio uguale, deve assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. 6 del presente regolamento.

3. Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC) - (RSC-H) - (RSCI)

La vittoria ha luogo nei seguenti casi:

- **RSC – RSC H**
- quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;
- quando un atleta ha subito tre conteggi nel totale delle riprese previste;
- **RSCI**
- quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita accidentale (se la ferita è dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario, in questo caso l'arbitro procede con l'applicazione delle Regole di Ammonizione, fino alla squalifica dell'avversario)
- quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione.

Viene decretato il verdetto di R.S.C. per colpi ricevuti al corpo e di R.S.C.H. per colpi ricevuti alla testa.

Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.

4. Sospensione Cautelare (SC)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico di bordo-ring manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni.

5. Vittoria per fuori combattimento (KO)

Ha luogo quando l'avversario si trova a terra ed è contato dall'arbitro fino all' Out.

6. Vittoria per Abbandono (ABB)

Qualora un atleta o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri in maniera inequivocabile la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà di vittoria dell'avversario per Abbandono.

La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.

7. Vittoria per squalifica (DISQ)

Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'avversario. L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto quattro richiami ufficiali.

L'arbitro ha facoltà di squalificare o penalizzare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- quando l'atleta precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
- quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici e/o di chiedere al medico di procedere alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Può adottare lo stesso procedimento, se gli risulti dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato.

Nell'uno o nell'altro caso decide tenendo conto della maggioranza di giudizio dei giudici, eventualmente anche a seguito delle conclusioni del medico. In caso di equivalenza di giudizio, mancando di testimonianza certa, in consulto con il Commissario di Riunione, deciderà a suo insindacabile giudizio.

8. Vittoria per assenza dell'avversario (WO)

Il verdetto di **Walk Over** è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro due minuti che partiranno dopo la terza chiamata.

9. No-Contest

È pronunciato il verdetto di no-contest, nei seguenti casi:

- quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- quando durante la prima ripresa un incontro di attività Istituzionale deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- quando durante la prima ripresa deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;

Art 4.2 Modifica delle decisioni arbitrali e del verdetto
--

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale".

C'è errore materiale nei seguenti casi:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- I punti o penalità sono registrati in modo errato dal segnapunti;
- Emergono errori nel calcolo del punteggio
- Vi è una applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale
- Ci siano evidenti violazioni del regolamento prontamente riscontrati dal Commissario di Riunione.

È ammesso reclamo per i suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione entro 30 minuti dal termine dell'incontro. I reclami relativi a incontri di Torneo istituzionale saranno immediatamente esaminati dalla CNA.

La CNA si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del ring, sentiti, se necessario, gli interessati. Ha facoltà di interrogare, redigendo verbale, l'arbitro ed i giudici dell'incontro.

Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà devoluta in beneficenza.

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, la CNA si pronuncia modificando il verdetto.

Nel caso che il reclamo sia respinto, la CNA conferma il verdetto proclamato.

Art. 5. Criteri di giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Art. 5.1 Direttiva 1 – sui colpi

Nel corso di ogni round il giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero di colpi validi che ognuno di loro ha portato a segno. Un calcio, una ginocchiata, un pugno sono validi ai fini del punteggio solo se non sono bloccati o parati.

I colpi portati a segno dall'atleta non sono considerati validi se:

- Sono proibiti dal regolamento
- Sono portati alle braccia
- Sono deboli e non sono portati con tecnica

Art. 5.2 Direttiva 2 – sui punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio il giudice deve segnare 1 sul retro del cartellino o sul clicker.

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base

alla seguente tabella:

- Differenza da 0 a 1 colpo = 10 – 10
- Differenza da 2 a 7 colpi = 10 – 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 – 8

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8) e cerchiare il nome dell'atleta che risulta vincitore.

Nell'utilizzo dei cartellini, **in caso di conteggio** agli atleti da parte dell'arbitro, i punti segnati nel retro con il clicker dovranno essere DUE (uno per la tecnica che ha provocato il conteggio e l'altro per l'efficacia).

N.b. In caso di utilizzo delle Score-Machine il giudice segna SOLO il colpo della tecnica, l'altro colpo addizionale sarà assegnato dal tavolo giuria.

Art. 5.2.1 In caso di pareggio

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è necessario individuare un vincitore.

Per determinare il vincitore il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nel seguente ordine):

- Preferenza nell'ultimo round: Se un atleta ha messo a segno 2 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- Numero di colpi totali: Se un atleta ha solo 1 colpo in più nell'ultimo round per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese. Questo perché in accordo con il regolamento l'ultima ripresa è da considerarsi pari.
- Uso delle "note" (remarks): Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore. Esse, in accordo con i cartellini WAKO sono:
 1. More active (più attivo/combattivo)
 2. More kicks (più calci a segno)
 3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
 4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
 5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati sul retro del cartellino)

Art. 5.3 Direttiva 3 - sul comportamento

Un atleta che non rispetta i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'ammonizione, un richiamo o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato).

Ad un atleta possono essere dati al massimo quattro richiami ufficiali nel corso dell'intero incontro; il quarto implica l'automatica ed immediata squalifica

Quando l'arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti, il giudice deve segnarlo sul cartellino scrivendo W nella colonna FOULS del cartellino, ciò non implica automaticamente il minus

point.

Quando l'arbitro decide di dare un minus point ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita mimica, il giudice deve allora segnare "-1" nella colonna appropriata

Nel corso del round il giudice deve richiamare l'attenzione dell'arbitro se vede azioni e comportamento scorretto sia che l'arbitro lo abbia notato che in caso contrario.

Art. 5.4 Direttiva 4 – sulle penalità

Ammonizioni e richiami possono essere comminati seguendo questi parametri:

- Richiamo verbale
- 1° richiamo ufficiale – (si segnala all'atleta e al tavolo della giuria)
- 2° richiamo ufficiale – minus point (si segnala all'atleta e al tavolo della giuria)
- 3° richiamo ufficiale – minus point (si segnala all'atleta e al tavolo della giuria)
- 4° richiamo ufficiale - squalifica (si segnala all'atleta e al tavolo della giuria)

Art. 6. Atleta “a terra”

Un atleta è considerato “a terra” nei seguenti casi:

- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dalle corde o parzialmente fuori, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
- quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato;
- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi,
- quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- durante il conteggio dell'arbitro.

Il conteggio ha lo scopo di dare un tempo di recupero ad un atleta (o ad entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se l'atleta conteso si trovi nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi.

Ogni qualvolta un atleta si trovi nelle condizioni di “a terra” o di “considerato a terra”, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana: “STOP UNO” o inglese “STOP ONE” e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di "FIGHT" dell'arbitro) torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.

Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al dieci, entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti.

Se invece all'otto, uno dei due atleti è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se all'otto ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "FIGHT".

Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong, il gong sarà fatto suonare solo qualora l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine di "FIGHT".

Art. 7. KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB

Se un atleta riporta una ferita, il dottore è l'unica persona che può valutare le circostanze. Se un atleta rimane a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, a meno che il dottore non richieda assistenza.

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'Arbitro Centrale, dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato a terra e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paracadente/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale). Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.**

IL TEMPO MASSIMO PER L'INTERVENTO MEDICO in un combattimento è di 2 minuti nell'arco di tutto il match.

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul ring o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, **problemi e perdita di lenti a contatto** ecc. Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra).

Art. 7.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB
--

Se l'atleta è KO a causa di un colpo alla testa subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti dall'atleta, l'atleta deve essere visto dal medico immediatamente e nel caso,

accompagnato all'ospedale dall'ambulanza in servizio.

L'atleta sottoposto a tali provvedimenti precauzionali dovrà immediatamente sospendere ogni forma di allenamento per un periodo minimo indicato nel referto del certificato di "Fermo Medico" redatto dal Medico di Gara con il supporto del CdR, stilato in base alle norme del Regolamento Sanitario in uso.

Se l'atleta subisce la precedente situazione nell'arco di tre mesi, egli non dovrà prendere parte agli allenamenti né alle competizioni per un periodo non inferiore ai tre mesi dopo il secondo KO o RSC-H.

Se l'atleta va KO o l'arbitro decreta l'RSC-H tre volte in dodici mesi l'atleta deve essere fermato dagli allenamenti e dalle competizioni per un intero anno (dopo il terzo KO, RSC-H).

Il periodo di fermo può essere esteso dal medico di servizio se lo ritiene necessario. Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta. Il periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutte i tipi di competizione. È un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso.

L'arbitro deve informare giuria e giudici di segnare KO o RSC-H o RSC o ABB per colpi subiti al capo, sui loro cartellini dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti.

Quindici giorni prima dalla ripresa degli allenamenti, l'atleta che ha subito un RSC-H o ABB per colpi subiti al capo o un K.O con o senza perdita di coscienza, in qualsiasi tipo di gara, dovrà rifare tutta la certificazione di idoneità specifica alla kickboxing a Contatto Pieno, secondo le norme del vigente Regolamento Sanitario federale e/o altri accertamenti sanitari eventualmente prescritti.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti. I Comitati o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

N.b. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto ed inviata il prima possibile alla segreteria Federale.

Art. 7.2 Ferite in generale

In caso di ferita, eccetto KO o RSC-H, il dottore può assegnare all'atleta un periodo di fermo raccomandandogli, se del caso, terapie ospedaliere.

Se l'atleta, o un rappresentante della società dell'atleta rifiuta di seguire le direttive del medico, il dottore è tenuto a fare rapporto al C.R. o ad un rappresentante ufficiale della FEDERKOMBAT specificando l'accaduto e il rifiuto dell'assistenza medica le cui conseguenti responsabilità sono a carico dell'atleta e del suo team. Restano tuttavia validi il periodo di fermo ed il verdetto.

Art. 8. Abbigliamento e protezioni degli atleti

Tutte le protezioni indossate dagli atleti nel corso delle gare devono essere di marche e modelli

convenzionati con la FEDERKOMBAT (vedi www.FEDERKOMBAT.net per le specifiche)

Art. 8.1 Full Contact: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per il Full Contact è la stessa sia per la categoria senior che per la categoria junior e consiste in:

1. UOMINI: torso nudo e pantaloni lunghi sino al collo del piede, senza tasche;
2. DONNE: top sportivo e pantaloni lunghi sino al collo del piede senza tasche.

Nota bene: È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e top per le donne).

PROTEZIONI: Caschetto, paradenti, guantoni, parainguine, paratibie e scarpetta parapiede, paraseno (per le donne). Sono vietati i paratibia a calza e quelli in uso nel K1, Low Kick e Muay Thai.

Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

Art. 8.2 Low Kick: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per la Low Kick è la stessa sia per la categoria Senior che per la categoria Junior e consiste in:

1. UOMINI: torso nudo e pantaloncini.
2. DONNE: top sportivo e pantaloncini.

I pantaloncini devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport.

PROTEZIONI: Caschetto, paradenti, guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie del tipo in uso nella federazione internazionale di riferimento. E' vietata la scarpetta parapiedi e paratibia a calza e il paratibia tipo Thai. Paraseno per le donne.

Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

Art. 8.3 K1 Style: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per la K1 è la stessa sia per la categoria senior che per la categoria junior e consiste in:

1. UOMINI: torso nudo e pantaloncini;
2. DONNE: top sportivo e pantaloncini.

I pantaloncini devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport.

PROTEZIONI: Caschetto, paradenti, guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie del tipo in uso nella federazione internazionale di riferimento. E' vietata la scarpetta parapiedi e paratibia a calza Paraseno per le donne.

Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

Art. 8.4 Bendaggio

Il bendaggio per le mani, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda di garza (lunghezza massima m. 2,50 larghezza massima cm. 5) o da una benda tipo Velpeaux (lunghezza massima m. 2 - larghezza massima cm. 5).

Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle prime falangi delle dita della mano, con facoltà di suo inserimento in ogni spazio tra dito e dito (in tutto tre) con un solo giro.

Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro garzato affinché non esca dai guantoni

È vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità.

Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio, lievi fasciature relative a ferite non rimarginate.

Il bendaggio dovrà essere controllato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento.

Può avvenire in una competizione che l'organizzatore chieda agli atleti di presentarsi sul quadrato già con i guantoni indossati. In questo caso dovrà essere nominato un Responsabile che controlli i bendaggi negli spogliatoi e li visti con un pennarello prima che gli atleti si infilino i guantoni.

Nelle discipline Low Kick e K1Style sono ammessi i **bendaggi ai piedi** costituiti da una benda di garza (lunghezza massima m. 2,50 larghezza massima cm. 5) o da una benda tipo Velpeaux (lunghezza massima m. 2 - larghezza massima cm. 5). In questo caso la cavigliera elastica è obbligatoria. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Per le Competizioni Internazionali in questo ambito fanno fede le indicazioni delle Federazioni Internazionali di riferimento.

Art. 8.5 Paradenti

Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o entrambe (superiore e inferiore). È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del **Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio**, in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica (modulo da stampare dal sito www.federkombat.it, sezione modulistica). Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio" e fornire relativa certificazione del Medico Dentista.

L'uso del paradenti è obbligatorio in tutte le discipline da combattimento, indipendentemente dal livello

degli atleti. È ammesso l'uso di paradenti di colore rosso.

Art. 8.6 Paraseno

Il paraseno è obbligatorio per tutte le donne ed in tutte le discipline: full contact, low-kick e K-1 rules. Il paraseno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all'interno di un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top.

Art. 8.7 Parainguine

Il parainguine è obbligatorio per tutti gli atleti, maschi e femmine. È composto di un materiale plastico rigido e resistente; deve coprire per intero la parte genitale al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il parainguine sotto ai pantaloncini.

Art. 8.8 Protezioni per i piedi

Le protezioni per i piedi devono essere in una speciale gomma sintetica compatta e soffice, ricoperta da pelle o altro materiale sintetico. Devono coprire la parte alta del piede, la laterale e la mediale, il malleolo, le dita e la caviglia - in un pezzo unico- lasciando scoperta la pianta. Devono essere fissate con una striscia elastica o con l'ausilio di nastro garzato. Le dita non debbono fuoriuscire dai parapiedi.

Art. 8.9 Guantoni

I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinarne la sostituzione nel caso in cui risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Art. 8.10 Caschetto

Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i parazigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro). I capelli devono essere ben fermati con appositi elastici in modo che non fuoriescano dal caschetto.

È ammesso competere con la barba. La stessa non deve superare i 2 cm di lunghezza.

I capelli lunghi devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia deve essere inserita all'interno del caschetto.

Art. 9. Round

Art. 9.1 Attività istituzionale

Nell'attività Istituzionale

- gli atleti “Junior e Senior, seconda/terza serie” si affrontano sulla distanza delle due riprese da due minuti
- gli atleti “prima serie” si affrontano sulla distanza delle tre riprese da due minuti

L'intervallo tra i round è sempre di un minuto.

Disposizioni salvo diverse indicazioni contenute nella Guida Federale.

Art. 9.2 Incontri vietati

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di I° serie con atleti di Terza serie
- atleti di I° serie contro atleti di II° o atleti di II° contro atleti di III° (se non autorizzate dal Coordinatore di Settore e/o Commissione PRO).
- atleti junior con atleti senior (almeno che l'atleta junior non abbia compiuto i 18 anni)
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

Art. 10. I secondi.

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) il quale può farsi coadiuvare da un aiutante. Possono esercitare le funzioni di secondi, coloro che risultano in possesso di apposito Tesserino da Coach rilasciato dalla Federazione a seguito di frequentazione al corso specifico.

- Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.
- Il secondo e l'aiutante devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati (tuta sportiva).
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine fuori i secondi, devono scendere dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi ai loro posti, dai quali non devono allontanarsi.
- Durante l'intervallo, il secondo e l'aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale può passare oltre le corde.
- I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme federali e le disposizioni loro impartite

dall'arbitro e dal Commissario di Riunione.

- Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.
- Durante lo svolgimento delle riprese, il Commissario di Riunione può, tuttavia, ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.
- Il secondo principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro a meno che l'arbitro non lo stia contando. Per manifestare tale volontà, deve:
 - gettare l'asciugamano sul quadrato (non durante il conteggio arbitrale);
 - togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
 - far capire chiaramente di voler ritirare il proprio atleta, richiamando l'attenzione dell'arbitro.

In specie è obbligo dei secondi:

- assistere l'atleta negli spogliatoi; accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccompagnarlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso;
- vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- vigilare perché all'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni sanitarie e i regolamenti NADO/WADA;
- astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio, evitando ogni discussione al riguardo;
- astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;
- durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.
- Il secondo può portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica da utilizzare solo per bere e per il lavaggio della bocca.** Nessun altro tipo di bottiglia d'acqua è consentita nell'area di combattimento per l'uso da parte degli atleti o dei coach (**la bottiglia di vetro è vietata**).
- Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita.

Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della manifestazione, salvi i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia.

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dall'evento il coach che non obbedisce ai suoi ordini derivati a seguito di una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di area. A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.

L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Art. 11. Categorie di Peso e Procedure

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il seguente link per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf>

Art. 11.1 Categorie maschili (Seniors e Juniors)

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| • MINIMOSCA (Light bantam) | -51 kg |
| • MOSCA (Bantam weight) | -54 kg |
| • PIUMA (Feather weight) | -57 kg |
| • LEGGERI (Light weight) | -60 kg |
| • WELTER JUNIOR (Light welter-weight) | -63.5 kg |
| • WELTER (Welter weight) | -67 kg |
| • MEDIO LEGGERI (Light middle-weight) | -71 kg |
| • MEDI (Middle weight) | -75 kg |
| • MEDIO MASSIMI (Light heavy weight) | -81 kg |
| • MASSIMI LEGGERI (Cruiser weight) | -86 kg |
| • MASSIMI (Heavy weight) | -91 kg |
| • SUPER MASSIMI (Super heavy weight) | +91 kg |

Art. 11.2 Categorie femminili (Seniors e Juniors)

- | | |
|--------------------------------------|---------|
| • MOSCA (Bantam weight) | - 48 kg |
| • PIUMA (Feather weight) | - 52 kg |
| • LEGGERI (Light weight) | - 56 kg |
| • MEDI (Middle weight) | - 60 kg |
| • MEDIO MASSIMI (Light heavy weight) | - 65 kg |
| • MASSIMI FINO (Heavy weight) | - 70 kg |
| • SUPER MASSIMI (Super heavy) | +70 kg |

Art. 11.3 Procedure di peso

- Tutti gli atleti devono essere presenti per lo svolgimento della visita medica e delle operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Commissario di Riunione (viene ricordato che la visita medica potrà essere sempre svolta precedentemente alle operazioni di peso).
- Il Commissario di Riunione ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario.
- I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso.

- Il peso dovrà essere effettuato **non prima di 8 ore dall'inizio della manifestazione.**
- Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo. Tuttavia egli deve pesarsi tutti i giorni in cui è prevista una gara, negli orari stabiliti.
- L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.
- Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato.
- Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica di idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione esegue controlli pregara verificando l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti.
- Nelle competizioni istituzionali, previo comunicato specifico, il controllo del peso potrà avvenire direttamente nell'area di gara prima dell'incontro. In questo caso sarà effettuato con la vestizione completa prevista per la specialità, comprese le protezioni e si farà riferimento ad un'apposita Tabella che contiene le tolleranze di peso calcolate in base al vestiario, alle protezioni indossate e alla categoria di peso.

Atleti donne

- Le atlete devono disporre di tutti i certificati medici previsti per l'iscrizione alle competizioni (test di gravidanza incluso) in formato originale e in corso di validità. In caso di manomissione dei dati o loro non veridicità, le atlete in questione saranno ritenute le uniche responsabili di eventuali danni fisici o psichici subiti nel corso dello svolgimento della competizione.
- Il peso e la visita medica delle atlete devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

Art. 12. Organizzazione e impianti.

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate dalla Federazione.

L'organizzazione è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità Federali.

L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza.

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Commissario di Riunione per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza.

In specie, l'organizzatore è tenuto a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:

- una bilancia (due o più per Tornei e Campionati) per le operazioni di controllo del peso;
- il ring (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- un tavolo e sedie per il Commissario di Riunione, per i Medici di servizio, per i Cronometristi e l'Annunciatore;
- posti adatti per i giudici;

- gong e cronometri
- protezioni convenzionate per gli incontri e quelle di riserva per le attività promozionali;
- guanti monouso in uso agli arbitri
- assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Sanitario.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e un adeguato servizio di ristoro per tutto il personale di servizio (giudici, medici, ecc.).

Art. 13. Stretta di mano.

Prima dell'inizio dell'incontro e dopo il verdetto gli atleti, su invito dell'arbitro, sono tenuti a stringersi la mano, per dimostrare il loro spirito sportivo e la benevola rivalità.

Art. 14. Doping.

Si fa riferimento al regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

CAPITOLO 2 – Regole del Full Contact

Art. 1. Definizione

Il Full Contact è una disciplina della kickboxing nella quale lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.

È consentito colpire con pugni e/o calci la parte frontale e laterale della testa e del corpo (sopra la cintura), è inoltre consentito spazzare l'avversario.

L'incontro si svolge in un ring.

Ogni atleta deve sempre avere con sé la propria tessera federale e le visite mediche a validità annuale da mostrare al momento del peso.

Art. 2. Bersagli Consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- TESTA: parte frontale, laterale
- TRONCO: parte frontale e laterale,
- PIEDE: altezza del malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati

È vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, le gambe, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Colpire al di sotto della cintura.
- Eseguire tecniche di Back Fist o Spinning Backfist.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo:
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "STOP" o "BREAK" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- **Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'arbitro centrale deve interrompere il combattimento e dare all'atleta un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda.**

La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale alla detrazione di punto o alla squalifica.

Art. 2.2. Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Art. 2.2.1. Tecniche di mani

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)

Art. 2.2.2. Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) troco e viso
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare anche con la tibia)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia
- È consentito colpire con la tibia

Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento

Sono consentite tecniche di spazzata, sia interna che esterna, atte a sbilanciare l'avversario per poi proseguire con tecniche di pugno o gamba oppure volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto. Le tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3. Numero di calci per round.

Ogni atleta è obbligato ad eseguire un minimo di SEI tecniche di calcio a ripresa. Egli deve mostrare chiaramente la sua intenzione di colpire l'avversario con il calcio. Dopo il primo round il kick counter deve informare l'arbitro sulle tecniche di gamba eseguite dall'atleta, a sua volta l'arbitro informerà l'atleta che ha eseguito meno calci di quelli previsti. L'atleta ha la possibilità di recuperare le tecniche di calcio

mancanti nel round successivo.

Se l'atleta non recupera i calci non eseguiti nel primo round verrà sanzionato con un minus point.

Se un atleta esegue le sei tecniche di gamba previste nel primo round, ma non nel secondo, l'arbitro lo deve solo informare, dandogli la possibilità di recuperare nel terzo round.

Se le tecniche non vengono recuperate sarà sanzionato con un minus point.

Se l'atleta esegue sei tecniche di calcio nel primo e nel secondo round ecc., ma non nell'ultimo round dell'incontro, non avendo possibilità di recuperare, verrà sanzionato con un minus point dall'arbitro centrale. Per questo tipo di violazione del regolamento l'arbitro centrale può comminare un massimo di due minus point.

I minus points per i calci vanno separati da quelli attribuiti per altre violazioni del regolamento, ma se l'atleta incorre in un terzo minus point verrà automaticamente squalificato

CAPITOLO 3 – Regole della Low Kick

Art. 1. Definizione

La Low-Kick è una disciplina della kickboxing.

A differenza del Full Contact, nella Low Kick è possibile attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio circolare.

Lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.

L'incontro si svolge in un ring.

Ogni atleta deve sempre avere con sé la propria tessera federale e le visite mediche a validità annuale da mostrare al momento del peso.

Art. 2. Bersagli Consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- TESTA: davanti e di lato.
- TRONCO: davanti e di lato.
- GAMBE: coscia (solo con tecniche di calcio circolare, cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa)
- PIEDI: sono consentite spazzate all'altezza della caviglia (sotto il malleolo).

Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati

È vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine, e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia, colpire le articolazioni della gamba.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio frontale.
- Eseguire tecniche di Back Fist o Spinning Backfist.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "STOP" o "BREAK" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- **Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'arbitro centrale deve interrompere il combattimento e dare all'atleta un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda.**

Art. 2.2. Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio

Art. 2.2.1. Tecniche di mani

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico).

Art. 2.2.2. Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) solo su tronco e viso
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare anche con la tibia)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia.

Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento

Sono consentite tecniche di spazzata, sia interna che esterna, atte a sbilanciare l'avversario per poi proseguire con tecniche di pugno o gamba oppure volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto. Le tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3. Numero di calci per round.

Non è applicata la regola dei sei calci minimi per round.

CAPITOLO 4 – Regole della K1 Style

Art. 1. Definizione

Il K-1 Rules deriva direttamente dalla Japanese kickboxing la quale, verosimilmente, deriva dalle antiche arti marziali di tradizione Siamese.

Per questo motivo tale disciplina è caratterizzata dalla tecnica del “clinch” che è permesso, ma è limitato solo alla sola sua fase attiva. È possibile, infatti, afferrare il collo dell'avversario con entrambe le mani al fine di attaccarlo **esclusivamente con una tecnica di ginocchio. La tecnica di ginocchio va portata immediatamente dopo la presa.**

Sono inoltre vietate le seguenti tecniche:

1. Usare tecniche di gomito
2. Eseguire la WAI KHRUU all'inizio dell'incontro
3. Indossare MON KONG, PRATCHAT o qualsiasi altro simbolo tradizionale della MUAY THAI
4. accompagnare gli incontri con musiche tipiche della MUAY THAI

Le tecniche di pugno, che colpiscono un bersaglio valido, hanno lo stesso valore, per i giudici, delle tecniche di ginocchio, di calcio o di una qualsiasi altra tecnica del repertorio.

Ogni atleta deve avere con sé la propria tessera federale e le visite mediche di idoneità, valide un anno, da mostrare alle procedure di peso.

Art. 2. Bersagli Consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- TESTA: davanti e di lato.
- TRONCO: davanti e di lato.
- GAMBE: ogni parte che possa essere attaccata con colpi circolari (anche l'articolazione)
- PIEDI: sono consentite spazzate all'altezza della caviglia.

Art. 2.1. Tecniche e comportamenti vietati

È vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita.

- Colpire con colpi di ginocchio le gambe in ogni parte sia lateralmente che frontalmente.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, prolungare il clinch, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "STOP" o "BREAK" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio frontale
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- Afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo
- Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'arbitro centrale deve interrompere il combattimento e dare all'atleta **un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda.**

La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale, alla detrazione di punto o alla squalifica.

Art. 2.2. Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio. Tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento.

Art. 2.2.1. Tecniche di mani

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)
- Back fist e spinning back fist
- Clinch a due mani

Art. 2.2.2. Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) tronco e viso
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Si possono usare le tibie per attaccare ogni parte del corpo o delle gambe (solo bersagli consentiti)

- Le ginocchiate, anche saltate, possono essere usate per attaccare ogni parte del corpo, esclusa la schiena.
È vietato colpire con le ginocchiate in ogni parte delle gambe, sia frontali che laterali.
- È possibile chiudere in Clinch l'avversario, con due mani, per attaccarlo **SOLO con UNA tecnica di ginocchio per volta.**
- È possibile usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia

Non è consentito afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo.

Art. 2.2.3. Tecniche di atterramento

Un atleta di K-1 non può gettare a terra l'avversario aiutandosi con tronco, anche, caviglie, piedi o gambe.

Le tecniche di mano e di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Tutte le tecniche devono infatti essere eseguite con forza e determinazione.

Si possono eseguire tecniche di spazzata, sia interna che esterna per sbilanciare l'avversario, e poi proseguire con tecniche di pugno o gamba. Queste combinazioni sono volte a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto.

Art. 3. Numero di calci per round.

Non è applicata la regola dei calci minimi per round

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme aggiornate e pubblicate sul sito FEDERKOMBAT e sulla Guida Federale