



**FEDERAZIONE ITALIANA KICKBOXING**

**F.I.KB**

**REGOLE E REGOLAMENTI**

**Di**

**KICKBOXING**

**Semi Contact- Light Contact – Full Contact – Low Kick-**

**Thai/kickboxing – Forme Musicali- Aero/Kickboxing**



Il casco dovrà essere imbottito anche sulla nuca, non dovrà avere parzigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario.

I Cadetti ( maschi e femmine dai 10 ai 15 anni), oltre alle succitate protezioni, dovranno obbligatoriamente indossare un casco che protegga anche il viso e pertanto, che presenti una visiera protettiva in materiale plastico o gommoso, rinforzato da materiale rigido. Questi caschi possono non avere protezione alla sommità del capo. Si precisa che i cadetti pur indossando il casco devono avere il paradenti.

ART.4/ Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara. E' fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

ART.5/ Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con i guanti e i calzari indossati. I guantoni dovranno essere **a mano aperta** ( sono pertanto vietati i guantoni da full contact), 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. I guantoni generalmente saldati ai polsi da materiale elastico protetto da pelle liscia, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di "cerotto" ma non di scotch o altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Anche gli atleti di semi contact 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. 4,5.

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. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

I 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, possibilmente dello stesso materiale dei guantoni e del peso non superiore ai 120 gr. E' possibile assicurarli ai piedi con un giro di cerotto sopra la cavaglia.

Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla F.I.KB .

Gli atleti di semi contact devono obbligatoriamente indossare anche i paratibia sotto il pantalone lungo.

Sono autorizzate protezione in tessuto per gli avambracci e le ginocchia.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme degli art. 3, 4 e 5 avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

ART.6/ 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 inchinandosi leggermente verso l'un l'altro oppure toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano.

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "combattere!".

Per le gare a squadre, le squadre si salutano in modo analogo e all'unisono.

ART.7/ Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si scambieranno nuovamente il saluto e quindi, dopo la proclamazione del verdetto, lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

ART.8/ Nella gara di semi contact vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti.

Un incontro di semi contact ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta risulta essere in vantaggio di dieci punti di scarto e che pertanto vincerà per manifestata superiorità.

## **PUNTEGGI**

ART.9/ Nella gara di semi contact si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta) e di calcio oltre che la nuca.

Ogni tecnica di pugno o taglio della mano sia interno che esterno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio, in modo controllato e comunque sia ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale 1 PUNTO.

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

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.

ART.10/ Nella gara di semi contact kickboxing 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”.

Non è valido trattenere l'avversario per la manica della giacca o afferrandogli una gamba e colpirlo.

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

N.B. 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). Si considera atleta atterrato un atleta che tocchi terra con una qualsiasi parte del corpo (fatta eccezione dei piedi).

## **TEMPO DI GARA**

ART.11/ Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è una ripresa da 2 minuti (per classi speranze), una ripresa di 3 minuti, oppure 2-3 riprese da 2 minuti ciascuna, con un intervallo di 1 minuto per tutte le altre classi (specie nelle prove di selezione delle squadre azzurre di specialità).

ART.12/ Se due atleti terminano l'incontro in parità nel corso di un torneo, verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido nel prolungamento successivo (sudden death).

ART.13/ Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).

ART.14/ Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, farà fede il comando di “stop” dato dall'arbitro centrale. In altre parole, la tecnica è valida se è stata lanciata contemporaneamente allo stop dell'arbitro centrale.

ART.15/ Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

ART.16/ Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno).

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

## **GIUDIZIO DELLA GARA**

ART.17/ Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello.

ART.18/ La gara di semi contact sarà diretta da tre ufficiali di gara : uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, ma mai all'interno o troppo vicino agli atleti.

ART.19/ Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione a 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.

ART.20/ 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.

ART.21/ L'incontro di semi contact 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 assegnare il punto).

ART.22/ 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.

Confortato dal parere 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 segnapunti lo abbia 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.

ART.23/ 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 al 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

ART.24/ 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 il colpevole a parole oppure comminandogli un "richiamo ufficiale". Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi . Esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole. 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 di squalificare l'atleta.

ART.25/ L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "TEMPO!" 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

ART.26/ 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 . 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 e deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quel atleta. Quando un atleta è impossibilitato a riprendere l'incontro dopo aver subito un incidente e gli arbitri hanno nel frattempo squalificato l'avversario, questi non potrà comunque proseguire nel torneo.

ART.26 BIS/ Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria. Alla prima uscita vi sarà un richiamo, alla seconda uscita "richiamo ufficiale", alla terza uscita si è penalizzati di 1 PUNTO. Alla quarta uscita si è squalificati.

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

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro. In caso di incontro a squadre quando un atleta viene squalificato, la sua squadra verrà penalizzata di 5 punti.

N.B. Quando un qualunque incontro termini in parità ( indipendentemente dalla formula di gara - 1 o 2 riprese -) occorrerà prolungare quel incontro di 1 minuto.

Si farà recuperare gli atleti di 1 minuto e quindi si passerà alla disputa di un tempo supplementare.

Se al termine di questo tempo supplementare gli atleti saranno ancora in parità di punti, si procederà alla "sudden death": ossia si prolungherà ancora l'incontro di tutto il tempo necessario perché uno dei contendenti metta a segno la prima tecnica utile.

### **AZIONI PROIBITE**

ART.27/ Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- colpire, senza controllo alcuno, di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- colpire la gola e la parte superiore del capo;
- attaccare sotto la cintura (testicoli, pancia, cosce, ginocchia)
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione o fare gesti irrispettosi verso l'avversario o gli arbitri;
- afferrare e trattenere l'avversario ;
- venire meno in qualunque momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo , quindi evitare volutamente il combattimento;
- uscire deliberatamente dal luogo di gara(1^ uscita richiamo, 2^ uscita richiamo ufficiale , 3^ uscita meno 1 punto, 4^ uscita squalifica);
- di sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale ;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;





ART.2/ Tutti i tornei o manifestazioni di semi contact devono essere preventivamente autorizzati dalla F.I. KB. La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA. Vedasi regolamento "Organizzazione gare" nel capitolo del Full Contact.

### **L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI**

ART.3/ L'organizzazione (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 di semi contact, le loro società sportive, le Autorità Federali.

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

ART.4/ L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale (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.

ART.5/ L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassine per la formazione di quadrati di 8 metri di lato
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico della FMSI e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo.
- 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 PARIMERITO CLASSIFICATISI NELLE RISPETTIVE CATEGORIE

### **GLI UFFICIALI DI SERVIZIO**

ART.1/Prestano servizio nei tornei di semi contact:

Il Commissario di Torneo o Riunione;

Gli arbitri e i giudici designati;

Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale di servizio;

Il cronometrista; l speaker.

## **COMMISSARIO DI RIUNIONE**

ART.2/ Si veda quanto detto nel Regolamento di Full Contact.

## **CRONOMETRISTA**

ART.3/ Prende posto al tavolo di gara, situato di fronte al quadrato. E' suo compito controllare la durata degli incontri. Quando l'arbitro centrale darà il via al combattimento, il cronometrista dovrà far partire contemporaneamente il cronometro.

Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani e dicendo la parola "Tempo!".

Segnerà la fine del tempo di gara mediante segnale acustico o altro mezzo. Segnerà allo speaker i 50 secondi d'intervallo scaduti perché questo dia il "fuori i secondi".

## **LO SPEAKER**

ART.4/ Si rimanda il lettore a quanto menzionato nel capitolo sui regolamenti di Full Contact.

## **IL SEMICONTACTISTA**

ART.5/ L'atleta di semi 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.

ART.6/ 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. E' 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.7/ Gli atleti di semi contact si presenteranno sul quadrato di gara in perfetta tenuta che consiste in:

uniforme (salvo autorizzazione diversa) dello stesso colore (giacca e pantaloni) - pulita, o pantalone lungo sino al collo del piede e T-shirt dei colori del club;

cintura annodata in vita correttamente;

guanti, calzari, conchiglia, nonché paratibia, paradenti e casco protettivo. Per le donne il paraseno. Pena l'esclusione alla gara.

E' fatto obbligo a tutti gli atleti di semi contact e light contact presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo debitamente rinnovato, indicante il grado di cintura e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva rilasciato da un centro di medicina sportiva, pena l'esclusione dalla competizione.

Il certificato medico e il passaporto sportivo devono essere presentati anche dai Cadetti al tavolo di Giuria prima di ogni incontro.

## **IL COACH**

ART.8/ I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo da un secondo (coach) che ha 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. Il secondo ( coach ) ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta coi colori del club e scarpe ginniche.

ART.9/ Durante tutto l'incontro, Il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta. E' tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Torneo o di Riunione.

ART.10/ Il coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara. E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

Deve vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

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

ART.11/ Il coach che contravvenga alle predette norme, può essere richiamato, allontanato dal quadrato o causare la squalifica del suo atleta.

ART.12/ Il coach è autorizzato a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorga che il suo combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

## **REGOLA GENERALE PER TUTTE LE DISCIPLINE F.I. KB**

*Gli atleti e i coach non possono sostare nei pressi dei tavoli di giuria e conferire con cronometristi, segnapunti o presidenti di giuria. In caso di contestazione essa deve essere presentata per iscritto al Commissario di Riunione.*

## **LIGHT CONTACT KICKBOXING**

### **STATUS DELL'ATLETA**

Gli atleti di Light Contact con il tesseramento F.I.KB accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì (su richiesta della Federazione) a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

### **LUOGO DI GARA**

ART.1/ Gli incontri di Light Contact si svolgono su di un quadrato non delimitato da corde. Il luogo di gara dovrà essere in generale una superficie quadrata di 8 metri di lato, riducibile fino a un massimo di 6 per cause di forza maggiore. La superficie dovrà essere piatta e liscia. Se il combattimento avviene su di un ring, la superficie deve essere costituita da legno o materiale plastico o gommoso ricoperto di feltro e da un telo teso fino alla estremità dei bordi. Le corde dovranno essere quattro e tirate da tiranti collegati ai pali. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Possono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse. I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o altro materiale. Comunque il ring deve essere del tutto simile per dimensioni e conformità a quello in uso nel pugilato.

### **ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI**

ART.2/ Gli atleti di Light Contact dovranno presentarsi alle gare federali e no, muniti della divisa regolamentare (composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una giacca del medesimo colore, salvo particolari autorizzazione) o da una T-shirt a maniche corte coi colori del club. La divisa dell'atleta potrà avere scritte pubblicitarie, purché non superino i 10 cm. di diametro.

Alla vita l'atleta dovrà portare una cintura, annodata correttamente in vita e attestante il suo livello tecnico.

ART.3/ Gli uomini hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente mentre le donne dovranno avere il paraseno (di materiale gommoso), il casco, i paratibia e il paradenti. Il paratibia non dovrà contenere materiale di plastica dura o di metallo.

ART.4/ Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie delle mani e dei piedi (pena l'allontanamento dalle competizioni). E' fatto divieto portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, piercing, occhiali ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

ART.5/ Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con guanti a mano chiusa simili a quelli in uso nel full contact di once 10 e calzari indossati. E' consentito

anche agli atleti di light contact fasciare leggermente le mani. Vedasi ART. 5 "ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI", sez. SEMI CONTACT.

## **GARA**

ART.6/ Le gare di Light Contact si svolgeranno sulla distanza di 2-3 riprese di due minuti ciascuna con un minuto di intervallo tra una ripresa e l'altra, sia per le qualificazioni che per la finale .

ART.7/ I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi separati da circa due metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto inchinandosi o toccandosi i guantoni in segno di stretta di mano. Il combattimento potrà iniziare subito dopo l'annuncio da parte dell'arbitro centrale di "Combattere!".  
Nelle gare a squadre gli atleti si salutano allo stesso modo e all'unisono.

ART.8/ Nella gara di Light Contact, si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio. Ogni tecnica di pugno e di calcio che tocchi il bersaglio deve essere controllata.

N.B .E' proibito portare colpi alla nuca, soprattutto quando l'avversario è girato. Toccherà all'arbitro centrale ricordare prontamente all'interessato che girarsi è vietato, a meno che questi non stia tirando un calcio all'indietro .

ART.9/ Nella gara di Light Contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate, tirate per sbilanciare l'avversario o portarlo al suolo, siano lanciate a livello del malleolo

Non è consentito trattenere l'avversario in alcuna maniera, né è valido spingerlo indietro al fine di colpirlo.

N.B. 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). Si considera atleta atterrato un atleta che tocchi terra con una qualsiasi parte del corpo (fatta eccezione dei piedi).

ART.10/ Un incontro di Light Contact non può terminare in parità. In caso di parità, il giudice dovrà dare 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.

ART.11/ Quando il tempo è terminato l'arbitro centrale dovrà essere avvisato con un segnale acustico o con altro mezzo.

## **GIUDIZIO DI GARA**

ART.12/ Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

ART.13/ La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole del Light Contact. Non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.



L'arbitro non dovrà mai passare tra i contendenti mentre questi stanno combattendo e dovrà tenersi sempre ad una distanza adeguata perché possa sempre vedere le loro azioni e per intervenire prontamente in qualunque circostanza.

ART.20/ La gara di Light Contact deve essere arbitrata da un arbitro centrale e da tre giudici. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio, a meno che non venga deciso diversamente dal C.R.

ART.21/ L'arbitro, ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un combattente, deve intervenire per reprimere e richiamare il colpevole a parole oppure penalizzandolo, sentito il parere dei giudici .

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare il combattimento se attorno al quadrato di gara avvengono assembramenti che impediscano il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi degli atleti in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando al alta voce il proprio atleta o peggio se mancano di rispetto all'arbitro e ai giudici. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di squalificare l'atleta.

ART.22/ L'arbitro può arrestare l'incontro indicando al tavolo della giuria di fermare il tempo quando:

- un atleta è a terra ferito oppure colto da malore;
- quando il pavimento sia troppo bagnato;
- quando il combattente esce dal luogo di gara;
- quando a un combattente è richiesto di riassetare l'uniforme
- quanto lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione.

ART.23/ In caso di incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà il medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà o non potrà continuare l'incontro nel tempo massimo di due minuti. Se entro tale tempo l'atleta trattato dal Medico non è in condizioni di riprendere il combattimento. Questi non potrà più combattere.

Quando un atleta è impossibilitato a riprendere l'incontro dopo aver subito un incidente e gli arbitri hanno nel frattempo squalificato l'avversario , questi non potrà comunque proseguire nel torneo.

Verificato l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici e assieme decideranno (a maggioranza semplice) se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o quel atleta.

### **AZIONI PROIBITE**

ART.24/ Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- a) colpire, senza controllo alcuno, di calcio e di pugno;

- b) attaccare con la testa, le ginocchia, i gomiti;
  - c) mordere e graffiare;
  - d) colpire la gola, la nuca, la parte superiore del capo;
  - e) attaccare sotto la cintura ( testicoli , pancia, cosce, ecc.);
  - f) eseguire leve articolari;
  - g) eseguire spazzate al di sopra del malleolo;
  - h) gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
  - l) venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
  - i) perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
  - l) uscire deliberatamente dal luogo di gara. 1a uscita richiamo, 2a uscita richiamo ufficiale, 3a uscita meno un punto, 4a uscita squalifica - le uscite sono conteggiate su tutta la durata dell'incontro-.
  - m) sciogliere e riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza autorizzazione dell'arbitro;
  - n) parlare durante l'incontro;
  - o) legare deliberatamente le braccia dell'avversario;
  - p) buttarsi a terra senza ragione;
  - q) non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro.
  - r) buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
  - s) girare la schiena su azione dell'avversario:
  - t) lanciare tecniche cieche (si intende per tecnica cieca una tecnica di pugno o di calcio in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti verso il bersaglio).
  - u) commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri).
- quando l'arbitro coglie una di queste azioni deve intervenire immediatamente.

ART.25/ 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 atleta e gli leverà il braccio al cielo proclamandolo "Vincitore per Abbandono".

### **GIUDIZIO DEL COMBATTIMENTO**

ART.26/ Quando il combattimento è giudicato da tre giudici, l'arbitro centrale dovrà fermare l'incontro con l'ordine di "stop" al segnale acustico di fine tempo, invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i fogli dei 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 con a fianco i combattenti, li afferrerà per i polsi, attenderà il verdetto dal tavolo della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola "Vince".





- CATEGORIA DILETTANTI PRIMA SERIE O "A"
- CATEGORIA DILETTANTI SECONDA SERIE O "B"
- CATEGORIA ESORDIENTI TERZA SERIE O "C"

(quest'ultima categoria è da considerarsi solo a livello REGIONALE)

All'inizio di ciascun anno di attività, per riottenere l'affiliazione, essi dovranno sottoporsi a visita medica di controllo effettuata presso un Centro di Medicina Sportiva ed effettuare gli esami previsti dal regolamento sanitario vigente.

ART.2/ A giudizio della Commissione Tecnica saranno declassati quegli atleti di Prima Serie che durante l'anno sportivo non abbiano svolto una adeguata attività oppure non siano più fisicamente o tecnicamente idonei per svolgere un'apprezzabile attività agonistica.

Così pure, la CTN valutando i progressi tecnici di un atleta può elevarlo alla categoria superiore.

ART.3/ I tornei di Prima Serie a livello nazionale, sono sulla distanza di tre riprese di due minuti ciascuna, con intervallo di un minuto tra un round e l'altro.

Per gli atleti di Seconda e Terza Serie gli incontri saranno sulla distanza di due riprese di 2 minuti sia per le qualificazioni che per le finali.

ART.4/ La relativa domanda di affiliazione per gli atleti di full contact agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo hanno di età dovrà essere munita di "autorizzazione" da parte di chi esercita la patria potestà. La quale dovrà essere presentata ogni volta che l'atleta parteciperà a gare federali, al momento dell'iscrizione.

ART.5/ L'atleta di full contact non può essere ammesso al combattimento se non dopo un periodo di preparazione specifica in palestra che non dovrà essere inferiore ai **12 mesi a partire dalla prima data di affiliazione. Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono, anche disciplinarmente, i Direttori Tecnici di Società e il loro Presidenti.**

I Comitati o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza affinché ciò non avvenga.

ART.6/ L'atleta di Full Contact che subisce un K.O. con perdita di coscienza per colpo al capo deve sospendere l'attività, anche di allenamento ed è fatto divieto sostenere qualsiasi incontro anche solo a livello dimostrativo, sulla base della seguente tabella:

1° K.O. - con perdita di coscienza - sospensione per mesi due

2° K.O. - con perdita di coscienza - sospensione per mesi quattro

3° K.O. - con perdita di coscienza - sospensione per mesi sei

4° K.O. - con perdita di coscienza - sospensione definitiva da ogni attività

**N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata sul passaporto sportivo dell'atleta a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto.**



ART.8/ Prima di ogni incontro (in torneo o in riunione) è d'obbligo il controllo del peso e una visita medica compiuta da un medico federale o della F.M.S.I. che visionerà le Certificazioni Sanitarie previste. Queste operazioni avverranno all'ora fissata dagli organizzatori (in sintonia con i Comitati Regionali). L'orologio del Commissario al peso farà fede al riguardo.

ART.9/ Si potrà procedere nel torneo o nella riunione solo quando il Commissario del peso e il Medico avranno dichiarato chiuse le rispettive operazioni di controllo del peso e sanitarie.

ART.10/Il controllo del peso e quello sanitario devono, di norma, avvenire **almeno** 1 ora prima lo svolgimento di tornei per atleti di Seconda/Terza Serie e di Prima Serie. Salvo diversa disposizione per esigenze tecniche organizzative.

ART.11/ Alle operazioni di controllo di peso è ammesso solo l'atleta che dovrà gareggiare e il suo allenatore (o, in sua vece, un rappresentante della società di appartenenza dell'atleta). Egli dovrà presentarsi a tale operazione vestito delle sole mutande. Se egli risultasse "fuori peso" alla prima operazione, avrà a disposizione massimo 60 minuti per rientrare nella categoria desiderata. Nel caso non vi riuscisse nemmeno dopo quei 60 minuti sarà inserito nella categoria superiore.

ART.12/ Se alle operazioni di peso entrambi gli atleti di Prima Serie "Pro" superano il limite della categoria, nessuno dei due ha facoltà di rifiutare l'incontro.

### **PROTEZIONI E BENDAGGI**

ART.13/ Tutti gli atleti di full contact, low-kick, Thai/kick di Prima/Seconda/Terza serie useranno nei "tornei" guantoni di 10 once. Nei Gala "pro", gli atleti degli sport da ring di Prima Serie dovranno usare in combattimento guantoni di 8 once nella categoria sino 67 Kg., quindi da 10 once nelle altre.

Il peso dei guantoni dovrà essere così distribuito:

Rivestimento di pelle (o similpelle) e fodere: 4 once.

Imbottitura: 5 once.

I guantoni dovranno essere di pelle (similpelle o plastica) morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, generalmente saldati ai polsi da materiale elastico protetto da pelle liscia, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di "cerotto" ma non di scotch o di altro materiale plastico.

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

ART.14/ Il bendaggio alle mani per gli atleti di full contact è obbligatorio. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5.

ART.15/ Le garze o le bende debbono fasciare il pugno ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi all'interno cartone, metallo o unguenti.

ART.16/ Il bendaggio sarà applicato negli spogliatoi e dovrà essere controllato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento.

ART.17/ Può avvenire in una riunione o torneo che l'organizzatore chieda agli atleti di presentarsi sul quadrato già con i guantoni alle mani. 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.

### **ABBIGLIAMENTO DEGLI ATLETI DI FULL CONTACT**

ART.18/ Gli atleti maschi di full contact , al momento del combattimento, devono presentarsi sul ring a torso nudo, vestendo pantaloni lunghi, il cui orlo tocchi il collo del piede, possibilmente di materiale elasticizzato che consenta libertà di movimenti. Le femmine , oltre ai pantaloni, dovranno indossare obbligatoriamente il paraseño, il paratibia, i calzari , il casco, il paradenti e possono presentarsi sul ring con una canottiera o un top. E' fatto loro divieto di usare fermagli in metallo per fermare i capelli sotto il casco.

ART.19/ I pantaloni possono essere di qualunque colore, purché siano puliti e si presentino bene. E' vietato l'uso della cintura attestante il grado dell'atleta.

### **ALTRE PROTEZIONI**

ART.20/ Sotto il pantalone, deve essere portata obbligatoriamente una conchiglia o una cintura di protezione.

ART.21/ E' fatto obbligo all'atleta di full contact portare il paratibia sotto i pantaloni, ma non deve contenere alcuna anima di metallo o di plastica. All'inizio di ciascun combattimento, l'arbitro ( o un giudice designato all'occorrenza dal Commissario di Riunione) ha l'obbligo di controllare le protezioni indossate dai combattenti prima del combattimento.

Il fullcontactista ha l'obbligo di calzare i parapiedi, purché presentino la pianta scoperta, coprano la parte superiore , laterale e posteriore del piede. Le dita non debbono fuoriuscire dai calzari. La protezione ai piedi può essere fissata con un giro di cerotto sopra la caviglia. E' d'obbligo portare il paradenti, che ogni previdente atleta avrà nel frattempo modellato ai suoi denti.

E infine è fatto obbligo agli atleti full contact di utilizzare il casco protettivo, senza parazigomi , senza visiera protettiva, e che abbia una protezione per la sommità del capo e della nuca.

ART.22/ L'atleta di Full Contact che durante un combattimento sputi volontariamente il paradenti, subisce un primo richiamo ufficiale dall'arbitro centrale che fermerà l'incontro e dopo averlo fatto lavare glielo farà rimettere. La seconda volta l'arbitro

gli toglierà un punto e la terza volta fermerà l'incontro e decreterà l'atleta perdente per K.O.T.

## **TORNEI E RIUNIONI DI FULL CONTACT**

ART.23/ Qualunque società, purché regolarmente affiliata alla FI.KB , può organizzare tornei o riunioni , Gala, di kickboxing (sono tornei le gare che presentano solo atleti di SECONDA e PRIMA SERIE - mentre sono Riunioni o Gala quelle in cui gli atleti che gareggiano sono invitati allo scopo dal promotore. In entrambi i casi, le società organizzatrici necessitano del Nulla-Osta federale.

ART.24/ La richiesta di NULLA OSTA deve essere inoltrata al Presidente Federale almeno un mese e mezzo prima dell'effettuazione della manifestazione. Ciò vale per qualunque tipo di gara a livello nazionale e interregionale.

ART.25/ Per gare a carattere regionale invece la Società che desidera promuoverle dovrà rivolgersi al Comitato o Commissario di Regione di appartenenza, analogamente, almeno un mese e mezzo prima dell'effettuazione, il quale a sua volta la inoltrerà per conoscenza alla Presidenza Nazionale.

ART.26/ Chi intende promuovere una qualunque gara, dovrà dare, nella domanda per ottenere il NULLA OSTA, tutte le informazioni riguardanti la gara (rimborsi spese per gli atleti di full, data e luogo di svolgimento, ora del peso e della visita medica, inizio gare).

ART.27/ A NULLA OSTA concesso (in riferimento a gare di carattere nazionale o interregionale), spetterà alla Segreteria Federale il compito di pubblicizzare l'avvenimento a tutti gli associati, di designare il Responsabile della gara, di indicare gli arbitri e i giudici della stessa.

ART.28/ Una volta chiuse le operazioni di peso e di controllo medico, nessun altro atleta potrà essere inserito nei tabelloni di gara.

ART.29/ Al termine delle operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giurati di quel torneo.

ART.30/ Ogni eventuale contestazione relativa all'ammissione o alla esclusione di questo o quel concorrente deve essere fatta dagli interessati immediatamente con reclamo in forma scritta. Le autorità preposte decideranno inappellabilmente. Una volta chiuse le operazioni di sorteggio, non sono ammessi reclami.

ART.31/ E' concesso all'organizzatore la scelta della successione degli incontri, ma generalmente esse dovranno partire dalla categorie più numerose per dar modo agli atleti di full contact di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

ART.32/ Nei tornei di full contact tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

ART.33/ Passa ovviamente il turno l'atleta che batte l'avversario (per K.O., per K.O.T. , ai punti, per abbandono ecc.) al termine delle riprese previste di due minuti ciascuna. Vi può essere vittoria anche per forfait dell'avversario. In questo caso il vincitore deve comunque presentarsi sul ring in tenuta da combattimento. Gli

incontri sono giudicati da tre giudici che siedono su tre lati diversi del ring i quali, in caso di parità, dovranno obbligatoriamente esprimere la propria preferenza sui rispettivi cartellini.

ART.34/ Nei tornei di full contact dovranno essere presenti almeno due rappresentanti della C.T.N. perché possano valutare gli atleti partecipanti e far rispettare tutte le regole federali, nonché verificare che tutti gli atleti consegnino il Passaporto Sportivo (contenente le certificazioni mediche valide per l'anno in corso) al tavolo della Giuria prima di salire sul ring.

ART.35/ Le iscrizioni (nonché il peso) ai tornei di full contact si fanno direttamente sul luogo di gara, presentando il Pass provvisto di fotografia annullata con il timbro della società di appartenenza e debitamente rinnovato e pagando ai Responsabili la quota d'iscrizione alla gara. Inoltre il passaporto sportivo deve essere presentato al tavolo della giuria prima di ogni incontro.

ART.36/ Gli atleti partecipanti possono portare sull'accappatoio o sui pantaloni scritte pubblicitarie unitamente al nome della società di appartenenza.

### **RESPONSABILITÀ'**

Art.37/ La F.I.KB non si assume alcuna responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possano occorrere agli atleti di full contact prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

### **CAMPIONATI D'ITALIA**

ART.38/ Per la conquista del Titolo di Campione d'Italia per le classi Seconda Serie e Prima Serie sono previste prove di selezione regionali e interregionali ( centro-nord e centro-sud) che danno diritto di accesso alla fase finale. Il numero di queste prove e le modalità di esecuzione è fissato dalla C.T.N. Il Titolo di campione d'Italia spetta diritto a quegli atleti che, passati attraverso le selezioni regionali e interregionali , si aggiudicano poi la prova finale nelle rispettive categorie.

### **PASSAGGIO DI CLASSE SUPERIORE**

Gli atleti di seconda serie che risultano in classifica (graduatoria ottenuta sulle fasi nazionali a torneo) al primo e al secondo posto passano di diritto alla classe superiore Prima Serie.

### **PRIMA SERIE PRO**

Tutti gli atleti di Prima Serie ( o A) sono ammessi d diritto anche nella Serie "Pro" o di " élite" che, oltre a concorrere alla formazione delle squadre azzurre che difendono i nostri colori in Campionati d'Europa e del Mondo WAKO, hanno la possibilità di giocarsi i Titoli di Campione d'Italia in ciascuna categoria di peso. I titoli possono essere messi in palio:

- dalla Presidenza Nazionale quando il titolo è vacante;
- a seguito di una sfida regolarmente inoltrata alla Presidenza Nazionale da uno sfidante o dalla sua società di appartenenza;

- dal Campione stesso, previo NULLA OSTA FEDERALE

ART.39/ Per partecipare a competizioni per i titoli italiano e ai tornei nazionali è necessario:

- essere cittadino italiano oppure stranieri che abbiano ottenuto la cittadinanza italiana;
- essere cittadino straniero ma con domicilio in Italia;
- essere “oriundo” ossia uno dei genitori nati in Italia;
- risultare inserito nelle graduatorie stilate dalla C.T.N.

ART.40/ Lo sfidante ufficiale del Campione d'Italia Prima Serie Pro è designato dalla Federazione in base alla graduatoria nazionale di ciascuna categoria (compilata dalla C.T.N.). Lo sfidante dev'essere incluso almeno tra i primi dieci atleti in classifica in quella categoria. La data e il luogo dell'incontro con lo sfidante è fissato dalla Federazione e il Campione d'Italia non può rifiutare l'incontro (sempre che non vi siano comprovate cause di forza maggiore), pena la revoca del titolo.

ART.41/ La C.T.N. potrà indire delle competizioni che prevedano incontri di selezione per designare lo sfidante ufficiale per la disputa di un titolo italiano pro.

ART.42/ Fissata una data ed un luogo per la disputa di un titolo italiano pro, esso non potrà essere rinviato a meno che entrambi gli interessati (campione e sfidante) siano d'accordo per un altro luogo ed un'altra data.

ART.43/ Gli incontri di Campionato Italiano Pro dovranno avere luogo sul territorio nazionale.

ART.44/ Una volta concluso l'incontro di campionato, è vietato per i due atleti (campione e sfidante) sostenere incontri per un periodo minimo di 3 settimane.

Così pure, è consentito che il Campione d'Italia Pro metta volontariamente in palio il proprio titolo non prima di 3 settimane dall'ultimo incontro.

#### **REGOLA PER GLI ATLETI DI PRIMA SERIE**

ART.45/Gli atleti di PRIMA SERIE hanno il diritto di battersi per i titoli italiani PRO. A tale scopo vengono introdotte le medesime categorie di peso della Wako-Pro. Tutti gli incontri per i titoli PRO, saranno sulla distanza di 7 riprese di 2 minuti.

Tali categorie sono :

#### **UOMINI**

KG.-52,700 -54,500 -56,400 -58,200 -60 -62,300 -64,500 66,800 -69,100 -71,800  
-75 - 78,100

-81,400 -85,100 -88,600 -94,100 +94,20

## **DECADENZA DAL TITOLO PRIMA SERIE PRO**

ART.46/Cessa di essere Campione d'Italia Pro:

il campione battuto in combattimento a seguito di regolare sfida per il titolo;

il campione che alle operazioni di peso, superi i limiti della categoria nella prima come nella seconda pesatura;

il campione che non si presenti al peso o sul quadrato il giorno fissato per l'incontro;

il campione che si rifiuta di combattere perché non accetta i giudici e l'arbitro designato dalla F.I.KB;

- il campione che venga espulso dalla F.I.KB ;
- il campione che abbia messo in palio il titolo al di fuori del controllo della F.I.KB;
- il campione che non difende il titolo nei termini indicati dalla F.I.KB;
- il campione che per malattie o per incidenti d'altra natura non possa svolgere attività agonistica;
- il campione che, per gravi motivi comprovati, venga privato del titolo dalla F.I.KB.

ART.47/ Il campione chiamato a prestare servizio militare decade dal titolo di campione nel caso non sia in condizioni di difendere il titolo entro i termini e i tempi previsti.

Appena congedato, avrà però il diritto di essere il primo sfidante ufficiale del campione in carica.

ART.48/ Un atleta di PRIMA SERIE in possesso del titolo italiano che si batte per un titolo europeo, intercontinentale o mondiale dovrà automaticamente lasciare VACANTE il titolo italiano.

ART.49/ I campioni d'Italia hanno diritto a sfidare i campioni d'Europa e del Mondo delle rispettive categorie.

Le sfide vanno inoltrate alla federazione italiana che le inoltrerà a quella europea e mondiale.

## **CRITERI DI SELEZIONE**

Il criterio di selezione ( fissato dalla C.T.N. di anno in anno) delle squadre azzurre di full è fissato su prove a Torneo riservate agli atleti di Prima Serie.

# REGOLAMENTO DELLE RIUNIONI DEL QUADRATO

## NORME GENERALI

ART.1/ Costituisce riunione di full contact una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche e televisive.

ART.2/ Tutte le riunioni di full contact debbono essere preventivamente autorizzate ed approvate mediante Nulla-Osta dalla presidenza della F.I.KB .

## L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI

ART.3/ L'organizzazione 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 di full contact, le loro Società Sportive e le Autorità Federali.

L'organizzatore deve pertanto garantire durante tutto il corso della riunione un adeguato servizio delle forze dell'ordine. Inoltre ha l'obbligo di mettere a disposizione della Federazione i posti e i biglietti d'ingresso che gli saranno richiesti.

ART.4/ L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale o al Commissario di Riunione una descrizione completa degli impianti (ove sono gli spogliatoi, ove sarà posto il ring ecc.).

In proposito egli è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Comitato Regionale e dal Commissario di Riunione per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento della gara.

ART.5/ L'Organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una bilancia (preferibilmente tipo "bascula");
- il ring e gli altri materiali necessari;
- un gong e un cronometro;
- i guanti e i calzari con cui si batteranno solo gli atleti di Prima Serie Pro ( quindi solo in riunioni e non nei tornei) ;
- assicurare la presenza di un medico della C.M. federale o della F.M.S.I. e di un'ambulanza con relativo personale di soccorso durante tutta la riunione;
- un tavolo sufficientemente ampio per il cronometrista, lo speaker e il Commissario di Riunione e il medico di servizio;
- posti adeguati per gli arbitri e i giudici della gara;
- acqua sufficiente agli angoli dei contendenti.

## **IL QUADRATO**

ART.6/ Il ring è una superficie di legno, un quadrato chiuso da quattro corde tese tra quattro pali equidistanti. La superficie dovrà essere perfettamente piana, di legno duro, ricoperto da feltro o da materiale plastico (materassina) e da un telo teso fino alle estremità dei bordi.

Le corde dovranno essere almeno tre (preferibilmente 4) per ogni lato del quadrato e "tirate" da tiranti collegati ai pali.

Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano.

Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Devono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse e per ogni lato.

I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o in altra lega.

ART.7/ Nelle riunioni di full contact è fatto d'obbligo l'uso di un ring del tutto simile per dimensioni e conformazione a quello in uso nel pugilato e omologato.

ART.8/ Ogni ring dovrà essere munito di due sgabelli, posti l'uno di fronte all'altro (angolo rosso e angolo blu), di due sputacchiere o di apparecchiature analoghe, di due bottiglie di plastica di acqua naturale e due secchi.

ART.9/ Scelto un lato del quadrato di fronte al quale sarà posto il tavolo a cui siederanno 1 speaker, il Commissario di Riunione, il cronometrista e il Medico di servizio, al centro degli altri tre lati dovranno essere posti dei tavolini a cui siederanno i tre giudici che dovranno giudicare l'incontro. E consigliabile situare i giudici lontano dal pubblico, preferibilmente (da esso) protetti da transenne.

## **SVOLGIMENTO DELLE RIUNIONI DI FULL CONTACT**

COMPITI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI SERVIZIO DEGLI ATLETI E DEI SECONDI

### **GLI UFFICIALI DI SERVIZIO**

ART.1/ Prestano servizio nelle riunioni di full contact:

- Il Commissario di Riunione;
- Gli arbitri e i giudici designati;
- Il medico di servizio;
- Il cronometrista;
- Lo speaker.

### **COMMISSARIO DI RIUNIONE**

ART.2/ Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato e risponde del suo operato direttamente al C.N.Federale. E' l'unica persona che può dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. Tutti sono tenuti

ad uniformarsi alle sue disposizioni, impartite secondo le norme del presente regolamento.

Il Commissario di Riunione è designato direttamente dal Presidente Federale e scelto tra i dirigenti centrali o periferici della federazione, o tra i membri della C.N.A.

ART.3/ Il Commissario di Riunione dovrà trovarsi con buon anticipo sul luogo di gara. E' suo compito essere perfettamente al corrente delle modalità di svolgimento della manifestazione. Dovrà controllare tutte le attività preliminari della riunione in modo che essa si svolga secondo le norme del presente regolamento, come:

- Controllo delle bilance;
- Ispezione del ring;
- Presenza arbitri e giudici designati per quella riunione;
- Assistere alle operazioni di peso;
- Controllare che gli atleti e i loro secondi siano abbigliati in modo appropriato;
- Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono alla riunione;
- Controllo delle protezioni occorrenti agli atleti della riunione;

Durante lo svolgimento della riunione, è sua facoltà allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo. Occorrendo, potrà chiedere l'intervento della forza pubblica.

Redigere, in maniera sintetica ma circostanziata, il rapporto finale della riunione.

Controllare che vi sia la presenza di un adeguato servizio d'ordine, di personale medico e che vi sia la presenza di una ambulanza per tutta la durata del torneo.

ART.4/ Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale. Salvo casi eccezionali, il C.R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

## **IL CRONOMETRISTA**

ART.5/ Prende posto al Tavolo del Commissario di Riunione. E' suo compito controllare la durata delle riprese e degli intervalli secondo le seguenti norme:

Il cronometrista darà inizio alla prima ripresa in contemporanea all'ordine di "combattimento" dato dall'arbitro centrale. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani e dicendo "tempo".

Prima dell'inizio di ogni ripresa il cronometrista comunicherà per mezzo dello speaker l'ordine di sgomberare il quadrato con la frase "fuori i secondi" pronunciata dieci secondi prima dell'inizio della ripresa;

Il numero d'ordine della ripresa dando il segnale di inizio con il gong.

Dando, sempre mediante gong, il segnale di fine ripresa.

## **LO SPEAKER**

ART.6/ Prende posto al tavolo del C. di R. ed è alle sue dirette dipendenze. Egli ha il compito di rendere noto al pubblico con chiarezza e concisione, le comunicazioni che il C. di R. riterrà opportune. Provvederà direttamente ad annunciare lo sgombero del quadrato quando gli sarà segnalato dal cronometrista il numero d'ordine della ripresa.

## **GLI ARBITRI E I GIUDICI**

ART.7/ L'arbitro, finché non è salito sul quadrato per dirigere l'incontro, è alle dipendenze del C. di R. e non ha facoltà di allontanarsi senza averne avuto l'autorizzazione.

Egli deve presentarsi vestito della divisa stabilita in modo da essere in grado di adempiere senza ritardo ai suoi compiti.

Le sopraccitate regole valgono anche per i giudici.

ART.8/ L'arbitro e i giudici, nell'esercizio delle loro funzioni, sono autonomi e non possono ricevere ordini e direttive da chicchessia, salvo che dal C. di R. o dal responsabile degli arbitri di quel quadrato ( nei tornei) che hanno la facoltà, negli intervalli, di richiamarli qualora se ne presentasse la necessità - al rispetto delle norme federali. L'arbitro centrale dovrà essere sempre il primo a salire sul ring e l'ultimo a scendere.

ART.9/ Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati ad indossare la divisa federale adottata consistente in camicia bianca con logo Wako, giacca blu, pantaloni grigi,- papillon , se trattasi di arbitro centrale - cravatta o papillon Wako , se trattasi di giudice. L'arbitro centrale ,al momento di salire sul ring, si toglierà la giacca restando in camicia a maniche corte.

L'arbitro centrale non potrà portare occhiali in qualunque tipo di gara F.I.KB

ART.10/ L'arbitro centrale, quando un atleta subisce un Knock-down (atterramento) e rimane esanime, deve immediatamente togliergli il paradenti di bocca e chiamare prontamente il medico di servizio per gli interventi del caso senza provvedere al conteggio regolamentare. Successivamente deve decretare vincente l'atleta in piedi.

ART.11/ Sia l'arbitro centrale che il giudice non possono abbandonare il quadrato di gara se non autorizzati dal Commissario di Riunione.

## **IL FULLCONTACTISTA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA**

ART.12/ L'atleta di full 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 sul quadrato, gli è consentito di conferire soltanto con i suoi

secondi a bassa voce durante gli intervalli. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

ART.13/ Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli solo consentito, quando lo intenda, pronunciare solo la parola "abbandono".

Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni.

Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, 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 e si recherà all'angolo opposto per stringere la mano ai secondi dell'avversario..

E' vietata la stretta di mano tra i due atleti durante le riprese o gli intervalli.

ART.14/ Gli atleti di full contact si presenteranno sul quadrato in perfetta tenuta di gara , che consiste in:

- Pantaloni lunghi, possibilmente elasticizzati, con l'orlo che tocca il collo del piede;
- Conchiglia o cintura protettiva indossata sotto i pantaloni;
- Bendaggio alle mani secondo quanto stabilito dal presente regolamento;
- Torso nudo, deterso da acqua o unguenti (così come il volto);
- Guanti, calzari e paratibia, regolamentari;
- Paradenti;
- Casco protettivo.

Le donne indosseranno apposito paraseno sotto la maglietta o la canottiera o top.

ARTI.15/ E' consentito agli atleti di vestire accappatoi con scritte pubblicitarie, che possono apparire anche sui pantaloni, per la lunghezza del pantalone stesso , purché non superino i 10 cm. di diametro.

ART.16/ E' vietato agli atleti di full contact l'uso di qualsiasi altro indumento, oltre quelli indicati, così come è vietato portare anelli, orologi, catenine, orecchini, spille o altri accessori che possano provocare danni a sé e all'avversario.

## **I SECONDI DEL COMBATTENTE**

ART.17/ I combattenti hanno il diritto di farsi seguire all'angolo da due secondi.

I secondi all'angolo di un combattente devono obbligatoriamente vestire una tuta ginnica e scarpe in sintonia, pena l'allontanamento dal ring.

All'angolo non possono stare più di due assistenti che possono dare suggerimenti ai loro atleti durante il combattimento, ma senza urlare o sbraitare pena il richiamo da parte dell'arbitro centrale. Possono altresì parlare all'atleta assistito durante gli intervalli tra una ripresa e l'altra. Un assistente durante gli intervalli può entrare nel ring e l'altro dovrà restare fuori, sul bordo.

ART.18/ I secondi all'ordine di "fuori i secondi" debbono scendere dal ring prontamente e sedersi in prossimità dell'angolo loro assegnato in modo da non impedire al pubblico la piena visibilità dell'incontro. Dovranno, nel frattempo, sgomberare il ring di tutti gli accessori (secchio, bottiglia, ecc.). Durante l'intervallo, i secondi hanno la facoltà di salire sul ring per assistere il loro atleta.

ART.19/ I secondi sono tenuti a rispettare ed applicare rigorosamente le norme federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal C. di R.

ART.20/ E' d'obbligo per i secondi assistere il loro atleta negli spogliatoi prima e dopo l'incontro. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Debbono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie; astenersi da ogni commento circa l'operato dell'arbitro e dei giudici, evitando ogni discussione al riguardo (pena il loro deferimento alla Commissione Disciplinare).

ART.21/ Durante lo svolgimento delle riprese, i secondi sono tenuti a seguire il combattimento suggerendo tecniche e strategie ai loro assistiti, ma in maniera civile. I secondi che contravvengono alle predette norme, possono essere richiamati dall'arbitro centrale o dal C. di R., ammoniti o allontanati dall'angolo anche per tutta la durata della riunione. L'arbitro può inoltre pronunciare la squalifica del combattente per gravi infrazioni compiute dai suoi secondi.

ART.22/ Uno dei secondi è autorizzato a gettare la spugna all'interno del ring qualora si accorga che il suo combattente non è in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

## **L'INCONTRO DI FULL CONTACT E LE SUE REGOLE**

ART.1/ L'arbitro federale o il C. di R. controllerà negli spogliatoi o direttamente sul ring in caso di torneo il bendaggio degli atleti prima dell'incontro, in particolare modo allorquando è richiesto agli atleti di salire sul ring con le protezioni già indossate.

ART.2/ L'arbitro salirà per primo sul quadrato, poi i contendenti con i rispettivi secondi che dovranno salutarlo. Indi essi occuperanno gli angoli assegnati. Il primo chiamato andrà all'angolo rosso il secondo chiamato occuperà l'angolo blu.

Se uno dei combattenti tardasse a salire, lo speaker dovrà chiamarlo sul ring e trascorsi 2 minuti dalla chiamata, egli sarà dato perdente per "forfait".

ART.3/ Prima di cominciare la gara, salvo disposizioni diverse che dovranno essere impartite dal C.di R., l'arbitro dovrà procedere alle seguenti operazioni:

controllo della tenuta degli atleti accertandosi che siano muniti della divisa e delle protezioni previste dai regolamenti vigenti;

controllo della regolarità dei bendaggi;

convocare al centro del quadrato i due contendenti che dovranno essere completamente abbigliati per l'incontro (guanti, calzari, paradenti, paratibia e caschetto) ed impartire loro gli avvertimenti del caso; soprattutto dovrà informare gli atleti che sarà inflessibile in caso di irregolarità nella condotta della gara;

invitare i contendenti a toccarsi i guanti in segno di saluto ed a tornare al proprio angolo;

accertarsi che il ring sia perfettamente regolare e che, ai "fuori secondi" pronunciato dallo speaker, sullo stesso non rimangano bottiglie, sgabelli o altro e che soprattutto i secondi siano effettivamente discesi dal ring;

a inizio di ripresa invitare gli atleti al centro del ring, richiamare l'attenzione dei giudici e del cronometrista e dare inizio all'incontro con l'ordine di "combattimento".

#### **PARTI DEL CORPO USATE PER COLPIRE NEL FULL CONTACT**

ART.4/ Nel full contact si usano i calci e i pugni. Con gli arti inferiori è valido colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede e con il tallone. Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi nella loro parte frontale (ossa metacarpiche) e dorsale.

ART.5/ Con le anzidette parti del corpo, è valido colpire solo la parte frontale e laterale del corpo dalla cintola in su e lo stesso per il capo.

#### **AZIONI PROIBITE**

ART.6/ Non è valido indirizzare i colpi sotto la cintura, verso le articolazioni delle gambe o delle braccia, alla nuca e al di sopra del capo.

In particolare:

- non è valido colpire con il dorso della mano in rotazione all'indietro;
- non è valido colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano, nonché con la testa, le ginocchia, i gomiti, le spalle e gli avambracci;
- non è valido colpire di pugno facendo una rotazione;
- non è valido colpire l'avversario a terra;
- colpire di striscio con l'intento di tagliare o danneggiare;
- colpire alle spalle e ai reni (quest'ultima azione non sarà ritenuta fallo se l'avversario, durante l'azione d'attacco, in qualche modo ruota su sé stesso e quindi subisce il colpo per colpa sua);

- non è valido eseguire proiezioni , mentre sono valide le spazzate basse (attacco al malleolo)
- non sono consentite leve articolari di nessun tipo.

ART.7/ Non è valido (e costituisce fallo):

- trattenere le braccia dell'avversario, legarlo, impedendogli di combattere;
- spingere l'avversario indietro con le mani, le spalle e la testa;
- adottare una condotta di gara pericolosa come tenere la testa troppo bassa e in avanti;
- mettere le mani sul viso dell'avversario, la testa sotto il mento nei corpo a corpo;
- sfruttare l'elasticità delle corde per colpire l'avversario, ossia abbandonarsi su di esse, prendere slancio e colpire;
- aggrapparsi alle corde e colpire;
- non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini;
- adottare una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo ecc.

Non compie fallo l'atleta che a ciò è indotto dalla necessità di difendersi dall'azione fallosa dell'avversario.

In ciascuno di questi casi, l'arbitro dovrà valutare prontamente la situazione e adottare i provvedimenti del caso (ammonizione semplice, richiamo ufficiale, penalizzazione e squalifica).

ART.8/ Quando i due contendenti sono legati l'uno all'altro e si trovano in fase di "clinch", l'arbitro deve intervenire prontamente e dare l'ordine di "break" - separarsi -. Nel caso i contendenti ricorressero al "clinch" troppo frequentemente, dovrà richiamarli o, dopo averli verbalmente richiamati più volte, addirittura penalizzarli.

ART.9/ L'arbitro deve fermare subito l'incontro quando:

- Uno dei due contendenti trovasi con parte del corpo al di fuori delle corde;
- Quando uno di essi è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato;
- Quando uno dei due contendenti si volta volontariamente dando la schiena;
- Quando uno di essi, colpito violentemente, non è in grado di continuare il combattimento;
- Ogni qualvolta, pur essendo in piedi, uno dei due contendenti mostra segni evidenti di impotenza, o è troppo stanco, o incapace di difendersi;

- Quando uno di essi è abbandonato sulle corde o appoggiato ad esse incapace di difendersi;
- Ogni qualvolta riterrà che uno dei contendenti non è in grado di continuare il combattimento, l'arbitro fermerà l'incontro, invierà l'avversario in un angolo neutro, e dovrà procedere immediatamente al conteggio.

L'arbitro ha l'obbligo di contare sino a "otto" secondi, anche quando , mentre sta iniziando a contare, suona il gong. Nel frattempo l'atleta contato gli indicherà di voler continuare sollevando le braccia. E' facoltà dell'arbitro d'arrestare uno dei contendenti se questi, a suo giudizio, non è in grado di continuare a combattere;

Quando uno dei due combattenti sanguina troppo o ha delle ferite (in questo caso l'arbitro centrale deve fermare l'incontro e chiedere l'intervento del medico. Solo al medico spetta il diritto di stabilire se un atleta è in grado o meno di continuare l'incontro).

Quando un combattente è ferito, l'arbitro ferma l'incontro e gli concede massimo 2 minuti di tempo (in modo che il medico e i secondi possano intervenire) per tornare al combattimento;

Se il sangue di uno dei due non si può arrestare nel tempo concesso, l'arbitro fermerà definitivamente l'incontro e darà la vittoria all'avversario, che sarà dichiarato vincente "per intervento medico".

Negli incontri Pro di Full Contact, quando un atleta che subisce un incidente fortuito (cioè non voluto) prima del termine della seconda ripresa e il Medico dichiara che lo stesso non può più combattere, l'arbitro, dopo consultazione con i giudici, dichiara il "NO-CONTEST".

GLI ATLETI DI FULL CONTACT , SONO CHIAMATI A RISPETTARE LA REGOLA CHE PREVEDE DI LANCIARE ALMENO 6 ( SEI ) CALCI A RIPRESA. Questa regola è estesa a tutti gli sport da ring della F.I.KB. Implica l'uso di due giudici che hanno il solo scopo di contare i calci di ciascun atleta. Un calcio è valido quando risulta evidente che chi lo lancia ha l'intenzione di colpire l'avversario. Il calcio dev'essere lanciato con velocità, forza, dinamismo, determinazione. Non necessariamente esso dovrà andare a bersaglio, in quanto l'avversario può nel frattempo averlo bloccato, o schivato o deviato. Il giudice dovrà comunque tener conto di almeno 6 calci a ripresa. Normalmente si utilizzano dei numeri visibili a ciascun angolo. Terminata la prima ripresa, nel caso uno dei contendenti non abbia lanciato il numero sufficiente di calci, vedrà l'arbitro centrale andare all'angolo dell'interessato e informarlo che dovrà recuperare i calci mancanti nella ripresa successiva. Qualora si verifichi ancora il fallo, ossia l'atleta non abbia rispettato il numero minimo di calci richiesti, l'arbitro centrale indicherà chiaramente ai giudici di togliere 1 punto dal cartellino di quel atleta prima che si cominci la terza ripresa. Qualora l'atleta non soddisfi nuovamente il numero minimo di calci previsti, subirà un altro punto di penalità al termine dell'ultima ripresa.

## **POTERI DELL'ARBITRO E DIREZIONE DELL'INCONTRO**

ART.10/ La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole dello sport del full contact. Non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.

Durante lo svolgimento dell'incontro, farà uso degli ordini , "break" , "combattere" o "fight- a livello internazionale-" e "stop":

Break per far sì che i contendenti si separino, facciano un passo indietro e riprendano a combattere;

Combattere! o Fight ! per far riprendere o cominciare il combattimento;

Stop perché interrompano,in qualunque momento,la loro azione

ART.11/ L'arbitro ha facoltà di richiamare o squalificare i contendenti; richiamare o allontanare i secondi dei combattenti. Ha facoltà di sospendere l'incontro quando la condotta del pubblico pregiudichi il regolare svolgimento della gara. Può arrestare il combattimento qualora una benda o una protezione risulti fuori posto.

ART.12/ L'arbitro in caso di fallo o quando uno o entrambi gli atleti siano rei di colpi proibiti può avvertirli verbalmente, ammonirli ufficialmente, penalizzarli di 1 punto o squalificarli, sulla base dell'entità del fallo. Se trattasi di avvertimento l'arbitro non deve fermare l'incontro. L'avvertimento può essere comunicato anche quando l'atleta è al suo angolo durante l'intervallo. In caso di richiami ufficiali: essi sono cumulabili e non possono essere più di 3 nell'arco dell'incontro.Al terzo richiamo ufficiale sarà automaticamente squalificato l'atleta che li ha commessi .

Quando l'arbitro deve fare un'ammonizione ufficiale ferma l'incontro con la parola "stop" , ferma il tempo rivolgendosi al tavolo del cronometrista, richiama quindi l'attenzione dei giudici comunicando verbalmente le parole "richiamo ufficiale" e segnalando l'atleta che ha commesso il fallo. Stessa procedura se vuole penalizzare l'atleta di un punto deve fermare l'incontro, fermare il tempo di gara e segnalare ai giudici "meno un punto" ricorrendo a segni convenzionali (in modo che anche il pubblico capisca ciò che sta avvenendo). L'intervento dell'arbitro dovrà essere tempestivo.

ART.13/ L'arbitro potrà adottare uno dei sopraddetti provvedimenti a seconda della gravità del fallo. Nel caso di "squalifica" di questo o quel atleta, egli deve chiedere il parere ai colleghi giudici.

ART.14/ Quando i due contendenti sono in fase di clinch, l'arbitro dovrà portarsi nelle loro vicinanze e dare l'ordine di "break" battendo nel contempo leggermente una mano sulla spalla di uno o di entrambi .

Gli atleti dovranno indietreggiare di un passo a questo ordine. L'arbitro non deve mai passare tra i contendenti.

ART.15/ Appena uno dei contendenti è atterrato per un colpo dell'avversario, l'arbitro, fatto andare in un angolo neutro l'atleta in piedi, dovrà dare inizio al conteggio che comunque dovrà essere cadenzato ad intervalli di 1 secondo, sino al conto di 8. Nel caso in cui l'atleta rialzandosi non alzi le braccia in segno di voler riprendere il combattimento, l'arbitro dovrà continuare il conteggio sino al numero di 10 dopo di che decreterà il "fuori combattimento" o "K.O."

ART.16/ Se suona il gong (per fine ripresa) durante il conteggio, l'arbitro dovrà continuarlo e non permettere ai secondi del combattente in difficoltà di intervenire.

ART.17/ Un arbitro può decretare il K.O. anche prima del conteggio definitivo se percepisce che l'atleta ha bisogno di pronte cure.

ART.18/ Negli incontri di classe Seconda Serie e Prima Serie (a torneo) se uno dei due combattenti subisce tre atterramenti, qualunque siano il numero delle riprese, l'atleta interessato viene fermato e rinviato al suo angolo e viene decretato il K.O. Per gli incontri "pro" solo se un atleta realizza 3 conteggi nel corso di una ripresa sarà decretato il K.O. automaticamente

ART.19/ Se entrambi gli atleti dovessero cadere contemporaneamente al tappeto ed entrambi rimangono al tappeto fino al 10° secondo di conteggio, la vittoria sarà data sulla somma delle precedenti riprese, chi ha realizzato il punteggio superiore sarà il vincitore.

ART.20/ Terminato l'incontro, l'arbitro invierà i contendenti ai rispettivi angoli, attenderà che i giudici abbiano compilato i loro giudizi sugli appositi cartellini, li raccoglierà da ciascun giudice, e dopo aver controllato che siano debitamente firmati li consegnerà al tavolo della giuria. Spetterà al C.di R. controllare che i conteggi siano corretti e decretare la vittoria finale che sarà letta dallo speaker.

ART.21/ Prima della lettura del verdetto, l'arbitro dovrà portarsi al centro del quadrato rivolto verso il tavolo del C. di R. tenendo i due contendenti in fianco a sé per gli avambracci. Alla lettura del verdetto, dovrà alzare il braccio al vincitore e pronunciare la parola "vince". Indi far stringere la mano ai due atleti.

L'arbitro di full contact non interviene nell'assegnazione della vittoria a meno che non si realizzi una necessità tecnico-organizzativa che richiede anche il suo intervento decisionale (Es. penuria di giudici) in tal caso viene sempre autorizzato dal C. di R.

## **GIUDIZIO DEL COMBATTIMENTO**

ART.22/ La vittoria è decretata al termine di ogni incontro da 3 giudici che siederanno ognuno al centro del lato del ring. Al termine di ogni ripresa, ogni giudice dovrà decretare la vittoria (di quel round) assegnando 10 punti al miglior atleta e 9 o 8 punti all'avversario (a seconda del divario, riscontrato in quel round). La ripresa viene considerata pari (ed entrambi totalizzeranno 10 punti ciascuno) solo quando risulti che i due hanno messo a segno lo stesso numero di colpi. Ogni giudice deve obbligatoriamente segnare i colpi che ha visto, utilizzando il retro del suo cartellino.

Anche un solo colpo più o meno risultante dalla sua contabilità, determinerà la vittoria di quel round a questo o quel atleta.

I giudici dovranno giudicare ogni ripresa sulla base della validità delle tecniche che devono essere centrate a bersaglio, corrette, dinamiche, veloci e precise. Inoltre il giudice deve tenere conto della difesa se attiva o passiva, delle parate, delle schivate e dell'attacco (se composto o scomposto) individualizzando così la superiorità di uno o dell'altro atleta.

Al termine delle 2/3 riprese, il giudice dovrà sommare i punti totalizzati dai due contendenti, e l'atleta che avrà più punti, risulterà il vincitore.

In caso di parità, nei tornei c'è l'obbligo della "preferenza". Il giudice dovrà indicare l'atleta che comunque a suo giudizio sarà risultato vincitore, sulla base dei criteri che sono indicati su ogni cartellino: numero di calci messi a segno, determinazione, condizione psico-fisica finale, miglior tecnica, miglior strategia ecc.

## **IL VERDETTO**

ART.23/ L'incontro di full contact può finire:

- Ai punti, ossia quando entrambi i contendenti finiscono in piedi il combattimento;
- Per abbandono di uno dei due (o perché la parola "abbandono" viene pronunciata da uno dei due, oppure perché da uno degli angoli è volato l'asciugamano);
- Per "fuori combattimento" o "K.O." quando uno dei due è stato contato fino a 10 e non ha dato segni di poter o voler riprendere il combattimento;
- Per K.O.T. ( o RSC) quando l'arbitro interviene per sospendere l'incontro vista la manifestata inferiorità di uno dei due.
- Per intervento medico, quando il medico federale o di servizio dichiara che uno dei due è impossibilitato a continuare perché ferito.
- Per squalifica di uno dei due per fallo grave commesso a danno dell'altro;
- Nel caso in cui l'incontro finisca in parità, il giudice dovrà assegnare la vittoria per preferenza, cioè dovrà segnare il punteggio totale di parità e sotto dovrà segnare con un uno il vincente e con un zero il perdente. Se vi è un titolo in palio dove i due contendenti sono rispettivamente detentore e sfidante il match rimarrà pari e il Campione conserverà il titolo.

## LOW-KICK

L'atleta di low kick combatte in pubblico gare per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro. Con il tesseramento F.I.KB gli atleti accettano in toto lo Statuto e Regolamenti della Federazioni. Essi si impegnano altresì (su richiesta della Federazione) a mettersi a disposizione della stessa per effettuare gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

L'atleta di low-kick è "dilettante" .

ART.1/ Definizione: La low kick è una forma di combattimento che utilizza tutte le tecniche del full contact alle quali si aggiunge la possibilità di usare la tibia nel calciare in ogni parte del corpo consentito e di attaccare le cosce dell'avversario in ogni loro parte. E' bene precisare che la coscia dell'avversario può essere colpita in ogni sua parte, ma solo con calci circolari tirati col collo del piede o con la tibia. Ossia è vietato attaccare la coscia con calci frontali o laterali o con qualunque altro tipo di calcio.

E' assolutamente vietato attaccare l'articolazione del ginocchio.

L'abbigliamento dell'atleta di low-kick differisce da quello del fullcontactista, poiché ha l'obbligo dell'uso del pantalone corto o shorts . Allo stesso tempo, questi utilizza le stesse protezioni come da regolamento .

Fa eccezione l'atleta "pro" di low kick che non può utilizzare casco , paratibia e protezioni ai piedi. Egli può utilizzare una cavigliera elastica a protezione dell'articolazione .

ART.2/ Per le regole di Low-kick, vale quanto detto per il regolamento di Full Contact. Si rimanda pertanto il lettore ai precedenti paragrafi.

## THAI/KICKBOXING

L'atleta di Thai/kick combatte in pubblico gare per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro. Con il tesseramento F.I.KB gli atleti accettano in toto lo Statuto e Regolamenti della Federazioni. Essi si impegnano altresì (su richiesta della Federazione) a mettersi a disposizione della stessa per effettuare gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

L'atleta di Thai/kick è "dilettante" .

ART.1/ Definizione: La Thai/ kick è una forma di combattimento che, come dice il nome, deriva dalla Muay Thai. Utilizza , per intenderci, tutte le tecniche della Low-kick alle quali si aggiunge la possibilità di usare la tibia nel calciare in ogni parte del corpo consentito e l'uso del ginocchio, oltre che di afferrare l'avversario ( clinch) per cercare di colpirlo con questa tecnica .

Nella Thai/kickboxing si può attaccare la gamba dell'avversario con qualunque tipo di calcio (frontale, laterale, ecc.) e di ginocchiata.

Il clinch deve essere "attivo" e comunque di durata non superiore ai 5 secondi.

E' bene precisare che la coscia dell'avversario può essere colpita in ogni sua parte, anche nella gamba e le sue articolazioni.

L'abbigliamento dell'atleta di Thai/kick è simile a quello in uso nella Low-kick, ossia gli atleti devono presentarsi sul ring in shorts. E' vietato l'uso delle protezioni ai piedi - anche nei tornei -, nello stesso tempo, l'atleta utilizza tutte le altre protezioni, come da regolamento .

Nei tornei di Thai/kick di Seconda (B) e Terza Serie (C) è obbligatorio l'uso dei paratibia, consigliato nei Prima Serie .

Fa eccezione l'atleta "pro" di Thai/kick che non può utilizzare casco , paratibia e protezioni ai piedi in alcun modo .

Egli può utilizzare una cavigliera elastica a protezione dell'articolazione .

ART.2/ Per le regole in generale, vige il regolamento di Full Contact/low-kick . Si rimanda pertanto il lettore ai precedenti paragrafi.

### **ATTIVITA' "PRO"**

Per ciò che concerne l'attività riservata agli atleti di vertice nel Full Contact , nella Low Kick e nella Thai/kick , fermo restando che le regole della competizione sono del tutto eguali a quelle vigenti nei tornei, si è deciso internazionalmente di adottare le seguenti categorie maschili:

ATOM WEIGHT	KG.	52.700 -
FLY WEIGHT	KG.	52.800 - 54.500
BANTAM WEIGHT	KG.	54.600 - 56.400
FEATHER WEIGHT	KG.	56.500 - 58.200
LIGHT WEIGHT	KG.	58.300 - 60.000
SUPER LIGHT WEIGHT	KG.	60.100 - 62.300
LIGHT WELTER	KG.	62.400 - 64.500
WELTER WEIGHT	KG.	64.600 - 66.800
SUPER WELTER	KG.	66.900 - 69.100

LIGHT MIDDLE	KG.	69.200 - 71.800
MIDDLE WEIGHT	KG.	71.900 - 75.000
SUPER MIDDLE	KG.	75.100 - 78.100
LIGHT HEAVY	KG.	78.200 - 81.400
CRUISER LIGHT HEAVY	KG.	81.500 - 88.600
HEAVY WEIGHT	KG.	85.100 - 88.600
CRUISER HEAVY	KG.	88.700 - 94.100
SUPER HEAVY	KG.	+94.200

E le seguenti categorie femminili :

ATOM	KG.	48
FLY	KG.	50
BANTAM	KG.	52
FEATHER	KG.	54
LIGHT	KG.	56
SUPER LIGHT	KG.	58
WELTER	KG.	60
MIDDLE	KG.	62
SUPER MIDDLE	KG.	64
LIGHT HEAVY	KG.	66
CRUISER	KG.	68
HEAVY	KG.	70
SUPER HEAVY	KG.	+70

### **REGOLA GENERALE**

Il detentore di un titolo “pro” che desideri concorrere ad un titolo diverso dal suo, in una qualunque altra categoria, al momento della designazione ufficiale è costretto a lasciare vacante il suo titolo indipendentemente se vincerà poi o meno in quell’incontro.

### **KNOCK-DOWNS E CONTEGGI**

In tutti gli sport da ring, nelle attività “pro”, non vi è limite al numero dei conteggi dei knock-downs o atterramenti. Ovviamente dipende sempre dall’arbitro centrale capire se un atleta è in grado o no di continuare il combattimento . L’arbitro centrale

ha facoltà di fermare un atleta in ogni momento, sempre che lo ritenga non in grado di continuare. In caso di ferita, l'ultima parola circa la possibilità di continuare l'incontro, spetta sempre al medico di servizio. Analogamente, spetta al medico di servizio, chiamato per l'occasione sul ring dall'arbitro centrale per controllare un atleta che ha subito un atterramento, confermare all'arbitro centrale che questi può o non può continuare l'incontro.

Spetta all'arbitro centrale chiamare sul ring il medico di servizio, indipendentemente dall'atterramento o dalla ferita.

### **CRITERI DI GIUDIZIO**

Nel Full contact, nella Low-kick e nella Thai-kick, i tre giudici che siedono ai lati del ring devono tenere conto dei colpi (utilizzando il retro del cartellino) che ciascun atleta ha messo a segno nei bersagli consentiti, valutando ogni tecnica nella stessa maniera: un calcio, un pugno, un colpo di ginocchio, 1 proiezione corretta (nella Thai/kick) valgono tutti 1 punto.

La proiezione è corretta nella Thai/kick, quando è fatta con il tronco ed usando i piedi in appoggio, gambe o ginocchia solo, eventualmente, come ostacolo.

**Fa eccezione a questa regola, la Muay Thai, per cui vedasi il regolamento a parte.**

In qualunque disciplina comunque, la tecnica è valida se arriva a bersaglio in maniera netta, ossia non è stata deviata- anche parzialmente-, non è stata parzialmente bloccata, ed è stata lanciata con velocità, determinazione, equilibrio, potenza.

Al termine di ogni ripresa, il giudice, contati i colpi andati effettivamente a segno da ambo gli atleti, assegnerà 10 punti all'atleta che avrà totalizzato più punti, e 9 o 8 all'altro atleta, a seconda del divario dei colpi dati e ricevuti. Ovviamente darà 10-10 se i colpi andati a segno saranno risultati pari.

E così per ogni ripresa. Al termine delle riprese previste, vincerà l'atleta che avrà totalizzato più punti.

Compilato il proprio cartellino e firmatolo, il giudice lo consegnerà all'arbitro centrale che dovrà controllarlo prima di consegnarlo al tavolo dello speaker.

### **ABBIGLIAMENTO**

Gli atleti di full contact combattono vestendo pantaloni lunghi sino al collo del piede e utilizzando tutte le protezioni previste, salvo il casco il cui uso è vietato negli incontri "pro".

Gli atleti di Low-kick, così come quelli di Thai-kickboxing, utilizzeranno pantaloni corti o shorts e rispetto agli atleti che sostengono tornei, non potranno utilizzare calzari, paratibia e casco.

La caviglia può essere protetta con un bendaggio elastico sulla quale può essere posta una cavigliera elastica.

# COMMISSIONE NAZIONALE D'ARBITRAGGIO

## REGOLAMENTO NAZIONALE

### MORALITÀ

Tutti i candidati che si iscrivono all'arbitraggio, accettano lo Statuto e il Regolamento Nazionale. Si dichiarano pronti ad assumere le responsabilità ed assicurare la loro presenza alle convocazioni. Nel quadro della designazione ed accettazione alle riunioni il convocato non potrà assumere altre funzioni, se non autorizzato dal Commissario di Riunione. Dichiara sul suo onore la sua imparzialità nell'esercizio della sua funzione.

In qualsiasi circostanza, egli dovrà conservare la calma e non assumere alcun atteggiamento scorretto.

Nessuna contestazione spiacevole dovrà essere fatta in pubblico, semmai un rapporto potrà essere inoltrato alla Commissione Nazionale d'Arbitraggio.

Appena liberato il ring o il quadrato di gara, l'arbitro è dispensato dal diffondere le sue opinioni a meno che ciò non è gli venga chiesto dalla Commissione Arbitrale, dal responsabile del quadrato o dal Commissario di Riunione.

### FUNZIONI

Una convocazione individuale sarà inviata per tutte le riunioni dove la presenza dell'arbitro è necessaria.

Una annotazione sarà fatta a tutte le riunioni sulle qualità attitudinali degli arbitri da parte del responsabile dell'arbitraggio, da allegare al rapporto del Commissario di Riunione.

Gli arbitri regionali, nazionali, o internazionali devono partecipare agli stages nazionali di formazione e di istruzione all'arbitraggio e seguire i corsi di aggiornamento tecnico.

Gli arbitri convocati in una qualunque competizione, non possono rifiutarsi di presenziare se non per validi e comprovati motivi.

N.B. Tutti gli arbitri che non sono stati convocati in una qualunque gara o campionato, possono, in quella gara o campionato, svolgere il ruolo di coach degli atleti del proprio club.

### SANZIONI

Gli errori non possono essere tollerati che durante il periodo di formazione .

I falli gravi saranno oggetto di verbalizzazione, in seguito alla frequenza dei recidivi, il dossier potrà essere depositato alla Commissione Nazionale che delibererà in tal senso.

Una domanda di sospensione sarà presentata alla Commissione Nazionale per tutti gli arbitri che hanno un atteggiamento scorretto durante le riunioni nei luoghi di competizione qualunque sia il motivo e qualunque sia la funzione del momento.

Un arbitro, avendo sospeso l'attività per un anno (con autorizzazione della Commissione Nazionale d'Arbitraggio) dovrà ripresentarsi davanti alla Commissione d'Esame per riottenere tale qualifica.

L'assenteismo ingiustificato e immotivato, darà luogo a una sospensione la cui durata sarà determinata dal Consiglio Federale su proposta della Commissione Nazionale d'Arbitraggio.

## **REGOLAMENTO DELLA COMMISSIONALE NAZIONALE DI ARBITRAGGIO**

ART.1/ La Commissione Arbitrale Nazionale di Kickboxing è formata e amministrata da arbitri. Solo gli arbitri nominati dalla C.A.N. sono autorizzati a designare gli arbitri per gare organizzate F.I.KB e sotto la sua egid  
ART.2/ La scelta dei componenti della Commissione Arbitrale Nazionale è effettuata dal Consiglio Nazionale F.I.KB.

ART.3/ La formazione degli arbitri sarà a cura di arbitri internazionali/Istruttori designati dalla C.N.A. tramite stages Regionali e Nazionali.

La formazione degli arbitri con qualifica regionale può essere demandata ai rispettivi Commissari Regionali e attuata da Arbitri Nazionali su autorizzazione della C.A.N. I corsi arbitrali saranno aperti solo a cinture marroni e nere regolarmente affiliati alla F.I.KB e di età superiore ai 21 anni.

ART.4/ Gli stages saranno registrati sul Pass e di essi se ne terrà conto per la presentazione alla categoria superiore.

Gli esami si potranno effettuare durante gli stages oppure in occasione di manifestazioni che saranno precisate dalla Commissione.

ART.5/ Le qualifiche di arbitro si suddividono in:

- ARBITRO REGIONALE
- ARBITRO NAZIONALE
- ARBITRO INTERNAZIONALE

Per acquisire la qualifica di Arbitro o Giudice Regionale, gli interessati devono partecipare ai corsi regionali, interregionali o nazionali, oppure il corso organizzato durante lo stage nazionale per la formazione arbitrale. Tali corsi indetti dai rispettivi Commissari Regionali in accordo con la C.N.A., devono essere preventivamente autorizzati da questa che nominerà un Arbitro Nazionale/Internazionale come docente. Una volta che i corsi sono terminati e la commissione d'esame ha provveduto alla qualifica degli arbitri partecipanti al corso, il capo della commissione esaminatrice provvederà ad inviare alla C.A.N., che ha sede presso la Segreteria Nazionale l'elenco degli arbitri che hanno ottenuto la qualifica.

Per acquisire la qualifica di Arbitro Nazionale o Giudice di Linea per tutti i settori F.I.KB, sono solo e unicamente abilitati gli Arbitri appartenenti alla Commissione

Arbitrale Nazionale e gli Arbitri Internazionali/Istruttori nominati dalla suddetta Commissione. I corsi sono tenuti a livello regionale, interregionale o nazionale all'interno di stage federali, possono accedervi solo ed unicamente gli arbitri con qualifica regionale, in possesso della cintura nera 2 grado, che abbiano un minimo di esperienza di gare di almeno 2 anni.

Sono ammessi di diritto a tali corsi atleti azzurri o coloro che comunque verranno indicati dalla C.A.N.

Arbitro Internazionale: Gli arbitri nazionali candidati allo stage per arbitri internazionali, saranno autorizzati dalla Commissione Nazionale tenendo conto della loro esperienza, che non deve essere inferiore ai 4 anni, della loro partecipazione costante alle gare indette dalla Federazione e dal grado di cintura nera non inferiore al 3 grado.

Le qualifiche per arbitro/giudice regionale e nazionale hanno scadenza biennale, al termine di ogni biennio tutti gli arbitri devono ripresentarsi davanti alla Commissione Arbitrale per riottenere la qualifica.

ART.6/ Gli organizzatori di tutte le gare ufficiali dovranno, pena l'annullamento dei risultati, chiedere la convocazione degli arbitri alla Commissione Arbitrale Nazionale che sarà la sola autorizzata a tale designazione. Per gare regionali è a cura della Commissione regionale d'arbitraggio procedere alla convocazione degli arbitri regolarmente in possesso della qualifica regionale.

ART.7/ In nessun caso un arbitro potrà essere rifiutato se è stato convocato dalla C.A.N.

Gli arbitri, quale sia il loro titolo, si metteranno a disposizione del Commissario di Riunione o di Gara.

ART.8/ Tutti gli arbitri convocati devono presentarsi al C. di R. 1 ora prima della competizione e devono rimanere a disposizione sino al termine della manifestazione.

Gli arbitri designati non possono lasciare il quadrato di gara a loro assegnato previa autorizzazione del C. di R.

E' fatto assoluto divieto agli arbitri interferire su altri quadrati, discutere con gli arbitri o giudici, coach, atleti, pena l'allontanamento immediato dalla competizione ed eventuali provvedimenti disciplinari. Ogni reclamo deve essere fatto al C. di R.

REGOLA GENERALE: L'arbitro centrale non può portare occhiali.

## **REGOLE GENERALI PER L'ORGANIZZAZIONE DI COMPETIZIONI F.I.KB**

L'organizzatore una volta autorizzato dovrà attenersi alle seguenti regole:

### **Numero Arbitri**

Per ogni quadrato di gara che si intende usare dovranno essere convocati 4 arbitri per il semi, 5 per Light, Full, Low-Kick, Thai/kickboxing, Muay Thai, Shoot Boxe etc. uno affiancherà i giurati ai tavoli. Non è ammesso l'arbitraggio a specchio (un arbitro centrale e un giudice).

## **Servizio d'ordine**

Ad ogni competizione dovrà essere presente personale di servizio d'ordine per mantenere le aree di gara pulite e ordinate, per far sì che vi sia transito solo sulle aree dove è consentito, per assicurare la sorveglianza, etc.

Il numero minimo di persone di servizio d'ordine è: 2 persone per ogni quadrato di gara.

Il personale di servizio d'ordine dovrà essere immediatamente riconoscibile: vestirà in modo uguale e avrà un tesserino o una fascia di riconoscimento.

Il personale di servizio d'ordine sarà alle dirette dipendenze degli organizzatori e del C.R.

## **Personale Medico**

Come da regolamento vigente e secondo gli obblighi di legge l'organizzatore deve fornire un medico sportivo, un'autoambulanza con personale di pronto soccorso. E' auspicabile aumentare il numero dei servizi di cui sopra se il numero dei partecipanti lo richiedesse.

## **Personale addetto all'accredito atleti**

Il personale di servizio per l'accredito dovrà trovarsi all'interno della struttura adiacente all'ingresso. Procederà allo spunto degli iscritti, indirizzandoli nella sala pesi. E' inoltre addetto al controllo dei passaporti sportivi, applicando la regola della non ammissione alla competizione per coloro che ne fossero sprovvisti.

## **Ristoro Personale di Gara**

L'organizzazione provvederà al ristoro degli ufficiali di gara (arbitri/giudici) attraverso buoni pasto e fornendo acqua minerale a sufficienza sui tavoli dei giurati di ciascun quadrato

## **Premiazioni**

Gli atleti che si sono classificati, a secondo dei regolamenti gara : 1°/2°/3i o 1°/2°/3° hanno diritto a delle premiazioni consone allo sforzo e alla vittoria ottenuta. Pertanto medaglie non inferiori ai 5 cm di diametro, coppe che deve andare obbligatoriamente ad ogni primo classificato e eventualmente ai seguenti a seconda delle scelte organizzative, in ogni caso, non dovranno essere inferiori ai 20 cm di altezza.

## **Quote di iscrizione gara:**

Le quote di iscrizione alle gare nazionali federali sono fissate all'inizio di ogni anno solare, dal Consiglio Nazionale F.I.KB e pubblicizzate sul sito federale e trasmesse a tutte le società nella maxi-circolare di inizio anno.

Le restanti norme relative all'organizzazione sono incluse e ampiamente sviluppate all'interno dei regolamenti vigenti.

## **RIMBORSI SPESE ARBITRI PER GARE NAZIONALI**

Le società organizzatrici delle varie gare regionali, interregionali e nazionali, provvederanno al rimborso degli arbitri al termine dell'avvenimento previa compilazione da parte degli arbitri convocati del modulo di rimborso spese che riceveranno alla convocazione di apertura gara.

Il rimborso viene così ripartito.

a. Viaggio con autovettura propria con minimo 2 arbitri a bordo: 1/5 delle spese secondo tabelle ACI

b. Viaggio con treno: rimborso del biglietto di andata/ritorno in seconda classe

c. rimborso spese pernottamento, solo se autorizzato della C.O.G.N. dietro presentazione di ricevuta fiscale intestata all'arbitro ed a condizione che il luogo di residenza dell'arbitro giustifichi il pernottamento stesso;

d. gettone di presenza pari a 62 Euro al giorno ( e comunque fissato, di anno in anno, dalla C.N.A., previa autorizzazione del C.N. della F.I.KB

Gli arbitri convocati dovranno fare attenzione a richiedere le pezze giustificative relative che dovranno essere allegate al modulo di rimborso spese, altrimenti non verrà elargito il contributo disposto.

Per le gare regionali il rimborso arbitri e il numero compete agli organizzatori stessi , secondo quanto disposto dalla Commissione Regionale Arbitri .

## **CARICHE ARBITRALI**

Gli arbitri devono accettare la convocazione, a meno che non vi sia giusta causa, e comunque l'arbitro è autorizzato a giustificare l'assenza fino a un massimo di 2 defezioni, pena la perdita della qualifica.

## **INCOMPATIBILITA' DELLE CARICHE**

Le cariche di arbitro e di coach sono incompatibili se avvengono nella stessa gara. I trasgressori andranno incontro a una squalifica con perdita dell'incarico.

### **N.B.**

Le cariche di tecnico nazionale sono incompatibili con la carica di coach all'interno della manifestazione di specialità .

REGOLA GENERALE/Tutte le modifiche al Regolamento, dovranno essere apportate dalla Commissione Nazionale e ratificate successivamente dal Consiglio Nazionale Federale.

## FORME MUSICALI

L'atleta di Forme Musicali si esibisce in gare per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro. Con il tesseramento F.I.KB gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì (su richiesta della Federazione) a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Tutti gli atleti di Forme Musicali sono dilettanti.

ART.1/ Tutte le forme devono essere eseguite su di una base musicale.

ART.2/ Le forme musicali si suddividono in maschile e femminile per i seguenti stili:

FORME A MANI NUDE (STILI HARD/STILI SOFT)

FORME CON ARMI (WEAPONS)

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

ART.2/ FORME A MANI NUDE - Le tecniche, negli stili HARD, devono seguire la musica.

Origini: stili hard (dalle Arti di Giappone, Okinawa, Corea) stili soft (Cina)

ART.3/ CRITERI DI GIUDIZIO.

I 5 giudici designati dal C.D.R. utilizzeranno dei cartellini visibili dal pubblico per esprimere i loro giudizi. Essi dovranno valutare le performance degli atleti tenendo conto dei seguenti fattori:

1. Sincronismo
2. Recitazione
3. Grado di Difficoltà della tecnica
4. Fondamentali
5. Equilibrio, forza, focus

Terminata la prova dell'atleta, i giudici, all'unisono, dovranno tramutare in un punteggio (minimo 6 massimo 8- con l'uso dei decimali- per le qualificazioni ed eventualmente da un minimo di 7 a un massimo di 9 per le finali).

Il punteggio espresso dovrà essere visibile sintanto che tutti i punteggi siano stati letti dallo speaker.

ART.3/ DESCRIZIONE DEI CRITERI:

1- Sincronismo

Hard Perfetto tempismo; relazione tra il movimento e la musica.

Soft Stile - relazione tra movimento e musica.

## 2 - Recitazione

Come l'esecutore interpreta la sua Forma, la sicurezza della gestualità e come la coreografa.

## 3- Grado di difficoltà

Calci, salti, combinazioni, movimenti acrobatici ( non più di tre esercizi ) nella stessa Forma.

## 4- Fondamentali

Posizioni, pugni, calci, parate secondo le tecniche fondamentali dello stile

## 5- Equilibrio, Forza, Focus

Perfetto equilibrio e movimenti eseguiti con energia

ART.4/ UNIFORME: L'uniforme deve essere quella regolamentare autorizzata nella disciplina stessa. E' ammesso qualunque colore dell'uniforme.

ART.5/ MUSICA: Ogni partecipante coreografa la sua Forma con musiche di sua scelta.

ART.6/ FORME MUSICALI CON ARMI: devono essere coreografate su di una base musicale e devono mostrare il perfetto maneggio dell'arma.

Origini: Hard - Giappone, Okinawa, Corea

Uso di Bo, Sai, Kama, Spada, Tonfa, Jo, Nunchaku

Soft - Cina

Uso di Bastone lungo, Spada del Tai chi, Doppia spada larga, spada dritta, catena, corda con punta in metallo, spade uncinata, etc.

## ART.7/ CRITERI DI GIUDIZIO

Anche nel giudizio delle Forme con Armi o Weapons, i giudici dovranno tener conto di:

1. Maneggio dell'arma
2. Sincronismo
3. Grado di difficoltà
4. Recitazione, interpretazione
5. Fondamentali

Note: 1 - I punti sono dati utilizzando i decimali da 6 a 8 per le qualificazioni e da 7 a 9 per le finali.(es.8.75)

## ART.8/DESCRIZIONE DEI CRITERI

### *1-Maneggio dell'arma*

L'esecutore deve mostrare perfetto controllo e maneggio dell'arma che presenta

## *2-Sincronismo*

Perfetto timing (scelta di tempo); la relazione tra i movimenti del corpo e dell'arma con la musica

## *3-Grado di difficoltà*

Esso risiede tutto nel maneggio dell'arma

## *4-Recitazione, Interpretazione*

La presenza dell'esecutore, la coreografia, la presentazione, l'interpretazione del combattimento immaginario

## *5-Fondamentali*

Posizioni, pugni, calci, parate secondo le tecniche di base dello stile presentato

ART.9/ UNIFORME: L'uniforme deve essere quella regolamentare consentita dallo stile presentato di qualsiasi colore.

*ART.10/ MUSICA: A scelta dell'esecutore*

ART.11/ ARMI: Tutte le Armi devono essere controllate dall'arbitro centrale prima dell'esecuzione.

ART.12/ I giudici non dovrebbero essere condizionati dai calci o dagli esercizi ginnici. Il giudizio dovrebbe valere per l'uso e il maneggio dell'arma.

## **ART.13/REGOLAMENTI GENERALI PER LE COMPETIZIONI:**

Movimenti di ginnastica artistica, danza classica o moderna (Jazz - Break dance etc) non saranno accettati e tollerati all'interno della forma musicale. L'atleta che sceglie di inserirli riceverà il minimo del punteggio previsto da ogni giudice, ossia 6.00. Pregasi comprendere che si tratta di forme musicali che provengono da Arti Marziali e non di danza.

L'uniforme scelta di qualsiasi colore deve comunque rispecchiare ed essere conforme al regolamento della disciplina presentata, pertanto non sono autorizzati costumi teatrali o sgargianti e make-up appariscenti (trucco del viso), maschere e altro abbigliamento, che non corrispondano ai sopraddetti canoni. Nessun effetto speciale è autorizzato. Esempio: laser, fumo, fuoco ecc

# **AERO-KICKBOXING**

## **DEFINIZIONE**

L'aero kickboxing è un esercizio d'allenamento che include tecniche di kickboxing. L'atleta utilizzerà esclusivamente tecniche prese dal repertorio di kickboxing che dovranno essere eseguite sulle battute di una musica specificatamente scelta dallo stesso.

## **TIPO DI COMPETIZIONE:**

La competizione d'Aero-Kickboxing può essere svolta da gruppi di 3 persone-anche di sesso diverso- (a squadre), o da un solo atleta (individuale).

L'esercizio può essere eseguito a terra o utilizzando lo step.

E' inoltre obbligatorio, nell'arco della competizione, l'esecuzione di almeno 30 colpi (pugni e calci).

La distanza tra il primo step e la giuria dovrà essere di 5 metri.

## **SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**

## **LUOGO DI GARA**

La competizione di aero/kickboxing si svolge su di un tatami ( materassina) di 8 metri di lato.

## **TECNICHE DA UTILIZZARE:**

Tutte quelle inserite nel regolamento di Kickboxing

## **ABBIGLIAMENTO**

Scarpe ginniche, pantalone lungo ( da aerobica oppure da combattimento), canottiera o t-shirt per gli uomini.

Per le donne è consentito l'uso del top sportivo , ma che non sia il solo reggiseno.

Il bendaggio alle mani è obbligatorio.

Consentito il make up per le donne.

## **E' VIETATO**

- Indossare guantoni
- Presentarsi in pantaloncini corti
- Indossare gioielli o piercing di qualunque natura
- Utilizzare tecniche di arti marziali ( taglio della mano, palmo) nella coreografia
- Toccare il suolo altro che con i piedi, salvo eventualmente nella presentazione o alla fine della prova
- L'uso di ausili acustici (di qualunque tipo) nella prova
- L'uso di effetti speciali nelle musica
- L'uso di parole nella musica

## **TEMPO DI GARA:**

L'atleta (o la squadra), una volta sistemato lo/gli step o meno , dovrà presentarsi davanti ai giudici ad almeno 7 metri di distanza, eseguire un breve inchino, quindi accingersi alla prova. Leverà una mano per indicare al coach di essere pronto per la performance. Il tempo di gara partirà dal momento in cui comincerà la prova. Il tempo di gara dovrà essere compreso tra un minimo di un minuto e mezzo ed un massimo di due minuti. Farà fede il tempo del cronometrista

Si consiglia circa 6 / 10 periodi da 32 battute.

Inizio competizione sull'uno delle 32 battute (Masterbeat).

## **QUALIFICAZIONI E FINALI:**

Tutte le squadre ed i singoli atleti possono effettuare una sola prova.

In caso di parità, a qualunque livello ,passerà l'atleta ( o la squadra) che avrà ottenuto il punteggio più alto tra i due scartati.

## **GIUDICI DI GARA:**

Nella gara d'Aero-Kickboxing devono essere presenti 5 giudici, un cronometrista, ed una persona al tavolo della giuria per compilare il tabellone.

I giudici a fine competizione, esprimeranno un voto (da un minimo di 7 punti a un massimo di 9, utilizzando altresì tutti i decimali ) secondo i criteri di giudizio stabiliti e in base alla prova sostenuta dagli atleti.

I giudici esprimeranno il loro giudizio all'unisono utilizzando dei visibili segnapunti, al comando del coordinatore della commissione preposta.

## **VALUTAZIONE DEI COLPI E DELLE COMBINAZIONI:**

Il punteggio che viene espresso dai giudici deve tenere conto:

- corretta posizione di guardia ed equilibrio;
- colpi eseguiti nella giusta forma;
- velocità d'esecuzione, scioltezza ed elasticità muscolare;
- esatta sincronizzazione tra tecnica e battute della musica scelta

- bellezza della coreografia eseguita
- se una prova di squadra, la perfetta sincronizzazione delle tre esecuzioni
- che la prova contenga elementi di aerobica uniti alle tecniche di kickboxing
- complessità della coreografia e delle combinazioni usate
- Corretta esecuzione e posizione di tutti i movimenti (passi d'aerobica, step, ecc.), mantenendo il corpo allineato sui diversi assi inerenti al movimento da eseguire.

Il punteggio sarà assegnato dai giudici che valuteranno tenendo conto dei concetti sopra citati. Dei voti espressi dai 5 giudici saranno levati il punteggio più alto e quello più basso. I restanti tre determineranno il punteggio finale della prova.

#### **PENALITA'**

- |   |                |
|---|----------------|
| - se vengono utilizzate tecniche di Arti Marziali                 | meno 1.0 punto |
| - esitazione nell'esecuzione, perdita di equilibrio               | meno 0.5 punti |
| - se tocca il suolo con una parte del corpo che non siano i piedi | meno 0.5 punti |
| - se vengono utilizzati ausili acustici (fischietto o altro)      | meno 0.5 punti |

---

Regolamento FIKB Aggiornato il 28 novembre 2004