



Presidenza: Annia Faustina , 4 – 00153 – ROMA
Segreteria operativa: C.da Mortelluzzi - SD 73 91022
Castelvetrano (TP) tel/fax 0924 941203 - Tel 338 3563903
mail: info@womaa.it – www.womaa.it

REGOLAMENTI

SEMI-CONTACT

ART 1 QUADRATO DI GARA Il quadrato di gara sarà di 6 x 6 mt (settore giovanile) e 8 x 8 mt (adulti) e dovrà essere circoscritto da una fascia di pericolo di 1 mt. Il fondo dovrà essere preferibilmente di materiale gommoso (TATAMI). Solo eccezionalmente verranno autorizzate gare su parquet. Su decisione del commissario di gara, la competizione di semicontact potrà essere svolta su ring delimitato da corde.

ART 2 DIVISA ATLETA L'atleta dovrà presentarsi alla gara indossando la divisa del club di appartenenza, composta sempre da pantalone lungo sino al collo del piede e da giacca, casacca, felpa o maglietta. L'atleta dovrà cingersi la vita con la cintura del colore attestante il suo grado nel semi contact, che dovrà essere correttamente indossata.

ART 3 DIVISA ARBITRO Pantalone grigio, giacca blu, camicia bianca, cravatta federale, scarpette ginniche nere. La tenuta estiva esclude l'uso della giacca.

ART 4 PROTEZIONI L'atleta dovrà indossare protezioni regolamentari che consistono in: CASCHETTO CON PROTEZIONE INTEGRALE PER LA TESTA - PARADENTI - GUANTONI CHIUSI O APERTI CHE PERMETTANO LA COPERTURA INTEGRALE DELLE MANI E LA PROTEZIONE DELLE DITA - CONCHIGLIA SOSPENSORIO PER I MASCHI E PARASENO PER LE DONNE - PARATIBIA SENZA NESSUN TIPO DI ANIMA RIGIDA - CALZARI CON UNA BUONA PROTEZIONE DI TUTTO IL PIEDE COMPRESSE LE DITA.

LE PROTEZIONI DOVRANNO ESSERE IN BUONO STATO. VIETATO L'USO DI BENDE.

ART 5 L'ATLETA L'atleta dovrà presentarsi alla gara adottando un comportamento decoroso che non leda l'immagine di se e dello sport, dovrà altresì presentarsi con unghie ben tagliate e curando una adeguata pulizia personale. E' fatto divieto assoluto di indossare anelli (*ad eccezione delle fede nuziale di tipo tradizionale, ma ricoperta da nastro adesivo*), catenine, bracciali, orecchini (*ammessi solo se ricoperti da nastro adesivo*) o quanto altro possa causare ferite a se o all'avversario. Ogni atleta si deve presentare sul quadrato con tutte le regolamentari protezioni già indossate e assicurarsi che la chiusura dei guantoni sia efficiente (*in caso contrario ricoprirli con nastro adesivo*).

ART 6 LA GARA

- 1) Il responsabile della manifestazione sarà il Commissario di gara.
- 2) Gli atleti di ogni categoria saranno tutti preventivamente chiamati dallo speaker all'inizio degli incontri della rispettiva categoria, sarà indicato loro su quale quadrato dovranno disputare la gara. Quando saranno chiamati per disputare l'incontro essi avranno 30" di tempo per presentarsi sul quadrato con le protezioni e la divisa correttamente indossati, dopo di che sarà effettuata la seconda chiamata; se dopo altri 30" l'atleta chiamato non sarà pronto per disputare la gara verrà inappellabilmente squalificato. Gli atleti saranno in piedi separati da quattro mt in posizione centrale al quadrato, l'atleta (rosso) si posizionerà alla sinistra della giuria, l'atleta (bianco) alla destra della giuria, l'arbitro centrale si porrà di fronte alla giuria.
- 3) Prima di iniziare il combattimento i due arbitri verificheranno che gli atleti abbiano indossato tutte le protezioni; poi l'arbitro centrale darà ordine agli atleti di effettuare il saluto, per cui gli stessi si porteranno al centro del quadrato e si toccheranno con i rispettivi guantoni, quindi torneranno immediatamente alla posizione di partenza.
- 4) Il combattimento, con gli atleti in posizione di partenza disposti frontalmente l'uno all'altro, inizierà nel momento in cui l'arbitro centrale darà il "CONTACT". Ogni volta che l'arbitro centrale interromperà con "STOP" il combattimento, gli atleti dovranno ritornare ai loro posti di partenza.
- 5) Trenta secondi prima dello scadere del tempo il cronometrista darà un segnale acustico e l'arbitro centrale avvertirà ad alta voce che mancano 30" allo scadere del tempo. Alla fine della ripresa il cronometrista darà due segnali acustici e getterà un guancialetto sul quadrato di gara; l'arbitro centrale interromperà immediatamente l'incontro con "STOP". Gli atleti attenderanno il verdetto ai loro posti di partenza, finché l'arbitro centrale non li chiamerà al suo fianco sollevando il braccio al vincitore; sarà quindi ripetuto il saluto e sarà lasciato libero il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.
- 6) Qualora durante l'incontro si verificasse una differenza di punteggio di 7 punti, il combattimento sarà interrotto per manifesta superiorità.
- 7) I punti in cui si potranno portare gli attacchi sono :
 - a) *La testa con tecniche di pugno e di calcio portate sempre con il massimo controllo.*
 - b) *La nuca - potrà essere colpita intenzionalmente solo con tecniche di gamba, nel caso che una tecnica di pugno già lanciata colpisca la nuca dell'atleta che si gira per evitare il colpo il punto sarà ritenuto valido.*
 - c) *Il tronco - nella parte frontale e laterale al di sopra della linea iliaca medio - addominale*
 - d) *Saranno validi tutti i colpi di pugno (frontale, laterale, rovescio, taglio interno ed esterno) che avranno in ogni caso il valore di un punto. Saranno valide tutte le tecniche di calcio portate con il collo del piede, il tallone, la parte laterale e la pianta, potranno essere portate in calcio frontale, laterale, circolare, ad ascia ed uncino, tutti i calci potranno essere effettuati in salto. Le tecniche di calcio daranno diritto ad un punto se portate al tronco, a due punti se portate al volto, se saltate (senza appoggio) si aggiungerà un punto.*
- 8) E' permesso spazzare nel senso della articolazione del ginocchio (il punto di contatto si trova dietro alla caviglia). Per eseguire le tecniche di spazzata è permesso appoggiare le mani a terra, ogni spazzata corretta che porti l'avversario a terra darà diritto ad un punto (toccare anche con una sola mano a terra è considerato atterramento). Sia l'atleta che tenta di effettuare una spazzata che quello che la subisce possono essere colpiti fino al momento dello stop dell'arbitro, che dovrà interrompere entro tre secondi.
- 9) Il tempo di gara è fissato normalmente in due minuti effettivi, ma potrà essere, prima dell'inizio della gara, modificato e ridotto a 1,30 minuti dal commissario di gara a seconda delle necessità.

10) Se i due atleti terminano l'incontro in parità sarà effettuato un tempo supplementare di 30 secondi. Se permane ancora la situazione di parità, si andrà all'assegnazione della prima tecnica entro 2 minuti. Se persiste il pareggio vince chi ha meno penalità. In caso di ulteriore parità vince l'atleta con cintura più bassa; nel caso in cui entrambi gli atleti indossino la stessa cintura la vittoria sarà assegnata per giudizio arbitrale. L'atleta può ritirarsi in ogni momento della gara comunicando la sua decisione alzando un braccio.

ART 7 TEMPI DI GARA Vedi Art 6 comma 10

ART 8 I COACH I coach potranno assistere, nella più rigorosa osservanza dell'educazione e dell'etica sportiva, le categorie juniores mentre sarà assolutamente vietato ai coach di entrare sul parquet durante la gara delle categorie seniores.

ART 9 PRESENZE SUL PARQUET Sul parquet potranno entrare esclusivamente gli addetti: arbitri, giudici, commissari, dottori ed infermieri di gara, servizio d'ordine, ed esclusivamente gli atleti chiamati a disputare l'incontro, che dovranno uscire appena conclusa la propria gara.

ART 10 AZIONI PARTICOLARI Dall'esperienza acquisita in molti anni di pratica si è potuto constatare che in queste discipline l'arbitraggio e alcune azioni dell'incontro stesso danno luogo molto spesso a contestazioni anche molto accese. Questo tipo di problema va risolto definitivamente sia con alcune modifiche ai vecchi regolamenti sia con una maggiore educazione dei maestri ed istruttori che devono dare fiducia e rispetto agli arbitri.

Se noi tutti vogliamo che il semicontact, porta di ingresso alle discipline da combattimento, possa avere il successo che merita, dobbiamo mettere il massimo impegno nel dare un'immagine di disciplina, di ordine e di massima educazione sportiva, tale da permetterci di essere giudicati pariteticamente alle altre discipline sportive.

Pertanto tutti devono prendere atto che:

§ - Tutte le tecniche portate correttamente a segno saranno valide se portate prima dello "STOP" dell'arbitro.

§ - Non saranno ritenute valide tutte le tecniche portate a segno dopo lo "STOP" dell'arbitro oppure se portate a segno con un piede fuori dall'area di combattimento.

§ - Nel caso che si verifichi una squalifica per ferita in seguito ad un colpo falloso e l'atleta infortunato non sia in grado di proseguire la gara, a nessuno dei due atleti sarà permesso di continuare.

Se questa particolare situazione si venisse a creare durante una semifinale saranno automaticamente classificati 1° e 2° i due atleti della semifinale parallela. Sarà considerato 3° classificato l'atleta infortunato indipendentemente dal punteggio ottenuto sino al momento del fallo, sarà classificato 4° l'atleta che ha commesso il fallo.

Atleta seriamente ferito: stabilita la gravità dell'incidente il combattimento è concluso e lo staff medico avrà tutto il tempo necessario per poter curare l'infortunato. L'arbitro non può rimuovere gli atleti feriti per proseguire con gli incontri successivi. Il personale medico ha il potere di fare qualunque cosa per soccorrere l'atleta ferito e portarlo in ospedale qualora lo ritenesse necessario. L'arbitro ed i giudici hanno l'obbligo di aiutare il personale medico, allontanando i curiosi dal quadrato o dal ring al fine di consentire di svolgere l'intervento senza interferenze.

ART 11 AZIONI PROIBITE E' proibito:

- (A)-- colpire senza controllo con qualsiasi tecnica
- (B)-- attaccare con la testa, ginocchia, gomiti
- (C)-- colpire la schiena, la gola, la nuca intenzionalmente con i pugni, colpire dopo lo "STOP", attaccare sotto la cintura od in ogni altro posto non previsto dal regolamento, è vietato inoltre trattenere gambe o braccia, fingere di aver subito un colpo irregolare, colpire con il pugno rovescio girato indietro (URAKEN-KAITEN) o pugno portato dopo una rotazione di 360° sul proprio asse. È vietato il calcio a ruota.
- (D)-- venir meno ad ogni etica sportiva con gesti irrispettosi verso chiunque.
- (E)-- eseguire leve articolari, spazzare in senso contrario all'articolazione, è vietato afferrare e lottare con l'avversario.
- (F)-- gridare senza ragione e perdere volutamente tempo.
- (G)-- uscire deliberatamente dal quadrato, tre uscite meno un punto, quarta uscita meno un punto, quinta uscita squalifica (si considera uscita ogni volta che un atleta esce dal quadrato di gara con un piede, a meno che questo non avvenga su spinta dell'avversario).
- (H)-- girare ripetutamente la schiena all'avversario.
- (I)-- parlare durante l'incontro.
- (L)-- non eseguire gli ordini dell'arbitro (fermarsi immediatamente allo "STOP").
- (M)-- è vietato agli atleti ed ai coach di sostare presso i tavoli della giuria.
- (N)-- mancare di spirito combattivo, emettere giudizi protestando contro giudici e arbitri, assumere un atteggiamento provocatorio e rissoso.

ART 12 PENALITÀ

ABBIGLIAMENTO IRREGOLARE	MENO UN PUNTO
EQUIPAGGIAMENTO MANCANTE	MENO UN PUNTO
RISCONTRO OGGETTI PERSONALI	MENO UN PUNTO
DUE AMMONIZIONI VERBALI UFFICIALI	MENO UN PUNTO
TERZA AMMONIZIONE VERBALE	SQUALIFICA
TRE USCITE DAL QUADRATO	MENO UN PUNTO
QUARTA USCITA	MENO UN PUNTO
QUINTA USCITA	SQUALIFICA

Al verificarsi della prima penalità sopra elencata l'atleta dovrà presentarsi all'incontro successivo con l'abbigliamento regolare entro un minuto, pena la squalifica.

Al verificarsi della prima e della seconda penalità, sopra elencate, l'atleta dovrà sostituire le protezioni irregolari entro un minuto, pena la squalifica.

L'atleta che, durante l'incontro, si tolga o lanci una delle protezioni in segno di protesta, o abbandoni, seppur temporaneamente, il quadrato di gara verrà squalificato. Tale comportamento verrà inteso come rinuncia alla competizione. Lo stesso atleta non potrà combattere in nessun'altra categoria durante la stessa manifestazione. Le squalifiche dovute al comportamento scorretto di un atleta comporteranno una multa da € 50 a € 100 per la società d'appartenenza.

ART 13 ARBITRAGGIO DELLA GARA

Arbitri e Giudici

- 1 Le decisioni degli arbitri sono definitive e inappellabili.
- 2 La gara di semicontact può essere arbitrata da due a tre arbitri a seconda della decisione del commissario di gara. E' comunque opportuno optare per l'arbitraggio a tre.
- 3 L'incontro è condotto esclusivamente dall'arbitro centrale che si terrà all'interno del quadrato di gara, mentre i giudici o specchio parallelo al centrale dovranno muoversi ai lati del quadrato.
- 4 L'incontro sarà sempre giudicato a maggioranza semplice (la metà più uno), là dove non sia a specchio.
- 5 Ogni giudice, compreso l'arbitro centrale, dovrà immediatamente indicare l'atleta che consegue il punto e mantenere l'indice puntato finché il punto non sia stato assegnato.
- 6 L'arbitro deve controllare l'atleta in vantaggio di punti, che fingendo una tecnica di spazzata a terra tende a perdere tempo e deve sanzionarlo se ripete tale azione. Quando un atleta va a terra (involontariamente) si interrompe immediatamente l'incontro. Quando l'atleta che subisce una spazzata, si sbilancia senza cadere, ma comunque tocca terra con una mano si assegnerà un punto all'avversario. Sia l'atleta che tenta di effettuare una spazzata che quello che la subisce possono essere colpiti fino al momento dello stop dell'arbitro (che dovrà interrompere entro tre secondi l'incontro).
- 7 L'arbitro ha l'obbligo di far rispettare le regole con richiami verbali per scorrettezze lievi, togliere un punto per scorrettezze ripetute o squalificare per scorrettezze gravi (previa consultazione dei giudici e con giudizio unanime).
- 8 L'arbitro può comminare penalità e squalifiche all'atleta nel caso che il relativo secondo (COACH) non tenga un comportamento (anche se posizionato tra il pubblico) consono all'etica sportiva. Egli inoltre può anche chiedere l'allontanamento del secondo. In caso di grave infrazione da parte del coach la terna arbitrale può squalificare l'intera squadra, previa consultazione del Commissario di gara.
- 9 L'arbitro ha la facoltà di interrompere l'incontro, fermando il tempo di gara, per qualunque evenienza egli lo ritenga necessario (ferita di un atleta, assembramento presso il quadrato, pavimento bagnato, etc.).
- 10 In caso di incidente l'arbitro dovrà obbligatoriamente, sotto la propria personale responsabilità, chiamare il medico di gara e conferire con i giudici per le eventuali penalità da comminare.
- 11 Le uscite dal quadrato dovranno essere conteggiate consecutivamente, quindi, durante tutto l'incontro compresi i tempi supplementari ed i tempi della prima tecnica valida.
- 12 L'arbitro dovrà astenersi da qualunque commento e non potrà conferire né con gli atleti né con i coach.
- 13 L'arbitro deve assicurare che nelle categorie giovanili il coach sia alla distanza di un metro dalla linea di bordo quadrato, alle spalle del proprio atleta.
- 14 Il coach è autorizzato a gettare la spugna qualora lo ritenga necessario per salvaguardare il proprio atleta.
- 15 Nessun arbitro può arbitrare incontri con atleti provenienti dalla città di appartenenza, nelle gare regionali, o della stessa provincia nelle gare nazionali.
- 16 L'arbitro quando dà una ammonizione deve spiegarne il motivo all'atleta che la subisce per evitare che la stessa azione scorretta venga ripetuta.
- 17 Prima dell'inizio dell'incontro i giudici di linea dovranno accertarsi che gli atleti indossino le protezioni regolamentari e che non abbiano oggetti personali (anelli-bracciali-catene-orecchini-etc.) e bende.
- 18 L'arbitro centrale e i giudici di linea devono trovarsi sempre a specchio tra loro perpendicolarmente all'asse di combattimento.
- 19 I giudici per richiamare l'arbitro centrale devono battere le mani.
- 20 I giudici devono controllare che gli atleti non abbiano fasciature alle mani o guanti da body building. Le fasciature sono ammesse solo su autorizzazione del medico di gara, che deve accertarne l'effettivo bisogno.

ART 14 LA GIURIA La giuria sarà munita di: un GONG, un GUANCIALETTA o FISCHIETTO, un CRONOMETRO, un SEGNAPUNTI DA TAVOLO. Avrà la responsabilità della gestione del tabellone di gara, dovrà segnare i punti, le uscite, i richiami, segnalare con un avvertimento gli ultimi 30" del combattimento, e con un ulteriore avviso la fine dell'incontro indicando all'arbitro centrale il vincitore.

ART 15 COMPITI DEGLI ARBITRI L'arbitro ha una funzione determinante per la buona riuscita di un incontro. Egli non deve limitarsi a controllare il combattimento, ma ha un ruolo di educatore nei confronti degli atleti. Nel rispetto del suo compito deve evitare, per quanto possibile, di mettersi in evidenza, non deve nutrire idee preconcepite nei confronti di nessuno dei due contendenti ed i suoi gesti devono essere chiari e sicuri come i suoi comandi, la sua voce e le sue decisioni.

ART 16 I GESTI DELL'ARBITRO L'arbitro centrale conduce l'incontro attraverso gesti semplici e chiari, facilmente comprensibili per il pubblico. L'arbitro, ponendosi a circa due metri dal centro del quadrato di fronte alla giuria, indicherà gli atleti con ambedue le braccia e avvicinandole indicando i posti di partenza sul quadrato, ordinerà "ATLETI A POSTO".

Mettendosi con il busto in diagonale e rivolgendosi ai giudici egli porterà le braccia in alto e avvicinandole fra loro ordinerà "CONTROLLO" a questo punto i giudici effettueranno il controllo degli atleti.

Rivolgendosi ancora agli atleti egli porterà le braccia in alto e avvicinandole fra loro ordinerà "SALUTO". Gli atleti si sposteranno al centro del quadrato toccandosi i guantoni (non è previsto il saluto tradizionale, inchino etc.).

Appena gli atleti saranno ritornati al loro posto l'arbitro centrale porterà la mano destra orizzontalmente a circa 30 cm dalla fronte e la mano sinistra perpendicolarmente sotto alla prima e guardando il tavolo della giuria ordinerà "TEMPO".

A questo punto l'arbitro, assicurandosi che i giudici siano attenti, avanzando di un passo con la gamba destra porterà avanti la mano corrispondente ed ordinerà "CONTACT".

Per interrompere l'incontro egli porterà il braccio destro avanti, con la mano alzata, e ordinerà "STOP".

Ogni volta che dovrà assegnare un punto, guardando la giuria, indicherà con un dito se un punto, con due o con tre se due o tre punti. Dirà ad alta voce il numero di punti assegnati e contemporaneamente indicherà alzando il braccio destro, a mano tesa, verso l'atleta rosso i punti assegnati oppure alzando il braccio sinistro, a mano tesa, verso l'atleta bianco.

Nel caso che si debba indicare l'uscita ci si comporterà come per l'assegnazione dei punti con la differenza che invece di sollevare il braccio verso l'atleta si indicherà il combattente con la mano aperta rivolta verso il basso dicendo ad alta voce se si tratta della prima, seconda, terza, quarta, quinta uscita.

Quando si dovrà togliere un punto ad un atleta l'arbitro si porterà di fronte ad esso e, appoggiando il gomito destro sulla mano sinistra farà roteare il braccio destro verso il basso, dicendo ad alta voce "MENO UN PUNTO".

Quando l'arbitro centrale vorrà conferire con uno o più giudici dovrà indicarli con l'indice destro e portare di seguito la mano verso di sé.

Nel caso di una tecnica non valida l'arbitro incrocerà le braccia verso il basso.

Nel caso di bagarre o sequenze confuse farà roteare le braccia su se stesse.

Nel caso di squalifica l'arbitro si porterà di fronte all'atleta ed incrocerà le braccia in alto, tornerà quindi al suo posto e guardando la giuria indicherà l'atleta squalificato puntando l'indice verso il viso e dicendo ad alta voce "SQUALIFICA".

Quando l'arbitro od un giudice non vede una tecnica dovrà portare ambedue le mani di fronte agli occhi, quando si vorrà avvisare uno o ambedue gli atleti di controllare i colpi si porterà il pugno destro contro il palmo sinistro e si dirà ad alta voce "CONTROLLO".

ART 17 GESTI DEGLI ARBITRI E GIUDICI NELL'ASSEGNAZIONE

DEI PUNTI Sia l'arbitro centrale che i giudici di linea dovranno essere pronti ad indicare il punto od i punti conquistati da un atleta, indicando un punto con un dito ed il braccio alzato all'altezza della spalla orizzontale al pavimento dalla parte dell'atleta che ha fatto l'azione, due punti indicando con due dita e con il braccio alzato a 45° del piano orizzontale della spalla, tre punti indicando con tre dita ed il braccio in alto perpendicolarmente al pavimento.

ART 18 VALORE DEI PUNTI ASSEGNATI I punti assegnati dai giudici di linea hanno lo stesso valore di quelli dell'arbitro centrale per cui ogni punto dovrà essere assegnato per maggioranza semplice (la metà più uno). Nel caso di arbitraggio a specchio, un arbitro può annullare il punto, segnando nullo (incrociando le braccia in basso).

ART 19 CATEGORIA ARBITRI Le categorie arbitrali sono determinate essenzialmente dall'esperienza e dall'abilità del soggetto, che sarà giudicato nel corso dell'anno federale dal responsabile del settore arbitrale attraverso una classifica a punti, dove saranno prese in considerazione: il numero delle gare arbitrate, la qualità dell'arbitraggio, la disponibilità, la frequenza ai corsi di aggiornamento e gli eventuali punteggi riportati.

ART 20 ARBITRO DI TERZA CATEGORIA Arbitro regionale, giudice di linea nelle gare nazionali.

ART 21 ARBITRO DI SECONDA CATEGORIA - SECONDA SERIE Arbitro nazionale, può arbitrare come arbitro centrale nelle gare nazionali.

ART 22 ARBITRO DI SECONDA CATEGORIA - PRIMA SERIE Arbitro nazionale, arbitro centrale nelle gare nazionali, abilitato dal capo degli arbitri ad essere proposto come arbitro internazionale.

ART 23 ARBITRO DI PRIMA CATEGORIA Arbitro internazionale, la qualifica si ottiene dalla Commissione Tecnica Nazionale partecipando a corsi di arbitraggio internazionali o per meriti sportivi.

ART 24 PASSAGGI DI QUALIFICA ARBITRI

LE QUALIFICHE DI ARBITRO SONO QUATTRO:

- ARBITRO di 3° CATEGORIA - (ARBITRO REGIONALE)
- ARBITRO di 2° CATEGORIA Di II° - (ARBITRO NAZIONALE DI 2° SERIE)
- ARBITRO di 2° CATEGORIA Di I° - (ARBITRO NAZIONALE DI 1° SERIE)
- ARBITRO di 1° CATEGORIA - (ARBITRO INTERNAZIONALE)

LE QUALIFICHE DI ARBITRO REGIONALE O NAZIONALE DI 2° SERIE SI OTTENGONO ESCLUSIVAMENTE ATTRAVERSO CORSI ORGANIZZATI DALLA FEDERAZIONE.

LE PROMOZIONI DA ARBITRO REGIONALE A NAZIONALE 2° SERIE E DA NAZIONALE 2° SERIE A NAZIONALE 1° SERIE SI OTTENGONO ACCUMULANDO 1000 PUNTI CHE SI POSSONO ACQUISIRE FREQUENTANDO STAGE, CORSI, AGGIORNAMENTI E DIRIGENDO GARE.

ART 25 I PUNTEGGI SONO COSI' OTTENUTI:

- PRESENZA COME ARBITRO A GARA INTERNAZIONALE.....100 PUNTI
- PRESENZA COME ARBITRO A GARA NAZIONALE.....50 PUNTI
- PRESENZA COME ARBITRO A GARA REGIONALE.....20 PUNTI
- PRESENZA COME ARBITRO A GARA PROVINCIALE.....10 PUNTI

IL PUNTEGGIO DI PRESENZA VIENE INCREMENTATO DAL PUNTEGGIO ASSEGNATO DAL COMMISSARIO DI GARA PER:

- ARBITRAGGIO DA..... 0 A 1 0 PUNTI
- PRESENZA A STAGE 0 CORSO INTERNAZIONALE.....100 PUNTI
- PRESENZA A STAGE 0 CORSO NAZIONALE.....50 PUNTI
- PRESENZA AD AGGIORNAMENTI.....20 PUNTI

IL PUNTEGGIO VIENE AGGIORNATO DAL RESPONSABILE NAZIONALE ARBITRI CHE COMUNICHERA' I VARI PASSAGGI AGLI INTERESSATI. LA QUALIFICA DI ARBITRO INTERNAZIONALE Si OTTIENE DALLA COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE SOLO PER MERITI.

ART 26 SUDDIVISIONE CATEGORIE

CATEGORIE DI PESO SENIORES (16 – 40 ANNI)

UOMINI

- Pesi mosca.....kg 60
- Pesi superleggeri kg 65
- Pesi leggerikg 70
- Pesi medioleggeri.....kg 75
- Pesi medi.....kg 80
- Pesi mediomassimikg 85
- Pesi massimi.....oltre 85

CATEGORIE DI PESO SENIORES (16 – 40 ANNI)

DONNE

- Pesi piuma.....kg 45
- Pesi leggeri.....kg 50
- Pesi medikg 55
- Pesi mediomassimi.....kg 60
- Pesi massimioltre kg 60

SETTORE GIOVANILE – JUNIORES PROMOZIONALE

Classe maschile (LUDICO)6/15 anni

Mt. - 1,25

Mt. - 1,35

Mt. - 1,45

Mt. - 1,55

Mt. - 1,65

Mt. + 1,65

Classe femminile (LUDICO)6/15 anni

Mt. - 1,35

Mt. - 1,45

Mt. - 1,55

Mt. + 1,55

ART 27 SQUADRE SENIORES Le squadre seniores maschili e femminili dovranno essere composte da n° 3 atleti di età compresa tra 16 e 40 anni. Non vi è distinzione di peso né di cintura. La vittoria sarà assegnata alla squadra che si è aggiudicata due incontri su tre. In caso di parità i due capitani disputeranno un incontro supplementare per l'assegnazione finale della vittoria. Ogni squadra potrà avvalersi di un'atleta di riserva.

Touch Team Seniores. Il "Touch Team" è formato da **n.2 atleti** (maschili e femminili) di età compresa tra 16 e 40 anni. L'incontro ha la durata di 3 minuti ed i componenti potranno interscambiarsi sul TATAMI toccandosi (touch) una mano ad ogni "stop" dell'arbitro.

Falli e uscite verranno cumulate. Vincerà il team che ha acquisito più punti nei tre minuti. In caso di parità varranno tutte le regole del semi-contact individuale.

ART 28 SQUADRE JUNIORES Le squadre juniores maschili e femminili dovranno essere composte da n° 3 atleti di età compresa tra 12 e 15 anni. Non vi è distinzione di peso né di cintura. La vittoria sarà assegnata alla squadra che si è aggiudicata due incontri su tre. In caso di parità i due capitani disputeranno un incontro supplementare per l'assegnazione finale della vittoria. Ogni squadra potrà avvalersi di un'atleta di riserva.

Touch Team Juniores. Il "Touch Team" è formato da **n.2 atleti** (maschili e femminili) di età compresa tra 12 e 15 anni. L'incontro ha la durata di 3 minuti ed i componenti potranno interscambiarsi sul TATAMI toccandosi (touch) una mano ad ogni "stop" dell'arbitro.

Falli e uscite verranno cumulate. Vincerà il team che ha acquisito più punti nei tre minuti. In caso di parità varranno tutte le regole del semi-contact individuale.

ART 29 FORMAZIONE DELLA SQUADRA AZZURRA La squadra azzurra, di norma, sarà costituita da atleti selezionati tra i detentori dei titoli italiani e tra i vincitori di competizioni nazionali ed internazionali, ma saranno, comunque, il Direttore Tecnico di settore e l'Allenatore della Nazionale ad avere la facoltà di costituirla a loro insindacabile giudizio.

ART 30 UFFICIALI DI GARA

- 1) Commissario di riunione
- 2) Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria
- 3) Medico di servizio
- 4) Cronometrista
- 5) Speaker

LIGHT CONTACT

ART 1 - LUOGO DI GARA Gli incontri di light contact si svolgono su di un Tatami che deve essere per dimensioni e conformità uguale a quello in uso nel semi contact.

ART 2 - ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI Gli atleti di light contact dovranno presentarsi alle gare muniti della divisa sociale composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e di una maglietta o casacca. Gli uomini hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente mentre le donne indosseranno un corpetto protettivo di materiale gommoso. Tutti gli atleti hanno l'obbligo di indossare tutte le protezioni come previste nel semi contact, ad eccezione dei guantoni, che dovranno essere necessariamente chiusi. Si potrà indossare il caschetto con griglia. Il paratibia non dovrà contenere materiale di plastica dura o di metallo. Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie delle mani e dei piedi (pena l'allontanamento dalla competizione). E' vietato portare oggetti metallici che possano causare ferite a se o all'avversario (catenine-anelli-occhiali-etc.). E' inoltre vietato indossare bende per fasciare le mani; possono, comunque, essere usati dei guanti di cotone leggero o di materiale elastico. Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni già indossate; non è possibile fasciare le mani. Gli atleti del settore giovanile hanno l'obbligo di indossare il caschetto con griglia di materiale plastico.

ART 3 - LA GARA Le gare di light contact si svolgeranno sulla distanza di due riprese di due minuti per ripresa con un minuto di intervallo fra una ripresa e l'altra, sia per le qualificazioni che per la finale. Nella gara di light contact si può attaccare la testa e la parte frontale e laterale del tronco con pugni e calci; ogni tecnica portata a bersaglio deve essere controllata. Nel light contact si può spazzare l'avversario, purché le spazzate abbiano le stesse caratteristiche di quanto previsto nel semi-contact. Le stesse, ai fini del risultato, non danno origine ad alcun punteggio. Un atleta può in ogni momento ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso l'arbitro chiamerà vicino a se l'altro e gli leverà il braccio proclamandolo vincitore per abbandono. Quando il tempo stabilito è terminato l'arbitro centrale deve essere avvisato con un segnale acustico o altro mezzo.

ART 4 - GIUDIZIO DI GARA

Le decisioni degli arbitri sono definitive ed inappellabili.

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.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che, in ogni momento, deve vigilare affinché siano rispettati i regolamenti. Non può tollerare, in particolare, alcuna infrazione sul controllo dei colpi. La vittoria è decretata al termine di ogni incontro da tre giudici che siedono intorno al quadrato o da due giudici più il centrale, che dovranno compilare un'apposita scheda. Al termine di ogni ripresa ogni giudice dovrà decretare la vittoria di quel round assegnando 10 punti al miglior atleta e 9 o 8 all'avversario (a seconda del divario riscontrato in quel round). Al termine delle due riprese previste, il giudice totalizzerà i punti ottenuti da ciascun atleta e decreterà la vittoria. Le uscite volontarie (non su azione) verranno penalizzate come nel semi contact e cumulate in tutto l'incontro. L'arbitro ha facoltà di richiamare o squalificare gli atleti, richiamare o allontanare i coach. L'arbitro ha facoltà di sospendere l'incontro quando la condotta del pubblico pregiudichi il regolare svolgimento della gara; può, inoltre, sospendere l'incontro qualora una protezione risulti fuori posto. Durante lo svolgimento dell'incontro l'arbitro farà uso degli ordini di "STOP" e "CONTACT". STOP per interrompere in qualunque momento l'incontro, CONTACT per farlo riprendere. Quando i due atleti sono in fase di CLINCH l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "STOP" battendo contemporaneamente leggermente la spalla degli atleti con una mano. Gli atleti dovranno indietreggiare di una passo e riprendere a combattere. L'arbitro non deve mai passare tra i contendenti. L'arbitro deve arrestare l'incontro in caso di fallo o quando gli atleti siano rei di colpi proibiti.

In questo caso dovrà richiamare verbalmente il colpevole (massimo 2 richiami verbali ufficiali), penalizzare di un punto segnalandolo ai giudici o squalificarlo. L'arbitro dovrà adottare uno di questi provvedimenti a seconda della gravità del fallo. Per impartire le pene del "punto 10" l'arbitro dovrà interrompere l'incontro con l'ordine di STOP, si rivolgerà al tavolo della giuria e fermerà il tempo con l'ordine di TEMPO. Richiamerà ad alta voce il colpevole e ricorrendo a segni appropriati in modo che anche il pubblico capisca ciò che sta avvenendo assegnerà la penalizzazione e se sarà il caso farà riprendere l'incontro con l'ordine di CONTACT. L'intervento dell'arbitro dovrà sempre essere tempestivo e deciso. La gara di light contact dev' essere arbitrata da un arbitro centrale e da due o tre giudici. 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 di un punto. L'arbitro può arrestare l'incontro indicando al tavolo della giuria di fermare il tempo quando: un atleta è a terra ferito oppure è colpito da malore; quando il pavimento sia troppo bagnato; quando un atleta esce dal quadrato di gara; quando ad un atleta è richiesto di riassetarsi l'uniforme; quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione. 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 entro due minuti. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici e assieme decideranno se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o quell'atleta.

ART 5 - AZIONI PROIBITE

Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- A- Colpire senza controllo di calcio e di pugno o con la parte interna del guantone;
- B- Attaccare con la testa, le ginocchia, i gomiti;
- C- Colpire la gola;
- D- Colpire sotto la cintura (testicoli, cosce, etc.);
- E- Eseguire leve articolari;
- F- Eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione;
- G- Gridare o parlare durante l'incontro;
- H- Fare gesti irrispettosi nei confronti dell'arbitro;
- I- Venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
- M- Perdere tempo evitando il combattimento;
- N- Uscire deliberatamente dal luogo di gara;
- O- Legare volutamente le braccia dell'avversario;
- P- Buttarsi a terra senza ragione;
- Q- Non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;

Quando l'arbitro coglie una di queste azioni deve intervenire immediatamente.

ART 6 GIUDIZIO DEL COMBATTIMENTO

L'ARBITRO Alla fine dell'incontro, dopo aver inviato gli atleti ai propri angoli, l'arbitro 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 poi 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 al vincitore pronunciando la parola "vince". Nel caso in cui un incontro venga giudicato da due giudici, l'arbitro centrale ha diritto di giudizio. Questi, al termine del combattimento, dovrà compilare la propria scheda e dopo aver raccolto i fogli dei punti dei giudici li consegnerà al tavolo della giuria.

I GIUDICI I giudici siederanno ai limiti del quadrato di gara uno per ogni lato e mai davanti al tavolo della giuria. Essi avranno il compito di giudicare l'incontro con la massima imparzialità, correttezza e professionalità. Un giudice può penalizzare un atleta per un fallo commesso e non segnalato dall'arbitro mettendo una "X" sotto il punto tolto. Nel caso in cui un giudice consideri l'incontro concluso in parità, dovrà assegnare la vittoria per preferenza: dovrà quindi segnare il punteggio totale di parità e sotto segnare con un "V" il vincente. I giudici dovranno giudicare un incontro di light contact in base alla validità delle tecniche e cioè:

FULL CONTACT – KICK (Japanese)

LE RIUNIONI DI FULL CONTACT E KICK DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1 - Definizione Costituisce riunione di full contact l'esercizio dello sport di cui sopra, compiuto in un luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche o televisive.

Art. 2 - Disposizione generale Tutte le riunioni di full contact sono sottoposte alle norme di cui agli appositi regolamenti, alle disposizioni emanate dalla federazione e alle direttive del Commissario di riunione.

Art. 3 - Autorizzazione delle riunioni Tutte le riunioni di full contact devono essere preventivamente autorizzate dalla federazione. Per ottenere tale autorizzazione è indispensabile che dal luogo della riunione sia raggiungibile una clinica neurochirurgica nel termine massimo di un'ora. L'autorizzazione si intende sempre concessa con riserva di approvazione del programma. La federazione ha facoltà di revocare o modificare i provvedimenti emanati al riguardo dai Comitati Regionali.

Art. 4 - Approvazione dei programmi Ai fini dell'approvazione del programma, l'organizzatore è tenuto a comunicare alla federazione il programma della riunione almeno 90 giorni prima. L'autorizzazione deve essere rilasciata dalla federazione o da persona delegata. L'autorizzazione non può essere concessa per incontri che non presentino un reale interesse sportivo o che non risultino agonisticamente equilibrati.

Nel procedere all'approvazione del programma, la federazione provvede:

- a) a designare il Commissario di riunione;
- b) a richiedere la designazione degli altri ufficiali di servizio agli organi competenti;

Art. 5 - Compiti dell'organizzatore L'organizzatore è responsabile di ogni eventuale disordine che si verifichi nella riunione e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, gli associati e le Autorità federali. Il luogo di spettacolo e gli impianti relativi debbono risultare conformi alle norme di P.S. Inoltre l'organizzatore è tenuto a fornire in perfette condizioni di efficienza e di igiene:

- a) una bilancia per le operazioni di peso;
- b) il ring e gli altri materiali accessori;
- c) tavolo e sedie per il Commissario di Riunione, i Medici di Servizio, i Cronometristi, l'Annunciatore e i premi;
- d) posti adatti per i giudici;
- e) l'ambulanza;
- f) una cassetta contenente medicinali di pronto soccorso;
- g) due caschi da gara di riserva.

Inoltre, egli è tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e per il funzionamento degli impianti tecnici.

Art. 6 - Il ring di gara

1) Descrizione - Il "ring" è un recinto delimitato da corde tese tra quattro pali metallici equi-distanti, su una piattaforma di legno. La piattaforma è perfettamente piana e coperta per intero da un feltro sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte. Le corde (in numero di tre o quattro) debbono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, sullo stesso piano verticale. Esse sono collegate fra loro mediante due strisce per ogni lato. Il "ring" deve inoltre essere munito nei quattro angoli di cuscini che partono dalla prima corda e arrivano all'ultima.

2) Dimensioni

- **Lati del quadrato** (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- **Piattaforma**: tale da assicurare fuori dalle corde un bordo libero di almeno cm. 40;
- **Feltro e tappeto**: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- **Spessore del feltro**: minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- **Diametro delle corde**: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- **Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato**:
 - a) con tre corde: cm. 40-80-130
 - b) con quattro corde: cm. 40-70-100-130.

Art. 7 - Allestimento dell'impianto

- 1) Il ring è sopraelevato rispetto al suolo.
- 2) Il tavolo del commissario di riunione e degli ufficiali di servizio è situato nell'immediata prossimità del quadrato al centro del lato da cui sia più agevole la visibilità di tutto il luogo di riunione e il controllo dei vari servizi.
- 3) I posti per i giudici sono collocati lungo il bordo del quadrato in modo da permettere una perfetta visibilità.

Art. 8 - Il gong Il gong è costituito da un corpo metallico sonoro e da un idoneo martello. E' situato nell'immediata prossimità del quadrato, in modo che i segnali possano sempre essere uditi distintamente dai pugili e dall'arbitro.

Art. 9 - L'ambulanza L' ambulanza deve stazionare vicino all'uscita più facilmente raggiungibile. E' cura dell'organizzatore assicurarsi che non intervengano impedimenti ad una sua immediata partenza .

Gli addetti all'ambulanza devono rimanere a disposizione del Medico di Servizio e del Commissario di Riunione nella zona limitrofa il tavolo della giuria.

Art. 10 - Gli ufficiali di servizio

Prestano servizio nelle riunioni di full contact:

- 1) Il Commissario di Riunione;
- 2) Gli Arbitri e i Giudici designati;
- 3) Il Medico di servizio;
- 4) Il Cronometrista;
- 5) L'Annunciatore

Art. 11 - Il Commissario di Riunione

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

2) Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. E' suo dovere adottare tutte le misure preventive occorrenti perché la riunione si svolga in conformità delle norme federali e nel migliore ordine. Deve pertanto:

- a) ispezionare il luogo designato alla riunione;
- b) procedere al controllo della bilancia e del ring e di tutto il materiale necessario allo svolgimento della riunione;
- c) compilare i cartellini per i giudici designati;
- d) assegnare i rispettivi servizi;
- e) in caso di urgenza e di necessità, il Commissario provvede direttamente a sostituire gli ufficiali di servizio assenti;
- f) controllare i documenti sanitari;
- g) esercitare le funzioni di commissario al peso.

3) In particolare, è compito del Commissario di Riunione:

- a) siglare i cartellini di punteggio prima di consegnarli ai giudici;
- b) verificare i cartellini e pronunciare il verdetto;
- c) rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore;
- d) ordinare la sospensione o il rinvio della riunione per cause di forza maggiore nei casi previsti dall'articolo 12.

4) Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante lo svolgimento della gara. In caso di necessità può farsi temporaneamente sostituire da un'altro ufficiale federale idoneo. Non deve, salvo casi del tutto eccezionali, esercitare le funzioni di arbitro o di giudice.

5) Al termine della riunione il Commissario provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito degli incontri, i nomi degli ufficiali di servizio le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili. Al referto sono allegati i cartellini e tutti i verbali redatti.

Art. 12 - Sospensione delle riunioni per causa di forza maggiore Nel caso in cui la riunione, per sopravvenute circostanze di forza maggiore, non possa proseguire, il Commissario ne dà comunicazione per mezzo dell'annunciatore, indicandone succintamente le ragioni. Se, dovendosi sospendere la riunione, si renda necessario interrompere un incontro in corso, il commissario ordina al cronometrista di dare, con il gong, il segnale di arresto. Se l'incontro interrotto non può essere fatto proseguire entro cinque minuti, il Commissario di Riunione pronuncia il "no-contest". In caso di Torneo o Campionato, se l'incontro viene interrotto senza possibilità di proseguire, dopo la prima ripresa, il verdetto viene dato ai punti; se invece ciò avviene alla prima ripresa, sarà pronunciato il verdetto di "no-contest" e l'incontro, per quanto possibile, viene ripetuto.

Art. 13 - Gli arbitri e i giudici Gli arbitri e i giudici designati devono trovarsi sul luogo della manifestazione almeno un'ora prima dell'inizio. L'arbitro ed i giudici, nell'esercizio delle loro funzioni, sono autonomi. Tuttavia il Commissario di riunione ha la facoltà di richiamarli al rispetto delle norme federali. Sia per l'arbitro che per i giudici è obbligatorio indossare la prescritta divisa.

Art. 14 - Il Medico di servizio I compiti e le attribuzioni del Medico di servizio alle riunioni sono fissati dal regolamento sanitario.

Art. 15 - Il Cronometrista Il Cronometrista prende il posto al tavolo del Commissario di Riunione. Egli deve:

- a) regolare il numero delle riprese e gli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- b) ordinare di sgomberare il ring dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa, con l'ordine "fuori i secondi";
- c) sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il suono del gong non deve interromperlo, a meno che non si tratti dell'ultima ripresa di un incontro di attività ordinaria o dell'ultima ripresa di un incontro di finale di Torneo o Campionato. In tutti gli altri casi il gong viene fatto suonare solo quando l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine "CONTACT".
- d) Annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio di questa.
- e) Fermare il cronometro all'ordine di "stop" e ripristinarlo all'ordine di "CONTACT"; qualora all'ordine di "CONTACT" faccia seguito il conteggio dell'arbitro il cronometro non deve essere fermato.
- f) Registrare l'esatta durata della ripresa, qualora l'incontro finisca per qualsiasi ragione prima del termine previsto, dandone notizia al Commissario di Riunione.

Art. 16 - L'Annunciatore Prende il posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze. Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune. Provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

LE CLASSI: CLASSE C / B / A

Art. 17 - Classe C E' "Classe C" l'atleta che svolge il primo anno di attività agonistica e che rientra nei seguenti limiti di età: da 16 anni compiuti fino al compimento del 40° anno. L'atleta perde la qualifica di "Classe C" e acquisisce quella di "Classe B" nel secondo anno di attività, salvo il caso in cui nel primo anno non abbia disputato più di tre incontri. In tal caso può essere ancora tesserato come "Classe C".

Art. 18 - Classe B Viene qualificato "Classe B" l'atleta che abbia svolto almeno un anno di attività agonistica in "Classe C" e che non abbia superato il 40° anno di età. L'atleta che, nell'anno precedente, abbia disputato meno di 3 incontri e voglia acquisire comunque la qualifica di "Classe B", deve farne espressamente richiesta.

Art. 19 - Classe A Il passaggio da "Classe B" a "Classe A" avviene soltanto su richiesta dell'atleta ed è ad arbitrio dell'organo federale preposto. Gli atleti di "Classe A" potranno gareggiare esclusivamente in riunioni ad incontro singolo o per titoli federali. Di conseguenza sarà vietato loro di partecipare a campionati e tornei ad eliminazione.

ATTIVITÀ AGONISTICA

Art. 20 - Categorie di Peso

1) I limiti delle otto categorie **maschili** di peso sono stabiliti come segue:

pesi	mosca.....	fino a Kg.	55
"	piuma.....	" " "	60
"	leggeri.....	" " "	65
"	welter	" " "	70
"	super welters.....	" " "	75
"	medi.....	" " "	80
"	medio - massimi.....	" " "	85
"	massimi.....	oltre	85

2) I limiti delle cinque categorie **femminili** di peso sono stabiliti come segue:

pesi	mosca.....	fino a Kg.	50
"	leggeri.....	" " "	55
"	welter	" " "	60
"	medi.....	" " "	65
"	massimi.....	oltre	65

3) Non sono ammessi a svolgere attività agonistica maschile atleti di peso inferiore ai Kg. 49

Nell'attività ordinaria, se il peso di uno dei due atleti non è superiore di 1 Kg. al limite della categoria concordata, l'avversario non può ricusare l'incontro. Il superamento di 1 Kg. oltre la categoria di peso concordata può essere causa di annullamento dell'incontro.

Art. 21 - Visita medica e Peso Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica (da parte del medico di servizio) e al controllo del peso di tutti gli atleti in gara. Tali operazioni hanno luogo all'ora fissata dal Comitato competente e comunque non meno di due ore prima dall'inizio della manifestazione. Alle operazioni di controllo del peso sono ammessi soltanto gli atleti riconosciuti preventivamente idonei in sede di visita medica. L'atleta è ammesso al peso una sola volta e deve presentarsi a corpo nudo.

Art. 22 - Durata degli incontri e intervallo Gli incontri fra atleti delle rispettive classi – C e B - si svolgono sulla distanza di due riprese da due minuti, ciascuna con un minuto di intervallo fra una ripresa e l'altra. Gli incontri fra atleti di classe A, invece, si svolgono sulla distanza di cinque riprese da due minuti con intervallo di un minuto. Fra un incontro e l'altro deve intercorrere un intervallo minimo di 4 giorni (salvo diversa disposizione della federazione).

Art. 23 - Incontri vietati Sono vietati gli incontri fra atleti:

- a) appartenenti a diverse classi;
- b) appartenenti alla stessa Società (salvo che trattasi di tornei);
- c) la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre fra il limite minimo e quello massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso minore, tranne per i tornei.

Art. 24 - Incontri internazionali L'attività a livello internazionale è consentita (salvo diverse disposizioni federali) soltanto agli atleti appartenenti alle classi B ed A; è comunque necessaria la preventiva autorizzazione della federazione.

L'INCONTRO DI FULL CONTACT – KICK E LE SUE REGOLE

Art. 25 - Gli atleti - contegno - tenuta di gara

1) L'atleta è tenuto al massimo rispetto verso il Commissario di Riunione, l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di servizio. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli solo consentito, ove intenda desistere dal combattimento, di pronunciare la parola "abbandono" e durante gli intervalli conferire a bassa voce con i secondi. Per nessuna ragione può interpellare l'arbitro. Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dallo stesso e ascoltare le sue osservazioni. Deve avere contegno cavalleresco nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano comunque apparire meno che riguardosi. Invitato dall'arbitro, immediatamente prima dell'inizio dell'incontro e subito dopo la proclamazione del verdetto, deve stringere la mano all'avversario. L'atleta ha facoltà di abbandonare l'incontro che non sia in grado di continuare a meno che l'arbitro non lo stia contando. Per manifestare tale volontà, deve:

- alzare il braccio e desistere dalla gara;
- pronunciare chiaramente la parola "abbandono";
- voltare le spalle all'avversario e dirigersi verso il proprio angolo;
- non riprendere l'incontro al suono del gong, dopo l'intervallo.

Quando un atleta viene contato, l'avversario deve immediatamente raggiungere l'angolo neutro indicato dall'arbitro e restarvi fino all'eventuale ordine di "CONTACT".

2) Gli atleti devono presentarsi sul quadrato in perfetta tenuta di gara e devono indossare i seguenti indumenti:

- pantaloni lunghi (sono esclusi quelli di tessuto a maglia), pantaloncini per la kick;
- conchiglia o cintura protettiva;
- paraseno per le donne
- bendaggi costituiti da fasce della lunghezza massima di m. 2,5 e la larghezza di massimo cm. 5;
- paradenti;
- casco protettivo con stringa di chiusura perfettamente funzionante;
- guantoni senza lacci;
- calzari e paratibia.

Sono facoltative le cavigliere elastiche.

3) E' proibito all'atleta liberarsi intenzionalmente di una delle sue protezioni; se ciò avvenisse incorrerebbe in una squalifica. Nel caso in cui la perdita del paradenti o del casco sia dovuta a colpi ricevuti o a casi fortuiti, nessuna sanzione viene adottata da parte dell'arbitro.

Art. 26 - Le protezioni Le protezioni obbligatorie devono essere conformi alle norme federali e consistono in:

- guantoni da 10 onces in pelle o similpelle – 8 onces per le categorie fino a Kg. 60;
- paratibia atti a proteggere la tibia, a partire dalla caviglia fino alla parte immediatamente sottostante il ginocchio;
- calzari tali da assicurare la totale copertura della parte superiore del piede e del tallone, ancorati con appositi elastici.

Art. 27 - Il casco Il casco, il cui uso è obbligatorio per le classi C, B, deve avere le seguenti caratteristiche:

- a) deve essere di materiale pressofuso ad alta densità tale da proteggere in modo efficiente l'atleta;
- b) deve lasciare libera la parte anteriore del viso e proteggere la zona sopracciliare e la nuca;
- c) deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità dell'atleta.

Art. 28 - I secondi o coach

1) Gli atleti sono assistiti all'angolo da un coach. Il secondo (secondo principale) può farsi coadiuvare da un aiutante (secondo aiutante). Il secondo principale è responsabile dell'"angolo" da lui occupato e risponde della condotta del suo aiutante.

Possono esercitare le funzioni di secondo e di aiutante solo le persone designate dallo stesso atleta, che siano però maggiorenni (con tuta ginnica).

2) Il secondo e l'aiutante, all'ordine "**fuori i secondi**", devono scendere dal quadrato sgombrando il medesimo di tutti gli accessori.

Durante l'intervallo il secondo e l'aiutante possono salire sopra il quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale può passare oltre le corde. Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami. Il Commissario di Riunione, tuttavia, può ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.

Il secondo principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro, a meno che l'arbitro non lo stia contando.

Per manifestare tale volontà, deve:

- gettare l'asciugamano sul quadrato;
- togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
- far capire chiaramente di voler ritirare il proprio atleta richiamando l'attenzione dell'arbitro.

3) In particolare è obbligo dei secondi:

a) assistere l'atleta negli spogliatoi; accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccomparlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso;

b) vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;

c) vigilare perché agli atleti non siano somministrate sostanze eccitanti di qualsiasi specie;

d) astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio evitando ogni discussione al riguardo;

e) astenersi dall'entrare nel ring prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;

f) durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.

Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito o allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della riunione, salvo i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia.

L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Art. 29 - Modo regolare di colpire Nel full contact sono validi i seguenti colpi:

a) pugni e calci solo sopra la cintura, vibrati sulla parte anteriore e sulle parti laterali della testa e del tronco dell'avversario. I pugni debbono essere portati con la parte imbottita del guanto che ricopre le prime falangi della mano e le estremità delle ossa metacarpiche. È ammesso calciare con il collo del piede, il tallone e la pianta del piede; i calci possono avere traiettoria rettilinea, semicircolare, circolare (360°) e discendente;

b) è ammesso provocare uno sbilanciamento dell'avversario spazzandogli il piede con un calcio avente traiettoria circolare dall'esterno verso l'interno.

Nella Kick è ammesso, inoltre, colpire con tecniche di calcio, aventi come punto di impatto il collo del piede, cosce e polpacci dell'avversario.

Art. 30 - Scorrettezze

1) Colpi proibiti - E' vietato e costituisce colpo proibito colpire in modo diverso da quello indicato dall'articolo precedente; in particolare è vietato:

- a) colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano;
- b) colpire con la testa, con la spalla, con l'avambraccio, con il gomito;
- c) portare pugni, facendo prima compiere al corpo un giro su se stesso;
- d) colpire l'avversario a "terra";
- e) calciare con traiettoria ascendente.

Non costituisce "colpo proibito" il colpo regolarmente vibrato che giunge in parte del corpo non ammessa per fatto o colpa dell'avversario.

Non sono proibiti i colpi vibrati sulle braccia e sugli avambracci, ma essi non sono validi ai fini del punteggio.

2) Falli - E' vietato e costituisce fallo:

- a) tenere o stringere l'avversario, trattenergli le braccia, lottare, "legare", e comunque ostacolare l'azione;
- b) spingere l'avversario, spingergli indietro la testa con la mano o con l'avambraccio gravandogli sopra con il peso del proprio corpo;
- c) adottare una condotta di gara pericolosa e sleale, come ad esempio: portare la testa in avanti in modo che l'avversario possa esserne danneggiato; schivare con la testa in avanti abbassandosi al di sotto della cintura dell'avversario; mettergli la testa sotto il mento, mettergli le mani sul viso, pestare il piede dell'avversario;
- d) utilizzare indebitamente le corde, servirsene per prendere slancio, appoggiarvi la mano o il braccio;
- e) adottare una condotta di gara non agonistica, come ad esempio: volgere le spalle all'avversario, persistere nella difesa passiva; assumere atteggiamento offensivo e irrispettoso nei confronti dell'avversario;
- f) lasciar cadere volontariamente il paradenti;
- g) non ottemperare prontamente agli ordini dell'arbitro.

Non compie "fallo" l'atleta spinto dalla necessità di difendersi da un colpo proibito o dall'azione fallosa dell'avversario.

3) Falli e colpi proibiti insieme - E' vietato e costituisce fallo e colpo proibito insieme:

- a) tenere l'avversario e colpirlo;
- b) spingere l'avversario e colpirlo;
- c) prendere lo slancio sulle corde, tenere una mano sulle corde, e colpire;
- d) tenere la mano sul viso dell'avversario e colpire;
- e) non ottemperare all'ordine "stop" e colpire l'avversario; non attenersi al segnale del gong che indica la fine della ripresa e colpire.

4) La gravità del colpo proibito e del fallo in relazione:

- a) all'entità del danno effettivamente causato all'avversario o del pericolo corso;
- b) all'intenzionalità di nuocere all'avversario o di trarre in inganno l'arbitro.

5) Tenuta reciproca - Quando contemporaneamente ciascuno degli atleti "tiene" l'avversario, si verifica la tenuta reciproca e l'arbitro deve intervenire prontamente ordinando lo "stop" e facendo scrupolosamente osservare il conseguente passo indietro a entrambi gli atleti.

Art. 31 - Atleta "a terra" e "considerato a terra"

1) Un atleta si trova "a terra":

- a) quando tocca il suolo del ring con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- b) quando si trova fuori dalle corde o parzialmente fuori, in modo che anche una sola delle corde si frapponga fra lui e l'avversario;
- c) quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato;
- d) quando si appoggia o si aggrappa alle corde per mantenersi in piedi, quando è abbandonato sulle corde in condizioni di non potersi difendere.

2) Un atleta è "considerato a terra" :

- a) quando si rifugia in difesa passiva o quando a seguito di un colpo, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- b) durante il conteggio dell'arbitro.

LA DIREZIONE DELL'INCONTRO E I VERDETTI

Art. 32 - Compiti e poteri dell'arbitro

1) Scopo primario - Il dovere principale dell'arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti.

2) Compiti - L'arbitro presta servizio sul ring. Egli ha il compito di:

- a) vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- b) controllare le protezioni e l'abbigliamento;
- c) mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- d) evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi;
- e) usare, durante lo svolgimento dell'incontro, i seguenti ordini:
 - "stop" per dare l'ordine agli atleti di interrompere l'incontro, effettuando un passo indietro;
 - "CONTACT" per dare l'ordine agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
- f) raccogliere e controllare, alla fine dell'incontro, i cartellini di punteggio dei giudici e consegnarli al Commissario di Riunione;
- g) comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro ha termine prima del limite;
- h) indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto.

3) Poteri - L'arbitro ha il potere di:

- a) porre fine all'incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e quindi non in grado di continuare l'incontro;
- b) porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Nell'eventualità può interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi;
- c) interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- d) interrompere l'incontro per ammonire o allontanare dall'angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- e) interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- f) interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del ring;
- g) interpretare il Regolamento per quanto esso è applicabile alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi altra circostanza non contemplata. Le interruzioni dell'incontro da parte dell'arbitro devono essere tempestive in modo da non arrecare pregiudizio agli atleti.

Art. 33 - Preliminari dell'incontro L'arbitro deve salire per primo sul ring e prendere posto all'angolo neutro, che si trova di fronte al tavolo della giuria. Deve accertarsi dell'identità e dell'abbigliamento degli atleti, recandosi agli angoli da loro occupati. Successivamente li chiama al centro del quadrato, invitandoli a stringersi la mano, dopo di che gli atleti tornano al proprio angolo. Fa scendere i secondi e, assicuratosi della presenza dei giudici, fa segno al cronometrista che l'incontro può avere inizio. Al suono del gong, con il comando "CONTACT", dà inizio alla gara. Durante l'incontro egli deve muoversi naturalmente, mantenendo il controllo visivo delle azioni, non ostacolando il movimento degli atleti e la visuale degli spettatori. Non deve, per nessuna ragione, toccare i contendenti o passare tra di loro.

Art. 34 - Le Sanzioni

1) Ammonizione - L'ammonizione ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo; ha lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate. L'arbitro per procedere all'ammonizione interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta resosi colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica. La somma delle ammonizioni dà luogo al richiamo ufficiale.

Richiamo ufficiale - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare di un punto quell'atleta che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione. L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica e rende consapevoli i giudici di tale decisione con un gesto appropriato della mano. Un atleta che, subiti due richiami ufficiali, incorra nel terzo, deve essere squalificato.

Art. 35 - Il Conteggio

1) Il conteggio ha lo scopo di dare il tempo di recupero ad un atleta in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se l'atleta contato si trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e comporta la detrazione di 1 punto. Ogni qualvolta l'atleta si trovi nelle condizioni di "a terra" o di "considerato a terra", l'arbitro deve interrompere l'incontro iniziando simultaneamente a contare e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere in ogni caso conoscenza del conteggio.

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

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

3) Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto nessun colpo, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.

4) Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire il conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato a dieci, entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretato il duplice "fuori combattimento", con conseguente verdetto ai punti. Se invece all'otto, uno dei due atleti è in condizioni di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso. In ultimo, se all'otto ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "CONTACT".

Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong, a meno che non si tratti dell'ultima ripresa di un incontro di finale di torneo o campionato. In tutti gli altri casi il gong sarà fatto suonare solo qualora l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro.

Art. 36 - Ripristino della tenuta degli atleti

1) Ripristino del paradenti - L'arbitro, constatata la perdita del paradenti da parte di un atleta, deve fermare l'incontro, raccogliere il paradenti, condurre l'atleta al proprio angolo indicando all'altro di rimanere al centro del quadrato, consegnare il paradenti al secondo che, dopo averlo lavato, lo rimette all'atleta. L'eventuale ammonizione o richiamo è a giudizio dell'arbitro, che deve valutare la volontarietà o meno della caduta del paradenti.

2) Ripristino delle protezioni - L'arbitro, constatata la perdita o una posizione anomala del casco o delle protezioni deve, per quanto possibile, provvedere a ripristinare la situazione regolamentare direttamente o aiutato dai secondi.

Art. 37 - Le giurie Per ogni incontro possono essere designati:

- un arbitro giudice unico (in casi eccezionali);
- un arbitro giudice coadiuvato da due giudici;
- un arbitro senza voto e tre giudici;

Art. 38 - I Verdetti L'esito di un incontro di full contact è deciso nei modi che seguono:

- 1) vittoria ai punti;
- 2) pareggio;
- 3) vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro;
- 4) vittoria per fuori combattimento;
- 5) vittoria per abbandono;
- 6) vittoria per squalifica;
- 7) vittoria per assenza dell'avversario;
- 8) No Contest.

Art. 39 - Verdetto ai punti Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- 1) quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste;
- 2) quando in un incontro di finale di Torneo o di Campionato, superato il termine della prima ripresa, l'incontro debba essere sospeso per ferita o infortunio di un atleta senza che vi sia stata responsabilità da parte dell'avversario;
- 3) quando entrambi gli atleti siano dichiarati impossibilitati a continuare l'incontro a causa di infortuni o ferite;
- 4) quando entrambi gli atleti siano dichiarati "fuori combattimento" (K.O.).
Nei casi 2), 3) e 4) deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa.

Il verdetto viene pronunciato a maggioranza della giuria.

Art. 40 - Pareggio Il verdetto di pareggio non è ammesso per gli incontri di Torneo e di Campionato; in questi casi, se un giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio uguale, deve assegnare la vittoria secondo il seguente criterio:

- all'atleta che ha dimostrato una migliore tecnica nell'esecuzione dei colpi, nella difesa e che non ha subito richiami ufficiali.

Art. 41 - Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro Ha luogo nei seguenti casi:

- a) quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;
- b) quando fra i due atleti vi sia una palese disparità tecnica;
- c) quando un atleta abbia subito tre conteggi nella stessa ripresa;
- d) quando l'atleta abbia subito quattro conteggi nel corso di tutto l'incontro;
- e) quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita, sempre che questa non sia dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario. In questo caso l'arbitro ha facoltà di consultare il medico e, qualora lo faccia, è tenuto ad osservare le sue valutazioni;
- f) quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione. Nel caso di arresto dell'incontro da parte dell'arbitro per l'atleta sconfitto che ha subito colpi alla testa deve essere decretato il verdetto di "**Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro**"

Art. 42 - Vittoria per fuori combattimento (K.O.)

Ha luogo quando l'avversario è contato dall'arbitro fino al 10/out.

Art. 43 - Vittoria per abbandono Ha luogo quando un atleta per giustificato motivo abbandona l'incontro.

La volontà di abbandonare può essere manifestata dall'atleta o dal suo secondo principale in modo inequivocabile, ma non durante il conteggio dell'arbitro.

Art. 44 - Vittoria per squalifica Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'atleta avversario.

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto due richiami ufficiali e incorre nel terzo.

L'arbitro ha il potere di squalificare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- a) quando l'atleta non difende lealmente le sue possibilità;
- b) quando l'atleta sia stato precedentemente richiamato o si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- c) quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o di falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- d) quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- e) quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
- f) quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici e di chiedere al medico che proceda alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Può adottare lo stesso procedimento, se gli risulti dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato.

Nell'uno o nell'altro caso decide, tenendo conto delle conclusioni del medico, oppure di quelle dei giudici; in questa ultima ipotesi deve tenere conto della maggioranza di giudizio. In caso di equivalenza di giudizio, vale quello del giudice che ha visto il colpo regolare.

Mancando di testimonianza certa, deciderà a suo insindacabile giudizio.

Art. 45 - Vittoria per assenza dell'avversario Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'atleta, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro cinque minuti dal momento in cui vi è salito l'avversario.

Art. 46 - No Contest E' pronunciato il verdetto di "no contest", nei seguenti casi:

- a) l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- b) il Commissario di Riunione o l'Arbitro è costretto ad arrestare l'incontro per sopravvenute circostanze di forza maggiore anche qualora ciò avvenga in un incontro di Torneo o di Campionato;
- c) uno o entrambi gli atleti, è fuori combattimento per cause imputabili a difetto di costruzione o di assetto del ring o per altro possibile incidente.

Art. 47 - Redazione dei cartellini - Criteri di giudizio

1) Al termine di ogni ripresa, l'Arbitro giudice e i giudici provvedono a registrare sul cartellino i punti conseguiti da ciascun atleta, secondo le norme che seguono:

- Vengono assegnati 10 punti all'atleta che, nella ripresa, ha colpito l'avversario con un numero di colpi validi superiore a quanti ne ha ricevuti.

- All'atleta soccombente viene assegnato un punteggio inferiore, nella misura di:

- a) 9 punti per aver subito più colpi;
- b) 8 punti per la notevole differenza.

2) Se l'arbitro ha impartito uno o più richiami ufficiali e il giudice condivide il suo operato deve apporre l'indicazione " **R** ", per ciascun richiamo ufficiale, nelle annotazioni a fianco del punteggio dell'atleta richiamato, relativo alla ripresa in cui si è verificato e penalizzare di un punto, per ciascun richiamo ufficiale, l'atleta che ne è stato oggetto.

3) Quando un atleta subisce un conteggio, l'arbitro giudice deve riportare sul cartellino la sigla " **C** ".

4) controllate le somme, il giudice appone in calce al cartellino, insieme con la propria firma, il nome del vincitore o, altrimenti, l'indicazione " **parità** ". Il cartellino, di norma, non deve mai essere corretto. Nel caso che un giudice incorra in un errore e se ne accorga, deve circoscrivere il punteggio errato e porre la correzione controfirmata a fianco.

Art. 48 - Controllo dei cartellini Al termine dell'incontro, l'arbitro provvede a ritirare i cartellini dai singoli giudici e, dopo averli controllati, li consegna al Commissario di Riunione; questi procede subito alla loro verifica e se rileva degli errori e delle incompletezze deve invitare il giudice che lo ha redatto a perfezionarlo.

Art. 49 - Proclamazione del verdetto

Il verdetto è proclamato:

- a) dal Commissario di Riunione nel caso che l'incontro termini ai punti, in base alle risultanze dei cartellini di punteggio;
- b) dal Commissario di Riunione nel caso di " no contest " conseguente alla sospensione dell'incontro per causa di forza maggiore;
- c) dall'arbitro, in tutti gli altri casi.

Art. 50 - Esibizione dei cartellini I legittimi rappresentanti degli atleti interessati possono chiedere di prendere visione dei cartellini.

L'esibizione dei cartellini può aver luogo trascorse 24 ore dalla proclamazione del verdetto.

Art. 51 - Reclami Contro i verdetti è ammesso reclamo al Commissario di gara: nel caso di tornei l'esito del ricorso verrà comunicato entro 30 minuti; nel caso di titoli entro gli 8 giorni successivi all'evento.

ARTI MARZIALI TRADIZIONALI E MODERNE

CREATIVE DISCO FORMS (CON E SENZA ARMI)

Le forme o kata musicali con o senza armi, possono essere eseguite da atleti di qualsiasi stile di arte marziale. La durata massima di una forma o kata è di tre minuti.

Nel giudizio verranno considerati:

- Presentazione -Esecuzione - Tempo musicale - Difficoltà - Creatività

I giudici (almeno tre) dovranno dare all'esecutore primo chiamato un giudizio di medio livello, considerando che il punteggio va da un minimo di cinque punti ad un massimo di dieci, assegnando 7,5 punti.

Specialità: gli atleti potranno iscriversi sia nella specialità con le armi che senza armi, in quanto specialità unica. Nessuna classe, grado e peso dividerà gli atleti iscritti nelle competizioni di forme o kata musicali. Sono vietati costumi non attinenti alle arti marziali, effetti scenici ed interventi esterni di qualsiasi genere (laser, fuochi, fumi, luci, ecc.).

CATEGORIE

- 14 anni

+ 14 anni

KATA / FORME TRADIZIONALI INTERSTYLE (CON E SENZA ARMI)

STILI GIAPPONESI	STILI KOREANI	STILI CINESI, VIETNAMITI ED ALTRI
Tutti gli stili di karate e discipline giapponesi in cui si usano tecniche di calci e pugni.	Tae Kwon Do Tang So Do, etc...	Kung Fu (tutti gli stili) Viet Vo Dao ,etc...

CATEGORIE

Ragazzi

- 12 anni

Ragazzi

- 18 anni

Ragazze

- 12 anni

Ragazze

- 18 anni

Uomini

oltre 18 anni

Donne

oltre 18 anni

GRAN CHAMPION FORME / KATA OPEN

A questa competizione potranno iscriversi atleti di qualsiasi disciplina, età e sesso. Si potranno eseguire forme/kata tradizionali e moderni, con o senza armi e musica.

L'esecuzione dovrà avere una durata massima di minuti 3.

Giudici di diverse discipline valuteranno tempo, esecuzione e stile.

SELF DEFENCE

Praticanti di Judo, Ju Jitzu, Kung Fu, Karate, Tae Kwon Do e di tutte le Arti Marziali e sport da combattimento, potranno iscriversi a questa specialità.

Si potranno presentare esibizioni a team composti da due o tre atleti appartenenti alla stessa società. Ogni team può presentare una dimostrazione di Difesa Personale che sia attinente all'area delle Arti Marziali usando, se lo desiderano, basi musicali e armi tradizionali, ma che nello stesso tempo forniscano prova di grande spettacolarità.

Saranno, quindi, maggiormente premiati i team che nella loro dimostrazione di difesa riusciranno a dimostrare l'efficacia delle tecniche, ma dando grande risalto a quelle di brillante effetto scenografico.

N. B.: Ogni team dovrà disporre di una base musicale propria su cd.

La prova potrà avere una durata massima di 3 minuti.

CATEGORIE

- 14 anni

+ 14 anni

TECNICHE DI ROTTURA DI POTENZA

Questa specialità è riservata agli uomini maggiorenni di età.

Specialità: 1) *Materiali cementizi*; 2) *Materiali Legnosi*.

CATEGORIE: - Kg 75 + Kg 75

TECNICHE DI ROTTURA MULTIPLE CREATIVE

Questa specialità è unificata (maschile/femminile); età e peso open.

Si premierà l'atleta che nella propria esibizione abbia dato prova di coordinazione, difficoltà e diversità delle tecniche di rottura ed infine della diversità dei materiali usati. In questa specialità, la potenza fisica espressa non sarà fattore di punteggio.

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si farà garante delle decisioni il presidente della giuria, consultati i giudici e gli arbitri del caso specifico.