

# REGOLAMENTI KOMBAT LEAGUE



## **REGOLAMENTI:**

- **LIGHT CONTACT**
- **KICK LIGHT**
- **K1 LIGHT**
- **MUAY THAI LIGHT**
- **FULL CONTACT**
- **KICK BOXING**
- **K1 - RULES**

# **Regolamento per il Contatto Leggero di Light Contact, Kick Light, K1 Light e Muay Thai Light**

## **STATUS DELL'ATLETA**

Gli atleti di Light con il tesseramento KL accettano in toto lo Statuto ed i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì 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** - Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata da un minimo di 6 ad un massimo di 8 metri di lato. La superficie dovrà essere piatta e liscia, in materiale plastico o gommoso, non delimitata da corde. Se il combattimento avviene su di un ring, la superficie deve essere costituita da 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 non abrasivo. 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 e deve disporre di omologazione firmata da un tecnico abilitato e dichiarazione di corretto montaggio.

## **ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI**

**ART. 2** - Gli atleti di Light dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta:

- Per gli atleti di Light Contact pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una giacca o da una T-shirt a mezza manica. Alla vita, l'atleta potrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (facoltativo) e che potrà essere bianca, gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera, la cintura dovrà essere correttamente annodata e sufficientemente lunga da fare due volte il giro della vita.
- Per gli atleti di Kick Light, K1 Light, Muay Thai Light pantaloncini e da una T-shirt.

L'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club, dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

## **PROTEZIONI ESCLUSIVAMENTE OMOLOGATE**

**ART. 3** - Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate

- Gli atleti indosseranno sotto i pantaloni o pantaloncini una conchiglia di materiale resistente;
- Il paratibia o il paratibia/calzare non può contenere anime dure di plastica o di metallo, deve coprire almeno i tre quarti della parte dorsale del piede. Il paratibia il calzare o il paratibia/calzare dovranno essere di pelle, similpelle o plastica, morbida e liscia. Non è consentito l'utilizzo di paratibia o paratibia/calzare in stoffa (consentito solo per la Muay Thai);
- I calzari o parapiedi, devono avere la pianta del piede scoperta, coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede e le dita non devono fuoriuscire dai calzari. La protezione ai piedi deve essere liscia, possibilmente dello stesso materiale dei guantoni. È possibile assicurarli ai piedi con un giro di tape adesivo sopra la caviglia;
- Il paraseno per le donne (obbligatorio dai 15 anni in su);
- Il casco protettivo da gara (senza parazigomi) obbligatorio sia i maschi che le femmine; Per le categorie Baby e Speranze è consigliato il caschetto integrale, con grata (facoltativo);
- Il paradenti è obbligatorio per tutte le categorie o serie;

- Per la Muay Thai Light: paradenti, caschetto con griglia protettiva (facoltativo), para gomiti, corpetto e paratibia/calzare;
- I guantoni dovranno essere a mano chiusa da 10 onces, 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 tape adesivo ma non di scotch o altro materiale plastico rigido o abrasivo. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre la facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari;
- Bendaggio alle mani (facoltativo). Esso è 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 fuoriescono dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti.

Le protezioni dovranno portare ben visibile il logo della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiale omologato dalla K.L.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme degli art. 2, 3 e 4 avranno 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. 4** - Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie dei piedi (pena l'allontanamento dalle competizioni). È fatto divieto portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali ecc.) che possono causare ferite a se o all'avversario.

## **GARA**

**ART. 5** - Il tempo di gara per le categorie baby e speranze è di 2 riprese da 1,5 minuti con un intervallo di 1 minuto, in caso di parità verrà effettuato un tempo supplementare (extraround) di 1 minuto finali comprese per le categorie baby, per le categorie speranze le finali sono di 3 riprese da 1,5 minuti. Mentre di 2 riprese da 2 minuti ciascuna (possibile 3x2 nei 2<sup>a</sup> e 1<sup>a</sup> serie), con un intervallo di 1 minuto per tutte le altre categorie, per le finali 3 riprese da 2 minuti ciascuna (possibile 5x2 nei 1<sup>a</sup> serie di Muay Thai), con un intervallo di 1 minuto. Se due atleti terminano l'incontro in parità, verrà effettuato un tempo supplementare (extraround) di 2 minuti per le finali dove si disputano massimo 3 round. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, verrà data la preferenza.

**ART. 6** - I combattenti si fronteggeranno in piedi separati da circa due metri, al centro del quadrato di gara, e si scambieranno il saluto inchinandosi o toccandosi i pugni in segno di stretta di mano. Il combattimento potrà iniziare subito dopo l'annuncio da parte dell'arbitro centrale di "Combattimento!" o "Fight!". Nelle gare a squadre gli atleti si saluteranno allo stesso modo e all'unisono.

**ART. 7** - Nelle gare di Light, si può attaccare:

- nel **Light Contact** solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio;
- nella **Kick Light**, si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio. È consentito attaccare le cosce dell'avversario solo con calci circolari, con traiettoria interna o esterna. Ossia è vietato attaccare la coscia con calci frontali o laterali o con qualunque altro tipo di calcio.
- nel **K1 Light**, si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio. È consentito attaccare le cosce dell'avversario solo con calci circolari, con traiettoria interna o esterna. Ossia è vietato attaccare la coscia con calci frontali o laterali o con qualunque altro tipo di calcio. È consentito sferrare ginocchiate frontali, circolari, oblique, saltate, ma dirette soltanto al corpo. In caso di clinch è ammesso un solo attacco di ginocchio al tronco ed è consentito appoggiare una mano dietro la nuca o la spalla, senza trazione (non tirare la testa o il tronco verso il basso).

- nella **Muay Thai Light**, si può attaccare la parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio. È consentito attaccare le cosce dell'avversario solo con calci circolari con traiettoria interna o esterna. È consentito sferrare ginocchiate frontali, circolari, oblique e saltate nella parte frontale e laterale del tronco. È consentito appoggiare una mano o entrambe dietro la nuca o le spalle, trazionando (ma non tirare la testa verso il basso per ginocchiare su di essa). È consentito un clinch attivo.
- Ogni tecnica di pugno, di gomito, di ginocchio e di calcio che tocca il bersaglio deve essere controllata.

**ART. 8** - Le spazzate vanno effettuate a favore dell'articolazione. Le spazzate sono valide solo se non sono al di sopra della caviglia (malleolo) e 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 qualsiasi parte del corpo (fatta eccezione dei piedi).

**ART. 9** - Un incontro di Light non può terminare in parità. In caso di parità, il giudice dovrà dare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza.

**ART. 10** - Quando il tempo è terminato l'arbitro centrale dovrà essere avvisato con un segnale acustico o altro mezzo.

### **GIUDIZIO DI GARA**

**ART. 11** - Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello. Per Galà o Finali si può far ricorso alla commissione arbitrale nazionale tramite materiale audio-visivo entro 7gg. dalla competizione stessa.

**ART. 12** - La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole del Light. Egli non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.

**ART. 13** - La vittoria è decretata al termine di ogni incontro da 3 giudici che siedono intorno al quadrato e dovranno compilare un'apposita scheda (cartellino). 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 secondo del divario riscontrato in quel round). Al termine delle riprese previste, il giudice annoterà i punti totalizzati dagli atleti. Vincerà l'atleta che avrà totalizzato più punti.

**ART. 14** - L'arbitro ha facoltà di richiamare e 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 protezione risulti fuori posto.

**ART. 15** - Durante lo svolgimento dell'incontro, l'arbitro farà uso degli ordini di "stop", "break", "contact" o "fight" e "tempo":

- **Break** per far sì che i contendenti si separino;
- **Contact o Fight** per far riprendere o cominciare il combattimento;
- **Stop** perchè interrompono, in qualunque momento, la loro azione.
- **Tempo** per arrestare il combattimento fermando il cronometro.

**ART. 16** - L'arbitro deve arrestare l'incontro in caso di fallo, o quando uno o entrambi i contendenti siano rei di colpi proibiti, in questo caso dovrà:

- richiamare verbalmente il colpevole;
- penalizzarlo di un punto segnalandolo ai giudici;
- squalificarlo.

L'arbitro potrà adottare uno di questi provvedimenti a seconda della gravità del fallo.

**ART. 17** - Per impartire le pene di cui all'art. 16, l'arbitro dovrà interrompere l'incontro con l'ordine di "stop" e si rivolgerà al tavolo della giuria con l'ordine di "tempo". Richiamerà ad alta voce il colpevole 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 "fight" o "contact". L'intervento dell'arbitro dovrà essere tempestivo.

**ART. 18** - Quando i due contendenti sono in fase di "clinch" passivo l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "break" battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con una mano. Gli atleti dovranno indietreggiare di un passo a quest'ordine e riprendere a combattere. L'arbitro non dovrà mai passare tra i contendenti.

**ART. 19** - La gara di Light deve essere arbitrata da un arbitro centrale e tre giudici. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio, a meno che non venga deciso diversamente dal C. di R.

**ART. 20** - 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 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 ad 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. 21** - L'arbitro può arrestare l'incontro indicando al tavolo della giuria di fermare il tempo quando:

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

**ART. 22** - 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 non potrà più combattere.

**ART.23** - Nel caso in cui un atleta mandi KO il suo avversario, anche involontariamente (colpo d'incontro), l'atleta verrà squalificato. L'atleta che subisce il KO, pur vincendo l'incontro per squalifica dell'avversario, non potrà proseguire il torneo solo se il KO infertogli è alla TESTA.

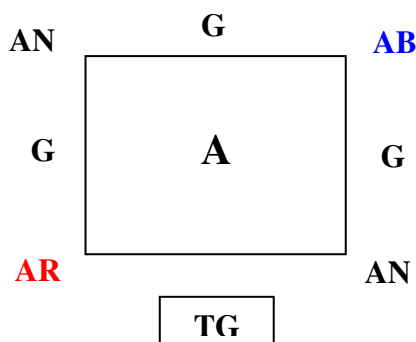
**ART. 24** - Un atleta può in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a se l'altro atleta e gli leverà il braccio al cielo proclamandolo "Vincitore per Abbandono".

**ART. 25** - 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".

**ART. 26** - Nel caso un incontro venga giudicato da due giudici l'arbitro centrale ha diritto di giudizio. Questi, al termine del combattimento, dovrà fermare l'incontro con l'ordine "stop", invierà gli

atleti al proprio angolo e compilerà il proprio cartellino quindi raccoglierà i fogli dei punti dai due giudici e dopo averli controllati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco gli atleti, attenderà il verdetto della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola “Vince”.

**ART. 27** - I giudici siederanno ai limiti del quadrato di gara, uno per ogni lato del quadrato e mai davanti al tavolo della giuria, avranno il compito di giudicare l'incontro con la massima imparzialità, correttezza e professionalità (vedi schema).



**TG:** Tavolo Giuria  
**A:** Arbitro  
**G:** Giudice  
**AN:** Angolo Neutro  
**AR:** Angolo Rosso  
**AB:** Angolo Blu

**ART. 28** - In caso che per un giudice l'incontro finisca in parità, dovrà assegnare la vittoria per preferenza, cioè dovrà segnare il punteggio totale di parità e sotto dovrà segnare con un 1 il vincente e con un 0 il perdente. Nell'assegnare la preferenza, il giudice dovrà tenere conto della qualità tecnica espressa, dello stato psico-fisico generale, delle abilità offensive e difensive, della strategia generale utilizzata dagli atleti.

**ART. 29** - Gli atleti di Light Contact e Kick Light sono chiamati a rispettare la regola che prevede di lanciare almeno 6 tecniche di calcio a ripresa. Qualora un'atleta abbia tirato meno di 6 calci dovrà recuperarli nella ripresa successiva (non valido per il K1 Light e Muay Thai Light). Il Giudice dovrà privilegiare le tecniche di calcio in particolare al volto, la completezza tecnica e le combinazioni calcio/pugno.

#### AZIONI VALIDE

**ART. 30** - I giudici dovranno giudicare un incontro di Light in base alla validità delle tecniche e cioè:

- a) quando la tecnica è lanciata con forma corretta;
  - b) quando la tecnica è corretta nelle distanze;
  - c) quando la tecnica è dinamica, contiene cioè decisione, velocità, precisione e richiamo;
  - d) quando la tecnica è controllata a bersaglio;
  - e) se sono state usate in proporzione tecniche di braccia e di calcio.
- Prese (Trattenute) valide per il K1 Light e la Muay Thai Light:
    - a) È autorizzata la trattenuta afferrando con presa dietro il collo o nuca (senza trazionare per il K1 Light).
    - b) Solo nella Muay Thai Light è consentito trattenere la gamba dell'avversario per colpirlo (senza camminare).
  - Proiezioni (valide solo per la Muay Thai Light)  
 Solo nella Muay Thai Light sono ammesse le proiezioni (lanciare o far cadere a terra l'avversario) senza intervento di anche, spalle o tramite sgambetti.

Nel valutare l'incontro il giudice deve tener conto della difesa (se attiva o passiva) delle parate, delle schivate e dell'attacco (se composto o scomposto).

#### AZIONI PROIBITE

**ART. 31** - Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- colpire senza controllo alcuno, di calcio, di ginocchio, di pugno e di gomito;

- attaccare con la testa, con i gomiti (eccetto Muay Thai Light), con le ginocchia (eccetto K1 Light e Muay Thai Light);
- colpire con il ginocchio la testa in qualunque tipo di azione propria o dell'avversario;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- per il Light Contact attaccare sotto la cintura (testicoli, pancia, cosce, ecc.);
- colpire al triangolo genitale, la gola, i reni, la nuca, sopra e dietro la testa, la schiena e dietro le spalle, il viso con il ginocchio e con il dorso della mano in rotazione (Spinning back fist); non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche;
- afferrare le corde per colpire l'avversario;
- proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti;
- usare tecniche di lotta;
- trattenere la gamba calciante dell'avversario a scopo ostruzionistico;
- trattenere la gamba calciante dell'avversario per portare un singolo colpo di pugno, di calcio o di ginocchio (valido per il K1 Light);
- legare deliberatamente le braccia dell'avversario;
- eseguire la presa all'altezza delle vertebre lombari (detta "dell'orso"),
- eseguire leve articolari;
- eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione, colpire la tibia;
- parlare durante l'incontro, gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
- venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- lasciare cadere volontariamente il paradenti;
- uscire deliberatamente dal luogo di gara. 1° uscita richiamo, 2° uscita richiamo, 3° uscita meno un punto, 4° uscita meno un punto, 5° uscita squalifica;
- sciogliere e riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme e le protezioni senza autorizzazione dell'arbitro;
- buttarsi a terra senza ragione o cadere per evitare l'attacco avversario;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- girare la schiena su azione dell'avversario;
- 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 contro il bersaglio);
- commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.  
Quando l'arbitro coglie una di queste azioni deve intervenire immediatamente.

### **LE CATEGORIE DI PESO**

**ART. 32** - Le categorie di peso per Light Contact, Kick Light, K1 Light, Muay Thai Light

Baby Maschili (da 10 a 12 anni) KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 +85

Baby Femminili (da 10 a 12 anni) KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 +70

Speranze Maschili (da 13 a 15 anni) KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 +85

Speranze Femminili (da 13 a 14 anni) KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 +70

Donne: KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

Juniores (dai 16 ai 18 anni): KG. -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 -90 +90

Seniores (dai 19 ai 40 anni): KG. -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 -90 +90

## **RESPONSABILITÀ**

**ART. 33** - La Kombat League declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possono occorrere agli atleti durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

## **TORNEI DI LIGHT**

**ART. 34** - Qualunque società, purché regolarmente affiliata alla K.L., può organizzare tornei di light contact, purché in possesso di regolare NULLA OSTA rilasciato dal Comitato regionale.

**ART. 35** - La richiesta di NULLA OSTA deve essere inoltrata proprio Presidente Regionale o provinciale almeno un mese e mezzo prima dell'effettuazione della manifestazione. Ciò vale per qualunque tipo di gara a livello regionale, interregionale, nazionale e interregionale.

**ART. 36** - Chi intende promuovere una qualunque gara, dovrà fornire, nella domanda per ottenere il NULLA OSTA, tutte le informazioni riguardanti la manifestazione (data e luogo di svolgimento, ora del peso e della visita medica, inizio gare). Dare una descrizione completa degli impianti (ove sono gli spogliatoi, ove sarà posto il ring ecc.).

**ART. 37** - A NULLA OSTA concesso, spetterà alla Segreteria Federale il compito di pubblicizzare l'avvenimento a tutti gli associati, di designare il Responsabile della gara. Al Responsabile Nazionale Arbitri spetterà indicare gli Ufficiali di Gara da assegnare per gare interregionali, nazionali e internazionali, al Responsabile Regionale Arbitri spetterà indicare gli Ufficiali di Gara da assegnare per gare provinciali e regionali.

**ART. 38** - È fatto obbligo a tutti gli atleti di presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo (Bodopass) debitamente rinnovato, indicante il grado di cintura e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva rilasciato da un centro di medicina sportiva, con tutte le visite come per il contatto pieno, pena l'espulsione dalla competizione.

**ART. 39** - Al termine delle operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giudici di quel torneo.

**ART. 40** - Ogni eventuale contestazione relativa all'ammissione o alla esclusione di qualunque 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. 41** - È concesso all'organizzatore la scelta della successione degli incontri, ma generalmente esse dovranno partire dalle categorie più numerose per dar modo agli atleti di Light di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

**ART. 42** - I tornei di Light devono svolgersi entro la giornata in cui sono indetti. Pertanto tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

**ART. 43** - Le iscrizioni ai tornei devono avvenire almeno 2 giorni prima della gara con pagamento via vaglia, presentandosi con il Passaporto provvisto di fotografia annullato con il timbro della società di appartenenza e debitamente rinnovato.

**ART. 44** - L'atleta che avviserà entro il giorno precedente alla gara della sua impossibilità a parteciparvi verrà rimborsato della quota d'iscrizione.



## **RIUNIONI DEL QUADRATO**

**ART. 45** - Costituisce riunione, di qualunque disciplina, una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche e televisive.

**ART. 46** - Tutte le riunioni, di qualunque disciplina, debbono essere preventivamente autorizzate ed approvate dalla Kombat League.

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

**ART. 47** - L'associazione (a.s.d.) che promuove un evento è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle gare e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità Federali.

L'organizzatore deve pertanto garantire durante tutto il corso della gara 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. 48** - L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una bilancia, preferibilmente tipo "bascula";
- ring, tatami e gli altri materiali necessari;
- un gong e un cronometro per ogni area di gara;
- assicurare la presenza di un medico e di un'ambulanza con relativo personale di soccorso durante tutta la riunione;
- un tavolo sufficientemente ampio per il cronometrista, lo speaker, il Commissario di Riunione o Presidente di Giuria e il medico di servizio;
- posti adeguati per gli arbitri e i giudici della gara;
- acqua sufficiente agli angoli dei contendenti.

## **GLI UFFICIALI DI SERVIZIO**

**ART. 49**- Prestano servizio nei Tornei:

- Il Commissario di Riunione;
- Ufficiali di Gara: presidenti di giuria, arbitri e i giudici designati;
- Il medico di servizio;
- Il servizio di sicurezza o d'ordine;
- Il cronometrista;
- Lo speaker.

## **COMMISSARIO DI RIUNIONE**

**ART. 55** - Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato e risponde del suo operato direttamente al C.N. federale. È 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 Regionale.

**ART. 51** - Il Commissario di Riunione dovrà trovarsi con buon anticipo sul luogo di gara. È 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:

1. Controllare le bilance;
2. Ispezionare il tatami o il ring;
3. Controllare la presenza degli Ufficiali di Gara designati per quella riunione;
4. Assistere alle operazioni di peso;
5. Controllare che gli atleti e i loro secondi siano abbigliati in modo appropriato;
6. Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono al torneo;

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

**ART. 52** - Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento del torneo. 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 SERVIZIO DI SICUREZZA O D'ORDINE**

**ART. 53** - Il servizio di sicurezza o d'ordine deve garantire la sicurezza e d'ordine sia all'esterno che all'interno del luogo dove si svolge la competizione, prima, durante e dopo la gara.

### **IL CRONOMETRISTA**

**ART. 54** - Prende posto al Tavolo di Giuria. È 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 "fight" dato dall'arbitro centrale. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro 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. 55** - Prende posto al Tavolo di Giuria. 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 UFFICIALI DI GARA**

**ART. 56** - Il Presidente di Giuria prende posto al Tavolo di Giuria ed ha il compito di supervisionare quanto accade nell'area di gara cui è assegnato. Redigerà in modo completo ed esaustivo tutta la modulistica relativa.

**ART. 57** - L'arbitro, finché non è salito sul quadrato per dirigere l'incontro, è alle dipendenze del C. di R. e del P.di G. 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. 58** - 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. e del P.di G. che ha la facoltà, negli intervalli, di richiamarli qualora se ne presentasse la necessità al rispetto delle norme federali. L'arbitro dovrà essere sempre il primo a salire sul ring o tatami e l'ultimo a scendere.

**ART. 59** - Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati ad indossare la divisa federale K.L. che consiste in polo nero con marchio della federazione, pantaloni neri e scarpe nere.

**ART. 60** - Sia l'arbitro centrale che i giudici non possono abbandonare il quadrato di gara se non autorizzati dal Commissario di Riunione.

## CONTEGNO E TENUTA DI GARA

**ART. 61** - L'atleta di Light è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R e gli 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. 62** - 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. È vietata la stretta di mano durante le riprese o gli intervalli.

## IL SECONDO DEL COMBATTENTE

**ART. 63** - I combattenti hanno il diritto di farsi seguire all'angolo da un secondo (es. coach).

1 solo Secondo se si combatte sul Tatami 2 Secondi se si combatte sul Ring.

Il secondo all'angolo di un combattente deve obbligatoriamente vestire una tuta ginnica e scarpe da tennis, pena l'allontanamento dall'area di gara (tatami o ring).

Può parlare all'atleta assistito solo durante gli intervalli tra una ripresa e l'altra.

**ART. 64** - Il secondo è tenuto a rispettare ed applicare rigorosamente le norme federali e le disposizioni impartite dagli ufficiali di gara e dal C. di R.

**ART. 65** - È 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 perchè 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 deferimento alla Commissione Disciplinare).

**ART. 66** - Durante lo svolgimento delle riprese, i secondi sono tenuti a seguire il combattimento in silenzio. 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 del torneo. L'arbitro può inoltre pronunciare la squalifica del combattente per infrazioni compiute dai suoi secondi.

**ART. 67** - Il secondo è autorizzato a gettare la spugna all'interno del ring o tatami qualora si accorga che il suo combattente non è in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

**Note:**

---

---

---

---

---

---

# Regolamento per il Contatto Pieno Full Contact, Kick Boxing, K1-rules

## STATUS DELL'ATLETA

Gli atleti con tesseramento K.L. accettano in toto lo Statuto ed i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

È fatto obbligo a tutti gli atleti di 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 agonistica, pena l'espulsione dalla competizione.

**ART. 1** - I tesserati K.L. possono partecipare a gare solo dai 16 anni compiuti ai 40 anni d'età. Essi sono divisi non in rapporto all'età, ma sulla base della loro esperienza e validità tecnica. La Commissione Tecnica Nazionale è l'organo preposto alla valutazione degli atleti.

Essi si dividono nel contatto pieno in:

		GALA'		TORNEO		
Categoria	Professionisti	Classe A	] 1° Serie	1° Serie	oltre 17	match
Categoria	Dilettanti	Classe B		2° Serie	da 5 a 17	match
Categoria	Dilettanti	Classe C	] 2° Serie	3° Serie	fino a 4	match
Categoria	Esordienti	Classe N				

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 agonistica ed effettuare gli esami previsti dal regolamento sanitario vigente.

**ART. 2** - A giudizio della Commissione Tecnica saranno declassati quegli atleti di 1° Serie e 2° Serie che durante l'anno sportivo non abbiano svolto una adeguata attività, oppure non siano più fisicamente o tecnicamente idonei a svolgere un'aprezzabile attività agonistica. Così pure, la CTN valutando i progressi tecnici di un atleta può elevarlo alla categoria superiore.

**ART. 3** - Nei Tornei di 1° Serie e 2° Serie il tempo di gara è di 2 (3) riprese da 2 minuti ciascuna, con un intervallo di 1 minuto, per le finali 3 (5 Muay Thai) riprese da 2 minuti ciascuna, con un intervallo di 1 minuto. Se due atleti terminano l'incontro in parità, verrà effettuato un tempo supplementare (extraround, non per la Muay Thai nel caso le riprese siano 5) di 1 minuto per le finali di 2 minuti. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, verrà data la preferenza.

Nei Galà i round possono svolgersi sulla distanza di:

- Classe A: 5 riprese da 3 minuti, 3 da 3 con 2 di extraround,
- Classe B: 5 riprese da 3 minuti, 3 da 3 con 1 di extraround; o 5 da 2;
- Classe C: 3 riprese da 2 minuti;
- Classe N: 3 riprese da 2 minuti o 2 da 2.

**ART. 4** - La relativa domanda di affiliazione per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo anno di età dovrà essere munita di "autorizzazione" da parte di chi esercita la

patria podestà. La quale dovrà essere presentata ogni volta che l'atleta parteciperà a gare federali, al momento dell'iscrizione.

**ART. 5** - L'atleta 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 Presidente.

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

**ART. 6** - L'atleta che subisce un K.O. con perdita di coscienza per colpo al capo deve sospendere l'attività, anche di allenamento e gli 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 giorni 30 + 15 di ripresa
2. K.O. - con perdita di coscienza - sospensione per mesi tre
3. K.O. - con perdita di coscienza - sospensione per mesi cinque
4. K.O. - con perdita di coscienza - sospensione definitiva da ogni attività.

Quindici giorni prima, della ripresa degli allenamenti, l'atleta che ha subito un K.O. con perdita di coscienza, in qualsiasi tipo di gara, dovrà rifare l'elettroencefalogramma.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti. I Comitati o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

**ART. 7** - Le categorie di peso Full Contact, Kick Boxing, K1- rules:

maschili sono fissate in numero di 12, mentre quelle femminili in numero di 6 sia a livello nazionale che internazionale:

**Maschile:**

MINIMOSCA	Da 48 a 51 Kg
MOSCA	Fino 54 Kg
PIUMA	Fino 57 Kg
LEGGERI	Fino 60 Kg
WELTER JUNIOR	Fino 63,5 Kg
WELTER	Fino 67 Kg
MEDIO LEGGERI	Fino 71 Kg
MEDI	Fino 75 Kg
MEDIO MASSIMI	Fino 81 Kg
MASSIMI LEGGERI	Fino 86 Kg
MASSIMI	Fino 91 Kg
SUPER MASSIMI	Oltre 91 Kg

**Femminile:**

MOSCA	Da 46 A 50 Kg
PIUMA	Fino 55 Kg
LEGGERI	Fino 60 Kg
MEDI	Fino 65 Kg
MEDIO MASSIMI	Fino 70 Kg
MASSIMI	Oltre 70 Kg

**ART. 8** - Prima di ogni incontro è d'obbligo il controllo del peso e una visita medica compiuta da un medico 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 5 ore prima lo svolgimento di tornei per atleti di 2° Serie e di 1° 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 o dovrà ritirarsi.

**ART. 12** - Se alle operazioni di peso entrambi gli atleti superano il limite della categoria, la decisione finale è sempre a discrezione del responsabile degli arbitri.

### **ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI**

**ART. 13** - Gli atleti dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta:

- Per atleti di Full Contact torso nudo e pantaloni lunghi, il cui orlo tocchi il collo del piede, possibilmente di materiale elasticizzato che consenta libertà di movimento. È assolutamente vietato indossare pantaloni da Karategi. I pantaloni possono essere di qualunque colore, perché siano puliti e si presentino bene.
  - Per gli atleti di Kick, K1-rules, torso nudo e pantaloncini.
- L'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club, dovrà essere pulita, non scucita e non strappata. È vietato l'uso della cintura di grado.

### **PROTEZIONI**

**ART. 14** - Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate.

- Gli atleti indosseranno sotto i pantaloni o pantaloncini una conchiglia di materiale resistente.
- Il paratibia/calzare non può contenere anime dure di plastica o di metallo, deve coprire almeno i tre quarti della parte dorsale del piede. Il paratibia/calzare dovranno essere di pelle, similpelle o plastica, morbida e liscia. Non è consentito l'utilizzo di paratibia o paratibia/calzare in stoffa.
- I parapiedi devono presentare coperta almeno la parte superiore del piede;
- Il paraseno per le donne;
- Il casco protettivo da gara (senza parazigomi) obbligatorio sia i maschi che le femmine (per la classe B, C e N) Salvo diversa disposizione del C. di R. in accordo con gli atleti.
- Il paradenti è obbligatorio per tutte le categorie o serie.
- I guantoni dovranno essere a mano chiusa da 10 once, di pelle (similpelle o plastica) morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuito 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 tape adesivo ma non di scotch o altro materiale plastico rigido o abrasivo. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre la facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.
- Bendaggio alle mani. Esso è 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 fuoriescono dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti.

**ART. 15** - Le protezioni dovranno portare ben visibile il logo della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiale omologato dalla K.L.

**ART. 16** - Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie dei piedi (pena l'allontanamento dalle competizioni). È fatto divieto portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali ecc.) che possono causare ferite a se o all'avversario.

**ART. 17** - Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme degli art. 14, 15 e 16 avranno 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. 18** - Il bendaggio sarà applicato negli spogliatoi e dovrà essere controllato e firmato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento.

**ART. 19** - 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 e firmi i bendaggi negli spogliatoi.

**ART. 20** - All'inizio di ciascun combattimento, l'arbitro ha l'obbligo di controllare le protezioni indossate dai combattenti.

**ART. 21** - L'uso del paratibia è facoltativo nelle gare amatoriali, mentre è vietato negli incontri professionistici. Si raccomanda comunque il suo utilizzo specie nei tornei.

**ART. 22** - L'atleta che durante un combattimento sputa il paradenti, subisce un richiamo ufficiale dell'arbitro 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**

**ART. 23** - Qualunque società, purché regolarmente affiliata alla K.L., può organizzare tornei o riunioni, purché in possesso di regolare NULLA OSTA rilasciato dal Comitato regionale.

**ART. 24** - La richiesta di NULLA OSTA deve essere inoltrata al Presidente Regionale 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 fornire, nella domanda per ottenere il NULLA OSTA, tutte le informazioni riguardanti la manifestazione (rimborsi spese per gli atleti, data e luogo di svolgimento, ora del peso e della visita medica, inizio gare).

**ART. 27** - A NULLA OSTA concesso, spetterà alla Segreteria Federale il compito di pubblicizzare l'avvenimento a tutti gli associati, di designare il Responsabile della gara. Al Responsabile Nazionale Arbitri spetterà indicare gli arbitri e i giudici da assegnare.

**ART. 28** - È fatto obbligo a tutti gli atleti di presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo (Bodopass) debitamente rinnovato e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva rilasciato da un

centro di medicina sportiva, con tutte le visite per il contatto pieno, pena l'espulsione dalla competizione.

**ART. 29** - Una volta chiuse le operazioni di peso e di controllo medico, nessun altro atleta potrà essere inserito nei tabelloni di gara.

**ART. 30** - Al termine delle operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giurati di quel torneo.

**ART. 31** - Ogni eventuale contestazione relativa all'ammissione o alla esclusione di qualunque 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. 32** - È concesso all'organizzatore la scelta della successione degli incontri, ma generalmente esse dovranno partire dalle categorie più numerose per dar modo agli atleti di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

**ART. 33** - I tornei devono svolgersi entro le giornate in cui sono indetti. Pertanto tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

**ART. 34** - 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, solo in caso di torneo.

**ART. 35** - Nei tornei dovranno essere presenti almeno due rappresentanti della C.T.N. perchè possano valutare gli atleti partecipanti e promuovere alla categoria superiore quegli atleti meritevoli.

**ART. 36** - Le iscrizioni ai tornei devono avvenire almeno tre giorni prima della gara con pagamento via vaglia, presentandosi con il Pass provvisto di fotografia annullato con il timbro della società di appartenenza e debitamente rinnovato. Il passaporto sportivo deve inoltre essere presentato al tavolo della giuria prima di ogni incontro.

**ART. 37** - L'atleta che avviserà entro il giorno precedente alla gara della sua impossibilità a parteciparvi verrà rimborsato della quota d'iscrizione.

**ART. 38** - Gli atleti partecipanti possono portare sull'accappatoio o sui pantaloni scritte pubblicitarie unitamente al nome della società di appartenenza. (eventuali restrizioni saranno comunicate dall'organizzatore della competizione)

### **RESPONSABILITÀ**

**ART. 39** - La Kombat League non si assume alcuna responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possono occorrere agli atleti durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

### **RIUNIONI DEL QUADRATO**

**ART. 40** - Costituisce riunione, di qualunque disciplina, una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche e televisive.

**ART. 41** - Tutte le riunioni, di qualunque disciplina, debbono essere preventivamente autorizzate ed approvate dalla Kombat League.

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



**ART. 42** - 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, 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. 43** - 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. 44** - 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;
- assicurare la presenza di un medico e di un'ambulanza con relativo personale di soccorso durante tutta la riunione;
- un tavolo sufficientemente ampio per il cronometrista, lo speaker, il Commissario di Riunione o Presidente di Giuria e il medico di servizio;
- posti adeguati per gli arbitri e i giudici della gara;
- acqua sufficiente agli angoli dei contendenti.

## II QUADRATO

**ART. 45** - Il ring è una superficie di legno, un quadrato chiuso da corde tese tra quattro pali equidistanti. La superficie dovrà essere perfettamente piana, di legno duro, ricoperto da feltro o materassine (tatami) e da un telo teso fino alle estremità dei bordi.

Le corde dovranno essere almeno quattro 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 telo 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 in altra lega.

**ART. 46** - Nelle riunioni di sport da ring 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. 47** - 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. 48** - Scelto un lato del quadrato di fronte al quale sarà posto il tavolo a cui siederanno uno speaker, il Commissario di Riunione o Presidente di Giuria, 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. È consigliabile situare i giudici lontano dal pubblico, preferibilmente (da esso) protetti da transenne.

## GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

**ART. 49** - Prestano servizio nelle riunioni:

- Il Commissario di Riunione o Presidente di Giuria;
- Gli arbitri e i giudici designati;
- Il medico di servizio;
- Il servizio di sicurezza o d'ordine;
- Il cronometrista;
- Lo speaker.

### **COMMISSARIO DI RIUNIONE**

**ART. 50** - Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato e risponde del suo operato direttamente al C.N. federale. È 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.

**ART. 51** - Il Commissario di Riunione dovrà trovarsi con buon anticipo sul luogo di gara. È 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:

7. Controllare le bilance;
8. Ispezionare il ring;
9. Controllare la presenza arbitri e giudici designati per quella riunione;
10. Assistere alle operazioni di peso;
11. Controllare che gli atleti e i loro secondi siano abbigliati in modo appropriato;
12. Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono alla 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 un adeguato servizio d'ordine, di personale medico e che vi sia la presenza di un'ambulanza per tutta la durata del torneo.

**ART. 52** - 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 SERVIZIO DI SICUREZZA O D'ORDINE**

**ART. 53** - Il servizio di sicurezza o d'ordine deve garantire la sicurezza e d'ordine sia all'esterno che all'interno del luogo dove si svolge la competizione, prima, durante e dopo la gara.

### **IL CRONOMETRISTA**

**ART. 54** - Prende posto al Tavolo del Commissario di Riunione. È 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 "fight" 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. 55** - Prende posto al tavolo dei 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. 56** - 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. 57** - 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. che ha la facoltà, negli intervalli, di richiamarli qualora se ne presentasse la necessità al rispetto delle norme federali. L'arbitro dovrà essere sempre il primo a salire sul ring e l'ultimo a scendere.

**ART. 58** - Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati ad indossare la divisa federale, che consiste in polo nero con marchio della federazione, pantaloni neri e scarpe nere.

**ART. 59** - L'arbitro centrale, quando un atleta subisce un Knockdown (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, quindi fermare il tempo. Successivamente deve decretare vincente l'atleta in piedi.

**ART. 60** - Sia l'arbitro centrale che i giudici non possono abbandonare il quadrato di gara se non autorizzati dal Commissario di Riunione.

### **CONTEGNO E TENUTA DI GARA**

**ART. 61** - L'atleta 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. 62** - 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. È vietata la stretta di mano durante le riprese o gli intervalli.

**ART. 63** - Gli atleti si presenteranno sul quadrato in perfetta tenuta di gara, che consiste in:

- Full Contact: pantaloni lunghi, possibilmente elasticizzati, con l'orlo che tocca il collo dei piedi;
- Kick Boxing e K1 rules: pantaloncini;
- 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.

**ART. 64** - È consentito agli atleti di vestire accappatoi con scritte pubblicitarie, che possono apparire anche sui pantaloni, purché non vistose. (eventuali limitazioni saranno comunicate dall'organizzatore)

**ART. 65** - È vietato agli atleti l'uso di qualsiasi altro indumento, oltre quelli indicati, così come è vietato portare anelli, orologi, catenine, orecchini, spille o altro accessorio che possono provocare danni a se e all'avversario.

### **I SECONDI DEL COMBATTENTE**

**ART. 66** - 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 da tennis, pena l'allontanamento dal ring.

All'angolo non possono stare più di due assistenti che devono osservare l'assoluto silenzio durante il combattimento. Possono parlare all'atleta assistito solo 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. 67** - 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. 67** - 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. 68** - È 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 deferimento alla Commissione Disciplinare).

**ART. 69** - Durante lo svolgimento delle riprese, i secondi sono tenuti a seguire il combattimento in silenzio. 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 infrazioni compiute dai suoi secondi.

**ART. 70** - 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 E LE SUE REGOLE**

**ART. 71** - L'arbitro federale o il C. di R. controllerà (firmandolo) negli spogliatoi o direttamente sul ring in caso di torneo il bendaggio degli atleti prima dell'incontro, in particolar modo allorquando è richiesto agli atleti di salire sul ring con le protezioni già indossate.

**ART. 72** - 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. 73** - Prima di cominciare la gara, l'arbitro dovrà procedere alle seguenti operazioni:

- controllo della tenuta degli atleti accertandosi che siano muniti di conchiglia e paradenti e dei rispettivi secondi;
- controllo di tutte le protezioni e 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, al "fuori i secondi" pronunciato dallo speaker, sullo stesso non rimangono 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" o "fight".

**ART. 74** - parti del corpo usate per colpire:

- 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), usando tutte le tecniche della Boxe.
- nella **Kick Boxing** 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, con il tallone con la tibia. Si possono tirare calci circolari alla coscia solo con traiettoria circolare, ossia è vietato attaccare la coscia con calci frontali o laterali o con qualunque altro tipo di calcio. Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi, usando tutte le tecniche della Boxe.
- nella **K1-rules** si usano i calci, i pugni e ginocchia. Con gli arti inferiori è valido colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede, con il tallone con la tibia e le ginocchia. Si possono tirare calci circolari alla coscia solo con traiettoria circolare, ossia è vietato attaccare la coscia con calci frontali o laterali o con qualunque altro tipo di calcio. Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi, usando tutte le tecniche della Boxe.

**ART. 75** - Con le anzidette parti del corpo, è valido colpire solo la parte frontale e laterale del corpo.

**ART. 76** - Tecniche consentite:

- tutte le tecniche di pugno della boxe (colpo con dorso della mano in rotazione non è valido);
- tutte le tecniche di calcio;
- la spazzata rasoterra nel senso delle articolazioni: sotto la caviglia (malneolo).
- tirare calci circolari alla coscia con traiettoria circolare (valido per Kick Boxing e K1-rules);
- ginocchiate al viso solo come colpo singolo (valido per K1-rules);
- ginocchiate al tronco anche in clinch (appoggiando una mano sulla spalla) (valido per K1-rules);
- trattenere la gamba calciante dell'avversario per portare un singolo colpo di pugno, di calcio o di ginocchio (valido per K1-rules);

**ART. 77** - Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- colpire senza controllo alcuno, di calcio e di pugno;
- attaccare con la testa, con i gomiti, con le ginocchia (eccetto K1-rules);
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- colpire al triangolo genitale, la gola, i reni, la nuca, sopra e dietro la testa, la schiena e dietro le spalle, con il dorso della mano in rotazione (Spinning back fist valido solo nei professionisti); non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche;

- afferrare le corde per colpire l'avversario;
- proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti;
- usare tecniche di lotta;
- trattenere la gamba calciante dell'avversario per portare un singolo colpo di pugno, di calcio o di ginocchio (valido per il K1-rules);
- legare deliberatamente le braccia dell'avversario;
- eseguire la presa all'altezza delle vertebre lombari (detta "dell'orso"),
- eseguire leve articolari;
- eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione, colpire la tibia;
- parlare durante l'incontro, gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
- venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- lasciare cadere volontariamente il paracadente;
- uscire deliberatamente dal luogo di gara.
- buttarsi a terra senza ragione o cadere per evitare l'attacco avversario;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- girare la schiena su azione dell'avversario;
- 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 contro il bersaglio);
- commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.

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. 78** - 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, addirittura penalizzarli.

**ART. 79** - 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. Nel frattempo l'atleta conteso gli indicherà di voler continuare sollevando le braccia. È facoltà dell'arbitro 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 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 1 minuto di tempo (in modo che il medico e i secondi possono 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 perdente "per intervento medico".

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

**ART. 80** - La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole dello sport. Non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.

Durante lo svolgimento dell'incontro, farà uso degli ordini, "break", "contact" o "fight" e "stop":

- **Break** per far sì che i contendenti si separino;
- **Contact o Fight** per far riprendere o cominciare il combattimento;
- **Stop** perchè interrompono, in qualunque momento, la loro azione.

**ART. 81** - L'arbitro ha facoltà di richiamare o squalificare i contendenti e richiamare 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. 82** - 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.

Richiamo ufficiale: sono consentiti cinque richiami. Al 3° richiamo (diventa richiamo ufficiale), si è penalizzati di 1 punto. Al 4° richiamo, si è penalizzati ancora di 1 punto. Al 5° richiamo si è squalificati.

Quando l'arbitro deve fare un'ammonizione ufficiale ferma l'incontro con la parola "stop" richiama l'attenzione dei giudici comunicando verbalmente le parole "richiamo ufficiale" e segnalando l'atleta che ha commesso il fallo togliendo un punto e segnala 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. 83** - L'arbitro potrà adottare uno dei sopraddetti provvedimenti a seconda della gravità del fallo.

**ART. 84** - 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 dei due. Gli atleti dovranno indietreggiare di un passo a questo ordine. L'arbitro non deve mai passare tra i contendenti.

**ART. 85** - 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 10, dopo di che decreterà il "fuori combattimento" o "K.O."

**ART. 86** - 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. 87** - Un arbitro può decretare il K.O. anche prima del conteggio definitivo se percepisce che l'atleta ha bisogno di pronte cure.

**ART. 88** - Se uno dei due combattenti subisce 3 (2 dilettanti) conteggi nello stesso round viene decretato il K.O.T. Se uno dei due combattenti subisce 4 (3 dilettanti) conteggi nell'intero match viene decretato il K.O.T.

**ART. 89** - 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. 90** - 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. controllore che i conteggi siano corretti e decretare la vittoria finale che sarà letta dallo speaker.

**ART. 91** - 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 di fianco a se 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 contatto pieno 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 COMIBAMMENTO**

**ART. 92** - 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). Se non è stata riscontrata una netta superiorità da parte di uno dei combattenti la ripresa viene considerata pari ed entrambi totalizzeranno 10 punti ciascuno.

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 casi la superiorità di uno o dell'altro atleta.

### **IL VERDETTO**

L'incontro può finire:

#### **1. Ai punti:**

- ossia quando entrambi i contendenti finiscono in piedi il combattimento;
- a fine incontro, l'Arbitro raccoglie la propria scheda di registrazione e quella dei giudici da entrambi i lati, e decide che il pugile con più punti è il vincitore.

#### **2. Parità:**

- può essere dichiarato l'incontro pari se la maggioranza dei giudici ha dato lo stesso punteggio ai pugili
- non può essere data la parità nei tornei, il giudice dovrà assegnare la vittoria per preferenza, cioè dovrà segnare il punteggio totale di parità e sotto dovrà segnare con un 1 (uno) il vincente e con un 0 (zero) il perdente. Se si tratta di una Finale, o 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.

#### **3. K.O.:**

- il pugile a terra nell'incapacità di combattere l'Arbitro conta fino a 10 e quindi decreta la fine del combattimento
- se il pugile contato fino a 8 va nuovamente a terra senza ricevere colpi, e non riuscendo ad alzarsi l'avversario è dichiarato vincitore per K.O.
- se un pugile simula un K.O. sarà squalificato e la borsa sarà trattenuta dall'organizzatore.
- se un pugile è contato per 3 (2 dilettanti) volte nello stesso round fino a 8, l'arbitro deve fermare obbligatoriamente l'incontro e dichiarare l'avversario vincitore



- se un pugile viene contato per 4 (3 dilettanti) volte fino ad 8 durante la durata dell'intero incontro, l'arbitro, dopo la quarta volta che ha contato fino ad 8, dichiara l'avversario vincitore alzandogli il braccio
- quando i due pugili sono dichiarati "OUT" simultaneamente, nel caso del K.O. del secondo pugile mentre l'arbitro conta il primo. L'arbitro continua a contare con lo stesso tempo entrambi i pugili; quando arriva a 10 i due pugili sono dichiarati entrambi "OUT"
- l'avversario proiettato fuori dal ring, con la testa o altra parte del corpo, colpendo il suolo o uno dei tavoli dei giudici ufficiali, ritrovandosi K.O. e non potendo riprendere il combattimento, non sarà obbligatoriamente dichiarato perdente. L'arbitro dovrà raccogliere i fogli dei giudici e consegnarli all'Ufficiale, il quale dovrà contare i punti dei rounds e dichiarare il vincitore

#### **4. K.O.T.:**

K.O. Tecnico sarebbe il K.O. in piedi e l'arbitro conta fino a 8:

- quando il pugile si tiene oppure si aggrappa alle corde
- quando rifiuta il combattimento coprendosi la testa con la posizione di guardia
- quando il pugile ha subito dei colpi che fanno sì che l'arbitro giudichi la situazione pericolosa per l'atleta

In questi 3 casi il pugile si trova nell'incapacità di proseguire l'incontro e quindi l'arbitro deve contarli fino a 8 ed al comando "BOXE" non può fargli riprendere la gara. Quando l'arbitro comincia a contare l'avversario deve posizionarsi nell'angolo neutro più lontano e aspettare il comando "BOXE"

#### **5. Resa/ Abbandono:**

- se un pugile abbandona volontariamente il combattimento durante la ripresa o non riprende il combattimento immediatamente dopo il minuto di riposo, il suo avversario è dichiarato vincitore per abbandono
- se l'allenatore di un pugile butta la spugna, l'avversario è dichiarato vincitore
- un pugile può sempre rinunciare al combattimento durante il round alzando braccio come segno di abbandono oppure dopo il minuto di riposo senza riprendere il combattimento
- durante il minuto di riposo il pugile, che sia seduto o in piedi, deve avere la faccia sempre rivolta verso il centro del ring

#### **6. Intervento Medico:**

- quando il medico ufficiale della competizione giudica l'impossibilità a continuare l'incontro a causa di una ferita o di un colpo che ha danneggiato un atleta. Se l'atleta è a terra ed il danno è permanente, il medico ufficiale avviserà al supervisore e l'incontro sarà fermato dopo la discussione.

#### **7. Ferita:**

- lo decide il coach;
- il pugile che ha perso per ferita sarà autorizzato a combattere nuovamente solo se presenterà al C.R. un certificato medico che garantisca la sua avvenuta guarigione, tale certificato sarà allegato ai documenti relativi all'incontro;
- questa disposizione è obbligatoria anche per i pugili che abbiano riportato ferite;

#### **8. Squalifica:**

- se un pugile è squalificato, l'avversario verrà dichiarato vincitore
- se i 2 pugili sono squalificati non ci sarà un vincitore
- quando vi è una squalifica di un pugile o di tutti e due causata da una simulazione del combattimento, la o le borse verranno bloccate dall'organizzatore.

#### **9. No Contest:**

- Nel caso in cui uno o entrambi i pugili abbiano ricevuto ferite gravi, in modo che uno o nessuno dei due non può continuare il combattimento, se il combattimento è stato effettuato non oltre la metà dei round, l'incontro è sospeso, se il combattimento è avvenuto per più della metà dei round, vincerà l'atleta con maggior punti.

**Note:**

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---