



Regole e regolamenti per il Light Contact

STATUS DELL'ATLETA

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

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, pena l'espulsione dalla competizione.

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, costituita di legno o materiale plastico o gommoso, non delimitata da corde. Se il combattimento avviene su di un ring, la superficie deve essere costituita da legno o materiale plastico o gommoso ricoperto di feltro e da un telo teso fino alla estremità dei bordi. Le corde dovranno essere quattro e tirate da tiranti collegati ai pali. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Possono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse. I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o altro materiale. Comunque il ring deve essere del tutto simile per dimensioni e conformità a quello in uso nel pugilato.

ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI

ART. 2 - Gli atleti di Light Contact dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloni lunghi sino al collo dei piedi 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. La giacca o T-shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

ART. 3 - Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate. Gli atleti indosseranno sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente. Il paratibia non può contenere anime dure di plastica o di metallo. I calzari o parapièdi, devono avere la pianta del piede scoperta, coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede e le dita non devono fuoriuscire

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



dai calzari. La protezione ai piedi deve essere liscia, possibilmente dello stesso materiale dei guantoni. È possibile assicurarli ai piedi con un giro di cerotto sopra la caviglia.

Le donne (dai 15 anni in su) dovranno portare il paraseno. Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo da gara (senza parazigomi).

Per le categorie Baby e Speranze è consigliato il caschetto integrale, con grata (facoltativo).

È obbligatorio per tutte le categorie indossare il paradenti.

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 cerotto ma non di scotch o altro materiale plastico. 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. Gli atleti hanno la facoltà di provvedere al bendaggio alle mani. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5.

Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescono dai guantoni. E 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 K.L.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme degli art. 2, 3, 4 e 5 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. Mentre di 2 riprese da 2 minuti ciascuna, con un intervallo di 1 minuto per tutte le altre categorie, per le finali 3 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) di 1 minuto per le finali di 2 minuti. 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



ART. 7 - Nella gara di Light Contact, si può attaccare solo lo parte frontale e laterale del tronco e del viso, con colpi di pugno e di calcio. Ogni tecnica di pugno 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 Contact 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.

ART. 12 - La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole del Light Contact. 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. 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



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. 17, 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" 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 Contact 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



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.

AZIONI PROIBITE

ART.24 - Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- a) colpire, senza controllo alcuno, di calcio e di pugno;
 - b) attaccare con la testa, con le ginocchia, con i gomiti;
 - c) attaccare o simulare un attacco agli occhi;
 - d) mordere e graffiare;
 - e) colpire la gola, la nuca, la parte superiore del capo;
 - f) attaccare sotto la cintura (testicoli, pancia, cosce, ecc.);
 - g) eseguire leve articolari;
 - h) eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione, colpire la tibia;
 - i) è vietato il pugno girato (Spinning back fist);
 - j) non si può colpire a mano aperta, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche;
 - k) non si può proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti;
 - l) gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;
 - m) venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
 - n) perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
 - o) 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;
 - p) sciogliere e riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme e le protezioni senza autorizzazione dell'arbitro;
 - q) parlare durante l'incontro;
 - r) legare deliberatamente le braccia dell'avversario;
 - s) buttarsi a terra senza ragione;
 - t) non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
 - u) buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
 - v) girare la schiena su azione dell'avversario;
 - w) 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);
 - x) commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.
- Quando l'arbitro coglie una di queste azioni deve intervenire immediatamente.

ART. 25 - Un atleta può in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a se l'altro atleta e gli leverà il braccio al cielo proclamandolo "Vincitore per Abbandono".

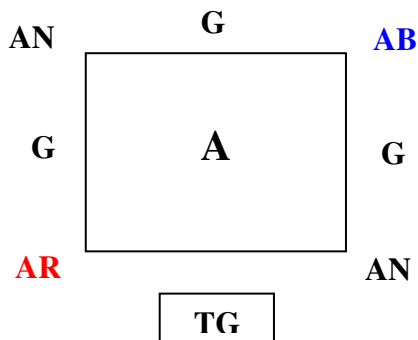


GIUDIZIO DEL COMBATTIMENTO

ART. 26 - Quando il combattimento è giudicato da tre giudici, l'arbitro centrale dovrà fermare l'incontro con l'ordine di "stop" al segnale acustico di fine tempo, invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i fogli dei punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco i combattenti, li afferrerà per i polsi, attenderà il verdetto dal tavolo della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola "Vince".

ART. 27 - 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 lo parola "Vince".

ART. 28 - 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. 29 - 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.

AZIONI VALIDE

ART. 30 - I giudici dovranno giudicare un incontro di Light Contact 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.
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).

N.B. Gli atleti Light Contact 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. Il Giudice dovrà privilegiare le tecniche di calcio in particolare al volto.

LE CATEGORIE DI PESO

ART. 31 - Le categorie di peso per il Light Contact si suddividono in:

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. 32 - 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 CONTACT

ART. 1 - Qualunque società, purché regolarmente affiliata alla K.L., può organizzare tornei di light contact, purché in possesso di regolare NULLA OSTA rilasciato dal Presidente Federale.

ART. 2 - La richiesta di NULLA OSTA deve essere inoltrata al Presidente Federale tramite il 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. 3 - 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. 4 - 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 interregionali, al Responsabile Regionale Arbitri spetterà indicare gli Ufficiali di Gara da assegnare per gare provinciali e regionali.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



ART. 5 - Al termine delle operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giudici di quel torneo.

ART. 6 - 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. 7 - 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 Contact di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

ART. 8 - I tornei di Light Contact devono svolgersi entro la giornata in cui sono indetti. Pertanto tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

ART. 9 - 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. 10 - Gli atleti partecipanti possono portare sulla T-shirt e sui pantaloni scritte pubblicitarie unitamente al nome della società di appartenenza.

L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI

ART. 11 - L'organizzazione 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. 12 - 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

ART. 1 - Prestano servizio nei Tornei di K1 Light:

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

COMMISSARIO DI RIUNIONE

ART. 2 - Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato e risponde del suo operato direttamente al C.N. federale. 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. 3 - 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. 4 - 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 CRONOMETRISTA

ART. 5 - 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. 6 - 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. 7 – 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. 8 – 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. 9 - 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. 10 - Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati ad indossare la divisa federale K.L. che consiste in polo nero con marchio della federazione e pantaloni neri.

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

L'ATLETA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA

ART. 12 - L'atleta di Light Contact 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it



ART. 13 - Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli solo consentito, quando lo intenda, pronunciare solo la parola "abbandono". Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni.

Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

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

IL SECONDO DEL COMBATTENTE

ART. 14 - I combattenti hanno il diritto di farsi seguire all'angolo da un secondo (es. coach).

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. 15 - 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. 16 - 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. 17 - 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. 18 - 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.

FIKF/KOMBATLEAGUE

via Giardini 452/scala A 41100 Modena

info: 059/342421 – info@proring.it – www.kombatleague.com – www.teamaerts.it