REGOLAMENTO INTERNATIONAL OPEN KYOKUSHINKAI

Gli atleti potranno iscriversi nelle seguenti categorie:

1° Serie Elite (dai 15 anni in su)
2° Serie
Light

Tutti gli obblighi per iscriversi a competizioni nazionali e internazionali sono prescritti dalla WBFC gli atleti saranno suddivisi in base al sesso, all'età e all'esperienza.
Il Kyokushin Karate è uno sport che può essere praticato da entrambi i sessi in tutte le fasce d'età.

Classificazioni in base all'età:

- Kids (6/9 anni)
- Allievi (10/12 anni)
- Cadetti (13/15 anni)
- Juniores (16/18 anni)
- Seniores (19/40 anni)
- Veterani/discipline light (41/50 anni)

(si possono disputare incontri anche se non appartenenti alle categorie sopracitate, con ulteriori differenze di età, rispettando la normativa sanitaria vigente)

Gli atleti in base alla loro esperienza sono classificati come segue:

- **1^ Serie Elite:** dai 15 anni in su, si possono disputare incontri dai 15 ai 19 anni, tra atleti che non abbiano più di 24 mesi di differenza.
- **2^ Serie:** dai 15 anni in su si possono disputare incontri dai 15 ai 19 anni, tra atleti che non abbiano più di 24 mesi di differenza.
- **Light:** dai 6 ai 50 anni (vedi Classificazioni in base all'età)

Durata degli incontri:

1. Gli incontri si svolgeranno con la durata di 2 round di 2 minuti per la 1^ Serie Elite + 1 extra-round da 2 minuti in caso di pareggio.
   Mentre per la 2^ serie, 2 round da 1 minuto e mezzo + 1 round di spareggio da 1 minuto in caso di pareggio.
2. Il tempo di riposo tra i round è di 60 secondi.
3. Nessun concorrente potrà superare le gare per più di 9 round e/o 27 minuti di combattimento in un periodo di 24 ore.

4. Tra un combattimento e l'altro sarà sempre pianificato un minimo di 30 minuti di riposo.

Commissione arbitri / giudici:

Il Comitato Arbitrale (Ufficiali) per un'area di combattimento internazionale nei tornei è costituiti da:

1. 1 arbitro all'interno dell'area di combattimento;
2. 2/3 giudici che assegnano un punteggio al combattimento, equamente distribuiti nell'area di combattimento;
3. 1 dottore

Equipaggiamento protettivo:

Tutti i combattenti devono indossare un paradenti durante la competizione. Se un atleta perde o sputa deliberatamente il paradenti per prendere fiato, l'arbitro é obbligato a fermare l'incontro per raccoglierlo e porlo ai Secondi dell'Atleta in questione, affinché venga pulito e gli sia subito restituito. Qualora l'Atleta ricorra ripetutamente alla tecnica dello sputo del paradenti, l'Arbitro dovrà contarlo.
Tutti i combattenti (uomini e donne) devono indossare una conchiglia a protezione dell'inguine .
Per atleti di 2^ serie si utilizzeranno i guantini tipo M.M.A. da 6oz a max 8oz. Parastinchi a calza. Entrambi i combattenti devono indossare gli stessi modelli.
Le concorrenti donne possono per motivi religiosi avere una copertura aggiuntiva per testa/capelli approvato dagli ufficiali responsabili del torneo. TUTTI GLI ATLETI DEVONO ESSERE IN POSSESSO DI REGOLARE ISCRIZIONE ALLA PROPRIA ASD PER L'ANNO IN CORSO, CON COPERTURA ASSICURATIVA. GLI ATLETI DEVONO ESSERE IN POSSESSO DELLA VISITA MEDICA AGONISTICA PREVISTA PER IL CONTATTO PIENO.
Test di Gravidanza sanguigno non oltre 14 giorni prima dell'evento per le donne.

Area di combattimento:

1. L'area di combattimento, ad esempio, può essere un ring in stile boxe (con un minimo di 4 corde), un ring in stile boxe con recinzione di sicurezza tra le due corde più basse, arena di combattimento (rotonda o più angoli) circondata da recinzione di sicurezza o area di combattimento composta da semplice tatami (stuoia di arti marziali).
2. La dimensione minima per le aree di combattimento chiuse è di 6m x 6m o 6m di diagonale. La dimensione massima per le aree di combattimento chiuse è 10m x 10m o 10m di diagonale.
3. Le aree di combattimento aperte senza corde o barriere di sicurezza devono avere dimensioni minime 7m x 7m o 7m di diagonale.
4. La dimensione massima è 10 m x 10 m o 10 m di diagonale.
5. Ogni area di combattimento deve avere gli angoli ROSSO e BLU chiaramente contrassegnati.
6. Il pavimento dell'area di combattimento deve essere imbottito con materassini sportivi, strettamente legati a ciascuno altro, con almeno uno strato da 25 mm a 40 mm di imbottitura in schiuma ad alta densità e può essere coperto.

Vaselina, gel e creme:

L'applicazione di vaselina o un'altra sostanza simile, prima che il combattimento sia finito e' applicata dai Coach o dai funzionari dell'organizzazione. La ri-applicazione della vaselina o un'altra sostanza simile, in faccia, può essere consentita tra i round, e controllata dall'arbitro. Qualsiasi applicazione di sostanze come creme, Olio tailandese o altri liquidi, è ammessa a discrezione degli Ufficiali di Gara.

Fasce per le mani:

Le fasce per le mani sono consentite solo per gli atleti che gareggiano nella 2° serie
Il bendaggio si estende dal polso fino alle prime nocche della mano non oltre 2 cm, è costituito da una benda di garza oppure da una benda crespata elastica ma sempre del tipo medicale. Rispettivamente esse non devono superare la lunghezza di 2,5 m e non essere più larghe di 5 cm. Sul bendaggio e per tutta la sua lunghezza può essere applicato del cerotto o del nastro adesivo di larghezza non superiore a 4 cm, per un massimo di 2 giri continui, fermo restando che l'imbottitura delle nocche deve risultare comunque relativamente morbida.

Rivestimenti per giunti /corpi:

Oltre alle mani del concorrente, non ci saranno nastri, coperture o equipaggiamento protettivo, di qualsiasi tipo, sulla parte superiore del corpo, eccetto il caschetto aperto anteriormente per gli atleti che gareggeranno nella 2^ serie. Un concorrente può utilizzare una manica morbida in neoprene o tessuto elastico per coprire solo le articolazioni del ginocchio e / o della caviglia, senza fermagli o chiusure rigide.

Nastro adesivo, garza o qualsiasi altro materiale diverso dalle protezioni approvate non è ammesso.

Abbigliamento:

1. Tutti gli atleti saranno tenuti a indossare il Karategi bianco costituito da pantalone, uwagi e cintura.
2. Gli atleti non devono indossare scarpe durante il combattimento.
3. Quando ritenuto necessario dall'arbitro, tutti gli atleti devono avere i capelli raccolti e legati in modo tale da non interferire con la visione e la sicurezza di nessuno dei due concorrenti. Nessun oggetto può essere indossato per fissare i capelli del concorrente, il che potrebbe causare lesioni a entrambi i concorrenti.
4. Gli atleti saranno squalificati se indosseranno gioielli (compresi i piercing alla lingua) durante tutte le gare.
5. Sono vietati i cosmetici durante le gare. Quelli al viso saranno ammessi a discrezione dell'arbitro.

Azioni consentite 1° Serie Elite

1. Colpi in stile arti marziali, pugno chiuso dalla clavicola alla vita (arti superiori compresi), gomitate dalla clavicola alla vita, calci e ginocchia sono consentite alla testa, alle gambe e al corpo.
2. Sono consentite proiezioni e atterramenti in stile arti marziali senza afferrare l'avversario o il karategi. È consentito afferrare il calcio dell'avversario solo se si effettua un contrattacco immediato.
3. È consentito il K.O.
4. In caso di colpo duro l'arbitro inizierà subito una azione di conteggio pari a 10 secondi. Entro gli 8 secondi, l'atleta contato, ha la possibilità di riprendersi e continuare l'incontro. Diversamente, verrà decretata la sconfitta pe K.O.
5. Non sono consentiti clinching e wrestling.

Per descrizioni dettagliate dei colpi illegali fare riferimento ai falli e alle azioni illegali.

Falli:

1. Colpire il volto con un pugno o un gomito
2. La testa non può essere utilizzata in alcun modo come strumento per colpire. Qualsiasi utilizzo di testa come strumento che colpisce sia testa a testa o testa a corpo o altro è illegale.
3. Compressione degli occhi di qualsiasi tipo; la compressione degli occhi con le dita, il mento o il gomito è illegale.
4. Mordere o sputare contro un avversario; mordere in qualsiasi forma è illegale. Un combattente è conscio che un arbitro potrebbe non essere in grado di osservare alcune azioni e deve avvertirlo se viene morso da un avversario.
5. Dita ad amo; qualsiasi tentativo da parte di un combattente di usare le dita in modo tale da attaccare la bocca, il naso o le orecchie dell'avversario.
6. Tirare i capelli in qualsiasi modo è un'azione illegale. Un combattente non può afferrare con una presa i capelli del suo avversario per controllarlo in qualsiasi modo.
7. Spiking, proiettare l'avversario che atterra direttamente sulla faccia o sul collo pile-driving è proibito.
8. Sono vietati i colpi alla spina dorsale o alla parte posteriore alla nuca.
9. Colpi alla gola di qualsiasi tipo e/o afferrare la trachea; non sono ammessi colpi diretti alla gola. Un attacco diretto.
10. Un combattente non può infilzare le dita o il pollice nel collo dell'avversario o nella trachea.
11. Dita protese verso il viso/gli occhi di un avversario; in posizione eretta, un combattente che muove le braccia verso l'avversario con una mano aperta, le dita puntate verso il viso/gli occhi dell'avversario, commetterà un fallo. Gli arbitri devono prevenire questo comportamento pericoloso comunicandolo chiaramente ai combattenti. I combattenti devono tenere i pugni chiusi.
12. Tutti i colpi di gomito a qualsiasi bersaglio in qualsiasi posizione sono proibiti nella 2° serie.
13. Qualsiasi attacco all'area inguinale è illegale
14. Colpire con ginocchiate e/o calciare un avversario a terra è illegale. Un combattente a terra è definito quando un singolo ginocchio o braccio (palmo o pugno) tocca l'area di combattimento. In questo momento, non sono consentiti calci o ginocchiate.
15. Non è consentito tenere i guanti o il karategi dell'avversario.
16. Non è consentito afferrare le corde o avvolgere le braccia sopra o sotto le funi del ring o la recinzione della gabbia. In questi casi, l'arbitro può emettere una detrazione di un punto dal segnapunti
17. E' vietato lanciare o spingere un avversario fuori dal ring o dall'area di gara.

18. E' vietato mettere le dita in una lacerazione aperta nel tentativo di allargare il taglio. Non è consentito mettere le dita nel naso, orecchie, bocca o qualsiasi cavità del corpo di un avversario.
19. Non sono ammessi tutti tipi di calci alle ginocchia.
20. Verrà sanzionato: fingere un infortunio; evitare intenzionalmente il contatto con l'avversario o fugge dall'azione del combattimento. La passività può essere richiamata dall'arbitro per qualsiasi tentativo da parte di un combattente, che dichiara falsamente un fallo, lesioni, o far cadere o sputare intenzionalmente il paradenti o altre azioni finalizzate a bloccare o ritardare l'azione del combattimento.
21. L'uso di un linguaggio offensivo non è consentito durante la competizione È esclusiva responsabilità dell'Arbitro determinare quando le parole superano il limite del consentito. Deve esser chiaro che i combattenti non possono parlare durante un match. Il semplice uso del linguaggio è una violazione di questa regola.
22. Inosservanza flagrante delle istruzioni dell'arbitro; Un combattente deve sempre seguire le istruzioni dell'arbitro. Qualsiasi violazione o il mancato rispetto può comportare la squalifica del combattente.
23. Comportamento antisportivo che causa un infortunio all'avversario; ogni atleta che gareggia dovrebbe rappresentare lo sport in una luce positiva, sottolineando sportività e umiltà. Qualsiasi atleta che non rispetta le regole dello sport o tenta di infliggere danni inutili all'avversario.
24. Il gesto di un atleta che non accetta il verdetto e/o abbandona l'area di gara (Tapped out) deve essere considerato antisportivo.
25. La fine di un round è indicata dal suono della campana e dal richiamo di stop dell'arbitro. Una volta che l'arbitro ha chiamato il tempo, qualsiasi azione offensiva intrapresa dal combattente deve essere considerata illegale. Un combattente non ingaggerà il proprio avversario in alcun modo durante un time-out o interruzione dell'azione nella competizione. Una volta che l'arbitro ha chiesto l'interruzione dell'azione per proteggere un combattente che è ferito o non è in grado di continuare a competere nel combattimento, i combattenti devono cessare tutte le azioni offensive.
26. L'interferenza è definita come qualsiasi azione o attività volta a interrompere il combattimento o a causare un vantaggio ingiusto al proprio combattente. Gli angoli non sono autorizzati a distrarre l'arbitro o influenzare le azioni dell'arbitro in qualsiasi modo.
27. **Uscite dall'area di gara:** le uscite dall'area di gara intenzionali, saranno sanzionate. Alla prima uscita volontaria, l'atleta verrà richiamato verbalmente. Alla seconda uscita volontaria, verrà sanzionato con il richiamo ufficiale e la detrazione di un punto. Alla terza uscita volontaria, verrà sanzionato con il il secondo richiamo ufficiale e la detrazione di un altro punto. Alla quarta uscita, l'atleta verrà squalificato per **Rifiuto al Combattimento.**

Procedura in caso di falli intenzionali:

1. Se un fallo intenzionale provoca un infortunio e l'infortunio è abbastanza grave da determinare la cessazione dell'incontro immediatamente, il combattente che ha provocato l'infortunio perderà per squalifica.
2. Se un fallo intenzionale provoca un infortunio e l'incontro può continuare, l'arbitro deve informare i giudici e fare detrarre un (1) punto al combattente che ha causato il fallo. Le detrazioni di punti per falli intenzionali saranno obbligatorie, e la loro somma, può determinare la squalifica.
3. Se il fallo non è intenzionale e provoca il termine dell'incontro, si andrà alla lettura del segnapunti e vincerà l'atleta in vantaggio. Se si è svolto al primo round sarà decretato il NON CONTEST. In caso di torneo, continuerà l'atleta integro.
4. Se il combattente si ferisce durante il tentativo di commettere fallo intenzionalmente al suo avversario e non può proseguire l'incontro, l'arbitro procederà a decretare vincitore, il suo avversario.
5. Se l'Arbitro ritiene che un combattente si sia comportato in modo antisportivo, può interrompere l'azione del combattimento per detrarre uno o più punti o interrompere immediatamente l'incontro e squalificare il combattente.

Procedura in caso di falli accidentali:

1. Se un fallo accidentale provoca un infortunio abbastanza grave da indurre l'arbitro a fermare l'incontro, si giudicherà con NO CONTEST se non è stato disputato almeno un round.
2. Se un fallo accidentale causa un infortunio abbastanza grave da consentire all'arbitro di fermare il combattimento dopo il primo round, l'incontro risulterà assegnato da una DECISIONE TECNICA e verrà assegnato al combattente è in vantaggio sui cartellini nel momento in cui l'incontro viene interrotto.

3. Se non si è verificata alcuna azione, il round dovrebbe essere valutato come un round pari. Ciò è a discrezione dei giudici.
4. Se un combattente, nel corso di un round, perde visibilmente il controllo delle funzioni corporee (vomito, urina, feci), il combattimento deve essere interrotto dall'arbitro e il combattente perderà la gara per Knockout tecnico (TKO) a causa di interruzione medica.
5. Nel caso in cui si verifichi una perdita della funzionalità corporea nel periodo di riposo tra i round, il medico presente sarà chiamato per valutare se il combattente può continuare. Se il combattente non viene autorizzato dal medico presente a continuare, il combattente perderà per un KO tecnico (TKO) a causa di interruzione medica.
6. Se il problema di ferite al viso diventa evidente in qualsiasi momento, il combattimento deve essere interrotto dall'arbitro e il combattente perderà per TKO (Technical Knockout) a causa di interruzione medica.

Procedure scorrette

Se viene commesso un fallo, l'Arbitro deve:

- Chiamare il Tempo.
- Controllare le condizioni e la sicurezza dell'atleta che ha subito il fallo.
- Valutare il fallo per potenziali detrazioni di punti e / o tempi di ripresa.
- Durante tutte le procedure di time out, non è consentito l'allenamento di un concorrente.

Considerazioni sui tempi di ripresa:

1. Se si verifica un fallo che interessa l'inguine e il concorrente è in grado di continuare, colui che lo ha subito può avere fino a 5 minuti per recuperare.
2. Possono farlo anche i combattenti che vengono feriti gravemente, da richiedere un consulto medico, e possono ottenere fino a 5 minuti, a discrezione dell'arbitro, per la valutazione da parte del medico presente, prima che venga preso il match.
3. Per nessun motivo un arbitro può chiamare un time-out per valutare l'impatto di un colpo legale, tranne quando è presente una lacerazione.
4. Se un combattente viene proiettato a terra, a causa di un colpo o di un calcio alla testa con forte impatto, l'arbitro deve intervenire e fermare immediatamente il combattimento.
5. Se un combattente viene buttato a terra e appare intontito o aver subito danni nell'impatto, spetta all'arbitro fermare il combattimento, a sua discrezione.

Suddivisione in Categorie e Serie:

1. Serie 1^ Elite e Serie 2^: è previsto il KO. In assenza di KO, allo scadere dei tempi regolamentari e/o supplementari si attribuisce la vittoria all'atleta che ha totalizzato meno penalità e/o colui il quale è stato più dominante durante l'incontro.
2. Kids (6/9 anni) DEMO - Allievi (10/12 anni) - Cadetti (13/15 anni) : **NON è previsto il KO.** Gli atleti che affondano i colpi senza controllo, verranno richiamati e in base alla gravità, l'arbitro potrà richiedere la detrazione di uno o più punti, fino alla squalifica.

Criteri di punteggio:

1. Tutti gli incontri saranno valutati da 3 giudici.
2. I giudici valuteranno le tecniche ammesse.
3. Calcio al volto. 5 punti
4. Spazzata con atterramento dell'avversario, 2 punti
5. Spazzata e finalizzazione a terra con pugno al tronco, 2+2
6. Solo nella 1^ e 2^ serie: Costringere al conteggio l'avversario, 5 punti
7. Ogni irregolarità, dopo il primo richiamo verbale, costerà la sottrazione di 1 punto
8. In caso di parità, allo scadere dei tempi regolamentari e/o supplementari si attribuisce la vittoria all'atleta che ha totalizzato il maggior numero di punti e/o meno penalità oppure colui il quale è stato più dominante durante l'incontro.

Trasparenza dei Punteggi:

Per una migliore trasparenza nei confronti del pubblico, degli atleti e degli allenatori, sarà il custode della score-card a mostrare pubblicamente il punteggio effettivo di ogni round con segnapunti manuale, al termine di ogni round.

Tipi di decisioni

1. Presentazione tramite Tap Out; quando un concorrente usa fisicamente parti del proprio corpo per indicare che non desidera più continuare a combattere.
2. Tap Out verbale; quando un concorrente annuncia verbalmente o volontariamente/involontariamente con urla di dolore o angoscia all'arbitro di non voler continuare.
3. Presentazione tecnica; quando a seguito di un colpo legale il combattente risulta in stato di incoscienza o con rotture/slogamenti alle ossa o delle articolazioni.
4. Knockout Tecnico (TKO); Arresto dell'arbitro: L'arbitro interrompe il combattimento perché il combattente finisce KO (con perdita temporanea di sensi) da un colpo netto o da un calcio alla testa e non può temporaneamente difendersi.
5. Intervento Medico, a seguito di ferita, lussazione, frattura etc..
6. Knockout (KO) per: Arresto dell'incontro da parte dell'arbitro: l'arbitro interrompe il combattimento perché il

- combattente non può difendersi in modo cosciente.
- A causa di Colpi;
- A causa dell'impatto da atterramento o proiezione
- Squalifica.
- Se sono stati valutati più falli e/o vi è un flagrante inosservanza delle regole e/o dei comandi dell'arbitro.
- "No Contest"; Quando un concorrente viene fermato prematuramente a causa di un infortunio accidentale ed il tempo non è stato completato per prendere una decisione tramite le schede di valutazione.

Decisioni:

- UNANIMOUS DECISION: quando tutti e tre i giudici assegnano l'incontro allo stesso concorrente.
- SPLIT DECISION: quando due giudici assegnano l'incontro ad un concorrente e un giudice lo assegna all'avversario.
- MAJORITY DECISION: quando due giudici assegnano l'incontro allo stesso concorrente e un giudice assegna un pareggio.
- TECHNICAL DRAW (Pareggio): quando un incontro viene interrotto prematuramente a causa di un infortunio da fallo accidentale e un concorrente è in vantaggio sui cartellini.

Draw (Pareggio):

- UNANIMOUS DRAW – Quando tutti e tre i giudici segnano l'incontro in pareggio.
- MAJORITY DRAW – Quando due giudici segnano l'incontro in pareggio.
- SPLIT DRAW – Quando tutti e tre i giudici assegnano giudizi diversi ed il risultato è un pareggio.
- TECHNICAL DRAW – Quando un infortunio viene subito durante la competizione a causa di un fallo intenzionale e l'incontro è continuato, poi l'infortunio richiede l'interruzione per un colpo legale o illegale nello stesso punto, se l'infortunato è in parità o in svantaggio sui cartellini al momento dell'interruzione, la decisione è un pareggio tecnico

Classi di peso maschili:

- - 73 kg
- - 85 kg
- +85 kg

Classi di peso femminili:

- -50 kg
- -55 kg
- -60 kg
- +60 kg

Tolleranza:

- Max 0,500 kg.

Riduzione del peso:
Per tutelare la salute degli atleti, WBFC non accetta eccessivi tagli di peso. Tutti i concorrenti devono raggiungere il peso il giorno del combattimento. Nei tornei di più giorni, gli atleti saranno sottoposti a peso ogni giorno del torneo. La mancanza di peso comporterà l'imminente squalifica.

Protocollo di combattimento:
Prima dell'inizio del combattimento, i concorrenti con la loro squadra di accompagnamento (massimo 2 persone) aspetterà fuori dall'area di combattimento in un punto dedicato.

L'arbitro nell'area di combattimento:
L'arbitro centrale, dopo aver stabilito che tutti gli ufficiali sono nelle loro rispettive posizioni, consente ai concorrenti di entrare nella zona di combattimento.
Il primo concorrente ad essere chiamato nell'area di combattimento è l'angolo ROSSO, dopodiché verrà chiamato quello dell'angolo BLU.
L'arbitro chiama entrambi i concorrenti al centro dell'area di combattimento dove si salutano l'un l'altro e al segnale dell'arbitro assumono le posizioni di partenza.
Dopo di che l'arbitro può dare il via all'inizio del combattimento con il segnale verbale: "FIGHT" il cronometrista inizierà a segnare il tempo di combattimento ufficiale.
L'arbitro gridando "STOP" interromperà l'incontro in caso di irregolarità, o alla fine del combattimento per scadenza del tempo o per problemi tecnici, etc...
Alla fine di un combattimento, l'arbitro in consultazione con il custode dei segnapunti proclama il vincitore alzandone la mano.

Requisiti medici / Antidoping

1. Tutti i concorrenti devono essere sani e in buone condizioni fisiche.
2. Tutti i concorrenti devono essere in possesso, del prescritto certificato medico agonistico secondo le norme sanitarie vigenti, al quale WBFC si attiene scrupolosamente.
3. Ogni concorrente femminile, durante l'accredito e/o i controlli previsti, dovrà presentare il test sanguigno di gravidanza. Sono esonerate le ragazze che non sono 1^ e 2^ serie.
4. Requisiti aggiuntivi: è possibile eseguire test random di farmaci e PED dalla Commissione o dalla Organizzazione in qualsiasi momento prima e dopo l'incontro. Il Test Anti - Droga fallito e/o il test PED comporterà la squalifica dal torneo. Tutti i test Antidroga e le procedure di test PED si svolgeranno secondo le linee guida della WADA. Se gli atleti saranno positivi ai Test, si procederà ad applicare le sanzioni prescritte dal CONI.

DURATA INCONTRI

1. 1^ serie Elite: 2 round da 2 minuti + 1 extra round da 2 minuti, in caso di parità, ma solo nei tornei.
2. 2^ Serie: 2 round da 1 minuto e mezzo + 1 round da 1:30 minuti, in caso di parità, ma solo nei tornei.
3. Light fino a 14

PROTEZIONI
1° Serie Elite

a. Conchiglia e paradenti.

2° Serie e Light

- Casco aperto sul viso
- Guanti per dilettanti da 6/8 oz.
- Paratibie a calza con copertura del piede
- Conchiglia e paradenti

PROTEZIONI

Solo colori e marchi ammessi dall'Organizzazione