

REGOLAMENTO SPORTIVO



A cura della Commissione Tecnica Nazionale Arbitri e Giudici:

Marco Gallarati

Salvatore Zuppa

1. CAPITOLO I

1.1 AUTORITA'

1.2 IL RING

1.3 CORDE

1.4 L'EQUIPAGGIAMENTO DEL RING

1.5 IL GONG O LA CAMPANELLA

1.6 GLI ATLETI

1.7 EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI

1.8 I SECONDI

1.9 CATEGORIE DI PESO

1.10 PESO

1.11 ROUNDS

2 CAPITOLO II

2.1 UFFICIALI DI GARA

2.2 IL MEDICO

2.3 L'ARBITRO

2.4 IL GIUDICE

2.5 IL PRESIDENTE DI GIURIA

2.6 PRINCIPI GENERALI

3 CAPITOLO III

3.1 FASI E SITUAZIONI DELLA GARA DURANTE LO SVOLGIMENTO

3.1.1 FASI PRELIMINARI DELL'INCONTRO

3.1.2 LA GARA

3.2 I COMANDI DELL'ARBITRO

3.3 COMBATTENTE "A TERRA" E "CONSIDERATO A TERRA"

3.4 SANZIONI

3.5 IRREGOLARITÀ

3.6 I FALLI

3.7 FALLO VOLONTARIO

3.8 FALLO INVOLONTARIO O FALLO ACCIDENTALE

3.9 IL CONTEGGIO

3.10 I VERDETTI

3.11 VITTORIA AI PUNTI

3.12 PAREGGIO

3.13 ARRESTO DELL'ARBITRO (K.O.T.), ARRESTO PER FERITA (K.O.T.C.)

O PER INFORTUNIO (K.O.T.I.)

3.14 VITTORIA PER INTERVENTO MEDICO

3.15 VITTORIA PER FUORI COMBATTIMENTO (K.O.)

3.16 VITTORIA PER ABBANDONO

3.17 VITTORIA PER GETTO DELLA SPUGNA

3.18 VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO

3.19 NO CONTEST

3.20 PUNTEGGIO

4 PRINCIPI DI GIUSTIZIA SPORTIVA E NORME DI COMPORTAMENTO

4.1 IL RICORSO

4.2 ILLECITO SPORTIVO

4.3 NORME DI COMPORTAMENTO

4.4 SANZIONI DISCIPLINARI A CARICO DEI TESSERATI E DELLE SOCIETA'

4.4.1 DIFFIDA

4.4.2 SOSPENSIONE

4.4.3 SOSPENSIONE CAUTELARE

4.4.4 LA RADIAZIONE

5 APPENDICE

**5.1 MODALITA' PER IL CONSEGUIMENTO DELLA QUALIFICA DI
UFFICIALE DI GARA (GIUDICE, PRESIDENTE DI GIURIA E ARBITRO)**

5.1.1 GIUDICE

5.1.1.1 Corso Aspiranti Giudici Regionali

5.1.1.2 Esame

5.1.1.3 Affiancamenti

5.1.1.4 Diploma di Giudice Regionale

5.1.1.5 Aspirante Giudice Nazionale

5.1.1.6 Attività internazionale

5.1.2 ARBITRO

5.1.2.1 Arbitro Regionale

5.1.2.2 Arbitro Nazionale

5.1.2.3 Arbitro Internazionale

5.1.3 PRESIDENTE DI GIURIA

5.1.3.1 Presidente di Giuria Regionale

5.1.3.2 Presidente di Giuria Nazionale

5.1.3.3 Presidente di Giuria Internazionale

6 COMBATTIMENTI LIGHT

6.1 CATEGORIE DI PESO

6.2 LA GARA

6.3 I VERDETTI

6.3.1 VITTORIA PER SUPERIORITÀ TECNICA

6.3.2 PAREGGIO

6.3.3 VITTORIA PER ABBANDONO O PER RITIRO

6.3.4 VITTORIA PER ARRESTO DELL'ARBITRO

6.3.5 VITTORIA PER SQUALIFICA

6.3.6 MATCH NULLO (NO CONTEST)

7 MUAY THAI

7.1 TECNICHE AMMESSE

7.2 TECNICHE VIETATE

7.3 CRITERI DI GIUDIZIO DA SEGUIRE PER GLI INCONTRI DI MUAY THAI

7.4 LA TENUTA DELL'ATLETA

8 K 1 STILE

8.1 TECNICHE AMMESSE

8.2 TECNICHE VIETATE

8.3 CRITERI DI GIUDIZIO

8.4 TENUTA DEGLI ATLETI

8.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

9 BOXE

9.1 TECNICHE AMMESSE

9.2 TECNICHE VIETATE

9.3 CRITERI DI GIUDIZIO

9.4 TENUTA DEGLI ATLETI

9.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

10 KICK BOXING

10.1 TECNICHE AMMESSE

10.2 TECNICHE VIETATE

10.3 CRITERI DI GIUDIZIO

10.4 TENUTA DEGLI ATLETI

10.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

11 JUNIORES

12 RICORSO VERDETTO

1. CAPITOLO I

1.1 AUTORITA'

1) Le norme generali contenute in questo regolamento della WKAFI sono state redatte dai responsabili Arbitri e Giudici in accordo con la Commissione Tecnica Nazionale.

Tale regolamento deve essere applicato su tutto il territorio nazionale per tutte le discipline.

1.2 IL RING

1) Il ring deve misurare da 5 m per lato fino ad un massimo di 6 m e deve essere limitato da corde. Inoltre all'interno di esso, ognuno dei quattro angoli deve essere ricoperto interamente da un cuscino con un risvolto nella parte superiore, a scopo protettivo

2) Il tappeto che deve ricoprire il pavimento deve essere esteso oltre le corde non meno di 50 cm. Il materiale di tale tappeto deve essere di tela o di materiale gommato antiscivolo e posato in modo tale da non costituire ostacolo o impedimento ai movimenti degli Atleti durante lo svolgimento dei combattimenti.

3) In alternativa al ring, è possibile, unicamente per incontri di stile (tecnici o light) poter usufruire di un tatami delimitato da righe, all'interno del quale gli Atleti si affrontano.

4) Il ring deve essere sollevato da terra per non più di 130 cm. e dovrà essere provvisto di tre scalette laterali; due posizionate nei rispettivi angoli degli atleti per consentirne l'accesso e una affianco al tavolo della giuria per il medico di gara.

5) Gli angoli occupati dai combattenti devono essere distinti in "angolo rosso" (alla sinistra del tavolo della giuria) e "angolo blu" (diagonalmente opposto al primo), mentre gli angoli neutri sono sempre di altro e identico colore.

1.3 CORDE

1) Il numero delle corde deve essere minimo di 3 e il loro diametro non può essere minore di 2,5 cm. La corda più bassa deve distare dal tappeto 40 cm, mentre la più alta non meno di 130 cm.

2) La Federazione può disporre il rivestimento di tutte le corde con materiale morbido del diametro aggiuntivo di 1 cm per la sicurezza degli Atleti.

1.4 L'EQUIPAGGIAMENTO DEL RING

1) Il ring deve essere corredato dai seguenti accessori: sgabelli per i combattenti e per i loro secondi, 2 secchi e 2 sputacchiere. Inoltre l'organizzatore deve provvedere a fornire tutto l'equipaggiamento non personale ma necessario agli ufficiali di gara, tipo: il gong, il cronometro, la bilancia per la pesatura degli atleti, oltre mettere a disposizione un apposito locale per consentire tale operazione.

1.5 IL GONG O LA CAMPANELLA

1) Il gong o la campanella deve essere posizionato a lato del ring e non deve superare l'altezza del piano di combattimento del ring. La campanella o il gong deve avere un suono chiaro e facilmente riconoscibile dai contendenti e dall'Arbitro.

1.6 GLI ATLETI

1) La Federazione, tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli Atleti combattano nella classe di appartenenza.

2) Nel caso in cui un Atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che l'Atleta prenda parte a dei combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- Classe N: da 0 a 5 combattimenti (inclusi)
- Classe C: fino a 10 incontri consecutivi
- Classe B: fino a 16 incontri consecutivi
- Classe A (professionisti). Per accedere a questa classe è necessario fare richiesta formale indirizzata alla Federazione che sarà poi vagliata dalla C.T.N.

3) In casi eccezionali gli Atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il numero di vittorie sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

1.7 EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI

1) Negli incontri dilettantistici, i Secondi devono provvedere all'equipaggiamento

personale (inclusi accessori) dei loro Atleti, che deve essere comunque di tipo omologato dalla Federazione. Tale equipaggiamento comprende: guantoni, caschetto (senza parazigomi), conchiglia, paradenti, bende, pantaloncini (o pantaloni lunghi), paratibie, calzari, paraseno per le donne, bottiglia d'acqua.

- 2) Negli incontri dilettantistici (fino a classe B) a livello nazionale, è d'obbligo l'uso del caschetto in tutte le specialità. Tale caschetto deve essere di tipo "aperto", cioè senza parazigomi e/o paramento. Negli incontri dilettantistici internazionali è possibile, previo accordo, combattere senza caschetto. Inoltre gli uomini devono indossare la conchiglia a protezione dell'area inguinale. Tale conchiglia può essere in materiale plastico o in alluminio. Anche le donne devono indossare, oltre il paraseno, un para inguine.
- 3) 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 2 m ed 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. Tuttavia solo negli incontri professionistici, previo accordo è consentito adottare una imbottitura rigida. In caso di Titolo in Palio Professionisti, un Rappresentante della Federazione controllerà la corretta applicazione di tali norme apponendo la propria firma sui bendaggi dei rispettivi atleti a scopo di sigillo.
- 4) Il peso dei guanti e dei calzari ad uso degli Atleti è determinato dalla Federazione. Il compito del reperimento di tale materiale è a carico dell'Organizzatore solo per quanto riguarda i match professionistici (nazionali ed internazionali) e quelli dilettantistici internazionali con titolo in palio.
- 5) Eccetto particolari disposizioni della Federazione, il peso dei guantoni è fissato a 10oz.

1.8 I SECONDI

- 1) Gli Atleti sono assistiti all'angolo da un Secondo (Secondo Principale), il quale può farsi coadiuvare da un Aiutante (Secondo Aiutante). Un Atleta che non sia assistito almeno da un Secondo non può disputare il combattimento.
- 2) Il Secondo Principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare risponde della condotta del suo Aiutante.
- 3) Il Secondo Principale e l'Aiutante, all'ordine di "fuori i secondi", devono scendere dal ring, sgombrando il medesimo da tutti gli accessori, ed occupare il loro posto dal quale non devono allontanarsi. Durante l'intervallo, il Secondo Principale e l'Aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'Atleta, ma solo il Secondo

Principale può oltrepassare le corde.

4) Durante l'incontro spetta solo all'Arbitro impartire disposizioni ai Secondi e fare richiami. Durante lo svolgimento delle riprese, il Presidente di Giuria può, tuttavia, ammonire i Secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando a tale proposito l'attenzione dell'Arbitro durante l'intervallo.

5) Il Secondo Principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio Atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro, a meno che l'Arbitro non lo stia contando.

Per manifestare tale volontà, può:

a) gettare l'asciugamano al centro del quadrato in modo ben visibile all'Arbitro e agli Ufficiali di Gara

b) togliere i guanti al combattente durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong

c) far capire chiaramente di voler ritirare il proprio Atleta, richiamando l'attenzione dell'Arbitro

6) L'abbigliamento dei Secondi durante l'esercizio della loro funzione deve essere decoroso e consono alla manifestazione cui partecipano. Pertanto è d'obbligo l'uso di una tuta ginnica composta da pantaloni lunghi e da giacca (facoltativa) o maglietta, sulla quale possono figurare emblemi, distintivi o scritte inerenti al proprio stile o al club di appartenenza, oppure a nomi di sponsor. Al contrario, non sono ammesse scritte ingiuriose ed offensive o di incitamento alla violenza.

In particolare è obbligo dei Secondi:

- Assistere l'Atleta negli spogliatoi
- Vigilare e intervenire perché l'Atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno durante tutta la permanenza nel luogo di gara
- Dare consigli o suggerimenti all'Atleta durante lo svolgimento della gara in conformità con il regolamento della rispettiva disciplina.
- Astenersi da ogni commento circa l'operato dell'Arbitro e degli altri Ufficiali di Gara, evitando qualsiasi discussione al riguardo.
- Astenersi dal salire sul ring prima che il round sia terminato (pena l'arresto immediato del combattimento da parte dell'Arbitro).

Il Secondo che contravviene alle norme di cui sopra, a seconda della gravità dell'infrazione commessa, può essere ammonito, allontanato dall'angolo, o può incorrere nella squalifica del proprio Atleta (vedi norme di comportamento).

1.9 CATEGORIE DI PESO

1) Le categorie di peso qui sotto riportate sono ufficiali per la WKAFL, in tutti gli

stili nei match singoli a contatto pieno.

- MOSCA fino a 52,000 Kg.
- GALLO da 52,001 a 53,500 Kg.
- SUPERGALLO da 53,501 a 55,500 Kg.
- PIUMA da 55,501 a 57,000 Kg.
- SUPERPIUMA da 57,001 a 59,000 Kg.
- LEGGERI da 59,001 a 61,500 Kg.
- SUPERLEGGERI da 61,501 a 63,500 Kg.
- WELTER da 63,501 a 67,000 Kg.
- SUPERWELTER da 67,001 a 70,000 Kg.
- MEDI da 70,001 a 72,500 Kg.
- MEDIOMASSIMI da 72,501 a 76,000 Kg.
- MASSIMI-LEGGERI da 76,001 a 79,000 Kg.
- CRUISER da 79,001 a 83,000 Kg.
- SUPERCRUISER da 83,001 a 86,000 Kg.
- MASSIMI da 86,001 a 95,000 Kg.
- SUPERMASSIMI da 95,001 Kg.

Non possono essere organizzati incontri tra sessi diversi.

2) Per i match a contatto pieno svolti nella modalità a torneo, valgono le seguenti categorie:

- MOSCA fino a 51,000 Kg.
- GALLO da 51,001 a 54,000 Kg.
- PIUMA da 54,001 a 57,000 Kg.
- LEGGERI da 57,001 a 60,000 Kg.
- SUPERLEGGERI da 60,001 a 63,500 Kg.
- WELTER da 63,501 a 67,000 Kg.
- SUPERWELTER da 67,001 a 71,000 Kg.
- MEDI da 71,001 a 75,000 Kg.
- SUPERMEDI da 75,001 a 81,000 Kg.

- MEDIOMASSIMI da 81,001 a 86,000 Kg.
- MASSIMI da 86,001 a 91,000 Kg.
- SUPERMASSIMI da 91,001 Kg.

1.10 PESO

- 1) Tutti gli Atleti devono essere pesati da uno degli Ufficiali di Gara su una bilancia approvata dalla Federazione ed il loro peso deve essere schedato. Tutti gli Atleti devono attenersi alle operazioni di peso senza scusa alcuna.
- 2) Attraverso uno speciale permesso é possibile condurre le operazioni di peso non più tardi di un'ora dall'inizio del primo incontro della manifestazione.
- 3) Per quanto riguarda i combattimenti con titolo in palio, gli Atleti che non rientrano nella categoria di peso dichiarata preventivamente saranno soggetti a squalifica.

Nei combattimenti senza titolo in palio, può essere ammessa una certa tolleranza (che comunque dovrà essere accettata da entrambi i Coach e dal Direttore Sportivo).

1.11 ROUNDS

- 1) Il numero di rounds da disputare dipende dallo stile e dalla rispettiva classe di appartenenza degli Atleti, secondo la seguente casistica generale:
 - Classe N: 3 rounds di 1 minuto e 30 secondi
 - Classe C: 3 rounds di 2 minuti
 - Classe B: 3 x 3 o 5 rounds di 2 minuti (Titoli)
 - Classe A: da 5 a 12 rounds di 2 minuti (Full, Kick, Savate) a seconda della Sigla di appartenenza del titolo in palio e dello stile. Nella MUAY THAI classe A i rounds sono sempre 5 di 3 minuti.
- 2) I rounds sono intervallati tra loro da 1 minuto di riposo (negli incontri professionistici di Muay Thai con Titolo, il riposo è di 1 minuto e 30 secondi o 2 minuti per il mondiale).
- 3) A parziale deroga di quanto sopra, nelle classi A e B per combattimenti amichevoli o di verifica (Combat Test), è consentito previo accordo e con il benessere del DTN, far disputare un numero di rounds inferiore a quelli previsti

2 CAPITOLO II

2.1 UFFICIALI DI GARA

- 1) Ogni riunione di combattimenti deve essere presenziata da un Presidente

di Giuria, da un Arbitro, 3 Giudici, un Medico, un Cronometrista, un Delegato Ufficiale della Federazione.

All'occorrenza, il Presidente di Giuria può ricoprire il ruolo di Delegato Ufficiale della Federazione, con i compiti che ne derivano.

In riunioni con pochi combattimenti, il numero degli Ufficiali di Gara può essere ridotto a discrezione del Direttore Sportivo.

2.2 IL MEDICO

1) Il Medico deve essere seduto a bordo ring durante tutti gli incontri in posizione ben visibile dall'Arbitro.

Nessun combattimento può avere luogo se un Medico e un'autoambulanza non sono presenti. Il Medico non può abbandonare la sala della riunione se non alla fine degli incontri.

Egli deve essere attrezzato ad affrontare qualsiasi infortunio, anche i più gravi, nel minor tempo possibile, onde evitare il peggio.

2) Nessuno può intervenire a curare un Atleta prima dell'intervento del Medico di gara il quale, se lo ritiene opportuno, può anche far sospendere momentaneamente un incontro per esaminare un Atleta.

3) In caso di ferita o infortunio di un Atleta, l'Arbitro è obbligato a convocare il Medico per esaminare lo stato di salute del suddetto, ancor prima che venga ulteriormente compromesso, attenendosi in modo scrupoloso alle valutazioni da lui espresse a riguardo.

4) Il Medico ha il potere di arrestare in qualsiasi momento il combattimento qualora intraveda una situazione di grave pericolo per uno o per entrambi gli Atleti.

2.3 L'ARBITRO

I compiti dell'Arbitro, in qualità di responsabile e supervisore prima e durante la gara, sono i seguenti:

1) Assicurarsi dello stato di sicurezza del ring, i cui 4 angoli devono essere adeguatamente protetti, verificare il tiraggio delle corde e la morbidezza del pavimento atta a preservare gli Atleti in caso di caduta.

2) Controllare il nominativo degli atleti (con ausilio del cartellino), lo stato in cui si presentano sul ring, la regolarità delle protezioni calzate, la lunghezza delle unghie dei piedi (nelle discipline dove si combatte senza scarpette), la quantità di prodotti unguenti cosparsi sul corpo, eventuali oggetti metallici indossati.

3) Dirigere l'incontro con la giusta risolutezza, al fine di mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi.

4) Vigilare che l'incontro si svolga correttamente, in conformità al regolamento della disciplina in quel momento rappresentata.

5) Garantire l'incolumità degli Atleti seguendo criteri di priorità che gli siano di suggerimento per valutare quando sia necessario arrestare l'incontro, o farlo proseguire, in osservanza dei limiti di sicurezza della loro integrità fisica

Tali criteri sono:

- L'età degli Atleti (prestare più attenzione quando sono minorenni)
- La categoria di peso degli Atleti (è determinante ai fini della potenza dei colpi)
- L'esperienza acquisita dall'Atleta (quando trattasi di un debuttante al suo primo incontro in classe "N" oppure nelle altre classi)
- Il numero dei rounds da disputare (aumento della pericolosità proporzionalmente alla durata dell'incontro)
- Quando c'è in palio un titolo (lasciare che gli Atleti si esprimano maggiormente ma sempre nei limiti della sicurezza)
- Quando sono incontri internazionali (gli Atleti sono meglio preparati fisicamente e il loro livello tecnico è superiore alla media nazionale)
- Quando sono incontri professionistici (gli Atleti sono più abituati ad assorbire i colpi, con una superiore capacità di recupero derivante dalla loro esperienza professionale)
- Fermo restando il principio della salvaguardia dell'integrità fisica dell'Atleta, è opportuno che l'Arbitro, prima di arrestare un incontro, tenga conto del momento in cui si verifica un determinato episodio (ad esempio nel caso di una ferita lieve e non compromettente verso la fine dell'incontro, oppure che un Atleta si trovi in apparente difficoltà sul finire del round).

6) Nel caso di fallo volontario, prima di decretare una eventuale squalifica, è consigliabile consultare gli altri Ufficiali di Gara, in rapporto alla gravità del medesimo

7) Porre fine all'incontro nel caso in cui uno dei due Atleti si trovi in evidente stato di inferiorità tecnica o fisica e quindi non sia in grado di continuare il combattimento.

8) Decretare la fine della competizione nel caso di ferita o infortunio di uno degli Atleti (o di entrambi) solo dopo aver consultato il Medico, il quale confermi l'impossibilità di riprendere il confronto.

9) Interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare il combattente (o entrambi) che non rispetti il regolamento o ignorino volutamente le direttive dell'Arbitro.

10) Interrompere l'incontro per richiamare o allontanare il Secondo nel caso in cui mantenga un comportamento non regolamentare o poco dignitoso.

11) Arrestare il proseguimento dell'incontro per sopravvenute circostanze di forza maggiore le quali determinano l'impossibilità di continuare la competizione, o per cause imputabili agli Atleti che ne precludano il proseguimento ("no contest").

2.4 IL GIUDICE

1) Il Giudice opera in collaborazione con l'Arbitro ed ha il compito di valutare l'incontro round per round senza farsi influenzare dai rounds precedenti, emettendo poi un giudizio finale di vittoria o di parità.

Le postazioni dei Giudici devono essere dislocate una per lato a bordo ring, possibilmente ad una distanza ottimale per una migliore visuale durante lo svolgimento dell'incontro.

2) I criteri di valutazione da seguire per giudicare gli incontri delle varie discipline promosse dalla WBFC sono illustrati nei diversi regolamenti specifici di settore.

3) Negli incontri a contatto pieno i Giudici devono attenersi ai seguenti criteri generali:

a) Prediligere i calci rispetto ai pugni (nell'ambito dei calci, il calcio alto è da valutare più del calcio basso).

b) Le tecniche di calcio e di pugno devono essere portate con efficacia e sono altresì giudicate valide se vanno a bersaglio. Al contrario, non sono valide quando colpiscono i guantoni o vengono parate oppure vengono bloccate o schivate.

c) L'aggressività dimostrata da un Atleta non deve essere valutata se non si concretizza in azioni di una certa incisività o costrutto.

d) In caso di parità di punteggio, qualora si debba dare una preferenza ad uno dei due Atleti (titolo vacante o torneo), sono da considerare valide ulteriori criteri, come:

- l'impostazione e la correttezza d'esecuzione delle tecniche specifiche dello

stile rappresentato

- il bagaglio tecnico, ossia la varietà delle tecniche dimostrate

- la velocità d'esecuzione e la tenuta atletica

4) Negli incontri light, dove la potenza dei colpi è bandita, è da valutare il numero delle tecniche andate a segno con moderato contatto, indi prevale solamente l'aspetto tecnico e l'impostazione dello stile.

5) In considerazione dell'esigenza di dover giudicare una molteplicità d'incontri di diversi stili nella stessa riunione, si raccomanda ad ogni Giudice di discernere le caratteristiche che contraddistinguono ogni specifico stile di combattimento. Tale metodo di giudizio è consigliabile a chi giudica per evitare qualsiasi condizionamento a livello inconscio derivante dalla tendenza di fare raffronti fra i vari stili, nonché con quello di provenienza.

Questa condizione presuppone da parte del Giudice una profonda conoscenza dei dettagli tecnici di tutti gli stili, per utilizzare parametri di giudizio differenti a seconda dello stile che si sta giudicando.

2.5 IL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente di Giuria é la piú alta autorità federale preposta a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione.

L'Organizzatore e gli altri Ufficiali di Gara sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite.

Pertanto egli deve:

- 1) Ispezionare il luogo destinato alla riunione, affinché venga eliminata ogni deficienza o irregolarità.
- 2) Controllare la posizione federale degli Atleti e dei loro Secondi.
- 3) Procedere, coadiuvato dagli altri Giudici di Gara, alle operazioni di peso dei singoli Atleti e all'accertamento della validità dei loro certificati medici.
- 4) Dare disposizione agli Ufficiali di Gara per la compilazione dei cartellini
- 5) Esporre il programma di gara con l'elenco degli incontri in ordine di successione.
- 6) Verificare i cartellini e pronunciare il verdetto degli incontri.
- 7) Controllare l'operato dell'Arbitro e dei Giudici e, se necessario, suggerire le direttive per un corretto svolgimento dell'incontro e per il raggiungimento di un giusto giudizio finale, sempre nel rispetto della loro autonomia.
- 8) Nel caso in cui un giudizio finale di uno dei Giudici sia palesemente incongruente a quello che é stato l'andamento del match, il Presidente di Giuria, sentito il parere degli altri Giudici e sotto la sua sola responsabilità, ha la piena facoltà di cambiarlo.

2.6 Principi generali

I criteri da seguire per la convocazione di una terna arbitrale devono sempre e comunque rispondere alle varie esigenze che una determinata manifestazione richiede, ovvero:

- Tener conto dell'importanza degli incontri in essa contenuti (es. internazionali, prestige fight, titoli nazionali) o del contesto in cui si svolge.
- Garantirne l'eterogeneità laddove è possibile, mediante una terna mista, sia se trattasi di gare a livello nazionale, interregionale o regionale.
- Convocare e impiegare gli Ufficiali di gara nei vari ruoli, a seconda

delle loro attitudini o esperienze personali derivanti dallo stile di provenienza, in particolare nelle gare specialistiche.

Il Comitato di ogni singola regione ha l'autonomia e la facoltà di convocare le terne arbitrali per le gare attinenti alla normale attività regionale, in qualsiasi altro caso è indispensabile richiederne espressa autorizzazione alla Commissione Nazionale Arbitri e Giudici.

Per tutte le altre gare, la convocazione delle terne arbitrali spetta esclusivamente al Responsabile della Commissione Nazionale Arbitri e Giudici.

Nelle gare a torneo, la terna arbitrale da designare ad ogni singolo quadrato di gara deve essere composta da 5 Ufficiali di gara (quantità minima garantita), tra cui 2 arbitri centrali.

Pertanto il numero delle terne da convocare sarà proporzionale alla quantità degli incontri prevista nell'intera giornata, in misura di: 1 terna ogni 25/30 incontri. A parziale deroga del normale tariffario in vigore, è previsto per motivi d'interesse comune che in alcune gare Federali su scala Nazionale (es. Campionati Italiani light, ecc), agli Ufficiali di gara venga riconosciuto un gettone ridotto e uguale per tutti a prescindere dal ruolo loro svolto, che non sia però inferiore a Euro ... (più le spese di viaggio). Quanto sopra deve in ogni caso essere concordato e approvato preventivamente dal Responsabile della Commissione Nazionale Arbitri e Giudici.

3 CAPITOLO III

3.1 FASI E SITUAZIONI DELLA GARA DURANTE IL SUO SVOLGIMENTO

3.1.1 Fasi preliminari dell'incontro:

- 1) L'Arbitro deve salire per primo sul quadrato e prendere posto all'angolo neutro che si trova di fronte al tavolo della Giuria.
- 2) Deve controllare che l'abbigliamento e le protezioni degli Atleti siano conformi al regolamento, recandosi agli angoli da loro occupati.
- 3) Deve chiamare i contendenti al centro del ring invitandoli al saluto reciproco, fare loro le dovute raccomandazioni e, dopo, rimandarli al proprio angolo.
- 4) Fare scendere dal quadrato i Secondi, assicurarsi della presenza dei Giudici, del Cronometrista e del Medico richiamando la loro attenzione.

3.1.2 La gara:

- 5) La gara inizia al suono della campanella nel primo round su ordine dell'Arbitro il quale rivolge agli Atleti il comando di "fight" e termina al suono della stessa

nell'ultimo round di chiusura.

6) I rounds sono intervallati fra loro da un tempo di riposo di 1 minuto (per gli incontri di Thai con titolo varia tra 1'30" e 2').

7) La ripresa del 2° round e di quelli successivi deve essere scandita dal Cronometrista mediante il suono della campanella.

8) Il Cronometrista durante la competizione deve prestare attenzione all'Arbitro, fermando il tempo ogni qualvolta l'Arbitro gli si rivolge indicando una T (come tempo) con la mimica delle mani.

3.2 I COMANDI DELL'ARBITRO

I comandi dell'Arbitro impartiti agli Atleti durante la gara sono:

1) Il "Fight", per fare iniziare il round o fare riprendere la competizione.

2) Il "Break", per ordinare agli Atleti di interrompere l'azione e di separarsi

effettuando un passo indietro, senza poi aspettare il comando dell'Arbitro per riprendere il combattimento. L'Arbitro può spingere gli Atleti frapponendosi in mezzo a loro per allontanarli l'uno dall'altro. Tale pratica é consigliabile soprattutto quando gli Atleti sono particolarmente inesperti.

NB = Questo comando non è previsto negli incontri di Muay Thai.

3) Lo "Stop", per ordinare agli Atleti l'interruzione della gara con l'obbligo di effettuare un passo indietro, aspettando poi il comando dell'Arbitro per riprendere il combattimento. Tale comando viene anche dato allo scadere di ogni round simultaneamente al suono della campanella.

3.3 COMBATTENTE "A TERRA" (knocked down) E "CONSIDERATO A TERRA"

1) Un Atleta é "a terra" quando, per effetto di un colpo subito (sia di braccia che di gambe), viene a contatto del suolo con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi.

2) Quando, in seguito ad un colpo, cade totalmente fuori dalle corde o anche solo parzialmente (in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario).

3) Quando, avendo accusato un colpo, si aggrappa o si appoggia alle corde per non cadere, oppure si abbandona su di esse senza alcuna difesa.

4) Un Atleta é da considerarsi "a terra" quando, in seguito a un colpo subito, pur non cadendo al suolo né rimanendo appoggiato alle corde, a giudizio dell'Arbitro risulti particolarmente scosso e non sia in grado di opporre una difesa attiva.

5) Non sussiste atterramento se un Atleta, per effetto di una spazzata o di una spinta, finisce al tappeto o cade sulle corde. In tal caso l'Arbitro dovrà invitare

l'Atleta a rialzarsi per far riprendere il combattimento.

6) Ogni qualvolta un Atleta subisca un qualsiasi atterramento, prima di far riprendere il match, l'Arbitro deve pulirgli i guanti da eventuali sostanze raccolte al momento del contatto con il terreno, verificando inoltre il grado di reattività del suddetto Atleta.

3.4 SANZIONI

1) Qualsiasi azione di tipo tecnico o comportamentale contraria al regolamento deve essere rilevata o punita dall'Arbitro. I criteri che egli deve seguire sono in relazione alla frequenza ed alla gravità dell'azione fallosa.

2) Il richiamo verbale ha la natura di consiglio o di rimprovero benevolo, con lo scopo di prevenire il ripetersi di un'irregolarità.

3) Il richiamo ufficiale consiste nella detrazione di un punto sui cartellini dei Giudici ed avviene al terzo richiamo verbale oppure per decisione dell'Arbitro qualora egli ritenga opportuno penalizzare l'Atleta scorretto.

4) La squalifica viene decretata dall'Arbitro in seguito al terzo richiamo ufficiale subito, prescindendo dalla natura del fallo commesso. Può essere altresì inflitta per un'azione fallosa grave anche se non sussiste recidività.

3.5 IRREGOLARITA'

1) Tutte le azioni atte a generare situazioni di disturbo o di interruzione del regolare svolgimento dell'incontro devono essere ammonite e, se ripetute, penalizzate dall'Arbitro.

2) Quando un Atleta (o entrambi) si rifiuta di ingaggiare il combattimento scappando o opponendo una tattica passiva, deve essere richiamato dall'Arbitro per scarsa combattività.

3) Nei combattimenti dilettantistici, se un Atleta perde o sputa deliberatamente il paradenti per prendere fiato, l'Arbitro è obbligato a fermare l'incontro per raccogliergli 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.

4) A differenza di quanto sopra, nei combattimenti professionistici, l'incontro non deve essere fermato se è in corso un'azione attiva di scambi fra gli atleti. Solo al suo esaurirsi, l'arbitro potrà fermarlo per il tempo necessario al recupero del paradenti e alla consegna del medesimo ai secondi dell'atleta che l'aveva perso o sputato, al quale dovrà essere restituito durante l'intervallo.

5) Non è ammesso combattere in modo troppo irruente o disordinato, rischiando così di portare delle tecniche poco ortodosse che potrebbero rappresentare un pericolo per l'incolumità di uno o di ambedue gli Atleti.

6) Non é ammesso altresì simulare di aver subito un fallo con lo scopo di recuperare, oppure di trarre in inganno l'Arbitro affinché penalizzi l'avversario. In tal caso l'Arbitro, constatata la malafede dell'Atleta, deve far riprendere l'incontro e, in caso di suo rifiuto, procedere al conteggio.

7) Durante la competizione, un Atleta non può deliberatamente fermarsi o voltare le spalle all'avversario per alcun motivo, né può recarsi spontaneamente al proprio angolo per ricevere assistenza da parte dei suoi Secondi. In caso di impellente necessità, l'Atleta deve fare un passo indietro ed alzare il braccio in modo ben visibile richiamando l'attenzione dell'Arbitro, cosicché egli possa interrompere la gara con lo stop per sincerarsi del problema e provvedere al caso.

8) In particolare, non é ammesso fermarsi o voltare le spalle durante un'azione attiva di scambi ingaggiata con l'avversario o nel momento in cui questi stia portando una qualsiasi tecnica.

In ogni caso, l'Atleta che si é fermato o girato senza alcun valido motivo, dovrà essere contato dall'Arbitro e, qualora egli abbia subito un atterramento o sia stato colpito dall'avversario, l'azione di quest'ultimo sarà considerata regolare.

3.5 IRREGOLARITÀ

1) Tutte le azioni atte a generare situazioni di disturbo o di interruzione del regolare svolgimento dell'incontro devono essere ammonite e, se ripetute, penalizzate dall'Arbitro.

2) Quando un Atleta (o entrambi) si rifiuta di ingaggiare il combattimento scappando o opponendo una tattica passiva, deve essere richiamato dall'Arbitro per scarsa combattività.

3) Nei combattimenti dilettantistici, se un Atleta perde o sputa deliberatamente il paradenti per prendere fiato, l'Arbitro é obbligato a fermare l'incontro per raccogliero 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 contarli.

4) A differenza di quanto sopra, nei combattimenti professionistici, l'incontro non deve essere fermato se è in corso un'azione attiva di scambi fra gli atleti. Solo al suo esaurirsi, l'arbitro potrà fermarlo per il tempo necessario al recupero del paradenti e alla consegna del medesimo ai secondi dell'atleta che l'aveva perso o sputato, al quale dovrà essere restituito durante l'intervallo.

5) Non é ammesso combattere in modo troppo irruente o disordinato, rischiando così di portare delle tecniche poco ortodosse che potrebbero rappresentare un pericolo per l'incolumità di uno o di ambedue gli Atleti.

6) Non é ammesso altresì simulare di aver subito un fallo con lo scopo di recuperare, oppure di trarre in inganno l'Arbitro affinché penalizzi l'avversario. In tal caso l'Arbitro, constatata la malafede dell'Atleta, deve far riprendere l'incontro e, in caso di suo rifiuto, procedere al conteggio.

7) Durante la competizione, un Atleta non può deliberatamente fermarsi o voltare le spalle all'avversario per alcun motivo, né può recarsi spontaneamente al proprio angolo per ricevere assistenza da parte dei suoi Secondi. In caso di impellente necessità, l'Atleta deve fare un passo indietro ed alzare il braccio in modo ben visibile richiamando l'attenzione dell'Arbitro, cosicché egli possa interrompere la gara con lo stop per sincerarsi del problema e provvedere al caso.

8) In particolare, non è ammesso fermarsi o voltare le spalle durante un'azione attiva di scambi ingaggiata con l'avversario o nel momento in cui questi stia portando una qualsiasi tecnica. In ogni caso, l'Atleta che si è fermato o girato senza alcun valido motivo, dovrà essere contattato dall'Arbitro e, qualora egli abbia subito un atterramento o sia stato colpito dall'avversario, l'azione di quest'ultimo sarà considerata regolare.

3.6 I FALLI

I falli possono essere di tipo tecnico o di comportamento. Tutti quelli sotto elencati non sono ammessi in nessun regolamento delle varie discipline promosse dalla Federazione.

1) I falli tecnici riguardano la natura del colpo e il modo in cui gli Atleti colpiscono l'avversario e sono i seguenti:

- a) Colpire con la testa.
- b) Colpire la zona inguinale, la gola, la nuca, mordere, accecare con il pollice del guantone.
- c) Colpire con la spalla.
- d) Proiettare o colpire l'avversario fuori dalle corde.
- e) Usare delle tecniche non previste dal regolamento della rispettiva disciplina.
- f) Tenere la mano sul viso (zona orbitale) dell'avversario e colpirlo.
- g) Schivare o avanzare a testa bassa, portandola sotto il mento o davanti il viso dell'avversario.
- h) Trattenerne l'avversario per colpirlo o legare per impedire l'azione dello stesso (eccetto Thai e Free Fighting).

2) I falli di comportamento riguardano l'atteggiamento assunto dagli Atleti durante la gara e sono i seguenti:

- a) Colpire al "break" o allo "stop" dell'Arbitro (vedi comandi dell'Arbitro).
- b) Colpire prima del "fight" dell'Arbitro .
- c) Ignorare i consigli dell'Arbitro.
- d) Protestare o inveire contro l'Arbitro.

- e) Sputare o parlare rivolgendosi all'avversario durante il combattimento.
- f) Assumere un atteggiamento provocatorio e offensivo nei confronti dell'avversario o dei Secondi (propri o dell'avversario).
- g) Colpire l'avversario a terra (eccetto nel free fighting)
- h) Colpire intenzionalmente al suono del gong di fine round.
- i) Bestemmiare, usare un linguaggio scurrile, compiere azioni antisportive e ingiuriose verso gli Ufficiali di Gara o il pubblico (vedi norme di comportamento)

3.7 FALLO VOLONTARIO

- 1) Il fallo volontario é da considerarsi tale quando, a giudizio dell'Arbitro, c'è l'intenzionalità più o meno vistosa di portare, da parte di uno dei contendenti, una tecnica non ammessa dal regolamento al fine di nuocere all'avversario, oppure quando c'è una palese insubordinazione alle norme di comportamento che sono previste per una corretta competizione sportiva (comportamento scorretto).
- 2) L'Atleta che commette un fallo volontario deve essere immediatamente richiamato verbalmente dall'Arbitro e, allorché subisca un terzo richiamo verbale, anche per un fallo di diversa natura da quelli precedenti, deve essere penalizzato con un richiamo ufficiale.
- 3) A seconda della gravità del fallo, l'arbitro ha la facoltà di penalizzare l'atleta falloso anche senza averlo precedentemente ammonito
- 4) Nell'eventualità che l'arbitro non sia certo della volontarietà o meno di un fallo, egli può comunque consultare gli altri ufficiali di gara prima di pronunciarsi al riguardo (prassi obbligatoria nella Savate)
- 5) Per effettuare un richiamo ufficiale in seguito ad un fallo volontario, l'Arbitro deve:
 - a) interrompere l'incontro con lo "stop" e simultaneamente ordinare al cronometrista l'arresto del tempo
 - b) mandare all'angolo neutro l'atleta che ha subito il fallo
 - c) disporsi al centro del ring con l'atleta che ha commesso il fallo, tenendolo per il polso (con il braccio abbassato)
 - d) rivolgersi ad ognuno dei giudici specificando verbalmente la natura del fallo per il quale si richiede il richiamo ufficiale, raffigurandolo eventualmente con la mimica consueta.
- 6) Nel caso di fallo palesemente volontario ai danni dell'avversario le cui possibilità siano state realmente compromesse, oppure in caso che si verifichi un episodio di incresciosa intolleranza, l'arbitro deve inesorabilmente squalificare l'Atleta responsabile

7) In riferimento a quanto sopra, l'Arbitro oltre a fermare il match deve procedere (sempre che lo stesso non necessiti di essere urgentemente soccorso) a verificarne la reale impossibilità a riprendere la competizione dando fino a un massimo di 5 minuti all'atleta danneggiato, dopodiché, l'Arbitro potrà richiamare ufficialmente, o eventualmente squalificare, l'atleta falloso.

3.8 FALLO INVOLONTARIO O FALLO ACCIDENTALE

- 1) E' da considerarsi tale quando, secondo l'opinione dell'Arbitro, non c'è stata intenzionalità nel commetterlo, oppure si è verificato in quanto i due contendenti hanno parimenti concorso nel provocarlo ma solo uno dei due è rimasto coinvolto.
- 2) In caso di fallo lieve l'Arbitro, dopo aver interrotto l'incontro, deve concedere un tempo di ragionevole recupero all'Atleta danneggiato prima di far riprendere il confronto, senza penalizzare l'altro.
- 3) Se, per effetto del fallo, subentra l'impossibilità di riprendere la competizione da parte di uno dei due Atleti, l'Arbitro deve decretare la fine della stessa.
- 4) Nell'eventualità di cui sopra, il Presidente di Giuria, dopo aver visionato i cartellini dei Giudici, dovrà emettere un verdetto di parità (pari tecnico) se l'Atleta danneggiato stava perdendo o pareggiando, altrimenti sarà dichiarato vincente.
- 5) Se il fallo accidentale avviene durante il primo round ed è di gravità tale da precludere il proseguimento del match, da parte di uno o di entrambi gli Atleti, l'Arbitro fermerà il combattimento e decreterà il "no contest".

3.9 IL CONTEGGIO

- 1) Il conteggio ha lo scopo di dare un tempo di recupero a uno dei due atleti (o a entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare che lo stesso atleta sia nelle condizioni di riprendere la competizione.
- 2) Quando un Atleta finisce "a terra" oppure si trovi nelle condizioni di essere considerato "a terra", l'Arbitro deve obbligatoriamente contarli.
- 3) Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e comporta la detrazione di 1 punto sui cartellini dei Giudici.
- 4) Le modalità che l'Arbitro deve seguire per effettuare il conteggio sono le seguenti:
 - a) Dare lo stop e iniziare il conteggio dicendo "Stop One".
 - b) Indicare all'Atleta che ha colpito l'avversario l'angolo neutro da occupare, prima di procedere al conteggio, che deve essere interrotto qualora il suddetto Atleta abbandoni l'angolo predestinato.
 - c) Contare l'Atleta a terra o in difficoltà fino a 8 secondi, possibilmente basandosi sulla cadenza suggerita dal Cronometrista, scandendo ad alta voce il passare dei secondi e indicandoli con le dita della mano, in modo ben visibile all'Atleta cosicché egli possa avere conoscenza del conteggio.
 - d) L'Atleta entro l'8 deve assumere la posizione di guardia e l'Arbitro, dopo avere

constatato il pieno recupero del suo stato di coscienza e della sua capacità reattiva mediante un colpo di mani sui guantoni dello stesso, farà riprendere l'incontro con il "fight".

e) Se l'Atleta non si rialza o non si riprende durante il conteggio, l'Arbitro deve proseguire il conteggio fino al 10 e, successivamente, alzando le mani in aria, decreterà la fine dell'incontro.

5) Negli incontri dilettantistici, se un Atleta viene contato 2 volte all'interno del round o 3 volte all'interno del match, l'Arbitro, in entrambi i casi, dovrà proseguire l'ultimo conteggio fino al 10 e decretare il K.O.T. (arresto per raggiungimento del limite di conteggi)

L'Arbitro dovrà comportarsi parimenti negli incontri professionistici allorché un Atleta venga contato 3 volte all'interno del round o 4 volte all'interno del match.

6) L'Arbitro, nel caso che ritenga necessario far soccorrere l'Atleta duramente colpito, potrà interrompere il conteggio in qualsiasi momento e decretare la fine dell'incontro.

7) Quando entrambi gli Atleti sono nelle condizioni di subire il conteggio, l'Arbitro dovrà contarli contemporaneamente e, se arrivato all'8, i due combattenti non sono nelle condizioni di riprendere il confronto, dovrà proseguire il conteggio fino al 10 e decretare il K.O. (vedi "no contest").

8) Il conteggio non deve e non può essere interrotto dal suono del gong.

9) Durante il conteggio dell'Arbitro, l'Atleta che lo subisce non può abbandonare. Se ciò avvenisse, l'Arbitro deve proseguire il conteggio fino al 10 e decretare il K.O. Tecnico.

3.10 I VERDETTI

L'esito degli incontri nella WBFC é deciso nei modi che seguono:

a) Vittoria ai punti.

b) Pareggio.

c) Vittoria per arresto dell'arbitro (K.O.T.), per ferita (K.O.T.C.) o per infortunio

(K.O.T.I.)

d) Vittoria per intervento medico

e) Vittoria per fuori combattimento.

f) Vittoria per abbandono.

g) Vittoria per getto della spugna.

h) Vittoria per squalifica dell'avversario.

i) No contest.

3.11 VITTORIA AI PUNTI

- 1) Quando entrambi i combattenti hanno portato a termine le riprese previste e uno dei due abbia conseguito un maggior punteggio sui cartellini di almeno due Giudici.
- 2) Quando viene pronunciato dal Presidente di Giuria nel caso previsto di fallo involontario o accidentale nel quale l'Atleta danneggiato risultava in vantaggio sui cartellini dei Giudici.

3.12 PAREGGIO

- 1) Quando entrambi i contendenti hanno portato a termine le riprese previste e ambedue abbiano conseguito lo stesso punteggio sui cartellini di almeno due giudici.
- 2) Quando viene pronunciato dal Presidente di Giuria nel caso previsto di fallo involontario o accidentale (pari tecnico).
- 3) Quando un Atleta (o entrambi) si ferisca o si infortuni per cause imputabili a un difetto di costruzione del ring o al suo assetto, successivamente alla prima ripresa (pari tecnico per caso fortuito).
- 4) In riferimento al punto 3 nel caso che vi sia titolo in palio vacante, l'incontro dovrà essere rifatto entro i tempi stabiliti dal D.T.S.N., in concomitanza con il pieno recupero fisico e atletico del combattente che in quella circostanza si era infortunato o ferito (comunque non oltre i tre mesi, escludendo i periodi di pausa dell'attività agonistica federale).

3.13 ARRESTO DELL'ARBITRO (K.O.T.), ARRESTO PER FERITA (K.O.T.C.) O PER INFORTUNIO (K.O.T.I.)

Nei casi a seguire, l'Arbitro é tenuto ad arrestare il combattimento e decretare il K.O.T, qualora il protrarsi dello stesso metta a repentaglio l'integrità fisica di uno degli Atleti.

- 1) Quando, a giudizio dell'Arbitro, un Atleta, pur non avendo subito alcun conteggio, sia nell'impossibilità oggettiva di difendersi per cause imputabili alla tenuta fisica o atletica (arresto per sopraggiunta incapacità fisica).
- 2) Quando fra i due Atleti ci sia una palese disparità tecnica (arresto per manifesta inferiorità tecnica).
- 3) Quando uno dei due Atleti abbia già subito il numero di conteggi previsto dal regolamento, per effetto del quale l'incontro deve essere arrestato (arresto per raggiungimento del limite di conteggi).
- 4) L'incontro può essere arrestato dall'Arbitro quando un Atleta si ferisce o si infortuna in circostanze del tutto regolari e non dovute a colpo fallosa o accidentale da parte dell'avversario.

L'Arbitro, dopo aver consultato il Medico, di cui é obbligato ad osservarne le valutazioni, decreterà la fine dell'incontro dichiarando l'avversario vincitore per ferita (K.O.T.C.) o per infortunio (K.O.T.I.).

3.14 VITTORIA PER INTERVENTO MEDICO

1) Qualora il Medico ritenga che uno degli Atleti non sia in grado di proseguire l'incontro e quindi interrompe il combattimento senza che sia richiesto il suo intervento da parte dell'Arbitro.

3.15 VITTORIA PER FUORI COMBATTIMENTO (K.O.)

- 1) Quando l'Atleta viene contato dall'arbitro fino al 10/out.
- 2) Quando l'arbitro sospende il conteggio al numero "2" pronunciando l'out, se un atleta per effetto di un colpo vistosamente accusato finisce al tappeto e necessita di essere soccorso.

3.16 VITTORIA PER ABBANDONO

- 1) Ha luogo quando l'Atleta per giustificato motivo abbandoni l'incontro, o quando il suo Secondo Principale manifesti tale volontà in modo inequivocabile. Tuttavia non é consentito durante il conteggio dell'Arbitro.
- 2) E' considerato altresì abbandono quando un Atleta giri le spalle al suo avversario con l'evidente intenzione di rinunciare a combattere.

3.17 VITTORIA PER GETTO DELLA SPUGNA

1) Ha luogo quando il Secondo Principale di un Atleta nel corso dell'incontro getta la spugna.

Tuttavia non é ammesso gettare la spugna durante il conteggio dell'arbitro.

3.18 VITTORIA PER SQUALIFICA DELL'AVVERSARIO

- 1) Quando un Atleta si é reso intenzionalmente responsabile di un fallo la cui gravità giustifichi la sua esclusione dalla gara.
- 2) Quando un Atleta abbia commesso volontariamente un fallo che determini l'arresto dell'incontro per ferita o infortunio.
- 3) Quando un Atleta abbandoni la gara senza giustificato motivo.
- 4) Quando i Secondi di un Atleta incorrono in gravi infrazioni.
- 5) Se, negli incontri dilettantistici (vedi equipaggiamento degli Atleti), i Secondi di un Atleta si rifiutano o non provvedono rapidamente alla richiesta da parte dell'Arbitro dell'immediata sostituzione delle protezioni, perché a suo giudizio non sono idonee al combattimento, l'Atleta in questione sarà passibile di squalifica.

La richiesta di sostituzione delle protezioni può essere fatta formalmente dall'Arbitro in qualsiasi momento della competizione.

6) Nel caso che l'Arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un fallo, egli ha la possibilità di consultare i Giudici, prima di decretare la vittoria per squalifica.

3.19 NO CONTEST

1) Il "no contest" produce come effetto conseguente l'invalidamento dell'incontro.

2) Se si verifica un fallo involontario o accidentale nel corso del 1° round (1° o 2° round per i professionisti).

3) Se entrambi gli Atleti sono stati dichiarati "fuori combattimento".

4) Per circostanze di forza maggiore che sopravvengono nel corso del 1° round nei seguenti casi:

a) interruzione della corrente elettrica, che determini l'assenza di luce nelle manifestazioni notturne (se avviene dopo le suddette riprese si procederà alla visione dei cartellini, da parte del Presidente di Giuria).

b) difetto di costruzione (o rottura) del ring o del suo assetto, a causa del quale uno o entrambi gli Atleti si feriscano o si infortunino e non siano in condizioni di proseguire la competizione (se avviene dopo le suddette riprese, sarà decretato il "pari tecnico per caso fortuito").

5) Se entrambi gli Atleti sono nell'impossibilità oggettiva di proseguire l'incontro per sopraggiunta incapacità fisica.

6) Se entrambi gli Atleti dimostrano di non avere i requisiti tecnici necessari per disputare l'incontro di uno specifico stile, per insufficienza del livello tecnico

7) Quando entrambi gli Atleti si feriscono o si infortunano in modo accidentale, trovandosi nelle condizioni di non poter proseguire l'incontro.

8) Quando entrambi gli Atleti vengono squalificati.

3.20 PUNTEGGIO

1) Il Giudice dovrà giudicare singolarmente tutti i rounds e dovrà attribuire ad ognuno di essi un punteggio sulla regola "10 punti per round". Ciò significa che l'Atleta che vince il round acquisisce 10 punti, mentre l'avversario acquisirà un punteggio inferiore in base alle differenze osservate sul ring. In ogni caso il punteggio non può essere inferiore ad 8. Nel caso un round sia giudicato pari il punteggio sarà di 10 a 10.

2) Più specificatamente, i Giudici devono utilizzare il seguente metro di giudizio in modo che tale metro possa essere unico per tutti:

- 10 punti a 10 punti Quando nessun contendente emerge rispetto all'avversario.
- 10 punti a 9 punti Quando uno dei due contendenti emerge con superiorità rispetto all'altro.
- 10 punti a 8 punti Quando uno dei due Atleti, oltre ad emergere, ha una superiorità che può essere definita schiacciante anche se non ci sono stati atterramenti.

3) Alla fine del confronto, l'Arbitro dovrà raccogliere i cartellini dei giudici per consegnarli al Presidente di Giuria, il quale dopo averli visionati e valutati, emetterà il verdetto finale sulla base della maggioranza dei giudizi riscontrata nei medesimi cartellini.

Ad esempio:

Giudice A = Atl. Rosso; Giudice B = atl. Rosso; Giudice C = Atl. Blu; Verdetto = Atl. Rosso

Giudice A = Atl. Rosso; Giudice B = Atl. Blu; Giudice C = Pari; Verdetto = Pari

Giudice A = Pari; Giudice B = Pari; Giudice C = Atl. Blu; Verdetto = Pari

4) A completamento di quanto sopra, si precisa che il punteggio del singolo cartellino è dato dal totale dei punti assegnati nei vari round comprese le detrazioni di eventuali falli (- 1 punto) o di conteggi (- 1 punto). Pertanto la sommatoria dei punteggi concorre a determinare il giudizio finale che può essere di parità o di vittoria.

4 PRINCIPI DI GIUSTIZIA SPORTIVA E NORME DI COMPORTAMENTO

- 1) L'atto di iscrizione alla WBFC comporta per tutti i tesserati l'obbligo di accettazione del regolamento di gara e l'assoggettamento ai provvedimenti e alle decisioni degli organi federali.
- 2) Tutti i tesserati sono tenuti a conformare il loro comportamento ai principi della lealtà sportiva e della correttezza.
- 3) Tutti i tesserati e le società affiliate hanno diritto di assistenza da parte degli organi federali competenti per il soddisfacimento delle loro esigenze derivanti dall'attività che essi svolgono all'interno della Federazione.

4.1 IL RICORSO

- 1) Il ricorso è un provvedimento di giustizia atto a stabilire l'attendibilità di un verdetto emesso a sfavore di un atleta, o la situazione d'irregolarità in cui si è svolto un incontro.
- 2) Nella fattispecie del ricorso, la buona fede degli Ufficiali di Gara (Arbitro, Presidente di Giuria, Giudici) nell'espletamento della loro funzione è comunque sempre presunta.
- 3) La Federazione prevede l'azione di ricorso, mediante la quale il Secondo di un Atleta ha la possibilità di presentare istanza al D.S.N. (Direttore Sportivo Nazionale) per la revisione di un verdetto emesso, ma da lui ritenuto ingiusto o incongruente

al reale svolgimento del rispettivo incontro.

- 4) All'occasione verrà indetta una Commissione, presieduta dallo stesso D.S.N., dal Responsabile Arbitri e Giudici e dal Responsabile Tecnico Nazionale della rispettiva specialità cui si riferisce l'incontro. Tale Commissione procederà alla visione del video ed esaminerà i cartellini redatti dai Giudici che presenziavano alla suddetta riunione.
- 5) Allorché venga riscontrato che, da parte di uno o più Ufficiali di Gara, ci sia stato un giudizio clamorosamente contraddittorio agli avvenimenti che si sono succeduti durante il match, la Commissione ha la facoltà di modificare a tavolino l'esito dell'incontro.
- 6) In caso contrario, se la Commissione avallerà l'operato degli Ufficiali di Gara, colui che ha fatto ricorso pagherà una penale nella misura e nei modi previsti, di cui la Commissione l'aveva a priori reso edotto.
- 7) E' altresì possibile fare ricorso ed ottenere l'invalidamento di un incontro quando uno degli Atleti ha combattuto indossando protezioni non omologate dalla Federazione.
- 8) In considerazione del fatto, (fermo restando l'articolo 5, capitolo II, "L'Arbitro") che l'arbitro è responsabile in prima persona dell'integrità fisica degli atleti, si premette che il suo operato volto a tale fine è insindacabile e inoppugnabile, e pertanto esso non rientra nella fattispecie del RICORSO.

4.2 ILLECITO SPORTIVO

- Costituisce illecito sportivo ogni atto di comprovata malafede o di grave negligenza diretto ad alterare l'andamento o il risultato di un incontro.
- L'accertamento dell'illecito sportivo produce come effetto conseguente la modifica automatica del verdetto dell'incontro in cui si è verificato.
- Tutti gli Ufficiali di Gara (eccetto il medico), allorché commettano un illecito sportivo, sono perseguibili e assoggettabili a provvedimenti disciplinari.
- L'illecito sportivo può essere contestato dai Secondi dell'Atleta danneggiato mediante un esposto da inoltrare direttamente al Direttivo Federale, il quale, sulla base di fatti certi risultanti dal medesimo, dovrà accertarne l'esistenza e verificare la reale responsabilità di colui che l'ha commesso.
- In riferimento a quanto sopra, il Presidente di Giuria ha l'obbligo di rilevare, nel redigere il verbale di gara, qualsiasi fatto anomalo o di dubbia regolarità verificatosi durante lo svolgimento della gara.

4.3 NORME DI COMPORTAMENTO

All'Atleta e ai suoi Secondi è assolutamente vietato recarsi al tavolo della giuria per manifestare il loro dissenso agli Ufficiali di Gara sul verdetto emesso, oppure pretendere di visionare i cartellini dei singoli Giudici, che sono rigorosamente segreti e custoditi dal Presidente di Giuria. Qualora si verificassero episodi di grave intolleranza da parte dell'Atleta o dei suoi Secondi, il club da loro rappresentato verrà sospeso dall'attività agonistica federale per un tempo stabilito dalla Commissione Disciplinare. In relazione a quanto sopra, per fatto grave si intende:

- a) Compiere atti di violenza fisica nei confronti degli Ufficiali di Gara o di componenti del pubblico.
- b) Insultare, minacciare o compiere gesti offensivi e di inequivocabile volgarità rivolgendosi alla giuria o al pubblico.
- c) Commettere azioni di violenza gratuita di particolare gravità che esulano dal contesto sportivo, nei confronti dell'avversario o dei suoi secondi così come dei propri
- d) Boicottare, in segno di protesta, lo svolgimento della manifestazione con la minaccia di ritirare i propri atleti dalla stessa.
- e) Non presentarsi alle gare senza giustificato motivo o senza dare al Direttore Nazionale un congruo preavviso (considerando anche l'importanza dell'evento).

Il Coach il cui atleta dovesse risultare nell'impossibilità di partecipare ad una gara alla quale era stato precedentemente iscritto (in seguito ad infortunio, malattia o gravissimi motivi personali), è tenuto a darne tempestiva comunicazione al Direttore Sportivo Nazionale, con l'ulteriore obbligo di fargli pervenire le relative prove attestanti la realtà dei fatti esposti (es: certificato medico).

4.4 SANZIONI DISCIPLINARI A CARICO DEI TESSERATI E DELLE SOCIETA'

Chiunque violi i principi della lealtà sportiva e della correttezza comportamentale verrà sanzionato in relazione alla gravità dell'infrazione commessa, la cui recidività ne costituisce sempre un'aggravante.

4.4.1 DIFFIDA

Consiste in un richiamo verbale o scritto ed è previsto nei seguenti casi:

1/A Insubordinazione alle direttive federali

2/A Inosservanza delle norme di comportamento e dei normali principi di buona educazione durante lo svolgimento delle gare

3/A Fornire prestazioni tecniche scadenti dovute allo scarso impegno (vale

solo per gli ufficiali di gara)

4/A Ritardare, senza giustificato motivo, il rinnovo dell'affiliazione o il tesseramento

4.4.2 SOSPENSIONE

Comporta l'esclusione dall'attività agonistica o dai ruoli federali per un periodo che può andare da un minimo di 30 giorni ad un massimo di 12 mesi e viene inflitta nei seguenti casi:

1/B Recidiva del punto 1/A e 2/A di cui sopra (sospensione da 30 giorni a 4 mesi); 2/B Nel caso dei punti a, b e c dell'art. "Norme di Comportamento" (sospensione da 6 a 12 mesi);

3/B Nel caso dei punti d ed e dell'art. "Norme di Comportamento" (sospensione da 4

a 6 mesi);

4/B Partecipare a incontri non autorizzati, o di cui non è stato rilasciato regolare nulla-osta dalla Federazione (sospensione da 2 a 12 mesi) ;

5/B Nel caso di accertamento di illecito sportivo a carico di un Ufficiale di Gara (sospensione da 2 a 12 mesi);

NB= La sospensione, che sarà quantificata dalla Commissione Disciplinare in base al singolo caso, deve essere notificata direttamente all'interessato, mediante comunicazione scritta.

4.4.3 SOSPENSIONE CAUTELARE

E' un provvedimento di carattere cautelativo (non disciplinare), adottato per ragioni di comune interesse, a carico di un Ufficiale di Gara il cui operato ha rivelato la sua inettitudine a svolgere il ruolo per il quale era stato designato. L'adozione del suddetto provvedimento deve essere vagliato e confermato dal Direttivo Federale e successivamente comunicata all'interessato.

4.4.4 LA RADIAZIONE

Consiste nell'espulsione immediata e irreversibile da qualsiasi ruolo o attività federale per motivi di grave entità e viene inflitta nei seguenti casi:

1. recidiva del punto 2/B di cui sopra;
2. nel caso che un atleta abbia fatto uso di sostanze stupefacenti, oppure sia ricorso a mezzi proibiti per compromettere l'integrità fisica del suo avversario;
3. nel caso di grave illecito sportivo da parte di un Ufficiale di Gara;
4. in caso di atteggiamento che arrechi grave danno alla Federazione ed alla sua

immagine.

5 APPENDICE:

5.1 MODALITA' PER IL CONSEGUIMENTO DELLA QUALIFICA DI UFFICIALE DI GARA (Giudice, Presidente di giuria e arbitro)

Di seguito riportiamo le tappe principali della carriera di Ufficiale di Gara. Resta inteso che solo seguendo questo iter si possono conseguire le qualifiche federali sotto indicate.

5.1.1 GIUDICE

1. Corso Aspiranti Giudici Regionali
2. Esame
3. Affiancamenti regionali (minimo 3)
4. Diploma Giudice Regionale e conseguente abilitazione alla pratica a livello regionale
5. Esperienza regionale (minimo 5 galà)
6. Corso Aspiranti Giudici Nazionali
7. Esame
8. Affiancamenti nazionali (minimo 5)
9. Diploma Giudice Nazionale e conseguente abilitazione alla pratica a livello nazionale
10. Attività a livello internazionale secondo le varie sigle rappresentate dalla WBFC

5.1.1.1 Corso Aspiranti Giudici Regionali

Viene organizzato minimo una volta all'anno dal Responsabile Regionale Arbitri e Giudici in collaborazione con il Responsabile Nazionale Arbitri e Giudici; in esso vengono presentati il regolamento generale di gara e quelli specifici di ogni disciplina e ne viene fornita copia agli Aspiranti Giudici.

5.1.1.2 Esame

Durante il corso viene fornita una data in cui si tiene l'esame teorico (circa un mese dopo il corso) nel quale si valuta la conoscenza dell'Aspirante Giudice dei regolamenti. Qualora essa non risulti sufficiente, l'esame deve essere ripetuto in una ulteriore sessione (facoltativamente si può rieseguire il corso).

5.1.1.3 Affiancamenti

Durante il corso vengono proposte delle date (posteriori alla data dell'esame) in cui si tengono galà regionali o nazionali durante i quali è possibile effettuare gli affiancamenti: ogni Aspirante Giudice deve partecipare ad un minimo di tre galà (minimo 25 match). Durante gli affiancamenti deve essere presente il Responsabile Regionale Arbitri e Giudici o il Responsabile Nazionale Arbitri e Giudici.

E' ovviamente possibile effettuare ulteriori affiancamenti, anzi è caldamente consigliato, anche senza la presenza di alcun Responsabile.

5.1.1.4 Diploma di Giudice Regionale

Solo dopo aver passato positivamente l'esame teorico e i tre affiancamenti viene rilasciato il diploma di Giudice e quindi l'abilitazione alla pratica a livello regionale. Compito del Responsabile Arbitri e Giudici Regionale è quello di inserire i nuovi Giudici insieme a Giudici esperti nelle terne arbitrali.

5.1.1.5 Aspirante Giudice Nazionale

Analogamente alla carriera regionale, si deve seguire un corso tenuto dal Responsabile Nazionale Arbitri e Giudici nel quale si approfondirà la conoscenza dei regolamenti già noti dai corsi precedenti. Si deve sostenere un esame teorico e fare un minimo di cinque affiancamenti in galà nazionali o internazionali.

5.1.1.6 Attività internazionale

E' possibile effettuare attività anche a livello internazionale nelle varie sigle rappresentate dalla WBFC: la Federazione comunicherà a tutti gli Ufficiali di Gara Nazionali le date dei corsi internazionali e le modalità per il conseguimento delle qualifiche internazionali.

5.1.2 ARBITRO

- . Arbitro Regionale
- . Arbitro Nazionale
- . Arbitro Internazionale

5.1.2.1 Arbitro Regionale

Per il conseguimento della qualifica di Arbitro Regionale, è necessario essere già Giudici Regionali da almeno un anno. L'Aspirante Arbitro deve essere seguito dal Responsabile Regionale prima in palestra e poi in alcune gare

interclub finchè abbia acquisito le necessarie capacità per gestire il combattimento.

5.1.2.2 Arbitro Nazionale

Un Arbitro Regionale, dopo un anno di pratica regionale può aspirare alla qualifica nazionale. È compito del Responsabile Nazionale rilasciare questa qualifica qualora ritenga che l'Arbitro abbia raggiunto l'adeguata capacità e sicurezza necessaria per amministrare questi combattimenti.

5.1.2.3 Arbitro Internazionale

Analogamente alla carriera di Giudice, è possibile fare attività a livello internazionale secondo le varie sigle rappresentate dalla Federazione.

5.1.3 PRESIDENTE DI GIURIA

. Presidente di Giuria Regionale

. Presidente di Giuria Nazionale

. Presidente di Giuria Internazionale

5.1.3.1 Presidente di Giuria Regionale

Un Giudice Regionale che ha almeno due anni di esperienza può aspirare alla qualifica di Presidente di Giuria Regionale attraverso un minimo di tre affiancamenti del Responsabile Regionale

5.1.3.2 Presidente di Giuria Nazionale

Un Giudice Nazionale, già Presidente di Giuria Regionale, può aspirare dopo due anni di esperienza nazionale alla qualifica di Presidente di Giuria Nazionale attraverso un minimo di cinque affiancamenti del Responsabile Nazionale Arbitri e Giudici.

5.1.3.3 Presidente di Giuria Internazionale

È possibile ottenere tale qualifica dalle Federazioni Internazionali rappresentate dalla WBFC secondo le modalità dettate da tali Federazioni e rese disponibili su richiesta alla Segretaria Nazionale.

6 COMBATTIMENTI LIGHT

Una delle branche dell'attività agonistica federale è quella che comprende l'attività amatoriale, mediante la quale si organizzano incontri tecnici a contatto leggero rivolti ai praticanti dei vari stili di combattimento.

Tuttavia tale attività si contraddistingue da quella a contatto pieno per il diverso spirito agonistico dei suoi partecipanti e per i presupposti sui quali si

fonda, che sono:

- a) L'età dei partecipanti.
- b) Il controllo della tecnica, in quanto non si può colpire l'avversario con l'intento di sopraffarlo fisicamente ma solo tecnicamente.
- c) Lo scopo di coinvolgere un maggior numero di partecipanti alle gare, garantendo la massima sicurezza della loro incolumità fisica. In questo genere di competizioni non sono infatti richieste qualità di forza e di potenza (che sono bandite), semmai qualità di velocità e tempismo associate a una buona impostazione tecnica.

6.1 CATEGORIE DI PESO

Le categorie di peso variano di 5 kg in 5 kg (es. -50kg, -55kg ecc) per entrambi i sessi e sia juniores che seniores.

6.2 LA GARA

- 1) I combattimenti light devono disputarsi su ring o all'interno di un quadrato di gara, contrassegnato con del nastro adesivo colorato tramite una linea retta di 5 metri per lato, quale limite invalicabile per i contendenti durante le fasi del combattimento. Inoltre, il pavimento del suddetto quadrato deve essere dello stesso materiale usato nelle competizioni di arti marziali (Karate, Judo).
- 2) La durata dei combattimenti light, a prescindere dallo stile, è sulla distanza dei tre rounds per 1 minuto e 30 secondi ciascuno (per motivi organizzativi, la durata dei rounds può essere ridotta a 1 minuto, fermo restando il numero degli stessi).
- 3) Nei combattimenti light i contendenti possono portare tutte le tecniche previste dallo stile rappresentato.
- 4) Qualsiasi tecnica, sia di pugno che di calcio, deve essere portata con moderato contatto.
- 5) Nei combattimenti light non è previsto il conteggio.
- 6) In caso di sopraggiunta incapacità fisica da parte di un contendente (o di entrambi), l'Arbitro deve concedergli un tempo ragionevole di recupero, e ciò non comporta nessuna detrazione di punteggio sui cartellini dei Giudici.
- 7) Durante la gara, i contendenti non possono deliberatamente oltrepassare la linea di demarcazione per tre volte consecutive, senza incorrere nel punto di penalità decretato dell'Arbitro (uscita intenzionale dal quadrato di gara).
- 8) Per tutti i comportamenti fallosi di vario tipo, questo regolamento è assoggettato alle norme generali vigenti.
- 9) In ottemperanza al principio peculiare relativo al controllo della tecnica, qualora un contendente (o entrambi) avesse già subito all'interno dello stesso

round due richiami ufficiali per eccesso di contatto, al terzo richiamo ufficiale egli è automaticamente squalificato.

10) Nell'eventualità che un contendente, durante la competizione, rimanga particolarmente scosso in seguito a un colpo subito che determini l'impossibilità di continuare, l'Arbitro e i Giudici di Gara dovranno pronunciarsi sulla regolarità del suddetto colpo. Ovvero: stabilire se è stato un colpo fortuito (es. un colpo d'arresto, o sia stata la precisione nel colpire una parte sensibile del corpo del suddetto Atleta), oppure se è stato un colpo portato con l'esplicito intento di colpire duramente.

Allorché venga confermata la prima ipotesi, colui che l'ha subito dovrà dichiarare il suo ritiro; se invece viene accertata la seconda ipotesi, l'avversario fallito verrà squalificato.

11) Stop tecnico: lo stop tecnico è suggerito dalla circostanza di una determinata azione per il mero scopo di salvaguardare la sicurezza fisica degli atleti durante i combattimenti light. A tale riguardo l'arbitro è tenuto a dare lo stop tecnico, se il protrarsi di un'azione ingaggiata dai due atleti potrebbe rivelarsi rischiosa per uno di loro o per entrambi. Lo stop tecnico non comporta come conseguenza nessuna penalità a carico degli atleti, sempre che l'arbitro non abbia simultaneamente rilevato alcun fallo da parte degli stessi (ad es. eccesso di potenza).

12) Nei combattimenti light, all'angolo del gareggiante, non può sostare più di un accompagnatore con le funzioni di Secondo.

13) Durante l'incontro, il Secondo può rivolgere al suo Atleta suggerimenti o esortazione al combattimento in modo consono e rispettoso.

14) Durante la competizione, a prescindere dallo stile, i contendenti devono calzare tutte le protezioni previste dal regolamento che sono quelle omologate dalla Federazione, inoltre non possono gareggiare a torso nudo ma devono indossare una maglietta o una canottiera.

6.3 I VERDETTI

L'esito degli incontri a contatto leggero è deciso nei seguenti modi:

- a) Vittoria per superiorità tecnica
- b) Pareggio
- c) Vittoria per abbandono o per ritiro (impossibilità a causa di infortunio o ferita)
- d) Vittoria per arresto dell'arbitro
- e) Vittoria per squalifica
- f) Match nullo (no contest)

6.3.1 Vittoria per superiorità tecnica

a) Quando uno dei due contendenti ha totalizzato un maggior punteggio sui cartellini di almeno due Giudici, o dei tre Giudici (rispettivamente sarà una vittoria “a maggioranza” o “all’unanimità”).

6.3.2 Pareggio

a) Quando entrambi i contendenti hanno conseguito lo stesso punteggio sui cartellini dei Giudici.

b) Quando viene pronunciato dal Presidente di Giuria, nel caso di fallo involontario o accidentale, dopo la prima ripresa (vedi Pari Tecnico).

6.3.3 Vittoria per abbandono o per ritiro

a) Quando uno dei due contendenti manifesti in modo inequivocabile la volontà di abbandonare.

b) Nei casi in cui un contendente si ferisca o si infortuni, oppure che subisca un colpo fortuito per cause accidentali dopo il primo round che ne determinino il ritiro (in entrambi i casi dovrà dichiarare all’Arbitro il suo ritiro).

6.3.4 Vittoria per arresto dell’Arbitro

a) Quando l’arresto dell’incontro viene decretato dall’Arbitro, se uno dei due contendenti non è in grado fisicamente o tecnicamente di proseguire.

6.3.5 Vittoria per squalifica

a) Quando uno dei due contendenti ha commesso un fallo grave, tale da giustificare la sua espulsione dalla gara.

b) Nel caso di tre richiami ufficiali, anche di diversa natura, nel corso del combattimento.

6.3.6 Match nullo (no contest)

a) Quando entrambi i gareggianti sono stati squalificati.

b) Quando si verifica un fallo involontario o accidentale nel corso del 1° round. Se trattasi di torneo l'altro contendente passerà il turno.

c) Quando entrambi i contendenti si feriscono o si infortunano accidentalmente, trovandosi così nell'impossibilità di proseguire la competizione.

7 MUAY THAI

7.1 TECNICHE AMMESSE

In questa disciplina di combattimento sono ammesse le tecniche di pugno, stile boxe, di calcio, di ginocchio, di gomito e infine le tecniche di clinch.

Pertanto, il dettaglio delle tecniche ammesse di cui sopra è il seguente:

1) **Tecniche di pugno:** diretto, gancio, montante, girato o spinning back fist (solo Classe A) sono ammesse anche le gomitate.

2) **Tecniche di gomito:** gomitata diretta, discendente, ascendente, orizzontale rovesciata, girata (le gomitate girate sono ammesse solo negli incontri pro, previo accordo). Light: dai 10 anni ai 13 meno un giorno solo una gomitata circolare.

3) Tutte le **tecniche di calcio**, sopra e sotto la cintura e nei seguenti modi:

- . Calcio frontale e a zampa di elefante (Front Kick)
- . Calcio circolare a livello alto, medio, basso (High, Middle, Low Kick)
- . Calcio laterale (Side Kick)
- . Calcio girato, circolare e diretto (Spinning Kick)
- . Calcio ad uncino (Hook Kick)
- . Calcio ad ascia (Axe Kick)
- . Light: fino ai 13 anni meno un giorno niente calci al viso.

4) **Tecniche di ginocchio:** ginocchiata frontale, laterale, circolare, ginocchiata saltata. Vale altresì colpire di ginocchio il viso dell'avversario, abbassandogli la testa con le mani o con gli avambracci (solo negli incontri classe B / A pro e, previo accordo, negli internazionali dilettanti). Nei combattimenti dilettantistici nazionali è possibile colpire di ginocchio il viso dell'avversario ma senza la presa alla testa.

5) E' valido sbilanciare, strattonare, o spingere l'avversario.

6) È fatto quindi specifico divieto di:

- colpire l'avversario trattenendo la gamba/il braccio per lungo tempo (solo per 3 passi è consentito)

E' invece lecito trattenere la gamba e successivamente sbilanciare l'avversario.

7) Vale colpire l'avversario anche se girato di spalle, nella zona dorsale e lombare, ma non direttamente alla colonna vertebrale.

8) E' ammesso utilizzare l'elasticità delle corde per aumentare la forza di spinta al colpo.

9) Si può appoggiarsi ad esse per colpire l'avversario.

10) E' permesso calciare all'interno della gamba dell'avversario con l'intento di spazzarlo. (E' invece vietato spazzare all'altezza del malleolo)

7.2 TECNICHE VIETATE

In aggiunta al regolamento generale di gara sulle norme dei falli in genere, sono da considerare vietate le seguenti tecniche:

- 1) Durante il clinch non si possono afferrare le corde
- 2) Durante il clinch non è ammessa la presa a livello lombare
- 3) Non è ammesso nessun tipo di leva articolare
- 4) Non si possono fare sgambetti o fare proiezioni d'anca
- 5) Non si può cadere volutamente sull'avversario
- 6) Non sono ammessi momenti di stallo o d'inattività prolungati durante la fase del clinch
- 7) Nei combattimenti dilettantistici nazionali, non è ammesso trattenere la testa dell'avversario per colpirlo al volto con tecniche di ginocchio.

7.3 CRITERI DI GIUDIZIO DA SEGUIRE PER GLI INCONTRI DI MUAY THAI

- 1) Le tecniche di pugno non concorrono all'assegnazione di punti "se non producono efficacia".
- 2) I calci a livello alto sono da considerare maggiormente dei calci a livello medio-basso; parimenti, le ginocchiate saltate al viso determinano un maggiore punteggio rispetto alle ginocchiate a livello medio.
- 3) In osservanza del concetto di efficacia, che nella Muay Thai è l'essenza, le varie tecniche, per essere ritenute valide, devono colpire il bersaglio con incisività.
- 4) Le proiezioni non fanno punto.
- 5) Le tecniche di gomito, laddove sono ammesse, fanno punto.
- 6) Il clinch rappresenta il momento cruciale della Muay Thai, e come tale va considerato anche ai fini del punteggio.

Oltre ai criteri sopra esposti, in caso di parità, i criteri secondari da seguire sono:

- a) La completezza tecnica e stilistica (il clinch e le combinazioni pugno/calcio)
- b) La velocità d'esecuzione e la precisione nel colpire
- c) La determinazione e l'iniziativa nel condurre l'incontro
- d) La tenuta atletica
- e) Per giudicare il clinch, bisogna altresì osservare quale dei due Atleti abbia

sfoggiato le tecniche migliori per costruirlo, come ad esempio:

- . la perizia con cui riesce a far roteare l'avversario per sbilanciarlo
- . gli spostamenti circolari utilizzati per vanificare le ginocchiate dell'avversario
- . l'utilizzo delle varie prese per neutralizzare o per divincolarsi dall'avversario

7.4 LA TENUTA DELL'ATLETA

1) Negli incontri a contatto pieno, per tutti gli Atleti di Muay Thai è d'obbligo presentarsi sul ring a torso nudo con i pantaloncini corti, oltre alle protezioni obbligatorie previste dal regolamento della rispettiva classe di appartenenza. Questa regola è obbligatoria per tutti gli incontri nazionali ed internazionali (sia dilettantistici che professionistici).

2) Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe Light: caschetto senza parazigomi nè paramento, paradenti, guanti, conchiglia e paraseno per le donne, paratibie con parapiede attaccato, gomitiere

Classe N: caschetto senza parazigomi nè paramento, paradenti, guanti, conchiglia e paraseno per le donne, paratibie con parapiede attaccato, gomitiere

Classe C: come sopra

Classe B: come sopra, vietati i paratibia

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia.

N.B: è vietato il paradenti di color rosso per i Classe B e i Classe A.

L'arbitro ha la facoltà di far cambiare le protezioni qualora ritenga che non siano idonee allo svolgimento del match.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione.

Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- **Classe Light**

- **Classe N** : da 0 a 5 match (inclusi)
- **Classe C** : fino a 10 match consecutivi
- **Classe B** : fino a 16 match consecutivi
- **Classe A** : (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

7.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

MATCH SINGOLI: 3 round da 1,30 minuti (light, Classe N) 3 round da 2 minuti (Classe C) 3 round da 3 minuti (Classe B) 5 round da 3 minuti (Classe A).

L'intervallo tra i singoli round è sempre di un minuto. Nei Titoli Nazionali/Europei Classe A la pausa è di 1'30'', Titoli Mondiali pausa 2'.

Solo nei Tornei, in caso di parità, si può disputare un ulteriore extra round per decretare in vincitore, dopo di che si deve esprimere la preferenza.

8 K 1 STYLE

Questo stile evolutivo della Kick Boxing, oltre ad annoverarne le stesse tecniche, ammette l'uso delle ginocchiate senza l'ausilio del clinch comunemente inteso (stile Thai), ma solo con delle prese (parziali o totali) di brevissima durata, a seconda del bersaglio da colpire.

Tale limitazione è stata suggerita dall'esigenza di non discriminare o favorire alcuno, oltre a quella di differenziare nettamente questo stile dallo stile della MUAY THAI.

Pertanto, l'elenco delle tecniche ammesse è il seguente:

8.1 TECNICHE AMMESSE

TECNICHE DI PUGNO

Diretto, Gancio, Montante, Spinning back fist (solo classe A), tuttavia l'area utile per colpire va dalla punta del guantone al polso.

TECNICHE DI CALCIO

Calcio frontale (Front Kick) Calcio laterale (Side Kick)

Calcio circolare a tutti i livelli d'altezza: basso (Low Kick dal ginocchio in su), sia interno che esterno coscia, medio (Middle Kick), alto (High Kick) Calcio

girato circolare o diretto (Spinning Kick)

Calcio ad ascia (Axe Kick) Calcio ad uncino (Hook Kick)

È ammesso spazzare l'avversario sulla gamba d'appoggio, solo a livello del malleolo.

N.B: Non è permesso colpire la gamba o il ginocchio con calci aventi traiettoria diritta (Es: calci frontali – calci laterali)

Light: fino ai 13 anni meno un giorno, niente calci al viso.

TECNICHE DI GINOCCHIO

Tutte quelle d'uso nello stile Thai, ovvero: ginocchiate frontali, circolari, oblique, saltate.

Tuttavia, le ginocchiate al viso mediante la presa alla testa sono ammesse se vengono eseguite con una mano (presa parziale), o mediante la presa alla testa con due mani (presa totale) ma, la cui durata non deve superare i 3 secondi e con l'ammissione di una sola ginocchiata.

Inoltre si ricorda che negli incontri dilettantistici (Classe Light, N,C), le ginocchiate al viso con qualsiasi tipo di presa sono vietate

TECNICHE GENERICHE

-E' valido spingere, solo per distanziamento, l'avversario sia in fase difensiva che offensiva, anche con l'intento poi di colpirlo.

-E' altresì consentito sbilanciare l'avversario adottando le varie prese per colpirlo, comunque sempre nei tempi e nei modi già contemplati nella regola sopra esposta.

8.2 TECNICHE VIETATE

In conformità al divieto dei falli annoverati nel regolamento generale di gara esteso a tutti gli stili, in questa specifica disciplina sono altresì da considerare proibite le seguenti tecniche:

- a) Non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche (nei combattimenti pro è ammesso il dorso della mano mediante il back fist).
- b) Non è permesso afferrare le corde per colpire l'avversario.
- c) Non si può proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti
- d) Usare tecniche di lotta
- e) Non è ammesso trattenere la gamba calciante dell'avversario a scopo ostruzionistico, invece è consentita la trattenuta della stessa per portare un singolo colpo di pugno, di calcio o di ginocchio nel momento stesso in cui lascio l'arto.

f) Usare i gomiti

8.3 CRITERI DI GIUDIZIO

-Tutti i colpi sia di calcio che di pugno hanno lo stesso valore (1 punto), se vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.

-L'aggressività come la spettacolarità, non sono rilevanti se non si concretizzano in azioni incisive.

-In caso di parità, laddove la preferenza fosse obbligatoria, i criteri secondari di cui i Giudici dovranno tener conto, sono:

a) la migliore completezza tecnica e stilistica dimostrata da uno dei due contendenti, mediante le combinazioni di pugno-calcio.

-b) l'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno

-c) la determinazione e l'iniziativa dimostrata nel condurre l'incontro.

-d) la tenuta atletica.

-La modalità per l'assegnazione del punteggio sul cartellino di gara, da parte dei Giudici, è la medesima usata per gli altri stili (10/10/-10/9).

8.4 TENUTA DEGLI ATLETI

E' d'obbligo per gli atleti presentarsi sul ring a torso nudo, con indossati i guantoni, i pantaloncini corti, la conchiglia ed essere muniti del paradenti.

Fermo restando che i dilettanti devono sempre indossare tutte le protezioni previste dalla rispettiva classe di appartenenza.

Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe N: caschetto senza parzigomi , paradenti, guanti, conchiglia e paraseno per le donne, paratibie con parapiede attaccato o paratibie con paperetta.

Classe C: come sopra

Classe B: guantoni, paradenti, conchiglia, paraseno per le donne e caschetto.

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia e paraseno per le donne

N.B: è vietato il paradenti di color rosso per i Classe B e i Classe A.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione. Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

Classe Light

Classe N : da 0 a 5 match (inclusi)

Classe C : fino a 10 match consecutivi

Classe B : fino a 16 match consecutivi

Classe A : (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

8.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

Match singoli: 3 round da 1,30 minuti (light, classe N)

- 3 round da 2 min (classe C)
- 3 round da 2/3 min (classe B)
- 3 round da 3 min (classe A)

Torneo: 3 round da 1,30 minuti – Classe A : 3 round da 3 minuti

L'intervallo fra i singoli round è sempre di 1 minuto

Solo nei tornei in caso di parità, si possono disputare fino a 2 ulteriori extra round per decidere il vincitore, dopodiché si deve esprimere la preferenza.

9 BOXE

Questo stile è in continua evoluzione, pur mantenendo le tradizioni che lo hanno sempre contraddistinto nel corso degli anni, la stessa ha fatto in modo di consentire l'attività a contatto pieno partendo dall'età di tredici anni a quaranta meno un giorno. La Boxe annovera tutte le tecniche di braccia, tranne il pugno girato (spinning back fist).

L'elenco delle tecniche ammesse è il seguente:

9.1 TECNICHE AMMESSE

TECNICHE DI PUGNO

Jab Diretto Gancio Montante

TECNICHE GENERICHE

-E' consentita una "lieve" spinta dell'avversario, con una mano, sia in fase difensiva che offensiva, anche con l'intento di colpirlo, comunque sempre nei tempi e nei modi già contemplati nella regola sopra esposta.

9.2 TECNICHE VIETATE

In conformità al divieto dei falli annoverati nel regolamento generale di gara

esteso a tutti gli stili, in questa specifica disciplina sono altresì da considerare proibite le seguenti tecniche:

- a) Non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche.
- b) Non è permesso afferrare le corde per colpire l'avversario.
- c) Non si può proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti
- d) Usare tecniche di lotta
- f) Usare i gomiti
- g) Non si può spingere l'avversario con entrambe le mani per avvantaggiarsi sia in fase difensiva che offensiva.

9.3 CRITERI DI GIUDIZIO

-Tutti i colpi di pugno hanno lo stesso valore (1 punto), se vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.

-L'aggressività come la spettacolarità, non sono rilevanti se non si concretizzano in azioni incisive.

-In caso di parità, laddove la preferenza fosse obbligatoria, i criteri secondari di cui i Giudici dovranno tener conto, sono:

- a) la migliore completezza tecnica e stilistica dimostrata da uno dei due contendenti, mediante le combinazioni di pugno.
- b) l'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno
- c) la determinazione e l'iniziativa dimostrata nel condurre l'incontro.
- d) la tenuta atletica.

-La modalità per l'assegnazione del punteggio sul cartellino di gara, da parte dei Giudici, è la medesima usata per gli altri stili (10/10/-10/9).

9.4 TENUTA DEGLI ATLETI

E' d'obbligo per gli atleti presentarsi sul ring a torso nudo, con indossati i guantoni, i pantaloncini corti, la conchiglia ed essere muniti del paradenti. Classe Light è obbligatoria canotta o maglia manica corta, fermo restando che i dilettanti devono sempre indossare tutte le protezioni previste dalla rispettiva classe di appartenenza.

Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe N: caschetto senza parazigomi , paradenti, guanti, conchiglia, paraseno (donne).

Classe C: come sopra.

Classe B: come sopra.

Classe A: guantoni, paracenti, conchiglia, paraseno (donne).

9.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

Match singoli: 3 round da 1,30 minuti (light, classe N)

- 3 round da 2 min (classe C)
- 3 round da 2/3 min (classe B)
- 3 round da 3 min (classe A)

Torneo: 3 round da 1,30 minuti – Classe A : 3 round da 3 minuti

L'intervallo fra i singoli round è sempre di 1 minuto

10 Kick Boxing

10.1 TECNICHE AMMESSE:

TECNICHE DI PUGNO

Diretto, gancio e montante.

TECNICHE DI CALCIO

Calcio frontale (Front Kick), Calcio laterale (Side Kick), Calcio ad ascia (Axe Kick), Calcio ad uncino (Hook Kick), Calcio girato sia circolare che diretto (Spinning Kick), calci circolari quali: Low Kick sia interno che esterno (calcio basso, dal ginocchio in su), Middle Kick (calcio medio), High Kick (calcio alto).

È ammesso spazzare l'avversario sulla gamba d'appoggio, solo a livello del malleolo.

N.B: Non è permesso colpire la gamba o il ginocchio con calci aventi

traiettoria diritta (Es: calci frontali – calci laterali)

Light: fino ai 13 anni meno un giorno, niente calci al viso.

10.2 TECNICHE VIETATE

In conformità al divieto dei falli annoverati nel regolamento generale di gara esteso a tutti gli stili, in questa specifica disciplina sono altresì da considerare proibite le seguenti tecniche:

- a) Non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche.
- b) Non è permesso afferrare le corde per colpire l'avversario.

- c) Non si può proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti
- d) Usare tecniche di lotta
- e) Non è ammesso trattenere la gamba calciante dell'avversario a scopo ostruzionistico.
- f) Usare i gomiti
- g) Usare le ginocchia

10.3 CRITERI DI GIUDIZIO

-Tutti i colpi sia di calcio che di pugno hanno lo stesso valore (1 punto), se vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.

-L'aggressività come la spettacolarità, non sono rilevanti se non si concretizzano in azioni incisive.

-In caso di parità, laddove la preferenza fosse obbligatoria, i criteri secondari di cui i Giudici dovranno tener conto, sono:

-a) la migliore completezza tecnica e stilistica dimostrata da uno dei due contendenti, mediante le combinazioni di pugno-calcio.

-b) l'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno

-c) la determinazione e l'iniziativa dimostrata nel condurre l'incontro.

-d) la tenuta atletica.

-La modalità per l'assegnazione del punteggio sul cartellino di gara, da parte dei

Giudici, è la medesima usata per gli altri stili (10/10/-10/9).

10.4 TENUTA DEGLI ATLETI

E' d'obbligo per gli atleti presentarsi sul ring a torso nudo (tranne per i combattimenti light), con indossati i guantoni, i pantaloncini corti (senza tasche), la conchiglia ed essere muniti del paradenti.

Fermo restando che i dilettanti devono sempre indossare tutte le protezioni previste dalla rispettiva classe di appartenenza.

Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe N e Light: caschetto senza parazigomi , paradenti, guanti, conchiglia e paraseno per le donne, paratibie con parapiede attaccato o

peratibie con paperetta.

Classe C: come sopra

Classe B: caschetto senza parazigomi, guantoni, paradenti, conchiglia e paraseno per le donne.

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia e paraseno per le donne.

N.B: è vietato il paradenti di color rosso per i Classe B e i Classe A.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione. Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- **Classe Light**
- **Classe N** : da 0 a 5 match (inclusi)
- **Classe C** : fino a 10 match consecutivi
- **Classe B** : fino a 16 match consecutivi
- **Classe A** : (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

10.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

Match singoli: 3 round da 1,30 minuti (light, classe N)

- 3 round da 2 min (classe C)
- 3 round da 2/3 min (classe B)
- 3 round da 3 min (classe A)

Torneo: 3 round da 1,30 minuti – Classe A : 3 round da 3 minuti

L'intervallo fra i singoli round è sempre di 1 minuto

Solo nei tornei in caso di parità, si possono disputare fino a 2 ulteriori extra round per decidere il vincitore, dopodiché si deve esprimere la preferenza.

11 JUNIORES da anni 6 a 18 meno un giorno

Una delle branche dell'attività agonistica federale è quella che comprende l'attività amatoriale, mediante la quale si organizzano incontri tecnici a contatto leggero rivolti ai praticanti dei vari stili di combattimento. Tutta via

tale attività si contraddistingue mediante l'età dei partecipanti oltre ad osservare altre fondamentali caratteristiche tra cui, altezza, peso, sesso e all'esperienza acquisita mediante la pratica agonistica.

Per i vari stili si fa riferimento al regolamento vigente dei vari stili, (**paragrafi 6/7/8/9/10**) sezione classe N.

Unico settore esonerato dall'attività agonistica sono i Kids di età compresa tra anni 6 fino ai 10 meno un giorno, questi ultimi possono cimentarsi nelle varie discipline solo con attività considerata Demo.

Tutte le Demo Kids 3 round da 1 minuto sempre con pausa 1 minuto.

Per necessità organizzative il tempo gara può essere ridotto a 2 round da 1 minuto (il tempo gara verrà comunicato il giorno stesso della manifestazione prima dell'iscrizione della stessa da parte dell'organizzatore).

Oltre alle protezioni indicate nei paragrafi **6/7/8/9** sezione classe N, è obbligatorio indossare il caschetto con grata o plexiglass e corpetto addominale fino a anni 10 meno un giorno. Nella Muay Thai obbligatorio corpetto addominale fino ai 13 anni meno un giorno.

12- RICORSO VERDETTI

Per presentare ufficialmente il ricorso per un verdetto, la società che lo richiede, deve inviare una comunicazione scritta alla Commissione Tecnica Naz. Arbitri e Giudici, con allegato il video completo dell'incontro, con motivazioni addotte del ricorso e il versamento di una cauzione di euro 100,00.

Allorché risultassero, dopo la visione del filmato e la sua messa a confronto con i relativi cartellini delle irregolarità o incongruenze tali da avere compromesso l'esito finale dell'incontro, la Commissione cambierà il verdetto a tavolino e provvederà alla restituzione della cauzione versata.

In caso contrario, la Commissione oltre a convalidare il verdetto originario, tratterà la suddetta cauzione a titolo di rimborso spese, per la convocazione della terna arbitrale giudicante.