Kick Jitsu

Attività Istituzionale

Regole e regolamenti gara

FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FEDERAZIONE NAZIONALE ITALIANA

KICKBOXING MUAY-THAI SAVATE SHOOT-BOXE MMA SAMBO

INDICE

CAP. 1 REGOLE GENERALI 4

Art. 1 Premessa 4

Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti 4

Art. 3. Atleti 6

CAP.2 REGOLE DELLA KICK JITSU 7

Art. 4 La Kick Jitsu 7

Art. 5 Luogo di Gara 7

Art. 6. Abbigliamento, protezioni. 7
- **6.1-Divisa** 7
- **6.2-Caschetto protettivo** 8
- **6. 3-Guanti** 8
- **6.4-Bendaggi mani** 8
- **6.5-Paratibia** 8
- **6.6-Paradenti** 8
- **6.7-Paraseno** 9
- **6.8-Protezione inguine** 9
- **6.9 – Ginocchiere e Gomitiere** 9

Art.7. Categorie di peso Kick Jitsu 9

Art. 8 Classi per Età 10

Art. 8 Bis Divisione in cinture 11

Art. 9 Tecniche della Kick Jitsu 11
- **9.1 Proiezioni ed atterramenti** 11
- **9.2 Immobilizzazioni** 11
- **9.3 Percussioni** 12
- **9.4 Finalizzazioni** 12

Art. 10 Clinch 13

Art. 11 Punteggi 13

Art. 12 Bersagli non Validi e Azioni Proibite 14

Art. 13 Infortunio 16

Art. 14 Uscita dall' area di gara durante la fase al suolo 16

Art. 15 Gara **17**

Art. 16 Tempo di Gara **18**

Art. 17 Giudizi di una Tecnica di Percussione Valida **19**

Art. 18 Giudizio della Gara **19**

Art. 19 Giudice Laterale **20**

Art. 20 Arbitro Centrale **20**

Art. 21 FERMO MEDICO **21**

Art. 22 Il Coach **22**

CAP. 3 NORME CONCLUSIVE **23**

Art. 23 Generalità **23**

Art. 24 Modifica delle Regole e del Regolamento **23**

Cap. 1 REGOLE GENERALI

Art. 1 Premessa

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara delle specialità della Kick Jitsu, secondo le indicazioni del regolamento internazionale dell'ISF e/o Federazione Internazionale di riferimento e nel rispetto delle disposizioni del CONI.

Anno sportivo
L'anno sportivo e agonistico ha inizio il 1° Settembre e termina il 31 Agosto successivo.

Partecipazione
Alle gare del calendario federale possono partecipare solo Atleti tesserati alla FEDERKOMBAT, con l'eccezione delle gare internazionali, a cui possono partecipare atleti tesserati alle federazioni internazionali alle quali la FEDERKOMBAT è affiliata.

Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti

FEDERKOMBAT indica le Linee guida e le procedure per tutelare la salute e la sicurezza degli atleti per mezzo di **controlli** e **richieste** specifiche:

1) Controllo Anti-Doping;
2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina Sportiva;
3) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
4) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

Parametri di pertinenza della Normativa Federale come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni			
Specialità	**Età Inizio e Termine**	**Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo alla Visita di Idoneità**	**Visita Di Riferimento**
Point Fighting, Light Contact Kick Light Forme Musicali Aerokickboxing	10/Max **55**	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e do sforzo, -Spirografia
Savate Assalto **Kick Jitsu** Sambo Muay Thai Light	10/Max **55**	35	-Visita Medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e do sforzo -Spirografia
Full Contact, Low Kick K1, Muay Thai Thai Boxing Shoot Boxe, Savate Combat Sambo Combat	15/Max 40	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia -Esame neurologico -Esame oculistico con Videat Fundus Oculi -Esame otorinolaringoiatrico c audiometria -E.E.G. nel corso della prima visita e occasione delle visite di cui per accertame a seguito di KO + visite specifiche per le atlete

Art. 3. Atleti

Per poter praticare le discipline sportive controllate dalla FEDERKOMBAT, gli Atleti devono:

- Aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore ed essere in possesso del relativo Certificato Medico;

- Essere muniti della tessera federale, valida per l'anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.

- Con il tesseramento FDEREKOMBAT gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FEDERKOMBAT a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale

Tutti gli atleti dovranno presentarsi alle operazioni di peso con CERTIFICATO MEDICO in corso di validità per l'anno in corso che deve essere presentato in originale.

CAP.2 REGOLE DELLA KICK JITSU

Art. 4 La Kick Jitsu

La Kick Jitsu è una disciplina sportiva a **leggero contatto** studiata per permettere il combattimento sia alla distanza con colpi di percussione, di pugno, di ginocchio e di calcio, sia nel corpo a corpo in piedi, sia nel corpo a corpo a terra con tecniche di lotta, proiezioni, bloccaggi e finalizzazioni.

Art. 5 Luogo di Gara

Gli incontri di Kick Jitsu si svolgono su di un quadrato di tatami dello spessore minimo di 3 cm, metri 6/8 di lato più un margine di sicurezza, possibilmente di colore diverso e comunque delineato, di mt 1 per totali mt 8 x 8; potranno anche essere utilizzati un ring conforme a quelli in uso nella Kickboxing e pugilato oppure una gabbia conforme a quelle in uso nelle MMA.

Art. 6. Abbigliamento, protezioni.

6.1-Divisa

a) Gli atleti di Kick Jitsu dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

b) L'uniforme per gli atleti di Kick Jitsu è composta da pantaloncini tipo "Bermuda" e dalla Rashguard sia a maniche lunghe che a maniche corte. La **Rashguard** dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti.

c) I capelli lunghi devono essere "fissati" in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per la loro "sistemazione". L'eventuale coda/treccia, deve essere inserita all'interno del caschetto. Alla terza interruzione l'atleta verrà richiamato ufficialmente;

d) Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie (mani e piedi) prima di partecipare a una qualunque gara.

e) È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, forcine, ecc.) che possa causare ferite a sé o all'avversario. L' atleta che non risultasse in regola con quanto sopra detto avrà 2' di tempo per ovviare.

f) In caso di mancato rispetto delle regole di cui sopra nei tempi previsti, la penalità andrà dall'ammonimento verbale, ai punti di penalizzazione, fino alla squalifica

6.2-Caschetto protettivo

Il casco protettivo utilizzato deve essere realizzato nel rispetto delle norme standard che regolano i materiali di "protezione" a cui le ditte fornitrici fanno riferimento. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non deve ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica, ma in velcro regolabile. Sia i maschi che le femmine dovranno indossare obbligatoriamente il casco protettivo.

Per le categorie seniores, è ammesso combattere senza caschetto, su specifica deroga del Dirigente di Settore per i soli atleti di cintura BMN, solo se in presenza di un tatami con 2 mt di margine, su ring o in gabbia

6. 3-Guanti

I guanti per la Kick Jitsu dovranno essere:

- a mano aperta
- devono coprire le nocche
- con il pollice coperto
- con imbottitura sul dorso deve essere almeno di 4 cm. L'imbottitura sul pollice deve essere circa 0,5 cm. I guanti dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice che dovrà essere convenzionata con la FEDERKOMBAT.

6.4-Bendaggi mani

Il bendaggio di sola garza è facoltativo. È ammesso un solo giro di cerotto per fermarlo.

6.5-Paratibia

I paratibia dovranno essere senza anima rigida e coprire il collo del piede. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice. Si possono utilizzare in gara solo materiali di ditte in convenzione con la FEDERKOMBAT.

6.6-Paradenti

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate dentali

(superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatorio per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso.

Attenzione: È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro **presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio**. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. **Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".**

6.7-Paraseno

Le classi femminili, Old Cadet 13/15 anni e donne 16/40 anni, e comunque compatibilmente con lo sviluppo fisiologico, dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione del seno dovrà essere realizzata in plastica rigida o semirigida e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

6.8-Protezione inguine

Gli Young e Old Cadet ~~atleti speranze, cadetti~~, junior e senior Maschili e Femminili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

6.9 – Ginocchiere e Gomitiere

Sono autorizzate, ma non obbligatorie, protezioni in tessuto per le ginocchia e gomiti.

L'Arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione delle protezioni o parti di esse nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari
Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà 2 minuti di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Se durante il combattimento una protezione dovesse rompersi, l'atleta avrà 5' di tempo per sostituirla

Art.7. Categorie di peso Kick Jitsu

Demo: 6/7 anni maschi e femmine: 23 – 26 – 30 – 34 – 39 – over

Sperimentale: 8/9 anni maschi e femmine: 24 – 27 – 31 – 35 – 40 – over

Young Cadet: 10-12 anni

Ragazzi: -28, -32, -37, -42, -47, -53, +53

Ragazze: -28, -32, -37, -42, -47, -53, +53

Old Cadet: 13-15 anni

Ragazzi: -42, -47, -52, -57, -63, -69, -76, +76

Ragazze: -42, -46, -50, -55, -60, -65, -71, +71

Junior e Senior

Maschi: 56 – 60 – 65 – 71 – 78 – 86 – 95 – 105 - Over

Femmine: 50 – 55 – 61 – 68 – 76 - Over

Master/ Veterani: 40 – 55 anni

Uomini: - 65 – 71 – 78 – 86 – Over

Donne: -60 – 68 – 76 - Over

Art. 8 Classi per Età

(rifarsi al Regolamento delle classi di età per anno solare) ***L'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Kick Jitsu è di 10 anni compiuti.***

Demo 6**/7** anni;

~~Speranze~~ Sperimentale **8/9** anni;

Young Cadet **10/12** anni;

Old Cadet **13/15** anni;

Juniores **16/18** anni;

Seniores **19/40** anni;

Master Maschili (Veterani) **40/~~50~~ 55** anni;

Master Femminili (Veterani)**40/~~46~~ 55** anni:

Art. 8 Bis Divisione in cinture.

Le classi Juniores e Seniores sono divise per cinture in due gruppi: Giallo/Arancio/Verde (GAV) e Blu/Marrone/Nere (BMN)

N.B. non è possibile iscriversi in entrambe le classi di cintura.

Art. 9 Tecniche della Kick Jitsu

9.1 Proiezioni ed atterramenti

Nella Kick Jitsu è ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo eccetto durante una finalizzazione. Non è ammesso proiettare l'avversario sul collo o facendolo cadere sul proprio ginocchio. È invece considerato "atterramento" qualsiasi tecnica con la quale si riesca a portare a terra l'avversario finendoci sopra o restando in piedi (anche nel caso in cui l'avversario cada da solo **oppure fallendo un tentativo di proiezione di sacrificio)**.
Nel caso in cui un atleta fallisca la proiezione di sacrificio, subirà la decurtazione di 1 punto.
Le proiezioni iniziate nell'area di gara interna del quadrato sono valide anche se terminano fuori, sul margine di sicurezza.

9.2 Immobilizzazioni

Nella Kick Jitsu è ammesso bloccare a terra l'avversario in qualsiasi modo, fermo restando che il punteggio sarà assegnato a chi si troverà in posizione di vantaggio. Sono considerate posizioni di

vantaggio tutte le posizioni al di sopra dell'avversario, eccezion fatta per la "*montada*" posteriore che è comunque considerata posizione di vantaggio. L'Arbitro centrale, appurata la stabilità della posizione (circa 5" di clinch), segnala con un braccio disteso sopra i combattenti l'eventuale bloccaggio e conta ad alta voce, in modo da farsi udire dagli atleti, fino a 5 (il 5 coincide con lo STOP e quindi non viene pronunciato) dopodiché fa rialzare gli atleti e assegna il punteggio. Se durante il conteggio la situazione si sblocca o si ribalta, l'Arbitro interrompe comunque il combattimento e fa rialzare gli atleti. Viceversa, se durante il conteggio cambia il tipo di bloccaggio da parte di chi lo sta già effettuando, il conteggio prosegue e il punteggio sarà assegnato in base alla

posizione finale. Se l'atleta immobilizzato esce involontariamente completamente dall'area interna di combattimento si interrompe il conteggio. In tal caso il combattimento riprende in piedi.

9.3 Percussioni

Nella Kick Jitsu è ammesso colpire solo in piedi di pugno, anche ruotato, e di calcio su tutto il corpo eccetto nuca, triangolo genitale, schiena e parte superiore della testa. Di ginocchio solo al corpo. **Tutti i colpi devono essere portati CON CONTROLLO. Non è ammesso affondare i colpi, non è ammesso colpire quando uno o ambedue i combattenti è/sono al suolo.**

N.B. nella classe ~~**Speranze e cadetti**~~ **Young e Old Cadet** **non è ammesso colpire l'articolazione del ginocchio con il calcio frontale e né colpire durante un clinch.**

9.4 Finalizzazioni

Nella Kick Jitsu è ammessa la finalizzazione attraverso soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare **eccetto:**

- **Torsione del tallone**
- **Leva alla spina dorsale**
- **Leva alle cervical**i.

Non si possono mettere le mani sul viso dell'avversario (occhi, naso, bocca). L'Arbitro centrale può interrompere una finalizzazione in corso se la ritiene pericolosa per l'atleta che la sta subendo. Ciò comporterà la fine dell'incontro con l'attribuzione della vittoria all'atleta che stava effettuando la finalizzazione. Nel caso di perdita dei paradenti o del caschetto durante il combattimento al suolo non si interrompe l'incontro. L'Arbitro farà rimettere il paradenti o il caschetto al termine della fase al suolo. Non è ammesso **"strappare"** le leve articolari. Esse dovranno sempre essere tirate in progressione. Non sono ammesse le micro-leve "leve alle dita". La finalizzazione pone fine dell'incontro.

N.B. nella classe ~~**Speranze**~~ **Young Cadet** non è ammesso colpire mentre si afferra o si è afferrati e non è consentito finalizzare. Nella classe ~~**Cadetti**~~ **Old Cadet** non è consentito colpire mentre si afferra o si è afferrati ma È AMMESSO FINALIZZARE solo con una delle seguenti tecniche:

1 – Ghigliottina (solo a terra)
2 – Leva al braccio disteso (arm lock)
3 - Compressione al polpaccio
4 – Mata leao
5 – Triangolo
6 - Strangolamento con avambraccio

Art. 10 Clinch

Si considera **clinch** una situazione di stallo, sia in piedi che a terra, durante la quale, per circa 5", nessuno dei contendenti attua azioni tese a volgere il combattimento a proprio vantaggio.

N.B. lo è anche un tentativo prolungato di finalizzazione che non porta alla resa dell'avversario.

Art. 11 Punteggi

- Proiezione Tecnica		2 punti
- Proiezione con stacco di entrambi i piedi da terra		3 punti
- Atterramento o caduta anche su proiezione fallita		1 punto
- Immobilizzazione		1 punto
- Immobilizzazione laterale		2 punti
- Immobilizzazione in montada		3 punti
- Calcio alla testa		2 punti
- Qualsiasi colpo andato a segno		1 punto
- Seconda uscita volontaria	meno	1 punto sul cartellino
- Terza uscita volontaria		**Squalifica**
- Penalità	meno	1 punto sul cartellino
- Terza penalità		**Squalifica**

Nella Kick Jitsu non ci sono limiti circa il numero di calci, pugni, proiezioni e immobilizzazioni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che viene usata.

Ogni Giudice deve valutare in modo indipendente i meriti dei due combattenti.

Durante un round il Giudice utilizzerà il retro della scheda di valutazione per registrare il numero di colpi, proiezioni e immobilizzazioni che vede, le registrazioni devono essere elencate separatamente per ogni turno. Egli non lascerà il suo posto fino a quando la decisione finale non è stata annunciata.

11.1 PUNTEGGIO YOUNG e OLD CADET

-	Colpi a segno	1 punto
-	Immobilizzazione	2 punti
-	Immobilizzazione laterale	2 punti
-	Immobilizzazione in montada	2 punti
-	Atterramento semplice	1 punto
-	Proiezione Tecnica	2 punti
-	Proiezione con stacco di entrambi i piedi da terra	3 punti

Art. 12 Bersagli non Validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- Colpire alla nuca
- Colpire la parte superiore del capo,
- Colpire la parte posteriore del tronco (spina dorsale);
- Colpire il collo;
- Continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'Arbitro;
- È vietato andare in presa o attaccare al viso con tecniche di mano aperta, con le dita rivolte direttamente verso gli occhi. **IN CASO DI FERITA, ANCHE LIEVE, L'ATLETA CHE COMMETTE IL FALLO VERRA' SQUALIFICATO**
- Colpire l'avversario al suolo
- Voltare le spalle all'avversario a meno che non si tratti di una tecnica in rotazione;
- Afferrarsi al tatami, alle corde, alla gabbia, alle protezioni, alla rashguard o ai pantaloncini;
- Lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- Uscire deliberatamente dall'area di gara;

- Attaccare con eccessivo contatto di calcio, ginocchio o di pugno;
- Attaccare con la testa;
- Attaccare con i gomiti;
- Attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- Mordere, sfregare e graffiare;
- Gridare senza ragione. In caso di finalizzazione è considerato resa.
- Parlare durante l'incontro;
- Afferrarsi al bordo del tatami;
- Non eseguire immediatamente gli ordini dell'Arbitro;
- Sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- Chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall' avversario;
- Mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'Arbitro centrale;
- Perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente causandogli un richiamo ufficiale.
- Vietato sfilarsi il caschetto. Questa azione è ammessa solo in caso che gli atleti si trovino entrambi al suolo.

Tutte queste azioni sono sanzionabili con decisioni a **maggioranza arbitrale**.

RICHIAMI (WARNING)

- Richiamo verbale (Fase bonaria),
- 1° richiamo ufficiale, utile ai fini della preferenza (si segnala al tavolo giurati e Arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e Arbitri)
- 3° richiamo, ulteriore penalizzazione (Squalifica)

Nel caso la scorrettezza fosse grave, l'arbitro dovrà consultarsi con i colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, e potrà squalificare l'atleta anche senza i richiami sopra menzionati.

USCITE

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'Arbitro centrale al tavolo della giuria.

- 1° uscita: richiamo
- 2° uscita: – 1 punto
- 3° uscita: squalifica

È da considerare uscita l'intero piede al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è da considerare uscita.

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.
Tutti i richiami e le uscite verranno comunicati all'atleta e all'allenatore ad alta voce.

Quando l'Arbitro deve assegnare un richiamo o una penalità (meno 1 punto), deve dare il comando: "TEMPO".

N.B. Gridare mentre si subisce una finalizzazione o subito dopo aver subito una proiezione, sarà interpretato dall'Arbitro come resa.

Art. 13 Infortunio

Nel caso di un infortunio ci sono **due minuti** a disposizione dell'atleta per cercare di recuperare e decidere se proseguire o meno l'incontro, fatto salvo il giudizio del medico.

Art. 14 Uscita dall' area di gara durante la fase al suolo

Nel caso in cui i due atleti escano dall' area di gara in modo tale da costringere l'Arbitro a fermare l'incontro si possono verificare le seguenti possibilità:

- Uno dei due atleti era in posizione di vantaggio consolidata. In questo caso si fa riprendere il combattimento al centro del tatami o ring nella stessa posizione. Chi sta sopra appoggia le mani a terra esterne al corpo e chi sta sotto cinge la vita all' avversario.

- Nessuno dei due atleti aveva consolidato una posizione laterale o di monta. In questo caso si fa riprendere il combattimento in piedi.

- Uno dei due atleti aveva una finalizzazione in corso. Si assegna un punto di penalità (sul cartellino) all' atleta che subiva la finalizzazione e si fa riprendere il combattimento in piedi.

- Nel caso in cui l'atleta che sta subendo l'immobilizzazione anche in fase di conteggio di quest'ultima esce dall'area di gara volontariamente gli verrà assegnato 1 punto di penalità (sul cartellino).

- Alla terza uscita l'atleta verrà squalificato (cfr. Art.12 paragrafo USCITE).

Art. 15 Gara

Gli atleti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento. Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'Arbitro centrale, di: **"COMBATTERE!".**

Allo **STOP** dell'Arbitro i due atleti devono bloccare immediatamente l'azione. L'incontro potrà riprendere quando l'Arbitro darà un nuovo comando "COMBATTERE".

Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'Arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce "**TEMPO**" e con le mani formerà una **T**. Per riprendere il combattimento darà, con azione simile, avviso al tavolo di riavviare il cronometro.

Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti a meno che l'Arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione dai soggetti coinvolti nell'incontro (Giudici, atleti, Coach).

Un atleta può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassestare la propria uniforme o attrezzatura di gara o per infortunio (in questo caso l'avversario deve recarsi all'angolo neutro che si trova alla sua destra); se la richiesta del TEMPO viene effettuata palesemente per riposarsi, e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli Arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Un incontro di Kick Jitsu (in fase di torneo) non può terminare in parità. In caso di parità, il Giudice dovrà dare la vittoria ad uno dei due atleti per preferenza. La preferenza viene data tenendo conto di:

- migliore prestazione nell'ultimo round,
- la migliore difesa,
- chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e/o preparazione psico-fisica.

Se l'Arbitro assegna un warning o un richiamo, lo indica ai Giudici che avranno cura di annotare con **W** sul cartellino nella colonna falli. Se l'Arbitro assegna 1 punto in meno lo dovrà indicare ai Giudici.

Alla fine dell'incontro, il Giudice controlla la somma totale dei punti e indica il vincitore.

Art. 16 Tempo di Gara

- Young Cadet: 2 riprese di 1,30 minuti per qualificazioni e finali con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

- Old Cadet e Mastrer/Veterani M/F: 2 riprese da 2 minuti per qualificazioni e finali con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

- Junior e Senior cinture giallo/arancio/verdi: 2 riprese da 2 minuti per qualificazioni e finali con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

- Junior e Senior cinture Blu/marroni/nere: 2 riprese da 3 minuti per qualificazioni e finali con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'Arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, **farà fede il comando di "STOP" dato dall'Arbitro centrale**.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno)**.** Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'Arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Art. 17 Giudizi di una Tecnica di Percussione Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Kick Jitsu quando:

1. È lanciata con forma corretta;
2. È corretta nella distanza;
3. È dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. È controllata a bersaglio.

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'Arbitro può non tener conto dell'azione.

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca".

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'Arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario".

Art. 18 Giudizio della Gara

La vittoria può essere attribuita per:

- Vincitore a punti;
- Vincitore per finalizzazione;
- Vincitore per squalifica dell'avversario;
- Vincitore per assenza dell'avversario (WO);
- Vincitore per manifesta superiorità

Le decisioni degli Arbitri e dei Giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

Al termine di ogni round i Giudici laterali (3) attribuiscono sugli appositi cartellini il punteggio di 10 pp. all'atleta che è stato migliore e 9 pp. all'altro, 8 pp. se il divario è stato notevole. Quindi si sottraggono i punti per eventuali falli riportando il totale nell'apposita casella.

Al termine dei round previsti ogni Giudice fa il totale dei punti attribuiti; se si verifica la parità in caso di torneo ad eliminazione il Giudice dovrà assegnare la preferenza. Il vincitore è individuato per maggioranza di verdetti. Il giudizio degli Ufficiali di Gara è inappellabile. Eventuali contestazioni del verdetto dovranno essere presentate nell' immediato, per iscritto dal Coach dell'atleta accompagnati dalla quota di euro 100,00 che, se il reclamo verrà accolto, sarà interamente rimborsata. In caso contrario la somma sarà devoluta in Beneficienza.

Art. 19 Giudice Laterale

Valuta la tecnica, il controllo, le combinazioni e la resistenza degli atleti per l'assegnazione del punteggio. Giudica più o meno valide le proiezioni e le immobilizzazioni segnalate dall'Arbitro centrale; può assegnare punti di penalità, può chiedere il consulto dell'Arbitro centrale; controlla le protezioni su invito dell'Arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

Art. 20 Arbitro Centrale

Dirige l'incontro. Sale per primo sul tatami e invita i Giudici laterali al controllo delle protezioni. Dà il comando agli atleti di effettuare il saluto (battere i guanti); avvia il combattimento, blocca l'incontro ogni qual volta lo ritenga opportuno. Può richiamare, penalizzare e squalificare gli atleti; segnala con un braccio alzato le possibili proiezioni, segnala con braccio teso orizzontalmente l'immobilizzazione contando ad alta voce, in posizione che lo renda udibile dagli atleti, fino a 4" quindi dà lo **STOP**.

È facoltà dell'Arbitro centrale fermare il conteggio prima dei 5" se ritiene che sussista una situazione di pericolo. Chiede la sospensione del tempo al tavolo della giuria, segnala le uscite. Divide gli atleti che sono entrati in presa senza tentare prontamente una proiezione; ferma il combattimento se dopo aver iniziato il conteggio per una immobilizzazione avviene un ribaltamento o se dopo l'atterramento non segue prontamente un'immobilizzazione e/o tentativo di finalizzazione. Assegna la vittoria al termine dell'incontro.

L'Arbitro non dovrà mai passare tra i contendenti mentre questi stanno combattendo e dovrà tenersi sempre ad una distanza adeguata affinché possa sempre vedere le loro azioni e per intervenire prontamente in qualunque circostanza.

L'Arbitro ha altresì autorità per arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscano il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'Arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà, dopo essersi consultato con i colleghi, di squalificare l'atleta.

L'Arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "TEMPO" quando:

- Un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore

- Quando l'area di gara sia troppo bagnata

- Quando un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia **1 piede** al di fuori del quadrato)

- Quando a un combattente è richiesto di riassettare la sua uniforme

- Quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione

In caso d'incidente, l'Arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico in servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'Arbitro conferirà con i Giudici per individuare se l'infortunio sia stato causato dall' avversario in modo intenzionale, se sia stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria all' uno o all'altro atleta.

Se **non** c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.

Se **c'è stata** violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà, ma non potrà comunque proseguire nel torneo.

Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.

Se un atleta viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se può continuare o sospendere l'incontro.
Nel caso in cui il medico decida che l'atleta possa proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.

Art. 21 FERMO MEDICO

Rifarsi alle Norme in uso e alle sue variazioni eventuali approvate e dettate nel Regolamento Sanitario FEDERKOMBAT ottemperante al Decreto Ministeriale.

Art. 22 Il Coach

Gli atleti devono farsi seguire all'angolo da un secondo (Coach) che ha l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'Arbitro, i Giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

Il secondo (Coach) ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta coi colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, Il Coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

È tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione.

Il Coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.

È responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

Deve vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Deve astenersi dall' incitare il suo atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'Arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Il Coach che contravvenga alle predette norme, può essere richiamato, allontanato dal quadrato o causare la squalifica del suo atleta.

Il Coach è autorizzato a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorga che il suo combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

CAP. 3 NORME CONCLUSIVE

Art. 23 Generalità

Per l'attuazione dei principi statutari, organizzativi e disciplinari, la FEDERKOMBAT applica, oltre al presente Regolamento, anche gli specifici regolamenti di seguito elencati:

a) Regolamento Organico;
b) Regolamento Tecnico Internazionale;
c) Regolamento di Giustizia;
d) Regolamento Sanitario;
e) Norme Sportive Antidoping;
f) Regolamento Commissione Nazionale Atleti;
g) Regolamento didattico;
h) Regolamento gara;

Per le attività di specifici settori, in particolare dei tecnici e dei Giudici, il Consiglio Federale emana disposizioni operative ed organizzative sia a livello nazionale che periferico.

All'inizio di ogni anno sportivo il Consiglio Federale conferma o modifica il Regolamento per l'attività agonistica.

Art. 24 Modifica delle Regole e del Regolamento

Solo il Consiglio Federale FEDERKOMBAT ha il potere di decidere ufficialmente il cambiamento delle regole e del Regolamento, pertanto tutte le variazioni del regolamento gara sport da tatami verranno proposte dalle commissioni Tecniche e Arbitrali e prese in esame dai membri del Consiglio FEDERKOMBAT. Quando si approvano cambiamenti di regole, le modifiche diventano operative 1 mese dopo le decisioni prese. L'operatività della nuova regola deve essere comunicata a tutti gli associati FEDERKOMBAT tramite pubblicazione sul sito federale. Le modifiche possono essere operative con intervento immediato, in caso di "forza maggiore" quando riguarda la sicurezza e la salute degli associati, non ci possono essere modifiche alle regole durante lo svolgimento di un torneo o Campionato.