

LEGA PRO ITALIA

Ruoli e Compiti

LegaPro Italia è un organo federale FIKBMS composto da uno staff che monitora, coordina e organizza in modo continuo l'attività PROMozionale nazionale ed estera degli atleti tesserati FIKBMS.

Nell'interesse degli atleti, direttamente e/o indirettamente, coadiuva gli organizzatori per varie attività specifiche quali:

- a) supervisione generale dell'evento e del suo format per garantire la visibilità sui canali federali e/o la diffusione tramite Media e canali televisivi;
- b) ponte di collegamento tra promoter e tecnici di società al fine di garantire il rispetto di quanto concordato nell'interesse degli atleti in primis;
- c) la ricerca degli atleti da accoppiare negli eventi nel rispetto delle regole federali. Tutti gli incontri, dagli esordienti ai pro, devono essere il più possibile equilibrati (verifica del curriculum degli atleti per il matchmaking);
- d) particolare attenzione affinché tutti gli atleti, soprattutto i PRO classificati nel RakingLegaPro Italia, abbiano le stesse possibilità di incontri sia in ambito nazionale che internazionale;
- e) supervisione e monitoraggio degli atleti per una cadenza temporale degli incontri, anche al fine di garantire il pieno rispetto del Regolamento Sanitario;
- f) qualsiasi altra attività utile per la tutela della salute e dell'interesse dell'atleta, della federazione, dei promoters.

Note di riferimento generiche e non esaustive tutte le info al link
http://www.fikbms-gare.net/frontend/legapro_2018_2019_cosa_e

Format Evento

Il Nulla Osta per un evento Lega Pro Italia, di qualsiasi livello, si rilascia nel rispetto di un format specifico a cui tutti dovranno scrupolosamente attenersi.

Il Matchmaking deve essere supervisionato ed approvato da LegaPro Italia. Tanto si rende necessario al fine di:

- a) garantire che non vi siano accoppiamenti con differenza di esperienza tale che possano mettere a rischio la salute degli atleti;
- b) che gli atleti inseriti in scaletta abbiano rispettato un ragionevole periodo di recupero dall'ultimo evento;
- c) non sono iscritti atleti che siano già accoppiati in eventi precedenti in tempi inferiori ai 50 giorni (regola valevole per i pro) o in eventi in numero maggiore di due nelle tre settimane precedenti, nel caso di dilettanti;

Regolamenti Nazionali.

Si evidenzia che la LegaPro Italia per l'attività Promozionale sul territorio Nazionale (Galà, Circuiti Elite, PrestigeFight Nazionali ed Internazionali) adotterà il Regolamento Ring Pro sia per i Match disputati con le protezioni sia per i Match disputati senza protezioni.

Regolamenti Internazionali.

Si evidenzia che la LegaPro Italia ha stretto rapporti di collaborazione/convenzione con diverse sigle internazionali per il settore PRO. Per tale ragione se ne applicano i regolamenti sul territorio nazionale, compatibilmente e nel pieno rispetto del Regolamento Sanitario FIKBMS (che ricordiamo essere Decreto Ministeriale).

Briefing Iniziale:

a cura del membro di LegaPro Italia se presente, o dal Commissario di Riunione, in tutti gli eventi LegaPro Italia dovrà tenersi un briefing iniziale.

Al Briefing dovranno obbligatoriamente partecipare: gli Arbitri/Giudici, i Tecnici societari, il Medico di Ring e altre eventuali figure invitate dal referente del briefing.

Durante il briefing saranno ripassate, evidenziate le norme Generali e specifiche del settore PRO a cui tutti dovranno attenersi. Si porrà particolare accento al rispetto del Regolamento in uso e al Codice Etico (adottare qualsiasi misura di contrasto al Doping, applicare il codice di Comportamento corretto durante tutta la durata della manifestazione ecc. ecc.).

Il Briefing risulta particolarmente importante negli eventi internazionali per evidenziare eventuali piccole variazioni contenute nei regolamenti delle varie sigle a cui LegaPro Italia fa riferimento.

n.b. Ogni mancata osservanza delle norme in uso e riportate nel Briefing, evidenziata nel verbale di fine evento redatto dal Commissario di Riunione, sarà oggetto di deferimento agli Organi di Giustizia Sportiva.

Verifiche

LegaPro Italia, direttamente o tramite proprio delegato indicato per l'occasione, si riserva il diritto di accedere a tutte le gare promozionali al fine di poter verificare l'applicazione delle linee guida del presente regolamento ed eventuali modifiche/integrazioni apportate nel tempo e rese note nel Briefing iniziale.

L'inosservanza delle eventuali indicazioni suggerite sarà oggetto di deferimento agli Organi competenti.

Atleta e Secondi

Nel ricordare che, sia gli Atleti, i Tecnici, nonchè tutte le figure coinvolte a vario titolo nell'evento rappresentano a vario titolo la LegaPro Italia e la FIKBMS, si richiamano i suddetti al rispetto delle seguenti modalità comportamentali da applicarsi in tutti gli eventi LegaPro Italia, di qualsiasi livello:

- a) Rispettare le regole di accreditamento e le procedure LegaPro Italia e/o le regole prescritte dal contratto firmato con la promotion / promoter estero (attenersi alle regole di ingaggio);
- b) Partecipare agli incontri/briefing previsti;
- c) Combattere secondo il regolamento di specialità e gli accordi previsti. Regole stabilite e chiarite nel briefing iniziale e nell'accordo di ingaggio;
- d) Effettuare i propri preparativi e rituali per la preparazione all'evento nel rispetto degli orari comunicati;
- e) Osservare il massimo rispetto delle regole sportive enunciate circa l'evento;
- f) Massimo rispetto del Codice di Comportamento etico della Carta Olimpica;
- g) Combattere ogni forma di doping;
- h) Astenersi da qualsiasi forma di contestazione che possa sfociare in atti di grave violazione delle regole sportive (atteggiamenti provocatori, antisportivi, minatory, discriminatori o atti a destabilizzare la quiete ecc.);
- i) Osservare il rispetto del luogo/paese ospitante e dei suoi costumi e tradizioni.

Sono riportate solo alcune norme di riferimento a titolo semplificativo e non esaustivo

Per eventuali problematiche, chiarimenti, osservazioni urgenti, contattare LegaPro Italia al numero 3383995756

Ogni mancanza di osservazione delle indicazioni di cui sopra sarà oggetto di deferimenti agli Organi di Giustizia preposti.

Numero di Rounds :

Esordienti e/o 3 serie : 2 rounds x 2' oppure 2 x 1.30 un minuto di riposo. Qualsiasi specialità!

2 serie: 3 x 2' un minuto di riposo. Qualsiasi specialità!

1 serie:

Full Contact 3x2' oppure 5 x 2' un minuto di riposo

Low Kick e K1 3 x 3' un minuto di riposo

Titoli Italiani Pro

Full Contact 7x 2' un minuto di riposo

Low Kick e K-1 Rules 4 x 3' un minuto di riposo

Titolo Europeo, Intercontinentale e Mondiale

Low Kick e K1 5 x 3' un minuto di riposo

Full Contact 10 x 2' (Europeo e Intercontinentale) un minuto di riposo

12 x 2' (Mondiale) un minuto di riposo

n.b. durata indicative e suscettibile di variazioni. Ad ogni modo si rimanda, per le attività internazionali Pro, ai regolamenti delle sigle internazionali di riferimento al momento dell'ingaggio.

Vedere anche : http://www.fikbms-gare.net/testing_1_2/frontend/legapro_2019_2020_categorie_peso

CATEGORIE DI PESO UOMINI

PESO (KG)	SI INTENDE	ITA
51,000	FINO A	Mini Mosca
52,500	FINO A	Mosca
54,000	FINO A	Super Mosca
55,500	FINO A	Gallo
57,000	FINO A	Super Gallo
58,500	FINO A	Mini Piuma
60,000	FINO A	Piuma
62,000	FINO A	Super Piuma
63,500	FINO A	Leggeri
65,500	FINO A	Super Leggeri
67,000	FINO A	Welter Leggeri
69,000	OLTRE	Welter
71,000	FINO A	Super Welter
73,000	FINO A	Medio Leggeri
75,000	FINO A	Medi
78,000	FINO A	SuperMedi
81,000	FINO A	Medio Massimileggeri
83,500	FINO A	Medio Massimi
86,000	FINO A	Super Medio Massimi
88,500	FINO A	MassimiLeggeri
91,000	FINO A	Massimi
96,000	FINO A	MassimiPesanti
96,000	OLTRE	Super Massimi

CATEGORIE DI PESO DONNE

PESO (KG)	SI INTENDE	ITA
48,000	FINO A	Atomo
50,000	FINO A	Paglia
52,000	FINO A	Mosca
54,000	FINO A	Gallo
56,000	FINO A	Piuma
58,000	FINO A	SuperPiuma
60,000	FINO A	Leggeri
62,500	FINO A	SuperLeggeri
65,000	FINO A	Welter
67,500	FINO A	Super Welter
70,000	FINO A	Medio Leggeri
75,000	FINO A	Medi
75,000	OLTRE	SuperMedi (Open)

LE CATEGORIE DI PESO INDICATE SONO PER LE ATTIVITA' DELLA LEGA PRO ITALIA SUL TERRITORIO NAZIONALE VALIDI PER I TITOLI ITALIANI PRO ED INSERITI NEL RANKING. PER LE ATTIVITA' INTERNAZIONALI SI FARA' RIFERIMENTO AI REGOLAMENTI DELLE SIGLE O DEI CIRCUITI INTERESSATI SIA IN ITALIA CHE ALL'ESTERO

Procedure di peso

Tutti gli atleti devono essere presenti per lo svolgimento della visita medica e delle operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Commissario di Riunione

Il Commissario di Riunione ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario. L'atleta fuori peso avrà 45 minuti per la seconda prova peso altrimenti verrà esonerato dal Match.

Nel ricordare i Principi dell'Etica Sportiva e la finalità dello sport volto al benessere psico-fisico, al fine di prevenire **pericolose** manovre per la salute atte al "taglio del peso", il peso ufficiale dovrà essere effettuato non prima di **8 ore** dall'inizio della manifestazione.

La cerimonia di controllo peso rilevato il giorno prima per motivi diversi (conferenza stampa, Face to Face ecc.) non sarà considerata ufficiale. Questo potrà essere contemplato solamente in caso di titolo Internazionale e si farà riferimento al regolamento della sigla Internazionale del Titolo stesso.

L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.

Il peso registrato è quello definitivo.

A cura dell'organizzazione corre l'obbligo di allestire un ambiente adatto per la visita medica preparata con il medico sportivo designato in accordo con la LegaProItalia.

Il Medico, dopo la visita preparata e il controllo dei Certificati Medici, consegnerà quest'ultimi al Commissario di Riunione.

NOVITA':

Terna arbitrale per Gala con TITOLI ITALIANI PRO:

- un ARBITRO CENTRALE DEL POSTO
- un Giudice Locale; un Giudice dell'avversario; un giudice NEUTRO;
- **oppure:** TERNA DI GIUDICI NEUTRA (possibilmente dalla regione vicina e transfer con una sola macchina)

Si precisa che la CNA e la Lega Pro Italia verificherà l'imparzialità e la professionalità della Terna Arbitrale indipendentemente dalle indicazioni degli Organizzatori

Nei match PRO di alto livello, Match Internazionali e Titoli Italiani PRO

I cartellini verranno consegnati al termine di ogni round al tavolo della giuria, dall'arbitro centrale, al Commissario di Riunione

Quote di Rimborso spese per gli Ufficiali di Gara
VALIDI PER TUTTA L'ATTIVITA' FEDERALE ISTITUZIONALE/PROMOZIONALE

Fino a 15 match disputati		
Arbitro	euro	50,00
ArbitroEccellente	"	60,00
Commiss. Di Riunione	"	80,00
Oltre 15 match disputati		
Arbitro	euro	60,00
ArbitroEccellente	"	70,00
Commiss. Di Riunione	"	100,00
CNA	"	100,00

Corsi di aggiornamento rimborso membro CNA/Referente di Settore 200,00

Eventi Internazionali con Titolo in palio:

Arbitro 70,00; Commissario di Riunione 100,00 euro.

- Laddove prevista si applica il rimborso della sigla Internazionale di riferimento del Titolo in palio.
- I rimborsi di cui sopra comprendono le spese di viaggio fino a 100 a/r. superati i quali si applicherà la tariffa di rimborso spese di viaggio sotto riportata.
- A cura e spese dell'organizzatore il diritto del pernottato degli UdG quando si superano 400 km di solo andata.

Si specifica che i rimborsi di cui sopra riguardano solo gli eventi tipo Gala e non comprendono eventuali competizioni di tatami associate". In caso di evento giornaliero con incontri di Tatami/Ring mattina e/o pomeridiano e con proseguo di Gala serale, il rimborso arbitrale sarà concordato con la Lega Pro e la CNA.

RIMBORSO SPESE VIAGGIO (oltre 100 km a/r)

Tariffa del biglietto TRENO in 2classe.

In alternativa: 0,30 a km divisoiviaggiatori.

Esempio: Rimini -Milano A/R 1200 km. $1200 \times 0,30 = 360$ euro di rimborso

Se il giudice decide di venire in macchina la quota è così ripartita:

1 solo giudice= $\frac{1}{4}$ (360: 4= 90 euro);

2 giudici= $\frac{2}{4}$ (360: 2=180 euro)

3 giudici= $\frac{3}{4}$ (360: 3=270 euro)

4 o 5 giudici= $\frac{4}{4}$ tariffapiena = 360 euro

Richiami dello Statuto Federale

Art. 1.1 Status dell'atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della Federazione, a mettersi a disposizione della stessa per la preparazione e l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

Art. 1.2 Attività Istituzionale: Promozionale dilettanti e con regole "Pro"

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei). Viene classificata come "Promozionale" (tutta l'attività svolta sotto l'egida della FIKBMS, che non rientra in quella Istituzionale (gala ad incontri singoli, gala "pro" con o senza protezioni)

Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla FIKBMS deve avere cittadinanza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno. Per far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano. I tesserati FIKBMS possono partecipare a gare di sport del ring solo dai 16 anni compiuti in poi. La CN Pro ed il Coordinatore di settore sono gli organi preposti alla valutazione e all'inquadramento degli atleti di sport del ring.

Essi sono divisi sulla base della loro esperienza e validità tecnica in tre serie:

ESORDIENTI TERZA SERIE (tutti gli Esordienti) Atleti fino a 5 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio)

DILETTANTI SECONDA SERIE avendo maturato almeno 6 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio) oppure ottenendo una vittoria su di un atleta seconda serie

DILETTANTI PRIMA SERIE e PRO al raggiungimento di ulteriori 5 incontri (minimo 10) con risultati positivi (vittoria o pareggio).

Abbigliamento e protezioni degli atleti

Tutte le protezioni indossate dagli atleti nel corso delle gare devono essere di marche e modelli convenzionati dalla federazione (vedi www.fikbms.net per le specifiche) :

Full Contact protezioni obbligatorie per le categorie III e II serie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once parainguine, paratibie e scarpetta parapiede (salvo diverse disposizioni della LegaProItalia). La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloni lunghi sino al collo del piede per gli uomini, top sportivo e pantaloni lunghi sino al collo del piede per le donne. Ad ogni modo ci si rifà alle indicazioni della federazione internazionale di riferimento.

Low Kick protezioni obbligatorie per le categorie III e II serie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once, parainguine, paratibie (salvo diverse disposizioni della LegaProItalia) del tipo in uso nella federazione internazionale di riferimento. E' vietata la scarpetta parapiede e il paratibie tipo Thai. La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloncini per gli uomini, top sportive e pantaloncini per le donne (sono vietati pantaloncini tipo MMA, con scritte e disegni inerenti la muay thai e/o MMA) ad ogni modo si rifà seguendo le indicazioni della federazione internazionale di riferimento.

K-1 Rules protezioni obbligatorie per le categorie III e II serie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie (salvo diverse disposizioni della LegaProItalia) del tipo in uso nella federazione internazionale di riferimento. E' vietata la scarpetta parapiede e il paratibie tipo Thai. La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne. (sono vietati pantaloncini con scritte e disegni inerenti la muay thai e/o MMA, ad ogni modo si rifà seguendo le indicazioni della federazione internazionale di riferimento.

1° Serie Pro

Per tutte le attività di atleti 1° serie Pro le protezioni utilizzate saranno:

Per la Low Kick e K-1 Rules Guanti-paradenti conchiglia;

Per il FullContact Guanti-calzari-paratibia-paradenti conchiglia.

Il Dirigente di Settore e/o il referente Lega Pro hanno la facoltà di autorizzare incontri di 2° serie con l'utilizzo di protezioni ridotte.

ATTENZIONE: le norme di cui sopra identificano le Regole arbitrali da applicare all'incontro così come riportato nel paragrafo Arbitro/Giudice per il criterio di giudizio che per brevità riassumiamo:

- 1) Negli incontri **con** "protezioni complete" il conteggio **NON** segna -1 sul cartellino; a) vengono invece segnati due punti (al pari di due colpi messi a segno) sui clicker o dietro il cartellino stesso; b) si dichiara alla fine dell'incontro se si subiscono **tre** conteggi nell'arco del totale delle riprese previste;
- 2) negli incontri **senza** "protezioni complete" il conteggio **SEGNA** -1 sul totale del punteggio assegnato a fine round sul cartellino; a) si dichiara fine dell'incontro se si subiscono **tre** conteggi nello stesso round o **quattro** nel totale delle riprese previste nell'arco del totale delle riprese previste;

Bendaggio delle mani

Il bendaggio, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda di garza (lunghezza massima m.2,50 - larghezza massima cm. 5) o da una benda tipo Velpeaux (lunghezza massima m. 2 -larghezza massima cm. 5). Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle prime falangi della mano con facoltà di suo inserimento in ogni spazio interdigitale (in tutto tre) con un solo giro. Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di unafettuccia di nastro garzato affinché non esca dai guantoni. E' vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità. Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio, lievi fasciature relative a ferite nonrimarginate. Il bendaggio dovrà essere controllato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento. Può avvenire in una competizione che l'organizzatore chieda agli atleti di presentarsi sul Quadrato già con i guantoni alle mani. In questo caso dovrà essere nominato un Responsabile che controlli i bendaggi negli spogliatoi e li visti con un pennarello prima che gli atleti si infilino i guantoni.

Paradenti

Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superior o sia quella superior che inferiore. Non è consentito indossare un paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive. E' 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 in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. L'uso del paradenti è obbligatorio in tutte le discipline da combattimento, indipendentemente dallivello degli atleti. E' ammesso l'uso di paradenti di colore rosso.

Paraseno categorie III e II serie e I serie

Il paraseno è obbligatorio per tutte le donne ed in tutte le discipline, full contact, low-kick e K-1 rules. Il paraseno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all'interno di unreggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top o la maglia.

Parainguine

Il parainguine è obbligatorio per tutti gli atleti maschi. E' composto di un materiale plastico rigido e resistente, deve coprire per intero la parte genitale, al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il parainguine sotto ai pantaloncini. Il parainguine è obbligatorio anche per le donne negli sport da ring.

Protezione per i piedi

Le protezioni per i piedi devono essere in una speciale gomma sintetica compatta e soffice, ricoperta da pelle o altro material sintetico. Devono coprire la parte alta del piede, la laterale e lamediale, il malleolo, le dita e la caviglia – in un pezzo unico- lasciando scoperta la pianta. Devono essere fissate con una striscia elastic o con l'ausilio di nastro garzato. Le dita non debbono fuoriuscire dai parapiedi.

Guantoni

I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Caschetto obbligatorio per la categorie III e II serie facoltativo per i I serie

Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i parzigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro) I capelli devono essere ben fermati con apposite elastiche in modo che non fuoriescano dal caschetto. E' ammesso competere con la barba. La stessa non deve superare i 2 cm di lunghezza. I capelli lunghi devono essere fissati in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continui interruzioni dello stesso per sistemarsi. Il Dirigente di Settore e/o il referente Lega Pro hanno la facoltà, accertato il curriculum, di assegnare le serie di appartenenza agli atleti. La Commissione Pro ha il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FIKBMS in base ai risultati ottenuti nelle varie gare nazionali ed internazionali. Per ogni match saranno attribuiti dei punteggi. Le modalità di acquisizione del punteggio, verranno comunicate dalla Federazione ad inizio di ogni anno sportivo. Il ranking, il cui compito di invio dati spetta ai Commissari di Riunione, sarà aggiornato tempestivamente in base ai risultati pervenuti. Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico, e quindi serie di appartenenza, verrà stabilito sulla base del record personale pregresso. Il Dirigente di Settore e/o il referente Lega Pro hanno la facoltà, accertato il curriculum, di assegnare le serie di appartenenza agli atleti.

Area di gara

Dimensioni:

Il quadrato (ring) è un recinto delimitato da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno. La piattaforma è orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (ecioè fino all'estremo bordo) da un feltro analogo materiale plastico morbido (meterassina) sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte. I giri di corda, in numero di tre o quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali. Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, sullo stesso piano verticale. Le corde sono avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo diagonale, che non permettano lo scorrimento verticale delle corde.

Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima. Gli angoli degli atleti devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri sono di altro identico colore.

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: Minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:

con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;

con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm. 132;

- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Il quadrato è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie con acqua potabile;

- due sputacchiere (o altra apparecchiatura analoga);
- almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

In casi eccezionali gli incontri potranno essere disputati all'interno della "gabbia" in uso in altre discipline (tipo Shoot Boxe) previa richiesta scritta e autorizzazione rilasciata dagli organi preposti; Commissione Gare e/o Dirigenti di Settore e/o Commissari di Riunione.

Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature;

- Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara
- Un gong o una campanella
- Cronometri
- Cartellini per arbitri e giudici

Un kit per il pronto soccorso con guanti per gli arbitri, da usare negli incontri, e carta o altro materiale morbido.

- Un microfono collegato al sistema audio

Commissario di riunione

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente alla CNA ed al C.N.F.

Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

La convocazione del Commissario di Riunione, in caso di Titoli Italiani, è concordata precedentemente tra la CNA e la LegaPro Italia.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. È suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la riunione si svolga in conformità con le norme federali e nel migliore ordine.

Il C.d.R. è nominato dalla CNA.

Deve pertanto:

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- procedere al controllo della bascula (o della bilancia), del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- compilare i cartellini per i giudici designati;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano della divisa regolamentare;
- controllare che vi sia la presenza di personale medico e che vi sia la presenza di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della riunione;
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- controllare la posizione federale degli atleti, degli assistenti e accertarsi della loro identità personale (l'atleta che non risulta in regola o che non sia in grado di farsi identificare, è escluso dalle gare);
- controllare la tenuta dei documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale e/o delegato della LEGA PRO ITALIA controfirmando il verbale del peso;
- disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando questi vengano calzati prima di salire sul quadrato;

In specie è compito del Commissario di Riunione:

- siglare i cartellini di punteggio prima di consegnarli ai giudici
- verificare i cartellini e pronunciare il verdetto per gli incontri terminati ai punti;
- rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore e fare tutte le altre opportune comunicazioni;
- ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti

Durante lo svolgimento della manifestazione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche ricorrendo agli addetti alla sicurezza. Del fatto accaduto sarà redatto verbale per eventuale invio agli Organi di Giustizia Federale.

Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale o componente della Lega Pro Italia se presente. Il Commissario di Riunione può esercitare le funzioni di arbitro o di giudice se la CNA in accordo con la Lega Pro Italia lo autorizza o se si creano i presupposti necessari al suo intervento per la realizzazione della gara

Al termine della riunione il CdR provvede a redigere un circostanziato referto nel quale deve riportare:

- l'esito degli incontri, evidenziando eventuali RSC, RSCH, RSCI o KO o ABBANDONO;
- nomi degli ufficiali di servizio;
- le irregolarità eventualmente constatate;
- tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Deve inviare il referto, cui vanno allegati i cartellini di punteggio e tutti i verbali redatti, alla Segreteria Federale, alla Commissione PRO e alla CNA.

Arbitri e Giudici

Coloro che sono in servizio come Arbitri o Giudici, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come manager, allenatore o secondo di un atleta di una squadra di atleti, nè agire come Ufficiale in un incontro in cui gareggi un atleta tesserato nella loro stessa società. La CNA o un suo rappresentante ufficiale, con giustificato motivo, può sospendere, temporaneamente o permanentemente per tutta la durata della manifestazione, un arbitro o un giudice che non rispetti i regolamenti FIKBMS o che effettui prestazioni insoddisfacenti. In casi davvero eccezionali, se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il CdR ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile. Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare: pantaloni neri, camicia Bianca con logo federale, scarpe nere (con suola di gomma) senza tacchi nè lacci, farfallino (nero) e una giacca blu. Comunque si farà riferimento anche alle Federazioni Internazionali di riferimento. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CNA e dalla Lega Pro Italia.

Arbitro

"Il dovere principale dell'arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti"

L'arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:

- vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- controllare la tenuta di gara degli atleti;
- mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi con gli interventi del caso previsti dal Regolamento;

Usare, durante l'incontro, i seguenti ordini:

- stop, per ordinare agli atleti di interrompere l'incontro, effettuando un passo indietro;
- break, per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
- fight per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.

Gli ordini fight e stop devono essere impartiti anche rispettivamente, all'inizio e al termine di ogni ripresa, raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati consegnarli al Commissario di Riunione;

- comunicare il verdetto al CdR e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto;
- Indicare, con l'appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

Poteri dell'arbitro

L'arbitro ha il potere di:

- porre fine all'incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di continuare l'incontro;
- porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Nell'eventualità, può interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi;
- porre fine all'incontro in qualsiasi momento, quando un atleta (o entrambi) non difende leale le sue possibilità;
- interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- interrompere l'incontro per ammonire o allontanare dall'angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
- interpretare alcune norme del Regolamento e prendere le misure necessarie in alcune situazioni che possano verificarsi e che non siano specificatamente normate.
- nel caso di KD, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.

L'interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro, per procedere ad una ammonizione, deve essere tempestiva in modo da non arrecare pregiudizio all'azione dell'atleta non colpevole. L'arbitro può squalificare, anche senza averlo prima richiamato, un atleta che compia una grave scorrettezza.

Ammonizione

L'ammonizione ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate. L'arbitro per procedere all'ammonizione, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché far riprendere la gara. La somma di ammonizioni da luogo al richiamo ufficiale.

Richiamo ufficiale

Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, l'atleta che, per somma di ammonizioni opera una grave infrazione, determini questa sanzione. L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotti i giudici di tale decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, ripetutamente e precedentemente, se del caso, fa riprendere l'incontro. Se un atleta viene richiamato ufficialmente 4 volte all'interno di un incontro sarà squalificato.

Giudici

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento. Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o altre persone, ad eccezione dell'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può informare l'arbitro su situazioni che a lui sono sfuggite (es. condotta dei secondi, corde allentate). Il giudice deve segnare il punteggio attribuito ad ogni atleta sul cartellino, seguendo pedissequamente le regole applicate all'incontro (regolamento con protezioni complete o senza protezioni complete). Il segno sul cartellino potrà essere un numero (se usa il clicker) o con linee e tinte, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round. (vedi cap. Verdetti) Il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciato il verdetto e gli atleti hanno lasciato l'area di gara. L'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra del tavolo della giuria. Sul cartellino l'angolo rosso è a sinistra dello stesso.

Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione.

Egli deve:

- regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- ordinare di sgomberare il quadrato dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine "fuori i secondi";
- sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong. Qualora il termine di una ripresa coincide con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni dell'arbitro. Suonerà il gong solo nel caso in cui l'arbitro, finito il conteggio, intenda far riprendere l'incontro con l'ordine di Fight.
- annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio di questa;
- fermare il cronometro all'ordine di Stop Time dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di Fight. Qualora all'ordine di Stop faccia seguito il conteggio di un atleta, il cronometro non deve essere fermato;
- registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone notizia al Commissario di Riunione.

L'intervallo tra due round è sempre di un minuto.

Annunciatore

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Deve provvedere direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

Eccezione fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Commissario di Riunione.

Salute e sicurezza

L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso e cambiarli alla fine di ogni incontro in cui si siano verificate ferite agli atleti. Ad un lato del ring deve esserci un quantitativo consono di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa usare sugli atleti. Il materiale di consumo usato su di un atleta non deve essere usato su un altro. Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopra citato materiale di consumo.

Verdetti

Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- quando un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- quando un incontro un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- quando un incontro deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- quando un incontro, superato il termine della prima Ripresa (diversamente si dichiara il NO CONTEST), debba essere sospeso per ferita o infortunio di un atleta senza che vi sia stata responsabilità da parte dell'avversario;
- quando l'arbitro decreta il duplice K.O. o R.S.C. o R.S.C.H. o R.S.C.I.;

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa. Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

Preferenza (pareggio)

Considerato che il pareggio non è ammesso per gli incontri di attività del Circuito Elitese un giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio uguale, deve assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. del presente regolamento.

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)-(RSC-H) (RSCI)

Ha luogo nei seguenti casi:

(RSC – RSC H)

- quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;
- quando un atleta in un match con protezioni abbia subito tre conteggi nell'arco del match;
- quando un atleta in un match senza protezioni abbia subito tre conteggi nello stesso round o quattro nel totale delle riprese previste;

(RSCI)

- quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita accidentale (se la ferita è dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario, l'arbitro procede con l'applicazione delle Regole di Ammonizione, fino alla squalifica dell'avversario)
- quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione.

Viene decretato il verdetto di **R.S.C.** per colpi ricevuti al corpo e di **R.S.C.H.** per colpi ricevuti alla testa.

Vittoria per fuori combattimento (KO)

Ha luogo quando l'avversario si trova a terra ed è contato dall'arbitro fino all' Out.

Vittoria per Abbandono (ABB)

Qualora un atleta, o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà di vittoria dell'avversario per Abbandono.

La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.

Vittoria per squalifica (DISQ)

Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'avversario. L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto quattro richiami ufficiali.

L'arbitro ha facoltà di squalificare o penalizzare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- quando l'atleta, precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
- quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici e/o chiedere ai medici di procedere alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Può adottare lo stesso procedimento, se gli risulti dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato. Nell'uno o nell'altro caso decide tenendo conto della maggioranza di giudizio dei giudici, eventualmente anche a seguito delle conclusioni del medico. In caso di equivalenza di giudizio, mancando di testimonianza certa, in consulto con il Commissario di Riunione, deciderà a suo insindacabile giudizio.

No-Contest

E' pronunciato il verdetto di no-contest, nei seguenti casi:

- quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- quando durante la prima ripresa deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di tre minuti;
- per ferita involontaria di uno dei due atleti o di entrambi durante la prima ripresa

Modifiche al verdetto

Tutti i verdetti sono definitivi e non possono essere cambiati, salvo i seguenti casi:

- Sono stati compiuti errori nel calcolo del punteggio
- Uno degli arbitri dichiara di aver commesso un errore e invertito i punteggi degli atleti
- Ci siano evidenti violazioni del regolamento prontamente riscontrati dal Commissario di Riunione.

E' ammesso reclamo per i suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione appena concluso l'incontro che lo invierà alla CNA. La CNA si deve pronunciare, con la dovuta

tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del ring, sentiti, se necessario, gli interessati. Ha facoltà di interrogare, redigendo verbale, l'arbitro ed i giudici dell'incontro. Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, la CNA pronuncia modificando il verdetto. Nel caso che il reclamo sia respinto, la CNA conferma il verdetto proclamato. Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà devoluta in beneficenza.

Criteri di giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Nel corso di ogni round il giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero d'incapaci che ognuno di loro ha portato a segno. Un calcio, una ginocchiata, un pugno sono validi ai fini del punteggio solo se **non** sono bloccati o parati.

I colpi portati a segno dall'atleta non sono considerati validi se:

- Sono proibiti dal regolamento
- Sono portati alle braccia
- Sono deboli ed inefficaci

Direttiva 2 – sui punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio il giudice deve segnare 1 sul retro del cartellino o nella clicker.

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base alla seguente tabella:

Differenza da 0 a 1 colpo = 10 - 10

Differenza da 2 a 7 colpi = 10 - 9

Differenza di 8 colpi o più = 10 - 8

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8) e cerchiare il nome dell'atleta che risulta vincitore. Nell'utilizzo dei cartellini, in caso di conteggio agli atleti da parte dell'arbitro, i punti segnati nel retro con il clicker dovranno essere DUE (uno per la tecnica che ha provocato il conteggio e l'altro per l'efficacia). In ogni caso si applicano le Regole a seconda del tipo di incontro (con protezioni o senza protezioni, così come riportata nei paragrafi precedenti):

In caso di pareggio

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è necessario individuare un vincitore.

Per determinare il vincitore il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nel seguente ordine):

preferenza nell'ultimo round: Se un atleta ha messo a segno 2 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva;

Numero di colpi totali: Se un atleta ha solo 1 colpo in più nell'ultimo round per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese. Questo perché in accordo con il regolamento l'ultima ripresa è da considerarsi pari.

Uso delle note (remarks): Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore.

Esse, in accordo con i cartellini, sono:

1. (più attivo/combattivo)
2. (più calci a segno)
3. (migliore tecnica difensiva)
4. (capacità di attacco e difesa in pressing)
5. (migliore stile, migliore tecnica ed atteggiamento propositivo)
6. (percentuale alta di colpi efficaci rispetto l'avversario)
7. (atteggiamento corretto e leale durante il match)
8. (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati sul retro del cartellino)

Direttiva 3 - sul comportamento

Un atleta che non rispetta i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'ammonizione, un richiamo o squalificato dall'arbitro senza prima essere stato ammonito o richiamato). Ad un atleta possono essere dati al massimo solo quattro richiami ufficiali nel corso dell'intero incontro; il quarto implica l'automatica ed immediata squalifica. Quando l'arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti il giudice deve segnare sul cartellino scrivendo W nella colonna FOULS del cartellino, ciò non implica automaticamente il minuspoint. Quando l'arbitro decide di dare un minus point ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita mimica, il giudice deve allora segnare "-1" nella colonna appropriata. Nel corso del round il giudice deve richiamare l'attenzione dell'arbitro se vede azioni e comportamento scorretto sia che l'arbitro lo abbia notato che in caso contrario.

Direttiva 4 – sulle penalità

Ammonizioni e richiami possono essere comminati seguendo questi parametri: Richiamo verbale

- 1° richiamo ufficiale – (si segnala al tavolo della giuria)
- 2° richiamo ufficiale – minuspoint (si segnala al tavolo della giuria)
- 3° richiamo ufficiale – minuspoint (si segnala al tavolo della giuria)
- 4° richiamo ufficiale - squalifica

Atleta " a terra"

Un atleta è considerato "a terra" nei seguenti casi:

- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dalle corde o parzialmente fuori, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
- quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato;
- quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi,
- quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur noncadendo a terra ma rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tale da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro; durante il conteggio dell'arbitro.

Il conteggio ha lo scopo di dare un tempo di recupero all'atleta in difficoltà (con le conseguenze di punteggio nel cartellino) e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se l'atleta contato si trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi. Ogni qualvolta un atleta si trovi nelle condizioni di a terra o di considerato a terra, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua Italiana (stop, uno) o inglese (stop, one) e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicate dal cronometrista, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non abbia ottemperato al suo ordine.

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato. Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di fight dell'arbitro) torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto. Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al dieci, entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti. Se invece all'otto, uno dei due atleti è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se all'otto ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il fight. Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong, il gong sarà fatto suonare solo qualora l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine di fight.

KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB.

Se un atleta riporta una ferita, il dottore è l'unica persona che può valutare le circostanze. Se un atleta rimane a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, ameno che il dottore non richieda assistenza.

KO, RSC, RSC-H, RSC-I, ABB

Se l'atleta è KO a causa di un colpo alla testa subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti dall'atleta, l'atleta deve essere visto dal medico immediatamente e nel caso, accompagnato all'ospedale dall'ambulanza in servizio. L'atleta sottoposto a tali provvedimenti precauzionali dovrà immediatamente sospendere ogni forma di allenamento per un periodo minimo di TRENTA GIORNI(30). Trascorsi i quali, dopo essersi sottoposto a visita medica di reintegro come indicato dal Regolamento Sanitario dopo ulteriori 15 giorni di un adeguato allenamento, l'atleta potrà tornare a combattere. (30 gg + 15 gg di stop).

n.b. I 15 gg per un adeguato allenamento, partono dalla data del rilascio del nuovo certificato medico e non dal termine del fermo medico prescritto.

Se l'atleta subisce la precedente situazione nell'arco di tre mesi, egli non dovrà prendere parte agli allenamenti né alle competizioni per un periodo non inferiore ai tre mesi dopo il secondo KO o RSC-H

Se l'atleta va KO o l'arbitro decreta l'RSCH tre volte in dodici mesi l'atleta deve essere fermato dagli allenamenti e dalle competizioni per un intero anno (dopo il terzo KO, RSC-H).

Il periodo di fermo può essere esteso dal medico di servizio se lo ritiene necessario. Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta. Il periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutte i tipi di competizione. E' un periodo minimo obbligatorio, e non può essere ridotto in nessun caso. L'arbitro deve informare giuria e giudici di segnare KO o RSC-H o RSC o ABB per colpi subiti al capo, sui loro cartellini dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti. Quindici giorni prima dalla ripresa degli allenamenti, l'atleta che ha subito un RSC-H o ABB per colpi subiti al capo o un K.O con o senza perdita di coscienza, in qualsiasi tipo di gara, dovrà rifare tutta la certificazione di idoneità specifica per il contatto pieno, compresa di elettroencefalogramma, secondo le norme del vigente Regolamento Sanitario federale e/o altri accertamenti sanitari eventualmente prescritti. Della rigorosa osservanza di tale norma

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

N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto ed inviata il prima possibile alla segreteria Federale.

Ferite in generale

In caso di ferita, eccetto KO o RSC-H, il dottore può assegnare all'atleta un periodo di fermo raccomandandogli, se del caso, terapie ospedaliere. Se l'atleta, o un rappresentante della società dell'atleta rifiuta di seguire le direttive del medico, il dottore è tenuto a fare rapporto al C.R. o ad un rappresentante ufficiale della FIKBMS specificando l'accaduto e il rifiuto dell'assistenza medica le cui conseguenti responsabilità sono a carico dell'atleta e del suo team. Restano tuttavia validi il periodo di fermo ed il verdetto. L'intervallo tra i round è sempre di un minuto.

Incontri vietati

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di I° serie con atleti di Terza serie
- atleti di I° serie contro atleti di II° o atleti di II° contro atleti di III° (**se non autorizzate dal Coordinatore di Settore e/o Commissione PRO**).
- atleti junior con atleti senior (almeno che l'atleta junior non abbia compiuto i 18 anni)
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

I secondi

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) il quale può farsi coadiuvare da un aiutante. Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.

- Possono esercitare le funzioni di secondi i tecnici con la qualifica minima di Istruttore. L'aiutante può essere Allenatore. Tutte le figure devono essere regolarmente tesserati in Federazione.
- Il secondo e l'aiutante devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati (tuta sportiva).
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine fuori i secondi, devono scendere dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi ai loro posti, dai quali non devono allontanarsi.

Durante l'intervallo, il secondo e l'aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale può passare oltre le corde.

I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Commissario di Riunione.

Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.

Durante lo svolgimento delle riprese, il Commissario di Riunione può, tuttavia, ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.

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, deve:

- gettare l'asciugamano sul quadrato (non durante il conteggio arbitrale);
- togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
- far capire chiaramente di voler ritirare il proprio atleta, richiamando l'attenzione dell'arbitro.

In specie è obbligo dei secondi:

- assistere l'atleta negli spogliatoi; accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccomparlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso; vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- vigilare perché all'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni Sanitarie e i regolamenti NADO/WADA;
- astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali diservizio, evitando ogni discussione al riguardo;
- astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;
- durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.

Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della manifestazione, salvi i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia. L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Atlete donne

Le atlete devono disporre di tutti i certificati medici previsti per l'iscrizione alle competizioni (**test di gravidanza incluso secondo le disposizioni del Regolamento Sanitario**) in formato originale e in corso di validità. In caso

di manomissione dei dati o loro non veridicità, le atlete in questione saranno ritenute le uniche responsabili di eventuali danni fisici o psichici subiti nel corso dello svolgimento della competizione. Il peso e la visita medica delle atlete devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

L'organizzazione e gli impianti

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate dalla Federazione. L'organizzazione è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità Federali.

L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza. L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Commissario di Riunione per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza. In specie, l'organizzatore è tenuto a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:

- una bilancia (due o più per Tornei e Campionati) per le operazioni di controllo del peso;
- il quadrato (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- un tavolo e sedie per il Commissario di Riunione, per i Medici di servizio, per i Cronometristi e l'Annunciatore;
- posti adatti per i giudici;
- gong e cronometri
- protezioni convenzionate per gli incontri e quelle di riserva per le attività promozionali;
- assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Sanitario.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e un adeguato servizio di ristoro per tutto il personale di servizio (giudici, medici, ecc).

Stretta di mano

Prima dell'inizio dell'incontro e dopo il verdetto gli atleti, su invito dell'arbitro, sono tenuti a stringersi la mano, per dimostrare il loro spirito sportivo e la benevola rivalità.

Doping

Si fa riferimento al regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

Regole del Full Contact

Definizione

Il Full contact è una disciplina della kickboxing nella quale lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione. E' consentito colpire con pugni e/o calci la parte frontale e laterale della testa e del corpo (sopra la cintura), è inoltre consentito spazzare l'avversario. L'incontro si svolge in un ring. Ogni atleta deve sempre avere con sé la propria tessera federale e le visite mediche annuali da mostrare al momento del peso.

Bersagli consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- Testa, davanti e di lato.
- Dorso, davanti e di lato.
- Piedi, sono consentite spazzate all'altezza della caviglia (sotto il malleolo)

Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, le gambe, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo:
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo in misura esagerata e sarà a discrezione dell'arbitro valutarne le quantità.

La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale alla detrazione di punto o alla squalifica.

Tecniche consentite

Tutte le tecniche di pugno e di calcio devono essere eseguite con forza e determinazione devono colpire i bersagli utili consentiti in base alla disciplina praticata:

Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Tecniche valide

arti superiori

sono valide le Tecniche di Pugno del Programma tecnico Federale che colpiscano la parte del bersaglio utile e regolamentato

a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale

b) la parte del tronco parte anteriore e laterale –

non si può colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco

- il bersaglio si può colpire con la parte imbottita del guantone che copre tutto il pugno

non si può colpire l'avversario con:

- **il polso**
- **la parte laterale del guantone**
- **la parte interna del guantone**

arti inferiori

– tecniche di calcio del Programma tecnico Federale che colpisca la parte del bersaglio utile e regolamentato:

a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale

b) la parte del tronco parte anteriore e laterale

c) la parte del piede non sopra il malleolo sia all'interno che all'esterno

non si può colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco

- il bersaglio si può colpire con tutte le parti del piede fino all'inizio della articolazione della caviglia

Sono valide tutte le tecniche che hanno traiettorie anomale e che escono dai programmi tecnici federali ma che rispettino i canoni di cui sopra.

Tecniche atterramento

Sono consentite tecniche di spazzata, sia interna che esterna, atte a sbilanciare

l'avversario per poi proseguire con tecniche di pugno o gamba oppure volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere altappeto.

Numero di calci per round

Non è prevista la figura del giudice conta calci, ma gli atleti devono utilizzare sia tecniche di braccia che di gambe in modo equilibrato diversamente il giudice laterale può valutare uno svantaggio o penalità all'atleta che esegue troppe poche tecniche di calcio

Regole della Low Kick

La Low-Kick è un disciplina della kickboxing.

Nella Low Kick è possibile attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio circolare.

Lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione.

I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.

L'incontro si svolge in un ring.

Ogni atleta deve sempre avere con se la propria tessera federale e le visite mediche a validità annuale da mostrare al momento del peso.

Bersagli consentiti

Tutte le tecniche di pugno e di calcio devono essere eseguite con forza e determinazione devono colpire i bersagli utili consentiti in base alla disciplina praticata:

Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Tecniche valide

arti superiori

sono valide le Tecniche di Pugno del Programma tecnico Federale che colpiscano la parte del bersaglio utile e regolamentato

a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale

b) la parte del tronco parte anteriore e laterale –

non si può colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco

il bersaglio si può colpire con la parte imbottita del guantone che copre tutto il pugno ,

non si può colpire l'avversario con:

- **il polso**
- **la parte laterale del guantone**
- **la parte interna del guantone**

arti inferiori

– tecniche di calcio del Programma tecnico Federale che colpisca la parte del bersaglio utile e regolamentato:

a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale

b) la parte del tronco parte anteriore e laterale

c) la parte del piede non sopra il malleolo sia all'interno che all'esterno

d) tutta la coscia escluso il l'inguine ed esclusa l'articolazione del ginocchio solo con tecniche di calcio circolare, cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa)

non si può colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco

- il bersaglio si può colpire nella low kick con tutte le parti del piede fino alla fine della tibia sotto l'articolazione del ginocchio-

Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa con le spalle e con le dita..
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo.

Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio

Tecniche atterramento

Tecniche di spazzata, sia interna che esterna per sbilanciare l'avversario proseguire con tecniche di pugno o gamba, o volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto. Le tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Numero di calci per round

Non è applicata la regola dei sei calci minimi per round.

Regole del K-1 rules

Il K1 Rules

Il "clinch" è permesso, ma è limitato solo alla sola sua fase attiva. E' possibile afferrare il collo dell'avversario solo in presa senza tirare o torcere il capo dell'avversario in nessuna direzione con entrambe le mani al fine di attaccare l'avversario esclusivamente con una tecnica di ginocchio solo al viso e tronco. La tecnica di ginocchio va portata immediatamente dopo la presa.

E' vietato:

1. usare tecniche di gomito
2. Eseguire la WAI KHRUU all'inizio dell'incontro
3. indossare MON KONG, PRATCHAT o qualsiasi altro simbolo tradizionale della MUAY THAI
4. accompagnare gli incontri con musiche tipiche della MUAY THAI

Le tecniche di pugno, che colpiscono un bersaglio valido, hanno lo stesso valore (1 punto) per i giudici, delle tecniche di ginocchio, di calcio o di una qualsiasi altra tecnica del repertorio.

Ogni atleta deve avere con se la propria tessera federale e le visite mediche di idoneità, valide un anno, da mostrare alle procedure di peso.

Bersagli consentiti

Tutte le tecniche di pugno e di calcio devono essere eseguite con forza e determinazione devono colpire i bersagli utili consentiti in base alla disciplina praticata:

Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Tecniche valide

Arti superiori

sono valide le Tecniche di Pugno del Programma tecnico Federale (anche con il backfist) che colpiscono la parte del bersaglio utile e regolamentato:

- a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale
 - b) la parte del tronco parte anteriore e laterale –
- non si può colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco

il bersaglio si può colpire con la parte imbottita del guantone che copre tutto il pugno

non si può colpire l'avversario con:

- **il polso**
- **la parte laterale del guantone**
- **la parte interna del guantone**

Arti inferiori

sono valide le tecniche di gambe del Programma tecnico Federale che colpiscono la parte del bersaglio utile e regolamentato

- ✓ con tutte le parti del piede fino alla fine della tibia e con il ginocchio :
 - a) tutto l'ovale del viso della parte anteriore e laterale
 - b) la parte del tronco parte anteriore e laterale
- ✓ con tecniche di calcio circolare (cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa)
 - c) tutta la coscia escluso il linguine ed esclusa l'articolazione del ginocchio
- ✓ con tecniche di spazzata :
 - d) la parte del piede non sopra il malleolo sia all'interno che all'esterno

Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Colpire tutta la parte posteriore del capo e la parte dorsale del tronco
- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle, con le dita.
- Colpire con colpi di ginocchio le gambe in ogni parte sia lateralmente che frontalmente.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, prolungare il clinch, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vasellina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale alla detrazione di punto o alla squalifica.

Tecniche di atterramento e Sbilanciamento

Un atleta di K1 non può gettare a terra l'avversario aiutandosi con tronco, anche, caviglie, piedi o gambe.

Tecniche di spazzata, sia interna a che esterna per sbilanciare l'avversario possono proseguire con tecniche di pugno o gamba, o essere volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto.

Numero di calci per round

Non è applicata la regola dei calci minimi per round

Per quanto non contemplato si rimanda alle norme aggiornate e pubblicate sul sito FIKBMS e/o alle Federazioni Internazionali di riferimento.