

REGOLAMENTO TECNICO 2026 FEDERKOMBAT



KICKBOXING – MUAY THAI – SAVATE SHOOT BOXE – SAMBO – MMA

PREMESSA

Il presente REGOLAMENTO TECNICO disciplina la partecipazione della **FEDERKOMBAT** al Trofeo CONI 2026 nel rispetto degli articoli di cui è composto il Regolamento Generale elaborato dal CONI e pubblicato sul sito istituzionale al seguente link <https://www.coni.it/it/trofeoconi/edizione-estiva.html> Il Trofeo CONI è un progetto nazionale di attività sportiva giovanile under 14, con cadenza annuale, del Comitato Olimpico Nazionale Italiano promosso in sinergia con le FSN/DSA. L'obiettivo del progetto è implementare la collaborazione tra il CONI e le FSN/DSA/EPS nel diffondere le iniziative volte a valorizzare l'attività sportiva giovanile.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

La **FEDERKOMBAT** partecipa al Trofeo CONI 2026 con le seguenti *prove di abilità, esercizi propedeutici alla pratica delle discipline da Combattimento*

Il progetto è riservato:

- agli atleti **nati dal 2012 al 2016**. Possono partecipare alla competizione tutti i nati nel 2012 che non abbiano compiuto i 14 anni alla data della Fase Nazionale.
- agli atleti tesserati alle ASD/SSD in regola con l'iscrizione al Registro CONI.
N.B. Le ASD/SSD possono essere affiliate anche ad un EPS, purché quest'ultimo abbia attiva una convenzione con la FSN/DSA di riferimento della disciplina per la quale si partecipa al progetto.

Ai fini della partecipazione al Trofeo CONI, per l'identificazione della Regione dell'atleta vale l'indirizzo dove ha sede la società di appartenenza dell'atleta stesso.

L'effettiva partecipazione al Trofeo CONI di ogni FSN/DSA che ha aderito a livello nazionale è subordinata all'adesione al progetto con almeno 10 Regioni, senza ammissione di deroghe (*Rif. Art.4 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026*).

Il progetto si articola nelle seguenti fasi:

- Fase Regionale
- Fase Nazionale

FASE REGIONALE

FASE REGIONALE – Rif. Art. 10 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026

- Le fasi regionali dovranno concludersi categoricamente entro la data del **30/06/2026**.
- La Fase Regionale del TROFEO CONI 2026 consiste nel superamento di 2 prove che ciascun atleta dovrà sostenere individualmente secondo le regole stabilite dal presente regolamento.
- La fase regionale sarà una gara individuale, con due categorie di peso maschili (M -42; M+42) e due categorie di peso femminili (F-42; F+42). Ciascuna categoria avrà il suo vincitore. I vincitori regionali andranno a comporre la Squadra Regionale che si sfiderà nella fase Nazionale (*Art. 5 Regolamento Generale Trofeo Coni*)

PROVA 1 – FEDERKOMBAT FLAG

Gioco sportivo ispirato alla kickboxing per bambini e ragazzi.

Descrizione

Federkombat Flag è un gioco di squadra ispirato alla kickboxing, pensato per atleti dai 10 ai 14 anni. Si gioca in gruppo ma ogni sfida, in fase regionale, è a carattere individuale.

Competenze sviluppate

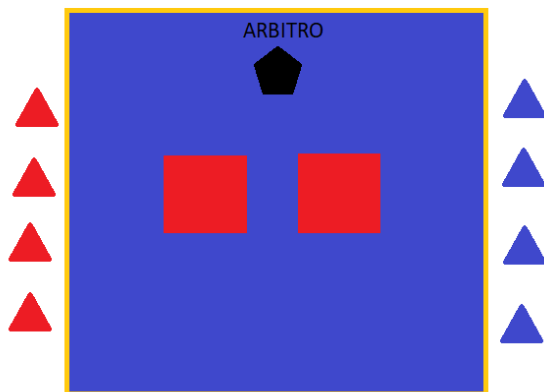
- Agilità e reattività
- Strategia e autocontrollo
- Coordinazione motoria
- Comunicazione e leadership
- Gestione delle emozioni
- Fair play e rispetto reciproco

Spazio di gioco

- Tatami regolamentare: 6x6 m
- Area centrale: zona di gara
- Perimetro: zona di partenza per le squadre

Squadre e posizionamento

- 2 squadre da 4 atleti ciascuna
- Angolo Blu → fazzoletti blu (inseriti nell'elastico della cintura dei pantaloni, lato anteriore, al centro, con la parte più estesa ben in vista)
- Angolo Rosso → fazzoletti rossi (stessa modalità)
- Ogni atleta ha un numero da 1 a 4
- L'arbitro si posiziona al centro del tatami, rivolto verso il tavolo del cronometrista



Svolgimento del gioco

1. L'arbitro chiama un numero (es. "Numero 2!").
2. I due atleti corrispondenti entrano nell'area centrale del tatami.
3. Si posizionano in guardia, frontalmente.
4. Inizia la sfida per rubare il fazzoletto dell'avversario, utilizzando esclusivamente i movimenti codificati.
5. Gli atleti non possono toccarsi in alcun modo: nessun contatto fisico è ammesso.

Tempo e punteggio

La prova è articolata in 3 turni per ciascuna coppia di numeri: ogni coppia viene convocata 3 volte davanti all'arbitro (senza ordine fisso). Ogni sfida individuale dura al massimo 30 secondi.

Tempo del furto	Punti assegnati
Entro 15 secondi	3 punti
Dopo 15 secondi (entro 30)	1 punto
Nessun furto	0 punti
Entrambi rubano contemporaneamente*	1 punto ciascuno

* La simultaneità è determinata insindacabilmente dall'arbitro.

Movimenti ammessi

Movimento	Descrizione
Piede perno	Rotazione attorno al piede per cambiare angolazione
Cambio guardia	Passaggio fluido tra guardie
Parata simulata	Gesto tecnico per intercettare un attacco immaginario
Schivata	Spostamento rapido per evitare un attacco simulato

Sono ammessi esclusivamente i movimenti codificati. Nessun contatto fisico è consentito.

Penalità

Un'azione è considerata non valida (furto annullato, 0 punti) qualora includa una delle seguenti infrazioni:

- Movimento non codificato
- Furto eseguito con movimento scorretto
- Contatto fisico (spinta, tocco)

L'arbitro può fermare la sfida per sanzionare l'infrazione e ripristinare le posizioni iniziali.

Obiettivi educativi

Competenza	Come viene allenata
Reattività	Risposta immediata agli stimoli
Agilità	Movimenti rapidi e precisi
Strategia	Scelte tattiche durante la sfida
Autocontrollo	Rispetto delle regole e gestione delle emozioni
Coordinazione	Precisione nei movimenti
Collaborazione	Comunicazione e supporto reciproco
Leadership	Alternanza tra guida e ascolto

FASE REGIONALE: ciascun atleta gareggia individualmente (le squadre sono solo "contenitori tecnici" e sono composte da atleti appartenenti alla stessa categorie di peso).

PROVA 2 – CIRCUITO: 4 STAZIONI (A-B-C-D)

Stazione A – CORDA

- Obiettivo: coordinazione e ritmo.
- Attività: l'atleta esegue salti singoli con la corda per 30 secondi.
- Materiali: corda leggera regolabile, con contagiri; tappeto morbido.
- Giudizio: 1 Ufficiale di Gara certifica il numero di giri completati in 30 secondi.
- Punteggio: maggiore è il numero di giri, maggiore è il punteggio. In caso di parità, si assegna lo stesso punteggio.

Penalità:

- perdita di equilibrio o inciampo nella corda: -1 giro.

Stazione B – SLALOM + CAPOVOLTA

- Obiettivo: agilità, orientamento spaziale, rapidità e controllo del corpo.
- Attività: l'atleta percorre uno slalom composto da **10 coni**, alternandoli uno per uno senza saltarne alcuno. Al termine dello slalom esegue una capovolta avanti sul tappetino.
- Materiali: 10 coni leggeri, tappetino morbido da ginnastica.
- *I coni saranno disposti a distanza di cm 50-70 l'uno dall'altro.*
- Giudizio: vince la stazione B l'atleta che completa l'intera prova (slalom + capovolta) nel minor tempo possibile.

Penalità (in secondi aggiunti al tempo):

Infrazione	Penalità
Perdita di equilibrio con appoggio a terra (mano o ginocchio)	+2 secondi
Salto di un cono	+2 secondi
Capovolta non completata o eseguita in modo scorretto	+2 secondi
Tocco evidente del cono	+2 secondi

Nota di sicurezza: se l'atleta non può eseguire la capovolta, è prevista l'alternativa del rotolamento laterale, senza penalità aggiuntive.

Stazione C – LANCIO MORBIDO

- Obiettivo: coordinazione oculo-manuale, precisione, controllo del gesto.
- Attività: l'atleta lancia un sacchetto morbido verso un bersaglio posto a terra. Sono previsti **3 tentativi**.
- Materiali: sacchetto morbido da 0,50 kg, cerchi concentrici (anche disegnati).

Punteggio per tentativo:

Bersaglio	Diametro	Punti
Grande (più facile)	1,50 m	1 punto
Medio	1,00 m	2 punti
Piccolo (più difficile)	0,50 m	3 punti

Distanza di lancio:

- 2,5 m per le classi –42 kg
- 3,5 m per le classi +42 kg

Giudizio: 1 Ufficiale di Gara valuta la precisione del lancio, la postura e il controllo del movimento.

Stazione D – SACCO (Prova di precisione)

- Obiettivo: efficacia, precisione e controllo del calcio. Esercizio propedeutico alle tecniche di calcio dei propri Stili di Combattimento (SdC).

Attività: sul sacco vengono applicate **3 strisce di nastro adesivo** colorato che definiscono le zone di punteggio:

- Linea bassa: all'altezza delle gambe dell'atleta (low kick)
- Linea media: all'altezza del busto/fianchi (middle kick)
- Linea alta: all'altezza della testa dell'atleta (high kick)

L'atleta ha a disposizione **5 calci** (tecnica libera consentita dal regolamento Federkombat) e deve colpire il sacco mirando alle diverse zone bersaglio.

Materiali: sacco morbido con base a terra, nastro adesivo colorato o bande elastiche per le diverse misure.

Zone di punteggio:

Zona colpita	Punti
Linea bassa (zona coscia/gambe)	1 punto
Linea media (zona busto)	2 punti
Linea alta (zona testa)	3 punti

Punteggio massimo ottenibile: 15 punti (5 calci × 3 punti).

Giudizio: 1 Ufficiale di Gara valuta:

- la zona effettivamente colpita

- la correttezza tecnica del gesto
- l'equilibrio durante l'esecuzione: in caso di perdita di equilibrio, il calcio non viene assegnato (0 punti per quel tentativo)

PUNTEGGIO FASE REGIONALE

CLASSIFICA PRIMA PROVA:

A ogni atleta viene attribuito il punteggio risultante dalla somma delle tre manche di gara.

Parità: in caso di ex aequo, agli atleti viene attribuito lo stesso punteggio.

Nel caso in cui una categoria presenti più di 8 atleti iscritti, la competizione sarà articolata in prove multiple. Al termine, la graduatoria finale verrà definita attribuendo punteggi identici ai primi classificati, ai secondi classificati e così via, indipendentemente dalla prova di appartenenza.

In presenza di un numero dispari di atleti iscritti in una categoria, è prevista la partecipazione aggiuntiva di un atleta appartenente ad altra categoria (selezionato tramite sorteggio in caso di più volontari). All'atleta che effettuerà la doppia sfida vedrà attribuito, ai fini della classifica, il migliore dei punteggi ottenuti nelle due prove

CLASSIFICA SECONDA PROVA:

SISTEMA DI VALUTAZIONE INDIVIDUALE – PROVA 2 (Circuito a 4 Stazioni)

Principi Generali: La valutazione individuale dell'atleta nella Prova 2 si basa sui risultati ottenuti nelle quattro stazioni del circuito:

Tabella Riassuntiva PUNTEGGI PROVA 2

<i>Stazione</i>	<i>Risultato da inserire nello schema</i>	
<i>A – Corda</i>	Numero totale di giri in 30''	
<i>B – Slalom + Capovolta</i>	Tempo totale (slalom + capovolta)	Minor tempo = posizione migliore
<i>C – Lancio Morbido</i>	Somma punti dei 3 lanci (1–3 punti per bersaglio)	
<i>D – Sacco (Precisione)</i>	Somma punti dei 5 calci (1–3 punti per zona)	

Tabella PER PUNTEGGI CLASSIFICA STAZIONE B

POSIZIONE	Punti
1	10 punti
2	9 punti
3	8 punti
4	7 punti
5	6 punti
6	5 punti
7	4 punti
8	3 punti
9	2 punti
10	1 punto
dall'11 in poi	0 punto

Calcolo del Punteggio Totale PROVA 2

$$\text{Totale} = P_A + P_B + P_C + P_D$$

PUNTEGGIO TOTALE**INDIVIDUALE = PUNTEGGIO PROVA 1 + PUNTEGGIO PROVA 2***In caso di pareggio vince chi ha ottenuto il miglior piazzamento nella seconda prova***PREMIAZIONI**

Le premiazioni avverranno sui campi di gara al termine di ogni competizione (*Rif. Art. 17 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026*).

A conclusione delle Fasi Regionali, le strutture regionali delle FSN/DSA devono attenersi all'invio dei dati dei partecipanti alla Finale Nazionale al CR CONI di riferimento e al Referente Tecnico Nazionale della FSN/DSA, secondo le tempistiche riportate all'Art. 11 del Regolamento Generale del Trofeo CONI:

- **entro il 9 luglio 2026:** conferma della composizione NUMERICA della rappresentativa regionale di ogni singola disciplina con indicazione delle taglie di atleti e accompagnatori.
- **entro il 27 agosto 2026:** defezioni complete o parziali rispetto ai dati comunicati alla suddetta scadenza (09 luglio).I nominativi di atleti e accompagnatori delle rappresentative regionali delle singole discipline che parteciperanno alla Finale Nazionale. Decorso tale termine, i dati comunicati saranno considerati definitivi ai fini organizzativi e non saranno ammesse integrazioni o modifiche, salvo i casi espressamente previsti dal regolamento.
- **entro e non oltre il 4 settembre 2026:** eventuali cambi nome di atleti e accompagnatori delle rappresentative mantenendo invariato il genere (sostituzione di M con M e di F con F)

FASE NAZIONALE

Si rimanda all'Art. 13 del Regolamento Generale del Trofeo CONI 2026 per le informazioni su sede e data di svolgimento della Finale Nazionale.

La Fase Nazionale del TROFEO CONI 2026 consiste nel superamento di 2 prove che ciascuna squadra regionale dovrà sostenere secondo le regole stabilite dal presente regolamento.

Le squadre partecipanti saranno composte da 4 elementi: i vincitori regionali nelle 4 categorie (F-42; F+42; M-42; M+42) e potranno utilizzare la giornata precedente alla gara per perfezionare le proprie strategie.

La Graduatoria Finale sarà determinata dalla somma dei punti guadagnati nelle due prove. Il punteggio ottenuto da ciascuna squadra concorrerà a determinare il posizionamento finale della propria Regione nel TROFEO CONI 2026, insieme ai punti guadagnati dalle squadre delle altre Federazioni/Discipline coinvolte.

N.B.: Si precisa che, in presenza di più accompagnatori regionali, il CONI coprirà le spese di un solo accompagnatore per ciascuna Federazione. L'eventuale inserimento di un accompagnatore aggiuntivo dovrà essere richiesto e adeguatamente motivato dalla Federazione Nazionale. Le spese di viaggio (ad eccezione dei pullman messi a disposizione dai Comitati Regionali CONI), vitto e alloggio di accompagnatori aggiuntivi saranno interamente a carico del Comitato Regionale Federkombat.

PROVA 1 – FEDERKOMBAT FLAG

Gioco sportivo ispirato alla kickboxing per bambini e ragazzi.

Descrizione

Federkombat Flag è un gioco di squadra ispirato alla kickboxing, pensato per atleti dai 10 ai 14 anni.

Competenze sviluppate

- Agilità e reattività
- Strategia e autocontrollo
- Coordinazione motoria
- Comunicazione e leadership
- Gestione delle emozioni
- Fair play e rispetto reciproco

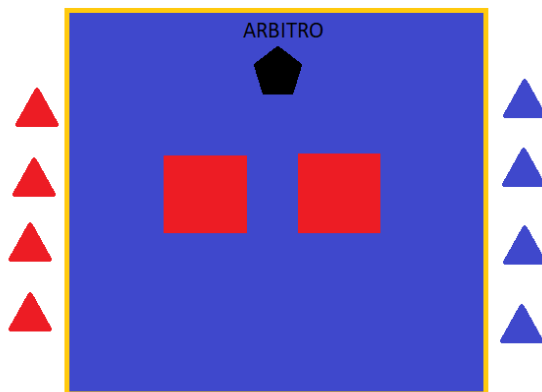
Spazio di gioco

- Tatami regolamentare: 6x6 m
- Area centrale: zona di gara
- Perimetro: zona di partenza per le squadre

Squadre e posizionamento

- 2 squadre da 4 atleti ciascuna

- Angolo Blu → fazzoletti blu (inseriti nell'elastico della cintura dei pantaloni, lato anteriore, al centro, con la parte più estesa ben in vista)
- Angolo Rosso → fazzoletti rossi (stessa modalità)
- Ogni atleta ha un numero da 1 a 4
- L'arbitro si posiziona al centro del tatami, rivolto verso il tavolo del cronometrista



Svolgimento del gioco

1. L'arbitro chiama un numero (es. "Numero 2!").
2. I due atleti corrispondenti entrano nell'area centrale del tatami.
3. Si posizionano in guardia, frontalmente.
4. Inizia la sfida per rubare il fazzoletto dell'avversario, utilizzando esclusivamente i movimenti codificati.
5. Gli atleti non possono toccarsi in alcun modo: nessun contatto fisico è ammesso.

Tempo e punteggio

La prova è articolata in 3 turni per ciascuna coppia di numeri: ogni coppia viene convocata 3 volte davanti all'arbitro (senza ordine fisso). Ogni sfida individuale dura al massimo 30 secondi.

Tempo del furto	Punti assegnati
Entro 15 secondi	3 punti
Dopo 15 secondi (entro 30)	1 punto
Nessun furto	0 punti
Entrambi rubano contemporaneamente*	1 punto ciascuno

* La simultaneità è determinata insindacabilmente dall'arbitro.

Movimenti ammessi

Movimento	Descrizione
Piede perno	Rotazione attorno al piede per cambiare angolazione
Cambio guardia	Passaggio fluido tra guardie
Parata simulata	Gesto tecnico per intercettare un attacco immaginario
Schivata	Spostamento rapido per evitare un attacco simulato

Sono ammessi esclusivamente i movimenti codificati. Nessun contatto fisico è consentito.

Penalità

Un'azione è considerata non valida (furto annullato, 0 punti) qualora includa una delle seguenti infrazioni:

- Movimento non codificato
- Furto eseguito con movimento scorretto
- Contatto fisico (spinta, tocco)

L'arbitro può fermare la sfida per sanzionare l'infrazione e ripristinare le posizioni iniziali.

Obiettivi educativi

Competenza	Come viene allenata
Reattività	Risposta immediata agli stimoli
Agilità	Movimenti rapidi e precisi
Strategia	Scelte tattiche durante la sfida
Autocontrollo	Rispetto delle regole e gestione delle emozioni
Coordinazione	Precisione nei movimenti
Collaborazione	Comunicazione e supporto reciproco
Leadership	Alternanza tra guida e ascolto

FASE NAZIONALE: ogni Regione forma una squadra di 4 atleti rappresentanti, di tutte le diverse classi di peso.

PROVA 2 – CIRCUITO: 4 STAZIONI (A-B-C-D)

Stazione A – CORDA

- Obiettivo: coordinazione e ritmo.
- Attività: l'atleta esegue salti singoli con la corda per 30 secondi.
- Materiali: corda leggera regolabile, con contagiri; tappeto morbido.
- Giudizio: 1 Ufficiale di Gara certifica il numero di giri completati in 30 secondi.
- Punteggio: maggiore è il numero di giri, maggiore è il punteggio. In caso di parità, si assegna lo stesso punteggio.

Penalità:

- perdita di equilibrio o inciampo nella corda: -1 giro.

Stazione B – SLALOM + CAPOVOLTA

- Obiettivo: agilità, orientamento spaziale, rapidità e controllo del corpo.
- Attività: l'atleta percorre uno slalom composto da **10 coni**, alternandoli uno per uno senza saltarne alcuno. Al termine dello slalom esegue una capovolta avanti sul tappetino.
- Materiali: 10 coni leggeri, tappetino morbido da ginnastica.
- *I coni saranno disposti a distanza di cm 50-70 l'uno dall'altro.*
- Giudizio: vince la stazione B l'atleta che completa l'intera prova (slalom + capovolta) nel minor tempo possibile.

Penalità (in secondi aggiunti al tempo):

Infrazione	Penalità
Perdita di equilibrio con appoggio a terra (mano o ginocchio)	+2 secondi
Salto di un cono	+2 secondi
Capovolta non completata o eseguita in modo scorretto	+2 secondi
Tocco evidente del cono	+2 secondi

Nota di sicurezza: se l'atleta non può eseguire la capovolta, è prevista l'alternativa del rotolamento laterale, senza penalità aggiuntive.

Stazione C – LANCIO MORBIDO

- Obiettivo: coordinazione oculo-manuale, precisione, controllo del gesto.
- Attività: l'atleta lancia un sacchetto morbido verso un bersaglio posto a terra. Sono previsti **3 tentativi**.
- Materiali: sacchetto morbido da 0,50 kg, cerchi concentrici (anche disegnati).

Punteggio per tentativo:

Bersaglio	Diametro	Punti
Grande (più facile)	1,50 m	1 punto
Medio	1,00 m	2 punti
Piccolo (più difficile)	0,50 m	3 punti

Distanza di lancio:

- 2,5 m per le classi –42 kg
- 3,5 m per le classi +42 kg

Giudizio: 1 Ufficiale di Gara valuta la precisione del lancio, la postura e il controllo del movimento.

Stazione D – SACCO (Prova di precisione)

- Obiettivo: efficacia, precisione e controllo del calcio. Esercizio propedeutico alle tecniche di calcio dei propri Stili di Combattimento (SdC).

Attività: sul sacco vengono applicate **3 strisce di nastro adesivo** colorato che definiscono le zone di punteggio:

- Linea bassa: all'altezza delle gambe dell'atleta (low kick)
- Linea media: all'altezza del busto/fianchi (middle kick)
- Linea alta: all'altezza della testa dell'atleta (high kick)

L'atleta ha a disposizione **5 calci** (tecnica libera consentita dal regolamento Federkombat) e deve colpire il sacco mirando alle diverse zone bersaglio.

Materiali: sacco morbido con base a terra, nastro adesivo colorato o bande elastiche per le diverse misure.

Zone di punteggio:

Zona colpita	Punti
Linea bassa (zona coscia/gambe)	1 punto
Linea media (zona busto)	2 punti
Linea alta (zona testa)	3 punti

Punteggio massimo ottenibile per ciascun atleta: 15 punti (5 calci × 3 punti).

Giudizio: 1 Ufficiale di Gara valuta:

- la zona effettivamente colpita
- la correttezza tecnica del gesto

- l'equilibrio durante l'esecuzione: in caso di perdita di equilibrio, il calcio non viene assegnato (0 punti per quel tentativo)

PUNTEGGIO FASE NAZIONALE

CLASSIFICA PRIMA PROVA

GARA AD ELIMINAZIONE DIRETTA:

POSIZIONE	Punti
1	28 punti
2	22 punti
3	18 punti
4	14 punti
5	12 punti
6	10 punti
7	9 punti
8	8 punti
9	7 punti
10	6 punti
11	5 punti
12	4 punti
13	3 punti
14	2 punti
Da 15 in poi	1 punto

SECONDA PROVA

Sistema di Punteggio per la Prova a Squadre

1. Principi Generali

La Prova 2 – Circuito a 4 stazioni (A-B-C-D) prevede l'assegnazione di un punteggio individuale per ciascun atleta. Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei punteggi ottenuti dai propri atleti nelle quattro stazioni. La squadra con il punteggio totale più alto è dichiarata vincitrice della prova.

2. Assegnazione del Punteggio Individuale per Stazione

Per ciascuna delle quattro stazioni viene redatta una classifica generale divisa per classi di peso. Si creerà una classifica secondo i criteri già descritti per la fase regionale.

Parità: in caso di ex aequo, agli atleti coinvolti viene assegnato il medesimo punteggio.

Il punteggio individuale dell'atleta è dato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle quattro stazioni:

$$\text{Punteggio atleta} = P_A + P_B + P_C + P_D$$

dove P_A, P_B, P_C, P_D rappresentano i punteggi ottenuti rispettivamente nelle stazioni A, B, C e D.

4. Punteggio della Squadra

Il punteggio della squadra è determinato dalla somma dei punteggi individuali dei propri atleti:

$$\text{Punteggio squadra} = \sum \text{Punteggi atleti}$$

EX EQUO DOPO ENTRAMBE LE PROVE.

Criteri di Spareggio

In caso di parità tra due o più squadre, migliore piazzamento della squadra NELLA PRIMA PROVA.

PREMIAZIONI

Le premiazioni avverranno sui campi di gara al termine di ogni competizione (*Rif. Art. 17 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026*).

COSTI

- **Rif. Art.12 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026.** I costi per lo svolgimento delle Fasi Regionali del Trofeo CONI sono a carico delle singole FSN- Comitati Regionali.
- **Rif. Art.20 Regolamento Generale Trofeo CONI 2026.** Il CONI si farà carico dei costi riferiti al viaggio, vitto e alloggio delle rappresentative regionali (atleti e 1 accompagnatore per Federazione) e del Referente Nazionale individuato dalla Federazione per il Trofeo CONI, al materiale di premiazione e alla divisa delle rappresentative regionali (Rif. art.14).
Le FSN/DSA si faranno carico delle spese inerenti all'eventuale medico sportivo, qualora previsto dal relativo sport/disciplina, dei costi per i giudici di gara, gli arbitri, i cronometristi, gli accompagnatori aggiuntivi, oltre a quanto indicato nell'art 14, ed il personale di staff, nonché dei costi per il trasporto delle attrezzature sportive non reperite in loco. Si specifica che le spese a carico della Federazione per gli

accompagnatori aggiuntivi sono: costi di viaggio (ad eccezione dei bus messi a disposizione dei Comitati Regionali CONI), vitto e alloggio. Sarà inoltre a carico delle FSN/DSA ogni eventuale costo organizzativo che deriva dalle modifiche effettuate oltre la data di scadenza indicata nell'art. 11, con particolare riferimento a cancellazioni/defezioni di partecipanti oltre la data del 27 agosto 2026 per cui l'organizzazione centrale si è già impegnata con l'acquisto di servizi di viaggio e pernottato.