

**Aggiornamento  
Gennaio 2024**

Regolamento Settore Kicboxing



## Sport da Tatami

Point Fighting  
Light Contact  
Kick Light  
Forme Musicali

# Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA  
KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

## Indice

<b>Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT</b> .....	3
<b>Art. 1. Regole Sport da Tatami</b> .....	3
<b>Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti</b> .....	4
<b>Art. 3. Atleti</b> .....	6
<b>Art. 4. Età</b> .....	6
<b>Art. 5. Categorie di peso/ Point Fighting/ Light / Kick Light</b> .....	7
<b>Art. 6. Forme Musicali</b> .....	7
<b>Art. 7. Il Commissario di Riunione</b> .....	7
<b>Art.8. Il Coach</b> .....	9
<b>Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature</b> .....	11
- Caschetto protettivo.....	11
- Guantoni.....	12
- Bendaggio. ....	12
- Calzari o Parapiedi.....	13
- Paradenti .....	13
- Paraseno .....	13
- Protezione inguine.....	14
- Paratibia.....	14
- Gomitiere.....	14
- Occhiali/lenti a contatto:.....	14
<b>Divisa</b> .....	14
<b>Art. 10. Gare e tempi di gara</b> .....	15
<b>Art. 11. Campionati Internazionali</b> .....	16
<b>Art. 12. Calendario gare</b> .....	17
<b>Art. 13. Procedure per il peso</b> .....	17
<b>Art. 14. Decisioni arbitrali e modifica</b> .....	17
<b>Art. 15. Proteste</b> .....	21
<b>Art. 16. Proteste irregolari</b> .....	22
<b>Art. 17. Video prova</b> .....	22
<b>Art. 18. Doping</b> .....	22
<b>Art. 19. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami</b> .....	22
<b>Art. 20. L'Organizzazione e gli Impianti</b> .....	23

## Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT

### Art. 1. Regole Sport da Tatami

#### **Premessa**

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara degli Sport da tatami della Kickboxing secondo le indicazioni del regolamento internazionale della WAKO nel rispetto delle disposizioni del CIO e del CONI.

#### **Anno Sportivo**

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

#### **Tipi di Gare**

Le gare si dividono in prove internazionali, nazionali, interregionali e regionali. Le gare si dividono in individuali e a squadre, maschili e femminili. Sono ammesse altre forme di competizioni, purché approvate dal Consiglio Federale.

Le formule di gara sono quelle previste dal presente "Regolamento gara".

#### **Partecipazione**

Alla base di tutte le competizioni della FEDERKOMBAT vi è l'onore e la lealtà.

Tutte le competizioni FEDERKOMBAT ufficiali devono attenersi alle regole e regolamenti Federali

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

I risultati delle gare determineranno le graduatorie dei migliori combattenti FEDERKOMBAT. I risultati e le classifiche finali realizzate con atti disonorevoli segnalati dalle Commissioni proposte saranno oggetto di segnalazione agli Organi di Giustizia competenti.

#### **Modifica delle Regole e del Regolamento**

Solo il Consiglio Federale FEDERKOMBAT ratifica eventuali modifiche ufficiali di cambiamento delle regole e del Regolamento, pertanto tutte le variazioni del regolamento gara sport da tatami verranno proposte dai Dirigenti di Settore, dalle commissioni Tecniche e Arbitrali e prese in esame dai membri del Consiglio FEDERKOMBAT.

L'operatività della nuova regola deve essere comunicata a tutti gli associati FEDERKOMBAT tramite pubblicazione sul sito federale e/o sulla Guida Federale.

Le modifiche possono essere operative con intervento immediato, in caso di "forza maggiore" quando riguarda la sicurezza e la salute degli associati.

Non ci possono essere modifiche alle regole durante lo svolgimento di un torneo o Campionato.

## **Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti**

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione nel rispetto della Carta Olimpica e dei Principi Fondamentali del CONI. La FEDERKOMBAT consente un numero illimitato di incontri negli sport Tatami.

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

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina sportiva;
- 3) Visita medica prima delle competizioni;
- 4) In caso di partecipazione a gare internazionali WAKO, le atlete di sesso femminile (dai 14 anni in su) devono fornire una "Dichiarazione di non gravidanza" al medico in visita dopo il peso, utilizzando l'apposito modulo (pubblicato sul sito federale).
- 5) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
- 6) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

Parametri di pertinenza della Normativa Federale  
come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni

Specialità	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Point Fighting, Light Contact Kick Light Forme Musicali Aerokickboxing	10/Max <b>55</b>	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo, -Spirografia
Savate Assalto Kick Jitsu Sambo Muay Thai Light	10/Max <b>55</b>	35	-Visita Medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia
Full Contact, Low Kick K1, Muay Thai Thai Boxing Shoot Boxe, Savate Combat Sambo Combat	15/Max 40	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia -Esame neurologico -Esame oculistico con Videat Fundus Oculi -Esame otorinolaringoiatrico con audiometria -E.E.G. nel corso della prima visita e in occasione delle visite di cui per accertamenti a seguito di KO  + visite specifiche per le atlete

### Art. 3. Atleti

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

- aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore;
- essere muniti della tessera federale, valida per l'anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.

Ogni volta che inizia un combattimento, l'atleta primo chiamato si reca all'angolo rosso, mentre il secondo chiamato si reca all'angolo blu.

Dopo **3 chiamate**, se uno dei due combattenti non si presenta, l'arbitro responsabile del tatami farà partire il timer.

Se entro **2 minuti** dalla partenza del timer l'atleta assente non si presenta si assegnerà la vittoria all'atleta presente.

### Art. 4. Età

La categoria **Cadetti 10/12 anni** (Young Cadets) stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è di 10 anni compiuti;

La categoria **Cadetti 13/15 anni** (Old Cadets) stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è calcolata in base all'anno di nascita;

La categoria **Juniores 16/18 anni** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting, Light Contact, Kick Light, Forme Musicali e Aeroboxing** è calcolata in base all'anno di nascita;

Le categorie **Seniores** Maschili e Femminili **19/40 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT l'atleta deve avere 19 anni che può competere fino al compimento dei 40 anni. L'età degli atleti è calcolata in base all'anno di nascita.

Le categorie **Masters** Maschili e Femminili **40/55 anni** stabiliscono che:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino al compimento dei 55 anni.

**Nota Bene: L'età è determinata dall'anno di nascita e NON dal giorno del compleanno (escluso per gli Young Cadets in cui i 10 anni devono essere compiuti).**

Ogni anno sulla Guida Federale, pubblicata sul sito federale, vengono indicate le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA'.

Al raggiungimento del limite di età massima si concede la possibilità di terminare la stagione sportiva in corso

Dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

## **Art. 5. Categorie di peso/ Point Fighting/ Light / Kick Light**

Per quanto riguarda le categorie di peso seguire il link sottostante per accedere direttamente alla piattaforma gare:

<https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202021-22.pdf>

- **Specifiche**

In tutte le gare, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore, **fatta esclusione per la categoria prima della over (es. cat. g/a/v cad. -60 non potrà essere accorpata nella cat. +60 che è l'ultima della propria categoria di peso).**

L'atleta junior in età attigua può combattere nella categoria senior.

## **Art. 6. Forme Musicali**

**FORME A MANI NUDE (STILI HARD/STILI SOFT)**

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI (M/F)

***FORME CON ARMI (WEAPONS)***

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI (M/F)

(A livello internazionale gli stili Weapons si suddividono a loro volta in Hard Weapons e Soft-Weapons).

## **Art. 7. Il Commissario di Riunione**

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

Il Commissario di Riunione è designato dalla Commissione Nazionale Arbitri.

**Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive organizzative a norma del presente Regolamento.**

L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite. Egli è tenuto a verificare che tutti i campionati o le coppe si svolgano rispettando le regole FEDERKOMBAT e che tutti i risultati siano resi ufficiali.

Per ogni campionato o coppa o attività promozionale, la CNA nominerà il Commissario di Riunione.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio.

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 bilancia (o della bilancia), dell'area di gara e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali)
- organizzare la distribuzione dei giudici e arbitri nei vari tatami, in base alle loro competenze; possibilmente nel rispetto delle regole di neutralità. Accertandosi che dispongano della divisa regolamentare, farà iniziare la competizione.
- Egli può cambiare una decisione arbitrale solamente in caso di un **"errore materiale"** (Esempio: scorretta sommatoria di punti e ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara).
- controllare che vi sia la presenza del personale medico e il servizio sanitario come da Regolamento Sanitario per tutta la durata della manifestazione.
- controllare la tenuta dei documenti sanitari;
- accertare che sia garantito un servizio di sicurezza adeguato alle norme vigenti.
- 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);
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale;

In specie è compito del Commissario di Riunione:

- 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 competizione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche richiedendo l'intervento della pubblica sicurezza.
- Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, per assenze temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale.
- Effettuerà la raccolta delle carte ufficiali alla fine della competizione.
- Egli è espressione delle commissioni preposte ed è responsabile dei tabelloni gara e solo lui può apportare modifiche ai tabelloni ufficiali di gara rispondendo del suo operato al C.F.
- Sarà il supremo arbitro nelle proteste e la sua decisione sarà vincolante.
- Salvo casi eccezionali, il C. R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice. Questi verranno autorizzati solamente dalla CNA.
- Al termine della manifestazione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito della manifestazione, nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.
- Il referto, deve essere tempestivamente inviato agli uffici della federazione e alla CNA

## **Art.8. Il Coach**

Il Coach è una figura di alto profilo in possesso dell'apposito Tesserino identificativo, obbligatorio, rilasciato a seguito del corso di formazione così come indicato nella Guida Federale e nei programmi di formazione. Ha la responsabilità etica, morale, civile e penale del comportamento degli atleti.

I combattenti hanno diritto a farsi seguire all'angolo al massimo da due coach che hanno l'obbligo di mantenere un comportamento corretto verso l'arbitro, i giudici, l'atleta e il suo avversario, il tavolo della giuria e verso il pubblico.

I coach hanno l'obbligo di assistere il loro atleta prima, durante e dopo la gara. Sono responsabili del suo comportamento dentro e fuori del quadrato. Devono vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

Devono astenersi dall'incitare il loro atleta a voce alta, dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.

Durante tutto l'incontro, i coach devono sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del loro atleta. Sono tenuti al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione.

I coach hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara con abbigliamento consono: tuta sportiva e scarpe ginniche (No jeans, No pantaloni corti, No cappelli, **No ciabatte, No senza scarpe**).

I coach possono portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica (il vetro è vietato)**. Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;

I coach sono autorizzati a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno del quadrato qualora si accorgano che il loro combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Il coach non può gettare la spugna quando l'atleta sta subendo il conteggio da parte dell'arbitro.

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale, **un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale**. Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento;

I coach che contravvengano alle norme già menzionate potranno essere richiamati, ammoniti, allontanati dal quadrato o causare la squalifica del loro atleta;

Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito;

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami.

A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

**Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti pena squalifica dell'atleta.**

## **Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.**

Gli atleti di Point Fighting/Light/ Kick- Light e Forme Musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni convenzionate e attrezzatura (armi) per le forme musicali in buone condizioni di sicurezza (le lame non devono essere taglienti o con punti particolari non protetti).

**È ammesso competere con la barba che non superi i 2 cm; stesso discorso per i capelli lunghi che devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia, deve essere inserita all'interno del caschetto.**

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara.

È fatto divieto indossare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

**È fatto divieto cospargere viso o corpo con unguenti: l'arbitro può chiedere in qualunque momento al coach di pulire il viso dell'atleta.**

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marche convenzionate con la FEDERKOMBAT, già indossate:

### **- Caschetto protettivo**

La protezione della testa, in tutte le discipline da combattimento della kickboxing, specialità Tatami, è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione) **Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, per i cadetti Young Cadets 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva (visiera in plexiglass)** È vietata la grata.

**Si precisa che in questa categoria la copertura della nuca e della sommità del capo del caschetto devono avere la stessa densità e spessore della parte laterale e frontale.**

**Si precisa inoltre che i Cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.**

**Nota bene:** Nelle categorie Young Cadet la protezione del viso (visiera protettiva) è obbligatoria per gli atleti in tutti i campionati, coppe e tornei ufficiali WAKO.

- **Guantoni**

I guantoni per il **Point Fighting** dovranno essere a mano aperta, ma con le dita assolutamente e completamente coperte, di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso. Il pollice deve essere completamente fissato al corpo principale del guantone (se questo è rotto/tagliato i guantoni non possono essere utilizzati). Il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci); deve inoltre essere ben visibile il marchio della ditta produttrice convenzionata con la FEDERKOMBAT.

I guantoni per il **Light Contact** e la **Kick Light** dovranno essere a mano chiusa, devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice (convenzionata FEDERKOMBAT), con indicazione del peso pari a 10 Oz. Il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia di velcro a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

I guantoni devono permettere alla mano di stringere completamente il pugno e avere il pollice a contatto con le altre dita.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

- **Bendaggio.**

- **Mani.**

Gli atleti di **Point Fighting** hanno **la facoltà** di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni a mano aperta. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

Gli atleti di **Light Contact** e **Kick Light** sono **obbligati** a provvedere al bendaggio alle mani per avvolgere la mano ed evitare traumi. Esso dovrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. Le garze o le bende debbono fasciare la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- **Piedi.**

I bendaggi vengono utilizzati per avvolgere il piede ed evitare lesioni, non per aggiungere forza ad un colpo. L'uso di bendaggi ai piedi è facoltativo. Dovrà essere formato da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5 senza spigoli vivi. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti. Deve inoltre essere ricoperto da una cavigliera elastica (l'uso del nastro per compattare il bendaggio non è consentito).

Per le gare internazionali, per quanto riguarda il bendaggio ai piedi, farà fede il Regolamento della Federazione Internazionale di riferimento.

- **Calzari o Parapiedi**

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali convenzionati con la FEDERKOMBAT.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe le arcate dentali (superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatorio per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso.

**Attenzione:** È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico (correzione denti) dietro **presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l'apparecchio** in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. **Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".**

- **Paraseno**

Le classi femminili con sviluppo fisiologico compatibile con l'uso del paraseno, e comunque donne categorie Cadetti 13/15 anni, Junior, Senior 16/40 e Master 40/55 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

- **Protezione inguine**

Gli atleti Cadetti, Junior/ Senior/ Master maschili e femminili hanno **l'obbligo** di presentarsi al combattimento, indossando sotto i pantaloni, una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

- **Paratibia**

I Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida (tipo in uso nel Full Contact). Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo o elementi in plastica non sono ammessi. I Paratibie a calza non sono ammessi.

**È fatto divieto fissare le protezioni con tape di qualunque materiale (non necessario se le protezioni sono integre, come dovrebbero essere)**

- **Gomitiere**

Le gomitiere sono realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Le gomitiere devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio.

**Le gomitiere sono obbligatorie per tutte le categorie di Point**

- **Occhiali/lenti a contatto:**

Nessun tipo di occhiali può essere indossato durante un combattimento, mentre è ammesso l'uso di lenti a contatto.

**Divisa**

Gli atleti di Point/Light/ Kick- Light e Forme musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

- **Point Fighting** - L'uniforme per gli atleti di Point Fighting è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede** senza tasche e da una **casacca con collo a V** (sono vietate le T-Shirt durante gli incontri). Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. (La cintura è facoltativa e non obbligatoria nelle gare Internazionali. Le T-Shirt possono essere utilizzate solamente nei tornei Internazionali; non sono ammesse nei **Campionati Nazionali** o Internazionali). Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

- **Light Contact** - L'uniforme per gli atleti di Light Contact è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede** senza tasche e da una **T-Shirt** (non è consentita casacca

con collo a V). La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.

Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). A livello Internazionale nessuna cintura viene indossata dagli atleti. Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

- **Kick Light** - L'uniforme per gli atleti di Kick - Light è composta da **pantaloncini corti**. Devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. **Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport.** L'uniforme è altresì composta da una maglietta smanicata ~~e T-Shirt~~. La maglietta smanicata ~~e T-Shirt~~ dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti. Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

**Le atlete di religione musulmana POSSONO indossare sotto la divisa, una maglia a maniche lunghe e dei leggings a totale copertura del corpo. Non è consentita la copertura parziale.**

- **Forme Musicali** - Per le esibizioni di Forme musicali l'atleta può indossare tutti i vestiti e le calzature originali della tradizionale arte marziale su cui si basa la sua performance (Karate, Taekwondo/ Kung fu / Aikido/ Wushu, ecc.). Possono indossare qualsiasi tipo di uniforme di kickboxing o karate, ma devono essere pulite e decorose. Negli stili Hard, i concorrenti devono essere a piedi nudi, mentre negli stili Soft devono indossare le scarpe sportive. Gli atleti maschi possono anche esibirsi a torso nudo nelle loro prestazioni. Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

È vietato rovesciare qualsiasi parte degli indumenti al fine di nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco sulla divisa (pantalone e maglietta).

**Gli atleti non sono autorizzati a indossare gioielli o piercing di qualsiasi tipo.**

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Comunque, in tale circostanza riceverà un richiamo Ufficiale. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

## **Art. 10. Gare e tempi di gara**

Le competizioni ufficiali Federali sono riportate nella Guida Federale emanata ogni anno dal Consiglio Federale.

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione che danno diritto di accesso alla fase finale.

Il numero di queste prove è fissato dalla Commissione Gare.

Tutte le norme di partecipazione sono emanate dal Consiglio Federale e pubblicate ogni anno sulla Guida Federale.

### **Tempi di gara nelle discipline Tatami**

#### **-Young Cadet.**

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,30) con 1 minuto di pausa che può variare in base alle esigenze dei promoter.

#### **-Old Cadet.**

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dei promoter.

#### **-Juniors e Senior.**

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria senior può essere di 3 round da 2 minuti (3x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dei promoter.

#### **- Master (Veterani).**

Durante i campionati mondiali o continentali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Veterani - Master class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dei promoter.

### **Art. 11. Campionati Internazionali**

Per i Campionati Mondiali ed Europei, un atleta può combattere al massimo in una categoria di peso superiore alla sua effettiva. Ad esempio, se pesa 65,5 kg, può combattere solo nella -69 kg o solo nella -74 kg (questo è valido solo per atleti nelle discipline tatami).

**Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante lo stesso campionato.**

Nel caso in cui l'atleta venga chiamato per un combattimento di PF, LC o KL nello stesso momento, dovrà scegliere in quale disciplina combattere. **Il combattimento a cui l'atleta non può partecipare in base a quanto sopra, verrà registrato come perso per walk over (WO).**

Il Consiglio Federale, in accordo con i Dirigenti di Settore, emana le disposizioni di partecipazione alle competizioni internazionali che riguardano le squadre Azzurre.

## Art. 12. Calendario gare

La comunicazione delle date e delle sedi di svolgimento di eventi, tornei, manifestazioni, stage, raduni e tutte le attività che coinvolgono gli associati FEDERKOMBAT saranno pubblicate sul sito FEDERKOMBAT.

## Art. 13. Procedure per il peso

Durante la fase di svolgimento delle procedure di peso sarà presente almeno un funzionario FEDERKOMBAT. Il rappresentante dell'associazione può essere presente al controllo, ma solo quando la loro squadra svolge il proprio peso. Essi non sono autorizzati ad assistere al peso delle altre squadre. Il rappresentante dell'associazione non può essere in contatto fisico con colui che effettua il peso e deve stare lontano dalla bilancia almeno 1 metro. **Ogni atleta deve avere la tessera federale valida per la stagione sportiva in corso, inoltre deve presentare il certificato medico sportivo in originale che lo autorizzi a svolgere attività agonistica per la stagione in corso. Egli deve avere a disposizione un documento d'identità valido da esibire.** Le operazioni di peso si svolgeranno secondo il calendario del Campionato. Pesare al di fuori del tempo stabilito non sarà consentito a nessuna società, salvo che una giusta causa abbia causato ritardo alla squadra coinvolta e autorizzato dalla FEDERKOMBAT. Le norme di procedura sono emanate dalla Guida Federale e dai comunicati ufficiali della manifestazione.

Sui comunicati ufficiali viene dettagliatamente specificata la Procedure del controllo Peso. In alcuni eventi il controllo potrà avvenire a Bordo Gara con la divisa e le protezioni idonee al combattimento già indossate. In tal caso il comunicato di gara conterrà la Tabella indicante il Peso da rispettare in categoria, compreso della Tolleranza calcolata in relazione alla vestizione completa di gara e alle categorie di peso.

## Art. 14. Decisioni arbitrali e modifica

### Arbitro centrale

- L'arbitro centrale nel Light Contact e Kich Light può assegnare ammonizioni/warning, sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite, in piena autonomia. Nel caso in cui necessiti di chiarire situazioni non viste o dubbie consulterà i giudici.
- Nel Point Fighting le decisioni sono prese in maniera collegiale, a maggioranza.

### Ammonizioni/warning

L'arbitro centrale può intervenire durante il combattimento per avvertire e richiamare gli atleti:

- Senza interrompere il combattimento dà avvertimenti all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza
- **Penalità/richiamo verbale**  
Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.
- **Richiamo ufficiale**  
Per dare un **richiamo ufficiale**, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il **TEMPO**, mettere l'avversario all'angolo neutro e di fronte al tavolo della giuria deve spiegare la violazione commessa.

### Squalifica

Esistono due tipi di squalifica:

- **squalifica tecnica**
- **squalifica comportamentale**

- **Squalifica tecnica:** può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, richiami, minus point, **numero di calci**, ecc.). **L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.**
- **Squalifica comportamentale:** può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare anche a lesioni dell'avversario. La squalifica comportamentale può anche essere assegnata per comportamento antisportivo (imprecazioni, urla, gesti inappropriati verso l'avversario/il suo allenatore/arbitro e/o qualsiasi altro ufficiale o spettatori). **L'atleta squalificato per comportamento antisportivo perde il diritto di essere premiato.**

### Walk Over (WO)

Se l'atleta è in ritardo o non è pronto per il combattimento ma si presenta in tempo, prima che finiscano i due minuti, l'arbitro centrale inizierà il combattimento con un "Official Warning" all'atleta.

In caso invece non si presenti, sarà assegnata la vittoria per **Walk Over (WO)**.

### **Knock down (KD) e knock out (KO)**

**Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.**

L'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, serve a dare un tempo all'atleta per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza.

**In caso di conteggio (KD)**, 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, 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 ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l'atleta che è stato colpito è pronto a combattere al momento in cui l'arbitro arrivi all'8. Ovvero l'atleta dovrà:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi "vigili".

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e si effettua mentre il tempo gara continua a scorrere.

Quando un atleta è stato messo a "terra" a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta "contato" è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8.

Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà "gettare la spugna".

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.

**In tutte le categorie di età il KD comporta la detrazione di un punto (-1 punto in Point Fighting, - 3 colpi per ogni giudice in Light Contact e Kick Light) all'atleta che ha causato il knock down a meno che l'Arbitro ed i giudici ritengano che il KD sia stato accidentale.**

- Il successivo "KD" valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.
- Il terzo "KD" valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l'atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

Per evitare la manipolazione del match (eventuali simulazioni) da parte dell'atleta che ha subito i tre knock down, (vittoria e conseguente squalifica dell'avversario) **non sarà consentito continuare la partecipazione al torneo o all'allenamento e competizioni.**

**Nel rispetto del regolamento sanitario, l'atleta CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (KD) non potrà combattere/allenarsi per un periodo minimo di 30 giorni. Il conteggio dei giorni si farà a partire dal momento in cui ha subito il KO/RSC/RSCH/ABB per colpi subiti al capo.**

**Nelle categorie Junior – Senior – Master vale la regola dei 3 Conteggi (knock-down):** il combattimento verrà immediatamente interrotto se un atleta viene contato per 3 volte nello stesso match. L'arbitro centrale non fermerà il conteggio all'8 ma continuerà fino a 10 dichiarando l' "OUT".

**Nella categoria Cadetti vale la regola dei 2 Conteggi:** il combattimento verrà interrotto se un atleta viene contato 2 volte nello stesso match.

Se il colpo ricevuto è su bersaglio consentito, viene eseguito il conteggio.

Se il colpo ricevuto è su bersaglio non consentito si chiama il medico (se necessario)

Se l'atleta che ha subito un conteggio è pronto e vigile all' 8, ma l'arbitro ritiene che sia necessario l'intervento del medico, egli dovrà portare gli atleti al centro del quadrato, dare avvio al combattimento e dare immediatamente il comando "STOP TIME", chiamando il medico.

Qualunque intervento medico durante un conteggio, dà origine automaticamente alla fine del match.

### **Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio**

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'Arbitro Centrale dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale).**

**Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.**

Il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.

**In caso il medico decida che l'atleta possa proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro dovrà attenersi alle sue disposizioni.**

• **In caso di richiesta intervento medico e dopo consultazione, l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta se si riscontra un ABUSO DEL TEMPO MEDICO.**

**Il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti per ciascun atleta nell'arco di tutto il combattimento.**

Nota bene: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come sangue dal naso, **problemi e perdita di lenti a contatto** ecc.)

**Si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lenti cadute a terra.**

### **Sospensione Cautelare (SC)**

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta.

Il verdetto sarà di Sospensione Cautelare (SC), e non di abbandono (ABB).

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni. (compilazione dell'apposito modulo da parte del Medico di gara).

### **Uscita**

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita con decurtazione di 1 punto all'atleta che è uscito all'esterno.

Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami. L'arbitro centrale NON dovrà chiedere all'avversario di andare all'angolo neutro

**Nel PF l'arbitro centrale deciderà a maggioranza, invece nel LC e KL potrà decidere in autonomia.**

### **Modifica decisione arbitrale**

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un arbitro centrale / giudice in caso di "errore materiale";

L'errore materiale è considerato come segue:

- Il giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- Punti o penalità registrati in modo errato dal segnapunti;
- Applicazione errata e significativa dei regolamenti da parte dell'arbitro centrale

La modifica della decisione è applicabile con effetto immediato e deve essere registrata in forma scritta.

## **Art. 15. Proteste**

Se una squadra vuole protestare il giudizio di un risultato, il Commissario di riunione deve ricevere in forma scritta la protesta al massimo entro 30 minuti dopo il combattimento. La protesta scritta deve descrivere chiaramente il problema. Il commissario di riunione deve valutare la protesta prendendo in esame immediatamente il problema. È richiesto un versamento

cauzionale per la presentazione della protesta pari a 100 euro che saranno restituiti in caso di accoglimento del ricorso. In caso contrario la quota verrà trattenuta dalla Federazione che la devolgerà in beneficenza.

### **Art. 16. Proteste irregolari**

Proteste irregolari relative a dissensi su decisioni arbitrali, da parte dei combattenti o Coach che ritardano ulteriormente il programma gara senza giustificato motivo, comporteranno una reazione da parte del Commissario di riunione con l'applicazione della regola disciplinare adatta alla circostanza che potrà prevedere la squalifica dell'atleta e/o allontanamento del Coach fino alla squalifica dell'intera squadra.

### **Art. 17. Video prova**

Le riprese video non sono applicabili dalla FEDERKOMBAT. I filmati video non possono essere utilizzati per risolvere nessun tipo di reclamo o richiesta.

### **Art. 18. Doping**

Si rimanda alle disposizioni in materia.

FEDERKOMBAT è membro ufficiale della WADA, avendo adottato integralmente il Codice mondiale antidoping. Ogni atleta, allenatore e dirigente è obbligato a comprendere, adottare e rispettare il Codice WADA sia dentro che fuori competizione.

- Qualsiasi atleta che rifiuti di sottoporsi ad una visita medica o ad un test antidoping prima o dopo un combattimento, può essere immediatamente squalificato o sospeso in attesa dell'udienza completa. Lo stesso accadrà nel caso in cui un funzionario incoraggi tale rifiuto.

Gli atleti scelti per far parte del Registered Testing Pool (RTP) WAKO sono tenuti a seguire le istruzioni del Direttore antidoping WAKO e dei relativi fornitori di servizi, che includono la compilazione del modulo Competition Whereabouts e l'inoltro all'Anti-Doping Direttore antidoping. Il mancato rispetto comporterà la sospensione automatica della graduatoria e comporterà le conseguenze di cui al Codice

### **Art. 19. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami**

Costituisce torneo o manifestazione di Sport da Tatami una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto o al chiuso che può prevedere presenza di pubblico

Tutti i tornei o manifestazioni di Sport da Tatami devono essere preventivamente autorizzati dalla FEDERKOMBAT.

**La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA**

## **Art. 20. L'Organizzazione e gli Impianti**

L'organizzazione e/o la società è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro società sportive, i partecipanti e le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine.

L'organizzatore deve fornire tempestivamente alla Commissione Gare (che a Sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini per la formazione dei quadrati;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- guanti monouso;
- gel disinfettante sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo.  
(UN MEDICO OGNI 5 TATAMI)
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;
- un tavolo ampio per C. di R., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i secondi degli atleti;

- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito classificatisi nelle rispettive categorie

*Per quanto non contemplato si rimanda alle norme aggiornate ed emanate dal Consiglio Federale FEDERKOMBAT.*