Ed. 2025-26	Regolamento Settore Kickboxing	

Sport da Ring

- Full Contact
- Low Kick
- K1 Style

Regole e Regolamenti Gara

FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA

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

CAPITOLO 1 – Regole Generali **5**
Art. 1 Norme generali 5
Art. 1.1 Attività Istituzionale, Promozionale Dilettanti e Promozionale con regole “Pro” 5
Art. 1.2 Inquadramento degli atleti 5
Art. 1.3 Limiti d’età 6
Art. 1.4 Salute e Sicurezza degli Atleti 7
Art. 2 L’Area di Gara 9
Art. 2.1 Il Ring 9
Art. 2.2. Bordo Ring 10
Art. 3 Gli Ufficiali di Gara 10
Art. 3.1 Il Commissario di Riunione 10
Art. 3.2 L’Arbitro e i Giudici 12
Art. 3.3 L’Arbitro 12
Art. 3.4 I Poteri dell’Arbitro 13
Art 3.5 I Giudici 15
Art 3.6 Il Cronometrista 16
Art. 3.7 L’Annunciatore 17
Art. 3.8 Salute e Sicurezza 17
Art. 3.9 Kick-Counter 17
Art. 4 I Verdetti 17
1. Vittoria ai punti (P) 17
2. Vittoria per Preferenza (Pareggio) 18
3. Vittoria per arresto dell’incontro da parte dell’Arbitro (RSCB) - (RSCH) - (RSCI) - (RSC-CCL) 18
4. Vittoria per Knock-Out (KOB/KOH) 18
5. Vittoria per Abbandono (ABB) 18
6. Vittoria per Sospensione Cautelare (SC) 19
5. Vittoria per squalifica Regolamentare (SQR) 19
6. Vittoria per assenza dell’avversario (WO) 19
7. No Contest 19
Art. 4.1 Situazioni Speciali 20
Art. 4.2 Modifica delle decisioni arbitrali e del verdetto 22
Art. 5 I Criteri di Giudizio 23
Art 5.1 Direttiva 1 - Sui Colpi 23
Art. 5.2 Direttiva 2 - Sui Punti 23
Art. 5.2.1 In caso di parità al termine delle riprese 24
Art. 5.3 Direttiva 3 - Sul Comportamento 24
Art. 5.4 Direttiva 4 - Sulle Penalità 25
Art. 6 Atleta “a terra” 25
Art. 7 Interruzione del match ed intervento sanitario 27
Art. 7.1 Verdetti di interruzione e Fermi Medici 28

Art. 7.2 Obbligatorietà dei Periodi di Fermo 30
Art. 7.3 Gestione e Protocollo Immediato (KOH/RSCH) 31
Art 7.4 Periodi di Sospensione in base alla Frequenza 31
Art. 7.5 Valutazione Medica (Estensione del Fermo) 31
Art 7.6 Certificato di Reintegro (Dopo Sospensione) 31
Art. 8 Abbigliamento e protezioni per gli atleti 32
Art. 8.1 Full Contact: divisa e protezioni obbligatorie 32
Art 8.2 Low Kick: divisa e protezioni obbligatorie 33
Art. 8.3 K1 Style: divisa e protezioni obbligatorie 33
Art. 8.4 Il Bendaggio 34
Art. 8.5 Il Paradenti 35
Art. 8.6 Il Paraseno 35
Art. 8.7 Il Parainguine 35
Art 8.8 Protezioni per i piedi (nel Full Contact) 35
Art 8.9 I Guantoni 36
Art 8.10 Il Caschetto 36
Art. 9 I Round nell'Attività Istituzionale 36
Art 10 Incontri Vietati 37
Art. 11 I secondi 37
Art. 12 Categorie e Procedure di Peso 39
Art. 12.1 Categorie Maschili (Juniors e Seniors) 39
Art 12.2 Categorie Femminili (Juniors e Seniors) 39
Art 12.3 Procedure di Peso 40
Art. 13 Organizzazione e impianti 40
Art. 14 Tocco dei guanti 41
Art. 15 Doping 41
CAPITOLO 2 – Regole del Full Contact 42
Art. 1 Definizione del Full Contact 42
Art. 2 Bersagli Consentiti 42
Art. 2.1 Tecniche e Comportamenti Vietati 42
Art 2.2 Tecniche Consentite 43
Art 2.2.1 Tecniche di mani 43
Art. 2.2.2 Tecniche di gamba 43
Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento 43
Art. 3 Numero di calci per round 44
CAPITOLO 3 – Regole della Low Kick 45
Art. 1 Definizione della Low Kick 45
Art. 2 Bersagli Consentiti 45
Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati 45
Art 2.2 Tecniche consentite 46

Art 2.2.1 Tecniche di mano 46
Art 2.2.2 Tecniche di gamba 46
Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento 46
Art. 3 Numero di calci per round 47
CAPITOLO 4 – Regole del K1 Style **47**
Art. 1 Definizione del K1 Style 47
Art. 2 Bersagli Consentiti 48
Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati 48
Art 2.2 Tecniche consentite 49
Art. 2.2.1 Tecniche di mani 49
Art 2.2.2 Tecniche di gamba 49
Art 2.2.3 Tecniche di atterramento 49
Art. 3 Numero di calci per round 50

CAPITOLO 1 – Regole Generali

Art. 1 Norme generali

Art. 1.1 Attività Istituzionale, Promozionale Dilettanti e Promozionale con regole “Pro”

L'attività di interesse federale si distingue in due categorie principali:

1. **Attività Istituzionale:** comprende tutte le manifestazioni a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei).
2. **Attività Promozionale:** include tutte le iniziative organizzate sotto l'egida della FEDERKOMBAT che non rientrano nell'Attività Istituzionale, come i galà ad incontri singoli o i galà "pro". Questa attività è ulteriormente suddivisa in:
    - **Regole Dilettanti:** per la quale vige il presente regolamento, analogamente all'Attività Istituzionale.
    - **Regole "Pro":** destinata ad atleti Senior di prima serie con protezioni ridotte, per la quale si rimanda a un regolamento specifico.

Art. 1.2 Inquadramento degli atleti

La partecipazione alle competizioni di sport da ring è consentita ai tesserati FEDERKOMBAT a partire dal compimento del quindicesimo anno di età.

Gli atleti vengono classificati in tre serie, determinate in base alla loro esperienza e al livello tecnico dimostrato.

La classificazione degli atleti nelle diverse Serie avviene come segue, basandosi sui risultati positivi (vittoria o pareggio) ottenuti in incontri ufficiali:

- **TERZA SERIE:** Atleti che hanno disputato fino a un massimo di 5 incontri con risultati positivi.
- **SECONDA SERIE:**
    - Atleti che hanno raggiunto almeno 6 incontri con risultati positivi.
    - Vincitori del Campionato Nazionale di Terza Serie.
- **PRIMA SERIE:**
    - Atleti che, dopo essere passati in Seconda Serie, hanno raggiunto un totale minimo

di 10 incontri con risultati positivi (raggiungendo ulteriori 5 incontri positivi).
- Vincitori del Campionato Nazionale di Seconda Serie.

Il Dirigente di Settore o il Referente del settore PRO hanno la discrezione di stabilire la serie di appartenenza di un atleta. Tale decisione si basa sulla verifica del curriculum e dell'attività agonistica svolta in modo continuativo. Inoltre, gli stessi hanno l'autorità di modificare, sia in aumento che in diminuzione, la serie assegnata all'atleta
La Commissione Tecnica Nazionale settore Ring ha il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FEDERKOMBAT 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.
Ad ogni match vengono assegnati dei punteggi. Le modalità specifiche per l'acquisizione di tali punteggi sono comunicate dalla Federazione all'inizio di ogni anno sportivo.
Il ranking viene aggiornato tempestivamente, subito dopo ciascun evento, utilizzando i dati forniti dai Commissari di Riunione.
Per gli atleti provenienti da altre Federazioni di sport da combattimento, la loro serie di appartenenza e il relativo inquadramento agonistico vengono determinati in base al loro record personale pregresso.

Art. 1.3 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in categorie a seconda della loro età anagrafica. Viene preso come riferimento l'anno di nascita e non il giorno del compleanno. Categorie:

- **Juniores (J)**: dal giorno in cui l'atleta compie 15 anni fino al compimento del 19esimo anno di età.
  La categoria **Younger Junior** stabilisce che:
  l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Ring** (discipline FC-LK-K1 Style) è calcolata in base al giorno di nascita: l'atleta deve avere 15 anni compiuti e può competere fino al compimento dei 16 anni.
- La Categoria **Older Juniors** (OJ) stabilisce che:
  l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Ring** (discipline FC-LK-K1 Style) è calcolata in base all'anno di nascita: l'atleta deve avere 16 anni e può competere fino al compimento dei 18 anni.
- La Categoria **Seniores** stabilisce che:
  l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Ring** (discipline FC-LK-K1 Style) è calcolata in base all'anno di nascita: l'atleta deve avere 19 anni e può competere fino al compimento dei 40 anni.

Precisazioni: qualora l'atleta compia gli anni nel corso di un torneo o di un campionato, e questo comporti anche un cambio di categoria, rimarrà nella categoria in cui si è iscritto fino al termine del torneo. Si intende per torneo o campionato quel lasso di tempo che intercorre dal peso ufficiale fino alla fine dell'ultima finale.
Uno YJ può competere con un OJ solo al compimento del 16° anno di età (età attigua).
Un OJ può competere nella categoria Senior solo al compimento del 18° anno di età (età attigua). In questo caso, qualora decida di combattere nella categoria superiore ai Campionati Mondiali o Nazionali, non sarà possibile tornare a gareggiare nella categoria di provenienza.
Gli atleti Older Junior hanno la possibilità di competere nella categoria Seniores solo al compimento del 18° anno di età.

La relativa domanda di affiliazione, per gli atleti agonisti che non abbiano ancora compiuto il 18° anno di età, dovrà essere integrata dalla "autorizzazione" da parte di chi esercita la patria potestà. Nell'attività Istituzionale e Promozionale l'autorizzazione va esibita al momento del peso pregara.

Art. 1.4 Salute e Sicurezza degli Atleti

Ogni tesserato è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori, nel rispetto della Carta Olimpica e dei Principi Fondamentali del CONI.

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, con presentazione di modulistica specifica:
   - Atleti Uomini: Allegato A. Per gli atleti minorenni è richiesta la compilazione della apposita sezione e la presentazione di copia del documento di identità del genitore;
   - Atlete Donne: Allegato A, Allegato B e test di gravidanza effettuato presso un laboratorio di analisi in data non antecedente i 14 giorni prima della competizione. Per le atlete minorenni è richiesta la compilazione della apposita sezione e la presentazione di copia del documento di identità del genitore.

Parametri di pertinenza della Normativa Federale come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni			
	Età Inizio e Termine	**Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo alla Visita di Idoneità**	**Visita Di Riferimento**
Full Contact, Low Kick, K1 Style, Muay Thai, Muay Boxing, MMA, Shoot Boxe, Savate Combat, Sambo Combat.	15/40	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 donne

Art. 2 L'Area di Gara

Art. 2.1 Il Ring

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 (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro o da analogo materiale plastico morbido (materassina) 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 da stoffa liscia o da 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 di ogni lato, 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 occupati dagli atleti devono essere distinti in:

- angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria);
- angolo blu (diagonalmente opposto al primo);
- angoli neutri di altro colore identico tra loro.

Dimensioni:

- 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 collegamento 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, e preferibilmente 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.

Art. 2.2. 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 o score machine;
- Cartellini per Arbitri e Giudici, in caso di non utilizzo delle score machine;
- Schermi agli angoli ed al tavolo della giuria, in caso di utilizzo delle score machine;
- Un kit di pronto soccorso con guanti per gli Arbitri, da utilizzare durante gli incontri, da sostituire al termine di ogni incontro, e carta e/o altro materiale morbido;
- Un microfono collegato al sistema audio.

Art. 3 Gli Ufficiali di Gara

Art. 3.1 Il Commissario di Riunione

Il Commissario di Riunione (C.d.R.) è la massima Autorità nella riunione per cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente al CNF ed alla CNA dalla quale è designato.
Il C.d.R. è l'unica Autorità Federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della gara. L'organizzatore e gli Ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.
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 miglior ordine possibile. Deve pertanto, a titolo obbligatorio e non esaustivo:

- Ispezionare il luogo destinato alla gara e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e/o ogni irregolarità;
- Procedere al controllo della bilancia, del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario allo lo svolgimento della competizione;
- Compilare i cartellini per i giudici designati, ove necessario;

- Assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli Arbitri ed ai Giudici designati, accertandosi che dispongano della divisa regolamentare;
- Controllare che vi sia la presenza di personale medico in numero adeguato e di almeno un'ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- Accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della manifestazione;
- Verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- Controllare la posizione federale degli atleti e degli assistenti e verificare la loro identità personale (coloro che non risultino in regola o che non siano in grado di farsi identificare, saranno esclusi dall'evento);
- 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, controfirmando il verbale del peso;
- Disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando è previsto che questi vengano calzati prima di salire sul ring;
- In specie è compito del C.d.R:
    - 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 provvedere a 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 C.d.R. non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della gara. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro Ufficiale federale.
Salvo casi eccezionali autorizzati dalla CNA, il C.d.R non deve esercitare la funzione di Arbitro o di Giudice.
Al termine della riunione il C.d.R. provvede a redigere ed a trasmettere nelle opportune modalità organi preposti, un circostanziato referto riportante:

- l'esito degli incontri, evidenziando eventuali SC, RSC-CCL, RSCI, RSCB, RSCH, o KOB, KOH o ABB, o SQC, SQR, SQP;
- nomi e identificativi degli Ufficiali di Gara coinvolti;
- le irregolarità eventualmente constatate;
- tutte le altre opportune osservazioni.

Deve conservare i cartellini di punteggio, tutti i verbali redatti ed inviare tali verbali alla Segreteria

Federale, alla Commissione Gare ed alla CNA.

Art. 3.2 L'Arbitro e i Giudici

Durante l'attività Istituzionale è previsto un Responsabile per ogni area di gara, subordinato al C.d.R., che supervisioni e coordini l'operato dei colleghi, appositamente nominato dalla CNA.
Ogni incontro sarà valutato da tre Giudici FEDERKOMBAT (preferibilmente con la qualifica di Arbitro Nazionale nell'attività Istituzionale). I Giudici devono sedere vicino al ring, al centro di tre distinti lati dello stesso, separati dagli spettatori.
Nell'attività Istituzionale per garantire la neutralità del giudizio, l'Arbitro ed i tre giudici di ogni incontro saranno scelti dal C.d.R. in accordo, ove possibile, con le seguenti disposizioni:

- Ogni Ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara;
- È consigliabile non utilizzare due Ufficiali della stessa regione nel giudicare un incontro.

Gli Arbitri e i Giudici in servizio, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non possono ricoprire i ruoli di manager, allenatore o secondo durante le manifestazioni né agire come Ufficiali di Gara in incontri che coinvolgano atleti della propria società sportiva; inoltre, sono tenuti a indossare la divisa ufficiale per tutto il servizio, sebbene nelle attività Promozionali sia tollerato l'uso di una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CNA. La CNA, tramite un suo rappresentante, può sospendere temporaneamente o per l'intera durata dell'evento un Arbitro o un Giudice per violazione dei regolamenti o prestazioni insoddisfacenti; in casi eccezionali di manifesta inadeguatezza tecnica, il C.d.R. deve interrompere immediatamente il match per salvaguardare l'incolumità degli atleti e procedere alla sostituzione dell'Ufficiale.

Art. 3.3 L'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 affinché il match si svolga nel rispetto delle regole e in conformità ai principi di lealtà e sportività;
- Controllare la tenuta di gara degli atleti (nelle competizioni di carattere istituzionale è dovere dei due Giudici posizionati nelle vicinanze degli angoli effettuare il controllo prima di permettere agli atleti di salire sul ring)
- Mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- Evitare che gli atleti in condizioni di evidente inferiorità proseguano il match con gli

interventi del caso previsti dal Regolamento;

- Utilizzare, durante l'incontro, i seguenti ordini:
  - **"STOP",** per ordinare agli atleti di interrompere immediatamente l'incontro, effettuare un passo indietro e attendere l'ordine di ripresa della gara o recarsi agli angoli;
  - **"BREAK",** per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara senza ulteriore comando;
  - **"TIME"**, per ordinare al Cronometrista di interrompere il conteggio del tempo (in seguito al comando di "STOP") o per farlo ripartire;
  - **"FIGHT",** per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara durante una ripresa o all'inizio della stessa;
- In assenza di score machine, raccogliere i cartellini di punteggio dei Giudici e consegnarli al tavolo del C.d.R. per proclamare il vincitore;
- Comunicare il verdetto opportuno al C.d.R. e successivamente ai Giudici, qualora un incontro terminasse prima del tempo regolamentare;
- Portare gli atleti al centro al termine dell'incontro e sollevare il braccio del vincitore all'annuncio del verdetto;
- Indicare in maniera ben visibile per gli atleti, con un'appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

Art. 3.4 I 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. Quando lo ritenga opportuno, può interpellare il medico; il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o se è opportuno sospendere l'incontro.
  In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'Arbitro può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta non può proseguire l'incontro, l'Arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.
- 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;
- Assumere le misure necessarie nelle situazioni che non siano specificatamente normate volte alla tutela dell'incolumità degli atleti e del corretto svolgimento della gara attenendosi al buon senso;
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio qualora l'atleta avversario non si rechi all'angolo

neutro o si allontani dallo stesso.

Interruzione e Potere di Squalifica dell'Arbitro - L'Arbitro è tenuto a interrompere tempestivamente l'incontro per procedere a un'ammonizione, al fine di non svantaggiare l'atleta non colpevole. L'Arbitro ha la facoltà di squalificare un atleta anche senza un richiamo preventivo, qualora questi commetta una grave scorrettezza.

Ammonizione - L'Ammonizione è un avvertimento volto ad evitare il ripetersi di infrazioni, che l'Arbitro commina all'atleta senza interrompere l'incontro nel caso di violazioni del regolamento non particolarmente gravi.

Richiamo Verbale - Il Richiamo Verbale viene comminato dall'Arbitro successivamente all'Ammonizione. Per procedere al Richiamo Verbale, l'Arbitro interrompe l'incontro, indica chiaramente l'atleta che ha commesso l'irregolarità e ne evidenzia il gesto scorretto con la mimica prescritta. Successivamente, la gara riprende. È possibile comminare un solo Richiamo Verbale, la successiva infrazione porterà al Richiamo Ufficiale.

Richiamo Ufficiale - Il Richiamo Ufficiale ha lo scopo di penalizzare l'atleta che meriti questa sanzione dopo il Richiamo Verbale o per una grave infrazione.
L'Arbitro per procedere al Richiamo Ufficiale interrompe l'incontro e segnala al cronometrista di stoppare il tempo, indica chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotti di tale decisione il tavolo della Giuria e i Giudici laterali (solo quando non previsto il sistema automatizzato delle Score Machine) dopodiché, se del caso, fa riprendere l'incontro. Se un atleta viene richiamato ufficialmente 4 volte all'interno di un incontro, sarà squalificato.

Detrazione di un punto (Minus Point) - L'Arbitro dovrà comminare la detrazione di un punto ad un atleta qualora questi commetta una successiva infrazione dopo aver già ricevuto un Richiamo Ufficiale, oppure in caso di una violazione del regolamento particolarmente grave che richieda immediatamente un intervento più severo. Anche in questo caso, interrompe l'incontro e segnala al cronometrista il comando di "TIME" per stoppare il conteggio del tempo, indica 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 rivolgendosi verso il tavolo della giuria, con l'apposita mimica indica la detrazione del punto (3 colpi). I Minus Point non possono essere comminati per più di due volte (per un totale massimo di 2 punti detratti) per lo stesso atleta durante l'incontro. Un ulteriore richiamo comporterà la squalifica immediata dell'atleta.

Procedure di squalifica - Qualsiasi partecipante alla competizione può essere squalificato per violazione delle regole o per comportamento antisportivo.

Esistono tre tipi di squalifica:

- **Squalifica Regolamentare (SQR)**: può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (somma di Ammonizioni, anche per numero di calci nel Full Contact o gravi scorrettezze tecniche intenzionali). L'atleta squalificato in questo caso mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato ottenuto durante la gara, fino a prima della squalifica.

- **Squalifica Comportamentale (SQC)**: 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.

- **Squalifica per peso (SQP)**: è assegnata quando al momento del controllo, l'atleta risulti fuori peso rispetto alla categoria di iscrizione.

Art 3.5 I Giudici

I giudici hanno l'obbligo e la responsabilità di stabilire il vincitore di ogni incontro attenendosi scrupolosamente al regolamento. Durante il match, è fatto divieto al Giudice di comunicare con gli atleti, con gli altri giudici o con3 qualsiasi altra persona, ad eccezione dell'Arbitro. Al termine di ogni round, qualora lo ritenga necessario, il Giudice può informare l'Arbitro su eventuali situazioni che potrebbero essergli sfuggite (ad esempio, la condotta dei secondi, le corde allentate, ecc.).

In caso di utilizzo dei cartellini, per i match istituzionali e promozionali dilettanti (atleti di seconda e terza serie con protezioni, o prima serie con protezioni):

Il Giudice deve segnare il punteggio attribuito ad ogni atleta sul cartellino, avendo cura di annotare il numero di colpi validi e a segno. Ogni KD prevede un colpo aggiuntivo all'atleta che lo ha causato. Ogni Minus Point prevede la decurtazione di 3 colpi all'atleta che ha commesso la scorrettezza. Il Giudice potrà utilizzare dei clickers per tenere il conto dei colpi oppure il retro del cartellino per appuntare ogni colpo inflitto. Dovrà, in ogni caso, riportare il numero totale dei colpi per round sulla parte frontale del cartellino.

In caso di utilizzo delle score machine:
Ogni KD o minus point verrà attribuito automaticamente dal sistema in seguito alla segnalazione dell'Arbitro; i Giudici non dovranno aggiungere o detrarre colpi a nessuno degli atleti.

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.

A prescindere dalla visuale del Giudice, sul cartellino l'angolo rosso è sempre a sinistra e l'angolo blu a destra.

NB: si chiarisce che per gli incontri di carattere Promozionale con regole "Pro" (atleti di prima serie senza protezioni o con assegnazione di titoli), si rimanda a specifico regolamento in cui sono indicati i criteri di giudizio e compilazione dei cartellini.

Art 3.6 Il Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del C.d.R.. 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 coincida 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, terminato il conteggio, intenderà 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" seguito dall'ordine di "TIME" dell'Arbitro e ripristinarlo all'ordine di "TIME". 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 C.d.R.;
- Registrare i KD e le penalità comminate dall'Arbitro;
- Inserire i dati nel sistema di punteggio computerizzato e i risultati sulle pools o sul programma degli incontri tanto in formato cartaceo quanto in digitale.

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

Art. 3.7 L'Annunciatore

- Quando presente, prende posto al tavolo della Giuria ed è alle sue dirette dipendenze;
- Ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il C.d.R. 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.

È fatto divieto all'Annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal C.d.R., o dal Cronometrista nel caso dell'indicazione del numero delle riprese.

Art. 3.8 Salute e Sicurezza

- L'Arbitro, negli sport da ring, deve usare guanti monouso;
- Ad un lato del ring deve essere sempre presente del gel igienizzante ed un quantitativo consono di carta da utilizzare in caso di necessità;
- Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo.

Art. 3.9 Kick-Counter

Nel Full Contact è prevista la figura del Kick-Counter il cui compito è annotare i calci inferti da entrambi gli atleti e verificare che raggiungano il numero minimo previsto per ogni round (6); qualora ciò non avvenga, dovrà segnalarlo all'Arbitro.

Art. 4 I Verdetti

1. Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- Al termine delle riprese previste;
- Quando, superato il termine della prima ripresa (diversamente si dichiara il No Contest):
  - un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
  - in 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 l'Arbitro decreta il duplice KOB o KOH (o duplice RSCB o RSCH o RSCI).

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

2. Vittoria per Preferenza (Pareggio)

Il pareggio non è ammesso per gli incontri di attività Istituzionale. Se un Giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio di parità, deve assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. 5 del presente regolamento.

3. Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'Arbitro (RSCB) - (RSCH) - (RSCI) - (RSC-CCL)

La vittoria ha luogo nei seguenti casi:

- **RSCB**: L'Arbitro interrompe l'incontro quando valuta che uno dei due atleti si trovi in una condizione di manifesta inferiorità e non possa proseguire l'incontro, a seguito di un colpo o una combinazione di colpi inferti al corpo;
- **RSCH**: L'arbitro interrompe l'incontro se ritiene che uno dei due atleti si trovi in un evidente stato di inferiorità e non sia in grado di proseguire a causa di un colpo o una serie di colpi al capo;
- **RSCI**: L'incontro viene interrotto dall'Arbitro in caso di infortunio accidentale non causato da un colpo proibito o da un fallo dell'avversario (in questo caso si procede con l'applicazione delle Regole di Ammonizione, fino alla squalifica dell'avversario). L'interruzione avviene anche quando il medico, interpellato dall'Arbitro, valuta che il proseguimento dell'incontro sia rischioso e ne richiede la sospensione. L'Arbitro è obbligato ad attenersi a tale valutazione medica.
- **RSC-CCL**: quando un atleta ha subito il numero massimo di conteggi nel totale delle riprese previste (3 per i Senior e gli Older Junior; 2 per gli Younger Junior).

4. Vittoria per Knock-Out (KOB/KOH)

Ha luogo quando l'avversario si trova a terra ed è contato dall'Arbitro fino all'"Out". L'Arbitro potrà interrompere il conteggio e dichiarare l'"OUT"in qualsiasi momento, anche prima di arrivare al "dieci", in caso di situazioni gravi per l'incolumità dell'atleta.

5. Vittoria per Abbandono (ABB)

Ha luogo nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di proseguire a causa di una manifesta inferiorità tecnica o atletica rispetto all'avversario. Per manifestare tale volontà, deve richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

NB: L'abbandono non può essere richiesto durante un conteggio da parte dell'Arbitro.

A seguito del ritiro, l'atleta sarà sottoposto a un periodo di fermo medico, la cui durata è stabilita dal medico di gara

6. Vittoria per 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 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 (previa compilazione dell'apposito modulo da parte del medico di gara).

5. Vittoria per squalifica Regolamentare (SQR)
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 i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Qualora l'Arbitro nutra dubbi sull'esistenza o sulla gravità di un colpo proibito, ha la facoltà di consultare i Giudici e/o di richiedere l'intervento del medico per gli accertamenti necessari, limitatamente a quelli eseguibili sul ring.
In entrambi i casi, la decisione finale dell'Arbitro terrà conto della maggioranza dei giudizi espressi dai Giudici e, se del caso, delle conclusioni fornite dal medico. In assenza di una testimonianza certa e in caso di parità di giudizi, l'Arbitro, in consulto con il Commissario di Riunione, deciderà a suo insindacabile giudizio.

6. Vittoria per assenza dell'avversario (WO)
Il verdetto di Walk Over è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'Arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato al microfono e che non si sia presentato sul ring entro due minuti, che partiranno contestualmente alla terza chiamata.

7. No Contest
È pronunciato il verdetto di No Contest, nei seguenti casi:
- quando l'Arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- quando durante la prima ripresa, un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;

Art. 4.1 Situazioni Speciali

Si specificano le seguenti situazioni speciali:

- Se durante il combattimento un atleta si storce accidentalmente la caviglia e zoppica, l'Arbitro deve interrompere l'incontro e chiamare il Medico. Il Medico è chiamato a decidere se l'atleta può continuare o meno l'incontro. Qualora l'atleta non sia in grado di continuare l'incontro a causa della decisione del Medico, il vincitore sarà l'atleta non infortunato (il verdetto sarà di RSCI). Se il Medico gli consente di continuare l'incontro, ma l'atleta zoppica ancora, l'Arbitro ha il diritto di interrompere l'incontro per motivi di sicurezza e assegnare la vittoria all'avversario; in entrambi i casi il verdetto sarà di RSCI.
- Se c'è stato un calcio all'inguine e l'Arbitro lo vede chiaramente, deve interrompere l'incontro, fermare il tempo, mandare l'atleta che ha commesso il fallo all'angolo neutro e dare al suo avversario il tempo di recuperare (non più di due minuti). Prima che l'Arbitro riprenda l'incontro, deve ammonire l'atleta che ha violato le regole.
- Se c'è stato un calcio all'inguine e l'Arbitro non lo ha visto chiaramente, egli deve interrompere l'incontro, fermare il tempo, mandare l'atleta che ha calciato l'avversario all'angolo neutro e chiedere a tutti i giudici cosa hanno visto. Se confermano a maggioranza il calcio all'inguine, l'Arbitro deve dare all'atleta che ha subito il colpo non autorizzato il tempo di recuperare (non più di due minuti) e ammonire l'atleta in fallo. Se i giudici non confermano la violazione delle Regole, l'Arbitro deve dare l'ordine di riavviare il tempo e iniziare a contare l'atleta che sta simulando un atterramento, come se fosse un KD.
- Se c'è stato un calcio o pugno regolare scagliato ad un bersaglio legale e l'avversario si infortuna (gamba rotta, naso rotto, ecc.) e non può continuare l'incontro, il vincitore sarà l'atleta non infortunato (il verdetto sarà di RSCI).
- Se c'è stato un calcio o pugno non autorizzato e l'avversario subisce un infortunio e non può continuare l'incontro a causa della decisione del Medico, l'atleta che ha violato le Regole sarà squalificato e l'atleta infortunato sarà dichiarato vincitore (il verdetto sarà di SQ-R).

Colpo sferrato contemporaneamente da entrambi gli atleti:

- Nel caso in cui entrambi gli atleti mettano a segno un colpo potente simultaneamente, e uno dei due abbia già subito due knock-down, l'Arbitro deve iniziare il conteggio per entrambi contemporaneamente (anche se sono entrambi in piedi). La procedura prevede che l'Arbitro verifichi prima se l'atleta con due K.D. è in grado di continuare dopo il conteggio fino a 8, per poi proseguire il conteggio fino a 10 per l'altro atleta; se l'atleta che aveva subito il primo knock-down è pronto a riprendere l'incontro all'8, sarà dichiarato vincitore.
    - Se l'Arbitro li conta fino a 10, il vincitore sarà l'atleta che ha più punti prima del KO.
    - Ciononostante, questo vincitore sarà sospeso dalla successiva partecipazione al

torneo a causa del KO e in conformità con le regole. L'avversario in programma per il turno successivo vincerà per WO e non verrà annunciato alcun risultato a meno che non si tratti di un incontro per una medaglia.

- Se l'atleta che aveva già subito due knock down si rialza prima del suo avversario durante il conteggio, e quest'ultimo (che non aveva subito KD in precedenza) rimane a terra, l'Arbitro proseguirà il conteggio. Se l'atleta rimane a terra dopo i 10 secondi, l'incontro sarà interrotto e la vittoria verrà assegnata tenendo conto dei punti accumulati prima del KO.
- Ciononostante, il vincitore sarà sospeso dalla successiva partecipazione al torneo a causa del KO. L'avversario in programma per il turno successivo vincerà per WO, e non verrà annunciato alcun risultato, a meno che non si tratti di un incontro per una medaglia.

- Se entrambi gli atleti cadono nello stesso momento e nessuno dei due ha precedenti knock down, o ne ha solo uno, il conteggio continuerà finché uno dei due è ancora a terra.
  - Se entrambi gli atleti restano a terra per più di 10 secondi, l'incontro sarà interrotto e la decisione finale si baserà sui punti accumulati prima del KO. Tuttavia, l'atleta dichiarato vincitore in questo modo sarà sospeso dalla partecipazione al torneo successivo, in ottemperanza alle regole WAKO relative al KO. L'avversario in programma per il turno successivo vincerà per *walkover* (WO) e non verrà annunciato alcun risultato, a meno che l'incontro non fosse valido per l'assegnazione di una medaglia.
- Se un atleta sferra un pugno autorizzato (ad esempio, uno "spinning back fist") e l'avversario contemporaneamente accorcia la distanza per colpire con un pugno o un calcio e subisce un infortunio (causato dal pugno con l'avambraccio o il gomito) e non può continuare l'incontro per decisione del Medico, il vincitore sarà l'atleta non infortunato.
- Se un atleta tenta di calciare o colpire l'avversario e si infortuna a causa di un blocco, l'Arbitro deve iniziare a contarlo. Dopo aver verificato che sia in grado di continuare l'incontro, l'Arbitro dà il comando "FIGHT" se è pronto, oppure continua a contare fino a 10 se non è pronto o si rifiuta di continuare l'incontro.
- Se dopo un colpo l'atleta è completamente fuori dalle corde, l'Arbitro deve interrompere l'incontro e fermare il tempo. Se l'atleta caduto non necessita dell'aiuto del Medico, l'Arbitro aspetterà che torni e riprenderà l'incontro.
- Se a seguito di un colpo o una serie di colpi sferrati contemporaneamente, un atleta o entrambi avranno bisogno dell'aiuto del medico, l'Arbitro chiederà al cronometrista di avviare il tempo di due minuti.
  - Se un atleta non è in grado di continuare l'incontro a causa della decisione del medico in seguito a colpo consentito su bersaglio consentito, il vincitore sarà l'atleta non infortunato.
  - Se si è trattato di un colpo non consentito, l'atleta caduto sarà il vincitore per

squalifica dell'avversario.
    - Qualora entrambi non siano in grado di continuare a causa della decisione del medico il vincitore verrà scelto ai Punti.
- Se l'Arbitro rileva la violazione delle regole nello stesso momento in cui viene segnalata la fine del round o dell'incontro, deve ammonire o penalizzare l'autore dell'infrazione durante la pausa o dopo la fine dell'incontro.
- Se dopo il comando dell'Arbitro "BREAK" uno degli atleti fa un passo indietro completo e poi attacca immediatamente l'avversario, che è rimasto fermo senza alcun movimento, con una tecnica efficace che porta al knock down, l'Arbitro deve iniziare a contare l'atleta che ha subito il KD. Se non c'è stato un passo indietro completo, l'Arbitro deve penalizzare l'autore dell'infrazione in tale situazione.

Art. 4.2 Modifica delle decisioni arbitrali e del verdetto

Solo il Commissario di Riunione può modificare la decisione di un Arbitro/ Giudice, esclusivamente nel caso in cui si verifichi un "errore materiale".

C'è errore materiale nei seguenti casi:

- Il Giudice scambia erroneamente gli angoli degli atleti;
- I punti o penalità sono registrati in modo errato dal segnapunti;
- Emergono errori nel calcolo del punteggio;
- Vi è una applicazione errata e significativa del regolamento da parte dell'Arbitro;
- Si verifichino evidenti violazioni del regolamento prontamente riscontrate dal Commissario di Riunione.

È ammesso reclamo per i suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione entro 30 minuti dal termine dell'incontro. I reclami relativi a incontri di Torneo istituzionale saranno immediatamente esaminati dalla CNA.
La CNA ha obbligo di pronunciarsi, 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.
Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita qualora si riscontri la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà devoluta in beneficenza.
Nel caso in cui l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, la CNA si pronuncerà modificando il verdetto.
Qualora il reclamo venga respinto, la CNA confermerà il verdetto proclamato.

Art. 5 I Criteri di Giudizio

Nel calcolo del punteggio vigono le seguenti Direttive:

Art 5.1 Direttiva 1 - Sui Colpi

Al termine di ogni round il Giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero di colpi validi che ciascuno dei due atleti ha portato a segno. Ciascuna tecnica sarà considerata valida ai fini del punteggio, solo qualora non venga bloccata o parata.

Non sono da ritenersi validi i colpi qualora siano:

- esplicitamente proibiti dal regolamento;
- portati alle braccia o comunque non indirizzati verso uno dei bersagli consentiti dal regolamento;
- deboli e privi di tecnica.

Art. 5.2 Direttiva 2 - Sui Punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido con precisione tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio il Giudice deve segnare un colpo sul retro del cartellino o con il clicker, o con il joystick in caso di utilizzo delle score machine.
Alla fine di ogni round il Giudice deve contare il numero di colpi segnati e, se utilizza i clicker, segnarlo sulla parte frontale del cartellino.
Al termine dell'incontro deve sommare i punteggi ottenuti in ciascun round e cerchiare il nome dell'atleta che risulta vincitore.
Nell'utilizzo dei cartellini, in caso di KD, i colpi segnati con il clicker e riportati sul cartellino dovranno essere due: uno per la tecnica che ha provocato il conteggio e l'altro per premiare l'efficacia del colpo.

N.B. In caso di utilizzo delle score machine il Giudice segna soltanto il colpo della tecnica, se lo ha visto, l'altro colpo addizionale sarà assegnato automaticamente dal sistema.

Art. 5.2.1 In caso di parità al termine delle riprese

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari), in caso di torneo, 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 più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- Uso delle "note" (remarks): se la somma dei colpi portati a segno durante l'incontro è pari, così come la somma dei colpi portati a segno dai due atleti nell'ultimo round, in caso di utilizzo dei cartellini il Giudice deve avvalersi delle note sul fronte dello stesso per scegliere il vincitore. I parametri sono i seguenti:
    1. More active (più attivo/combattivo)
    2. More kicks (più calci a segno)
    3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
    4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
    5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati sul retro del cartellino)

In caso di utilizzo delle score machine, le preferenze relative al punteggio verranno prese in considerazione automaticamente dal sistema; qualora la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro sia nulla (anche nell'ultimo round), sarà chiesto al Giudice di esprimere una preferenza sulla base dei criteri sopracitati.

Art. 5.3 Direttiva 3 - Sul Comportamento

Un atleta che non rispetti i comandi impartiti dall'Arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'Ammonizione, un Richiamo, la Decurtazione di un punto o essere Squalificato (anche senza prima aver ricevuto ammonizioni o richiami).
Ad un atleta possono essere comminati al massimo 1 Richiamo ufficiale e 2 decurtazioni di un punto; il quarto intervento punitivo implica l'automatica ed immediata Squalifica.
Quando l'Arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti, ciascun Giudice deve segnarlo sul cartellino scrivendo "W" nella apposita colonna FOULS. Quando l'Arbitro decide di comminare un Minus Point ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita gestualità; il Giudice deve allora segnarlo nella apposita colonna FOULS.
In caso di utilizzo delle score machine, le ammonizioni saranno registrate tramite il sistema digitale

dal Timekeeper.

Art. 5.4 Direttiva 4 - Sulle Penalità

Ammonizioni, Richiami e Minus Point possono essere comminati seguendo questi parametri:

- Richiamo verbale
- 1° richiamo ufficiale – (si segnala al tavolo della giuria)
- 2° richiamo ufficiale – minus point (si segnala al tavolo della giuria)
- 3° richiamo ufficiale – minus point (si segnala al tavolo della giuria)
- 4° richiamo ufficiale - squalifica (si segnala al tavolo della giuria e si indica all'atleta che in seguito a questo è squalificato)

Art. 6 Atleta "a terra"

Un atleta è considerato nella condizione di "a terra" quando:

- a causa di un colpo o di una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- a causa di un colpo o di una serie di colpi, non cade al tappeto perché bloccato dalle corde e si trova accasciato sulle stesse o parzialmente fuori da esse, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
- è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato;
- a causa di un colpo o di una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa alle corde per mantenersi in piedi;
- si rifugia in difesa passiva o quando, a causa di un colpo o di una serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'Arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- quando viene contato dall'Arbitro.

Il conteggio ha lo scopo di dare un tempo di recupero ad un atleta (o ad entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'Arbitro di valutare se l'atleta contato si trovi nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi. L'Arbitro potrà interrompere il conteggio e dichiarare l'"OUT" in qualsiasi momento, anche prima di arrivare al "dieci", solo in caso di situazioni gravi per l'incolumità dell'atleta (il verdetto sarà di KOB/KOH).

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; solo allora potrà proseguire nel conteggio. L'Arbitro dovrà indicare con le dita di entrambe le mani i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio. In base alla posizione e alle condizioni dell'atleta, l'Arbitro potrà decidere la posizione del corpo più opportuna affinché l'atleta possa seguire il conteggio, eventualmente anche poggiando un ginocchio al tappeto.
Qualora l'avversario non si porti all'angolo neutro indicatogli o se ne allontani, l'Arbitro dovrà sospendere il conteggio fino a che l'atleta non avrà ottemperato al suo ordine.

Qualora l'Arbitro ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, dovrà interrompere immediatamente il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza sarà consentito esclusivamente al Medico e al personale sanitario in servizio di salire sul quadrato.

Qualora 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 proseguirà il conteggio precedentemente interrotto all'8.

Qualora entrambi gli atleti siano in condizione di subire un conteggio simultaneamente, l'Arbitro procederà immediatamente con un doppio conteggio. Se al raggiungimento del conteggio di "dieci" (10) nessuno dei due atleti sia in condizione di riprendere l'incontro, l'Arbitro ne decreterà la fine con l'assegnazione del verdetto ai punti. Diversamente, qualora al conteggio di "otto" (8) uno solo dei due atleti sia in condizione di riprendere, l'Arbitro proseguirà il conteggio fino al "dieci" per l'atleta non pronto e l'incontro si riterrà concluso per knock Out (KO) a favore dell'atleta ristabilitosi. Infine, se al conteggio di "otto" (8) entrambi gli atleti siano in condizione di riprendere la gara, l'Arbitro interromperà il conteggio e farà immediatamente riprendere l'incontro con il comando di "FIGHT".

Durante il conteggio il tempo non dovrà essere fermato; il conteggio non dovrà essere interrotto dal suono del gong. Il gong sarà fatto suonare solo se l'Arbitro, finito il conteggio, deciderà di far riprendere l'incontro con l'ordine di "FIGHT".

In tutte le categorie di età il conteggio (KD) verrà considerato 1 punto aggiuntivo oltre al punteggio della tecnica per l'atleta che lo ha procurato.

- in caso di utilizzo del sistema di punteggio elettronico, 1 punto in più per KD verrà automaticamente aggiunto al punteggio dallo stesso.
- tutti i KD comportano la medesima decurtazione di punti, non importa quali siano i motivi che lo abbiano causato: se pugno, calcio o comportamento dell'atleta.

Nel rispetto del Regolamento sanitario, l'atleta che durante l'incontro subisce 3 conteggi (KD) nelle categorie Senior e Older Junior e 2 conteggi (KD) nella categoria Younger Junior non potrà continuare il combattimento. L'incontro verrà sospeso con verdetto di RSC-CCL, se l'atleta sarà vigile e "in guardia" all'8; in caso contrario, il verdetto sarà di RSCB/H o KOB/H.

Art. 7 Interruzione del match ed intervento sanitario

Qualora un atleta riporti una ferita o si trovi a terra, anche privo di sensi, il Medico è l'unica persona che potrà valutare le circostanze. Solo l'Arbitro ed il Medico potranno essere presenti sul ring, a meno che il Medico non richieda assistenza di ulteriore personale sanitario.
Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un Medico ufficiale. Se l'atleta si trovi in stato di incoscienza o semi-incoscienza in seguito al Knock Out**,** l'Arbitro lo manterrà sdraiato a terra non permettendogli di rialzarsi e provvederà a chiamare il Medico. L'Arbitro non dovrà intervenire sull'atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o rotazione dell'atleta incosciente in posizione laterale).
Il tempo massimo previsto per gli interventi medici nel corso di un combattimento è di 2 minuti.

NB: il tempo medico parte da quando il Medico arriva sul ring o quando l'Arbitro approva qualsiasi altro intervento di aiuto medico di piccoli problemi (come perdita di lenti a contatto; si precisa che nella sostituzione delle lenti a contatto si devono utilizzare esclusivamente lenti di riserva. Non si possono riutilizzare le lente cadute a terra).

L'Arbitro deve informare giuria e giudici di segnare SC, KOB, KOH, RSCB, RSCH o ABB, sui loro cartellini dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti.

Art. 7.1 Verdetti di interruzione e Fermi Medici

TABELLA DEI VERDETTI E DEI FERMI MEDICI

Tipo di Evento	Acronimo	Periodo di Sospensione	Note e Applicazione
Ferita o Taglio	**RSCI (Referee Stops Contest - Injury)**	**Basato sulla valutazione del Medico di Gara.**	Il Medico valuta l'entità della ferita/taglio (es. sanguinamento copioso, profondità) e stabilisce un periodo di fermo necessario per la guarigione completa.
Manifesta Superiorità (per richiesta del Coach)	**SC (Sospensione Cautelare)**	**7 giorni**	Applicabile solo se l'atleta che subisce l'interruzione non ha subito più di un conteggio durante l'incontro. Sospensione minima per recupero fisico e psicologico.

Manifesta Superiorità (Atleta con più di un conteggio)	**ABB (Abbandono)**	**Basato sulla valutazione del Medico di Gara.**	In caso di ripetuti conteggi che indicano una chiara incapacità di continuare, il Medico di Gara stabilisce la sospensione adeguata, che può essere superiore ai **7** giorni.
Limite Conteggi	**RSC-CCL (Referee Stops Contest - Compulsory Count Limit)**	**Basato sulla valutazione del Medico di Gara.**	L'incontro viene interrotto al raggiungimento del limite massimo di conteggi consentiti dal regolamento. Il Medico di Gara stabilisce la sospensione adeguata.
KO al Corpo	**KOB (Knockout - Body)**	**Basato sulla valutazione del Medico di Gara.**	Sospensione medica stabilita in base alla valutazione clinica post-KO.

Colpo alla Testa/Collo	**RSC-H (Referee Stops Contest - Head)**	**Minimo 30 giorni + 15 giorni aggiuntivi**	Applicazione del Decreto Ministeriale 18/02/1982, che stabilisce un periodo di fermo di 45 giorni (30 + 15 per la ripresa degli allenamenti).
KO alla Testa/Collo	**KO-H (Knockout - Head)**	**Minimo 30 giorni + 15 giorni aggiuntivi + Ospedalizzazione**	Applicazione del Decreto Ministeriale 18/02/1982. La sospensione totale è di 45 giorni. L'atleta è soggetto a invio in ospedale per accertamenti diagnostici approfonditi a scopo cautelare e diagnostico.

Art. 7.2 Obbligatorietà dei Periodi di Fermo

I periodi di fermo medico indicati sono da intendersi come periodi minimi di sospensione obbligatoria dall'attività agonistica e da tutte le forme di allenamento con contatto. L'atleta non è autorizzato a partecipare a nessun tipo di competizione o sessione di allenamento durante tali periodi. Tale periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutti i tipi di competizione e non si potrà derogare in nessun caso.

Art. 7.3 Gestione e Protocollo Immediato (KOH/RSCH)

In caso di KOH o RSCH, l'atleta deve essere immediatamente esaminato dal medico 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 indicato nel referto del certificato di "Fermo Medico" redatto dal Medico di Gara con il supporto del C.d.R, stilato in base alle norme del Regolamento Sanitario in uso.

Art 7.4 Periodi di Sospensione in base alla Frequenza

- **Recidiva a Breve Termine:** qualora l'atleta subisca la situazione di KOH o RSCH nell'arco di tre mesi, egli non dovrà prendere parte agli allenamenti né alle competizioni per un periodo non inferiore ai tre mesi calcolati a partire dalla data del secondo evento.
- **Recidiva Annuale:** qualora l'atleta subisca un KOH o qualora l'Arbitro decreti l'RSCH tre volte in dodici mesi, l'atleta dovrà essere fermato dalle competizioni e dagli allenamenti per un intero anno.

Art. 7.5 Valutazione Medica (Estensione del Fermo)

In tutti i casi in cui il fermo medico è stabilito "In base alla valutazione del Medico di Gara," egli deve provvedere a documentare in modo chiaro e formale la motivazione clinica e la durata precisa della sospensione imposta all'atleta. Il periodo di fermo può essere esteso dal medico di servizio qualora lo ritenga opportuno. Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta.

Art 7.6 Certificato di Reintegro (Dopo Sospensione)

Al termine del periodo di fermo medico imposto a seguito di traumi, l'atleta deve effettuare gli esami diagnostici e strumentali prescritti dal Medico di Gara; solo dopo che tali esami avranno dato esito positivo (nei limiti di norma), la Commissione Medica Federale potrà autorizzare l'atleta a riprendere le competizioni.

Qualora l'atleta o un suo rappresentante rifiuti di attenersi alle indicazioni del medico, quest'ultimo è tenuto a segnalare il rifiuto e l'accaduto al C.d.R. o a un rappresentante ufficiale della FEDERKOMBAT e riportarlo sul referto di "Fermo Medico"; le conseguenti responsabilità ricadono sull'atleta e sulla sua squadra. Nonostante il rifiuto, il periodo di inattività e il verdetto rimangono validi.

L'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i rispettivi Presidenti sono disciplinarmente responsabili della stretta osservanza di tali norme. I Comitati o i Presidenti Regionali hanno il compito di esercitare un'adeguata vigilanza in merito.

Art. 8 Abbigliamento e protezioni per gli atleti

Tutte le protezioni indossate dagli atleti nel corso delle gare devono essere di marche e modelli convenzionati con la FEDERKOMBAT (vedi www.FEDERKOMBAT.it per le specifiche)

Art. 8.1 Full Contact: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per la disciplina Full Contact, identica per le categorie Junior e Senior, è la seguente:

1. **UOMINI:** Torso nudo e pantaloni lunghi fino al collo del piede, privi di tasche;
2. **DONNE:** Top sportivo e pantaloni lunghi fino al collo del piede, privi di tasche.

NB: È severamente vietato rovesciare qualsiasi parte della divisa per nascondere segni non ammessi o tracce di sangue e sporco (riguardo ai pantaloni e al top per le donne).

Protezioni Obbligatorie:

- Caschetto;
- Paradenti:
- Guantoni da 10 once (salvo diverse indicazioni);
- Parainguine;
- Paratibie e scarpetta parapiede;
- Paraseno (per le donne).

È vietato l'uso di paratibia a calza e quelli utilizzati nelle discipline K1, Low Kick e Muay Thai.

Art 8.2 Low Kick: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per la disciplina Low Kick,identica per le categorie Junior e Senior, è la seguente:

1. **UOMINI:** Torso nudo e pantaloncini;
2. **DONNE:** Top sportivo e pantaloncini.

Requisiti dei Pantaloncini:

- Devono coprire minimo metà coscia e massimo tre quarti di essa;
- Le ginocchia devono essere chiaramente visibili;
- Devono avere un elastico in vita di larghezza compresa tra 8 e 10 cm (non sono ammesse chiusure con velcro, zip, bottoni o altro);
- Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport, né elementi che richiamino altre discipline sportive.

Protezioni Obbligatorie:

- Caschetto;
- Paradenti;
- Guantoni da 10 once (salvo diverse disposizioni);
- Parainguine;
- Paratibie (specifico per la disciplina);
- Paraseno (per le donne).

È vietato l'uso di scarpetta parapiedi e paratibia a calza.

Art. 8.3 K1 Style: divisa e protezioni obbligatorie

La divisa per la disciplina K1 Style, identica per le categorie Junior e Senior, è la seguente:

1. **UOMINI:** Torso nudo e pantaloncini;
2. **DONNE:** Top sportivo e pantaloncini.

Requisiti dei Pantaloncini:

- Devono coprire minimo metà coscia e massimo tre quarti di essa;
- Le ginocchia devono essere chiaramente visibili;

- Devono avere un elastico in vita di larghezza compresa tra 8 e 10 cm (non sono ammesse chiusure con velcro, zip, bottoni o altro);
- Non sono ammessi pantaloncini con tasche, nomi, scritte o loghi di altri sport, né elementi che richiamino altre discipline sportive (non sono ammesse chiusure con velcro, zip o bottoni).

Protezioni Obbligatorie:

- Caschetto;
- Paradenti;
- Guantoni da 10 once (salvo diverse indicazioni);
- Parainguine;
- Paratibie (specifico per la disciplina);
- Paraseno (per le donne);

È vietato l'uso di scarpetta parapiedi e paratibia a calza.

Art. 8.4 Il Bendaggio

Gli atleti di tutte le discipline a contatto pieno sono obbligati a provvedere al bendaggio delle 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 devono 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. La corretta applicazione del bendaggio dovrà essere verificata dai Giudici 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 indossati. In questo caso il C.d.R. o una persona da lui delegata, dovrà procedere al controllo dei bendaggi negli spogliatoi prima che gli atleti indossino i guantoni.

Nelle discipline Low Kick e K1 Style sono ammessi i bendaggi ai piedi costituiti da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 5. In questo caso risulta obbligatorio l'utilizzo di una cavigliera elastica che copra il bendaggio. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

Art. 8.5 Il Paradenti

Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o entrambe (superiore e inferiore). È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico dietro presentazione di una certificazione da parte del medico dentista che ha applicato l'apparecchio, in cui si evinca che tale utilizzo non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica (modulo da stampare dal sito www.federkombat.it - sezione modulistica). Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. Chi presenta apparecchio ortodontico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio" e fornire relativa certificazione del medico dentista.

L'uso del paradenti è obbligatorio in tutte le discipline da combattimento, indipendentemente dal livello degli atleti. È ammesso l'uso di paradenti di colore rosso.

Art. 8.6 Il Paraseno

Il paraseno è obbligatorio per tutte le donne ed in tutte le discipline: Full Contact, Low Kick e K1 Style. Il paraseno deve essere di 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 un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top.

Art. 8.7 Il Parainguine

Il parainguine è obbligatorio per tutti gli atleti, di sesso maschile e femminile. È 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 trauma. Gli atleti devono indossare il parainguine sotto ai pantaloni.

Art 8.8 Protezioni per i piedi (nel Full Contact)

Nel Full Contact, i parapiedi devono essere realizzati in una gomma sintetica speciale, compatta e morbida, rivestita in pelle o altro materiale sintetico. Tali protezioni devono coprire in un unico pezzo la parte superiore, laterale e mediale del piede, il malleolo, le dita e la caviglia, lasciando scoperta unicamente la pianta del piede. Il fissaggio deve avvenire tramite velcro.

Art 8.9 I 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 in uso nelle competizioni di carattere Istituzionale e "Promozionale - Dilettanti" dovranno avere chiusura in velcro; non sono ammessi guantoni stile "Pro", con chiusura con lacci. 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 ordinarne la sostituzione nel caso in cui risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Art 8.10 Il Caschetto

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 parazigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro). I capelli devono essere ben fati con appositi elastici in modo che non fuoriescano dal caschetto.
È ammesso competere con la barba, che 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 continue interruzioni dello stesso per sistemarsi. L'eventuale coda/treccia deve essere inserita all'interno del caschetto.

Art. 9 I Round nell'Attività Istituzionale

- Gli atleti Junior e Senior, di seconda e terza serie si affrontano sulla distanza delle due riprese da due minuti;
- Gli atleti di prima serie si affrontano sulla distanza delle tre riprese da due minuti.

L'intervallo tra i round è sempre di un minuto.
Differenti indicazioni possono essere contenute nella Guida Federale, in deroga a quanto sopra citato.

Art 10 Incontri Vietati

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso;
- atleti di prima serie con atleti di terza serie;
- atleti di prima serie contro atleti di seconda serie o atleti di seconda serie contro atleti di terza serie (se non autorizzate dal Coordinatore di Settore e/o Commissione PRO);
- atleti Junior con atleti Senior; ad eccezione dell'atleta Junior che, dopo aver compiuto i 18 anni, potrà combattere con un atleta Senio;
- 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.

Art. 11 I secondi

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) il quale può farsi coadiuvare da un aiutante. Possono esercitare le funzioni di secondi coloro che risultano in possesso di apposito Tesserino da Coach rilasciato dalla Federazione a seguito di frequentazione del corso specifico.

- Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante;
- Il secondo e l'aiutante devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati (tuta sportiva);
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine di "fuori i secondi" da parte dell'Arbitro, 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 C.d.R.;
- Durante l'incontro spetta solo all'Arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami;
- Durante lo svolgimento delle riprese, il C.d.R. 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;
- richiamare l’attenzione dell’Arbitro e dichiarare di voler ritirare il proprio atleta.

In specie è obbligo dei secondi:

- assistere l’atleta negli spogliatoi;
- accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell’incontro, riaccompagnarlo 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 l’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 di servizio, 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 può portare nell'area di combattimento: asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica da utilizzare solo per bere e per il lavaggio della bocca. Nessun altro tipo di bottiglia d'acqua è consentita nell'area di combattimento per l'uso da parte degli atleti o dei coach (la bottiglia di vetro è vietata);
- Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, intorno alla vita.

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, dopo due ammonizioni verbali, ha facoltà di squalificare il coach che non si attiene alle regole sopra elencate. A seguito di grave comportamento l’Arbitro, previa consultazione con il Responsabile del Ring (o con il C.d.R.), può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.
Non è consentito combattere senza un coach. Qualora i coach vengano allontanati dall'Arbitro, dovranno essere sostituiti entro due minuti, pena squalifica dell’atleta.
L’Arbitro può, altresì, pronunciare la squalifica dell’atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Art. 12 Categorie e Procedure di Peso

Per quanto riguarda le categorie di peso si fa riferimento alla tabella consultabile al seguente link: https://www.federkombat-eventi.it/assets/media/documents/Tavola%20Classi%20CategoriePeso%20FederKombat%202024-25_13.04.25.pdf

Art. 12.1 Categorie Maschili (Juniors e Seniors)

• MINIMOSCA (Light bantam)	-51 kg
• MOSCA (Bantam weight)	-54 kg
• PIUMA (Feather weight)	-57 kg
• LEGGERI (Light weight)	-60 kg
• WELTER JUNIOR (Light welter-weight)	-63.5 kg
• WELTER (Welter weight)	-67 kg
• MEDIO LEGGERI (Light middle-weight)	-71 kg
• MEDI (Middle weight)	-75 kg
• MEDIO MASSIMI (Light heavy weight)	-81 kg
• MASSIMI LEGGERI (Cruiser weight)	-86 kg
• MASSIMI (Heavy weight)	-91 kg
• SUPER MASSIMI (Super heavy weight)	+91 kg

Art 12.2 Categorie Femminili (Juniors e Seniors)

• MOSCA (Bantam weight)	- 48 kg
• PIUMA (Feather weight)	- 52 kg
• LEGGERI (Light weight)	- 56 kg
• MEDI (Middle weight)	- 60 kg
• MEDIO MASSIMI (Light heavy weight)	- 65 kg
• MASSIMI (Heavy weight)	- 70 kg
• SUPER MASSIMI (Super heavy)	+70 kg

Art 12.3 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 C.d.R. (la visita medica potrà essere sempre svolta precedentemente alle operazioni di peso);
- Il C.d.R. ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo renda necessario;
- I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso;
- Il peso dovrà essere effettuato non prima di 8 ore dall'inizio della manifestazione a meno di disposizioni differenti decise dalla Commissione Gare;
- Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo. Tuttavia, egli deve pesarsi tutti i giorni in cui è prevista una gara, negli orari stabiliti;
- 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 sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato;
- Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica di idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione esegue controlli pre-gara verificando l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti.

Atlete donne

- Le atlete devono disporre di tutti i certificati medici previsti per l'iscrizione alle competizioni (test di gravidanza incluso) 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.
-

Art. 13 Organizzazione e 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 C.d.R. per garantire 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 ring (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;
- score machine, gong e/o cronometri;
- protezioni convenzionate per gli incontri in numero adeguato;
- guanti monouso per gli arbitri;
- assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Sanitario.

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

Art. 14 Tocco dei guanti

Prima dell’inizio dell’incontro e dopo il verdetto gli atleti, su invito dell’Arbitro, sono tenuti a stringersi la mano o a procedere al tocco dei guanti quando indossati per dimostrare il loro spirito sportivo e la benevola rivalità.

Art. 15 Doping

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

CAPITOLO 2 – Regole del Full Contact

Art. 1 Definizione del Full Contact

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.

L'incontro si svolge in un ring.

Art. 2 Bersagli Consentiti

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

- TESTA: parte frontale, laterale;
- TRONCO: parte frontale e laterale;
- PIEDE: altezza del malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 2.1 Tecniche e Comportamenti Vietati

È vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, le gambe, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Colpire al di sotto della cintura.
- Eseguire tecniche di Back Fist o Spinning Backfist.
- 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, vaselina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'Arbitro deve interrompere il combattimento e dare all'atleta un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda. La

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

Art 2.2 Tecniche Consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Ai fini del punteggio, non saranno considerate le tecniche bloccate, né quelle che si limitano a toccare, spingere o sfiorare l'avversario.

Art 2.2.1 Tecniche di mani

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)

Art. 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) tronco e viso
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare anche con la tibia)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia
- È consentito colpire con la tibia

Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento

Sono ammesse le tecniche di spazzata, sia interne che esterne, finalizzate a sbilanciare l'avversario. Tali tecniche possono essere seguite da colpi di pugno o di gamba, oppure essere volte unicamente a far cadere l'avversario al tappeto.

Durante tutto il combattimento è richiesto un uso equilibrato delle tecniche di mano e di gamba. Affinché le tecniche di gamba siano considerate valide, devono essere eseguite con l'evidente intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3 Numero di calci per round

Ogni atleta è obbligato ad eseguire un minimo di SEI tecniche di calcio a ripresa. Egli deve mostrare chiaramente la sua intenzione di colpire l'avversario con il calcio. Dopo il primo round il kick counter deve informare l'arbitro sulle tecniche di gamba eseguite dall'atleta, a sua volta l'arbitro informerà l'atleta che ha eseguito meno calci di quelli previsti. L'atleta ha la possibilità di recuperare le tecniche di calcio mancanti nel round successivo.

Se l'atleta non recupera i calci non eseguiti nel primo round verrà sanzionato con un Minus Point.

Se un atleta esegue le sei tecniche di gamba previste nel primo round, ma non nel secondo, l'arbitro lo deve solo informare, dandogli la possibilità di recuperare nel terzo round. Se le tecniche non vengono recuperate sarà sanzionato con un minus point.

Se l'atleta esegue sei tecniche di calcio nel primo e nel secondo round ecc., ma non nell'ultimo round dell'incontro, non avendo possibilità di recuperare, verrà sanzionato con un minus point dall'arbitro centrale. Per questo tipo di violazione del regolamento l'arbitro centrale può comminare un massimo di due minus point.

I minus points per i calci vanno separati da quelli attribuiti per altre violazioni del regolamento, ma se l'atleta incorre in un terzo minus point verrà automaticamente squalificato.

Ogni atleta ha l'obbligo di eseguire un minimo di sei tecniche di calcio a ripresa per round. L'intenzione di colpire l'avversario con il calcio deve essere chiara.

Dopo il primo round, il "kick counter" informa l'Arbitro sul numero di calci eseguiti da ciascun atleta. L'Arbitro, a sua volta, avvisa l'atleta che non ha raggiunto il minimo di sei tecniche, concedendogli la possibilità di recuperare i calci mancanti nel round successivo.

Sistema di Penalità (Minus Point):

1. **Mancato Recupero Calci (Primo Round):** se l'atleta non recupera i calci non eseguiti nel primo round durante il round successivo, viene sanzionato con un minus point.
2. **Mancanza Calci (Round Intermedi):** Se un atleta raggiunge il minimo nel primo round ma non nel secondo (o in un round intermedio), l'Arbitro deve solo avvisarlo, dandogli la possibilità di recuperare nel round successivo. la mancata esecuzione delle tecniche di recupero comporta un minus point.
3. **Mancanza Calci (Ultimo Round):** se l'atleta esegue regolarmente i sei calci nei round precedenti ma non nell'ultimo round dell'incontro, non avendo possibilità di recupero, l'Arbitro gli commina direttamente un minus point.

Limitazioni e Squalifica:

- L'Arbitro può comminare un massimo di due Minus Point per questo tipo di violazione del regolamento (mancanza di calci).
- I minus point attribuiti per i calci devono essere registrati separatamente da quelli comminati per altre infrazioni.

- Il raggiungimento di un terzo minus point totale (ottenuto per qualsiasi violazione del regolamento) comporta l'automatica squalifica dell'atleta.

CAPITOLO 3 – Regole della Low Kick

Art. 1 Definizione della Low Kick

La Low Kick è una specialità della Kickboxing, in cui, a differenza del Full Contact, è permesso colpire le gambe dell'avversario con calci circolari. L'obiettivo dell'atleta è sferrare colpi potenti e decisi. I pugni e i calci devono raggiungere i bersagli consentiti con precisione, velocità e determinazione.
Gli incontri si svolgono su un ring.

Art. 2 Bersagli Consentiti

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

- TESTA: parte frontale, laterale;
- TRONCO: parte frontale, laterale;
- GAMBE: parte frontale, laterale e posteriore della coscia, solo con tecniche di calcio circolare
- PIEDI: altezza del malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati

È 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, colpire le articolazioni della gamba.
- 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 le gambe dell'avversario con tecniche di calcio frontale.
- Eseguire tecniche di Back Fist o Spinning Backfist.
- 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.

- Continuare a colpire dopo il comando "STOP" o "BREAK" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio, vaselina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'Arbitro deve interrompere il combattimento e dare all'atleta un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda.

Art 2.2 Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Ai fini del punteggio, non saranno considerate le tecniche bloccate, né quelle che si limitano a toccare, spingere o sfiorare l'avversario.

Art 2.2.1 Tecniche di mano

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico).

Art 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) solo su tronco e viso
- Side kick (calcio laterale) solo su tronco e viso
- Roundhouse kick (calcio circolare anche con la tibia)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata all'altezza della caviglia.

Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento

Sono ammesse le tecniche di spazzata, sia interne che esterne, finalizzate a sbilanciare l'avversario. Tali tecniche possono essere seguite da colpi di pugno o di gamba, oppure essere volte unicamente a far cadere l'avversario al tappeto.

Durante tutto il combattimento è richiesto un uso equilibrato delle tecniche di mano e di gamba. Affinché le tecniche di gamba siano considerate valide, devono essere eseguite con l'evidente intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3 Numero di calci per round

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

CAPITOLO 4 – Regole del K1 Style

Art. 1 Definizione del K1 Style

Il K1 Style è una disciplina della Kickboxing in cui l'obiettivo è sconfiggere l'avversario usando tecniche consentite portate con piena potenza e forza. I colpi devono essere portati sulle aree bersaglio legali con concentrazione, velocità e determinazione, creando un contatto solido. I colpi sono permessi alla parte frontale e laterale della testa e alla parte frontale e laterale del busto (torso). I colpi (calci e ginocchiate) sono permessi anche sulla gamba dell'avversario (qualsiasi parte, incluse le articolazioni). È anche permesso afferrare il collo e le spalle dell'avversario con una o entrambe le mani al fine di attaccarlo con la ginocchiata.

Il K1 Style è una disciplina della Kickboxing in cui lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni, i calci e le ginocchiate devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.
Tale disciplina è caratterizzata dall'utilizzo della tecnica del "clinch" che è permessa, ma è limitata solo alla sola sua fase attiva. È possibile, infatti, afferrare il collo e le spalle dell'avversario con entrambe le mani al fine di attaccarlo esclusivamente con una tecnica di ginocchio. La tecnica di ginocchio va portata immediatamente dopo la presa.
È inoltre vietato:

1. Eseguire 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;

Per i giudici, le tecniche di pugno, al pari di quelle di ginocchio, di calcio o di qualsiasi altra tecnica prevista, hanno tutte il medesimo valore purché colpiscano un bersaglio valido.

Art. 2 Bersagli Consentiti

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

- TESTA: parte frontale, laterale;
- TRONCO: parte frontale, laterale;
- GAMBE: tutte le parti, incluse le articolazioni;
- PIEDI: altezza del malleolo (zona caviglia) per la spazzata.

Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati

È vietato:

- 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 e con le dita.
- 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.
- Continuare a colpire dopo il comando "STOP" o "BREAK" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio frontale.
- Cospargersi di olio, vaselina e/o altre sostanze, faccia e corpo.
- Afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo

Se un atleta sputa volontariamente il paradenti, l'Arbitro deve interrompere il combattimento e dare all'atleta un richiamo ufficiale la prima volta, e un Minus Point la seconda**.**

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

Art 2.2 Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Ai fini del punteggio, non saranno considerate le tecniche bloccate, né quelle che si limitano a toccare, spingere o sfiorare l'avversario.

Art. 2.2.1 Tecniche di mani

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)
- Back fist e Spinning Back Fist
- Clinch a due mani

Art 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale) tronco e viso;
- Side kick (calcio laterale) tronco e viso;
- Roundhouse kick (calcio circolare);
- Heel kick (calcio di tallone);
- Crescent kick (calcio ascendente);
- Axe kick (calcio ad ascia);
- Jump kick (calci saltati);
- È consentito colpire con la tibia;
- Le ginocchiate, anche saltate, possono essere usate per attaccare ogni parte del corpo, esclusa la schiena;
- Durante il clinch è possibile attaccare l'avversario con una sola tecnica di ginocchio;
- È possibile usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia;
- Non è consentito afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo.

Art 2.2.3 Tecniche di atterramento

Un atleta di K-1 non è autorizzato a proiettare a terra l'avversario utilizzando il tronco, le anche, le caviglie, i piedi o le gambe.

Tutte le tecniche di pugno e di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza, dimostrando determinazione nell'esecuzione.

Sono consentite tecniche di spazzata, sia interne che esterne, al fine di sbilanciare l'avversario. Tali tecniche possono essere seguite da ulteriori tecniche di pugno o gamba. Queste combinazioni mirano specificamente a destabilizzare l'avversario e provocarne la caduta al tappeto.

Art. 3 Numero di calci per round

Non è applicata la regola dei calci minimi per round.