

Ed. 2025-26

Regolamento Settore Kicboxing



Sport da Tatami

- Point Fighting
- Light Contact
- Kick Light
- Forme Musicali

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA

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

Indice

Sommario

Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT	4
Art. 1. Regole Sport da Tatami.....	4
Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti	4
Art. 3. Atleti.....	5
Art. 4. Età	6
Art. 5. Categorie di peso/ Point Fighting/ Light / Kick Light.....	7
Art. 6. Forme Musicali (Musical Forms)	7
Art. 7. Il Commissario di Riunione	8
Art. 8. Il Coach.....	10
Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.....	11
- Caschetto protettivo.....	11
- Guantoni.....	12
- Bendaggio.....	12
- Calzari o Parapiedi.....	13
- Paradenti	13
- Paraseno	13
- Protezione inguine.....	13
- Paratibia.....	14
- Gomitiere.....	14
Divisa	14
Art. 10. Gare e tempi di gara	15
Art. 11. Campionati Internazionali	16
Art. 12. Calendario gare.....	16
Art. 13. Procedure per il peso.....	16
Art. 14. Ufficiali di gara: compiti, decisioni e modifica delle decisioni.....	17
Sanzioni.....	18
Ammonizioni/warning	18
Uscita	18
Modifica decisione arbitrale	19
Art. 15. Conteggio (KD).....	20
Casistica e Verdetti (Light Contact/Kick Light/Point Fighting).....	20
Procedura dopo Infortunio, RSC, RSCB, RSC-H.....	22
Tempo Medico	23

Art. 16. Verdetti	23
Punti (P)	23
2. Arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)	23
3 - Numero Massimo di conteggi (RSC- CCL)	24
4. Arresto dell'incontro da parte dell'arbitro per Ferita (RSC-I)	24
5 - Abbandono (ABB)	24
6 - Sospensione cautelare (SC)	24
7. Squalifica (SQ)	24
8. Walk Over (WO)	25
RIEPILOGO VERDETTI TATAMI	25
Art. 17. Proteste	26
Art. 18. Proteste irregolari	26
Art. 19. Video prova	26
Art. 20. Doping	26
Art. 21. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami	27
Art. 22. L'Organizzazione e gli Impianti	27

Regole Generali Sport Tatami FEDERKOMBAT

Art. 1. Regole Sport da Tatami

Premessa

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

Anno Sportivo

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

Tipi di Gare

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

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

Partecipazione

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

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

Alle gare del calendario federale possono partecipare solo atleti tesserati FEDERKOMBAT.

I risultati e le classifiche finali realizzate con atti disonorevoli segnalati dalle Commissioni preposte saranno oggetto di segnalazione agli Organi di Giustizia competenti.

Modifica delle Regole e del Regolamento

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

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

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

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

Art. 2. Etica, Salute e Sicurezza degli Atleti

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

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

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato secondo le norme stabilite dal Regolamento Sanitario **dal centro di Medicina;**
- 3) **Verifica peso** prima delle competizioni;
- 4) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
- 5) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

Parametri di pertinenza della Normativa Federale come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni			
Specialità	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Point Fighting, Light Contact Kick Light Forme Musicali Aerokickboxing	10/Max 55	35	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo, -Spirografia

Art. 3. Atleti

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FEDERKOMBAT a mettersi a

disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

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

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

Art. 4. Età

Per le categorie di Musical Forms (forme Musicali) vale quanto riportato all' Art. 6

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

l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Tatami** (discipline PF-LC-KL) è calcolata in base al giorno di nascita: l'atleta deve avere 10 anni compiuti e può competere fino al compimento dei 13 anni.

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

l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Tatami** (discipline PF-LC-KL) è calcolata in base all'anno di nascita; l'atleta deve avere 13 anni e può competere fino al compimento dei 16 anni.

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

l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Tatami** (discipline PF-LC-KL) è calcolata in base all'anno di nascita; l'atleta deve avere 16 anni e può competere fino al compimento dei 19 anni.

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

l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Tatami** (discipline PF-LC-KL) è calcolata in base all'anno di nascita; l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al compimento dei 40 anni.

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

l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Tatami** (discipline PF-LC-KL) è calcolata in base all'anno di nascita; l'atleta deve avere 40 anni e che può competere fino al compimento dei 55 anni.

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

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

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

È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria.
 Gli Young e Old Cadet possono competere solo nelle loro categorie di età.
 Gli Junior possono competere nelle categorie Senior solo dopo il compimento del 18esimo anno di età.

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

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

[Tavola Classi CategoriePeso FederKombat 2024-25 13.04.25.pdf](#)

- **Specifiche**

In tutte le gare istituzionali, solo per le cinture GAV è possibile combattere in due categorie di peso, la propria e quella superiore.

In caso di passaggio alla categoria di peso superiore, per le categorie over è possibile competere solo con atleti con una differenza di peso non superiore ai 10 Kg.

Art. 6. Forme Musicali (Musical Forms)

FORME A MANI NUDE (~~STILI HARD/STILI SOFT~~) STILI MUSICAL - CREATIVE

Categorie:

- **Dagli 8** ai 9 anni (M/F)
- Dai 10 ai 12 anni(M/F)
- Dai 13 ai 15 anni(M/F)
- Dai 16 ai 18 anni(M/F)
- Dai 19 ai 55 anni (M/F)

FORME CON ARMI (WEAPONS)

- **Dagli 8** ai 9 anni (M/F)
- Dai 10 ai 12 anni(M/F)
- Dai 13 ai 15 anni(M/F)
- Dai 16 ai 18 anni(M/F)
- Dai 19 ai 55 anni (M/F)

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

Art. 7. Il Commissario di Riunione

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

Il Commissario di Riunione è designato dalla Commissione Nazionale Arbitri **in accordo con il Referente Regionale Convocazioni.**

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

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

Per ogni competizione istituzionale o promozionale, la CNA nominerà il Commissario di Riunione.

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

Deve pertanto:

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- procedere al controllo della bascula (o della bilancia), dell'area di gara e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali);
- organizzare la distribuzione dei giudici e arbitri nei vari tatami in base alle loro competenze, nel rispetto delle regole di neutralità, accertandosi che dispongano della divisa regolamentare.
- può cambiare una decisione arbitrale solamente in caso di un **"errore materiale"** (Esempio: scorretta sommatoria di punti e ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara);
- controllare che vi sia la presenza del personale medico e il servizio sanitario come da Regolamento Sanitario per tutta la durata della manifestazione;
- controllare la tenuta dei documenti sanitari;
- accertare che sia garantito un servizio di sicurezza adeguato alle norme vigenti;
- **controllare la posizione federale degli atleti (se le iscrizioni non sono avvenute tramite la Piattaforma Gare);**

- Accertarsi che gli assistenti e i tecnici siano in possesso del Tesserino Coach (l'atleta e il tecnico che non risultasse in regola o che non sia in grado di farsi identificare, è escluso dalle gare);
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale (anche nel caso in cui le operazioni di peso venissero svolte il giorno prima della competizione; il delegato sarà responsabile dei succitati controlli, comprese le certificazioni mediche).

In specie è compito del Commissario di Riunione:

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

Art. 8. Il Coach

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se un coach nota un errore materiale dell'arbitro centrale (**un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati, ecc.**) può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale. Questa procedura può essere utilizzata **al massimo per 2 (DUE) volte** in un combattimento; **il Coach non può commentare né contestare l'assegnazione dei punti o l'operato degli arbitri/giudici, deve mantenere sempre un comportamento pacato e sportivo.**

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

Se il coach si lamenta o commenta le decisioni dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito.

L'arbitro centrale, dopo due richiami, può squalificare dal combattimento il coach che non segue le sue disposizioni, con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di Area.

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

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono allontanati all'arbitro, devono essere sostituiti entro due minuti da un altro coach munito di Tesserino, pena squalifica dell'atleta.

Art. 9. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.

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

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

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

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

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

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara di marchi convenzionati con la FEDERKOMBAT, già indossate. **I marchi convenzionate saranno indicate dalla Federazione attraverso apposite Circolari esplicative pubblicate su sito federale.**

- Caschetto protettivo

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

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

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

- **Guantoni**

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

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

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

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

- **Bendaggio.**

- **Mani.**

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

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

- **Piedi.**

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

- **Calzari o Parapiedi**

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

- **Paradenti**

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

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

- **Paraseno**

Le atlete appartenenti alle classi Cadetti 13/15 anni, Junior 16/18 anni, Senior 19/40 anni e Master 40/55 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. È consigliabile l'uso del paraseno anche per la classe Cadetti 10/12 anni con sviluppo fisiologico compatibile. La protezione dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

- **Protezione inguine**

Per tutte le Classi di età e le Categorie di Peso maschili e femminili è **obbligatorio** presentarsi al combattimento, indossando sotto i pantaloni, una conchiglia o parainguine di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali.

- **Paratibia**

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

È fatto divieto fissare le protezioni con tape di qualunque materiale (non necessario se le protezioni sono integre).

- **Gomitiera**

Le gomitiere sono obbligatorie SOLO per tutte le categorie di Point Fighting.

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

- **Occhiali/lenti a contatto:**

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

Divisa

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

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

- **Point Fighting** - L'uniforme per gli atleti di Point Fighting è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede** senza tasche e da una **casacca con collo a V** (sono vietate le T-Shirt durante gli incontri). È consentito portare in vita una cintura attestante il livello tecnico dell'atleta. La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.

- **Light Contact** - L'uniforme per gli atleti di Light Contact è composta da **pantaloni lunghi sino al collo del piede** senza tasche e da una **T-Shirt** (non è consentita casacca con collo a V). La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.

È consentito portare in vita una cintura attestante il livello tecnico dell'atleta.

- **Kick Light** - L'uniforme per gli atleti di Kick - Light è composta da **pantaloncini corti**. Devono coprire minimo mezza coscia e massimo tre quarti di essa. Le ginocchia devono essere ben visibili. Devono avere un elastico in vita largo 8/10 cm. **Non sono ammessi pantaloncini con tasche, velcro, nomi, scritte o loghi di altri sport o caratteristici di altri sport.** L'uniforme è altresì composta **da una maglietta smanicata.** **Non è ammessa la canotta.** La maglietta smanicata dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Non è consentito indossare la cintura che attesti il livello tecnico.

- **Forme Musicali** - Per le esibizioni di Forme musicali l'atleta dovrà indossare il **Kimono**. La divisa dovrà essere pulita e decorosa. Negli stili **Musical e Creative** i concorrenti devono essere a piedi nudi, **mentre negli stili Soft devono indossare le scarpe sportive**. Gli atleti maschi **non** possono esibirsi a torso nudo nelle loro prestazioni (**tranne in caso di Grandchampion o nelle esibizioni**). **Possono essere usati polsini e cavigliere in tessuto che non contengano plastica o materiali duri**.

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

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

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte, avrà **due minuti (120 secondi)** di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta sarà in regola, riceverà un richiamo ufficiale; in caso contrario verrà squalificato.

Art. 10. Gare e tempi di gara

Le competizioni ufficiali Federali sono riportate nella Guida Federale emanata ogni anno dal Consiglio Federale che specifica anche le norme di partecipazione ed il numero di gare.

Tempi di gara nelle discipline Tatami

-Young Cadet.

La durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,30) con 1 minuto di pausa che può variare in base alle esigenze dell'evento.

-Old Cadet.

La durata del combattimento nella categoria Old Cadet può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dell'evento.

-Juniors e Senior.

La durata del combattimento nella categoria senior può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dell'evento.

- Master (Veterani).

La durata del combattimento nella categoria Veterani - Master class può essere di 2 round da 2 minuti (2x2) con 1 minuto di pausa tra i round, che può variare in base alle esigenze dell'evento.

Eventuali variazioni nelle tempistiche di gara saranno contenute nella Guida Federale e nelle rispettive Circolari di Gara. È comunque facoltà del Commissario di Riunione variare le tempistiche, anche durante lo svolgimento della competizione.

Art. 11. Campionati Internazionali

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

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

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

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

Art. 12. Calendario gare

La comunicazione delle date e delle sedi di svolgimento di eventi, tornei, manifestazioni, stage, raduni e tutte le attività che coinvolgono gli associati FEDERKOMBAT sarà pubblicizzata sul sito FEDERKOMBAT - **nella sezione Calendario della Piattaforma Gare e sezione Eventi.**

Art. 13. Procedure per il peso

Durante la fase di svolgimento delle procedure di peso sarà presente almeno un delegato FEDERKOMBAT. Il rappresentante dell'associazione può essere presente al controllo, ma solo quando la sua squadra svolge il proprio peso. Essi non sono autorizzati ad assistere al peso delle altre squadre. Il rappresentante dell'associazione non può essere in contatto fisico con colui che effettua il peso e deve stare lontano dalla bilancia almeno 1 metro. **Al momento del peso ogni atleta deve avere con sé:**

- **Tessera Federale valida per la stagione sportiva in corso**
- **Certificato Medico Sportivo in Originale che lo autorizzi a svolgere attività agonistica per la stagione in corso. Deve contenere **la dicitura: kickboxing contatto leggero****
- **Documento d'identità valido da esibire. **(non sono ammesse foto di documenti, cartacee o su cellulare. Il documento di identità esibito sull'App IO, invece, avrà lo stesso valore del documento in originale).****

Le operazioni di peso si svolgeranno secondo gli orari stabiliti dalla Circolare di Gara. Pesare al di fuori del tempo stabilito non sarà consentito a nessuna società, salvo che una giusta causa abbia causato ritardo alla squadra coinvolta e autorizzato dalla FEDERKOMBAT. Le norme di procedura sono emanate dalla Guida Federale e dai Comunicati Ufficiali della manifestazione.

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

Art. 14. Ufficiali di gara: compiti, decisioni e modifica delle decisioni

Dovere - Il dovere principale degli Ufficiali di Gara è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti.

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

- a- vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- b- controllare la tenuta di gara degli atleti (funzione che può essere delegata anche ai giudici laterali);
- c- mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- d- evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi;
- e- usare, durante l'incontro, i seguenti ordini (arbitro centrale):
 - **"STOP"**, per ordinare agli atleti di interrompere immediatamente l'incontro
 - **"BREAK"**, per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo Indietro e riprendere la gara senza ulteriore comando (light contact e kick light);
 - **"TIME"**, per ordinare al Cronometrista di interrompere il conteggio del tempo e farlo ripartire;
 - **"FIGHT"**, per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
 Gli ordini FIGHT e STOP devono essere impartiti anche rispettivamente, all'inizio e al termine di ogni ripresa.
- f- in assenza di score-machine, l'arbitro centrale, nel Light Contact e Kick Light, raccoglie i cartellini di punteggio dei giudici e li consegna al tavolo per proclamare il vincitore;
- g- l'arbitro centrale indica il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto.

Poteri - L'arbitro centrale ha il potere di:

- a) 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;
- b) porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e il medico non lo ritenga in grado di continuare l'incontro.
- c) interrompere l'incontro per ammonire, richiamare ufficialmente o squalificare un atleta, o entrambi, che non rispetti le regole della gara;
- d) interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;

e) interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;

L'interruzione dell'incontro, da parte dell'arbitro, per procedere ad una ammonizione, deve essere tempestiva in modo da non arrecare pregiudizio all'azione dell'atleta non colpevole.

Sanzioni

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

Ammonizioni/warning

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

- Senza interrompere il combattimento dà un **Avvertimento (SOLO 1)** all'atleta che per la prima volta commina una "piccola" scorrettezza.
- **Penalità/richiamo verbale**
Per dare un **richiamo verbale**, l'Arbitro Centrale deve interrompere il combattimento **ma non il tempo** e spiegare chiaramente la violazione delle regole all'autore dell'infrazione. L'arbitro centrale può dare **SOLO UN richiamo verbale** durante lo stesso incontro.
- **Richiamo ufficiale**
Per dare un richiamo ufficiale, l'Arbitro Centrale deve fermare il combattimento, il TEMPO, mettere l'avversario all'angolo neutro e deve spiegare la violazione commessa **prima di fronte all'atleta** e poi di fronte al tavolo della giuria.
Il primo richiamo ufficiale non comporta alcuna decurtazione al punteggio.
- **2° richiamo ufficiale – 1 punto (- 1 punto nel Point Fighting; - 3 tecniche per ciascun giudice nel light contact e nella kick light)**
- **3° richiamo ufficiale – 1 punto (- 1 punto nel Point Fighting; - 3 tecniche per ciascun giudice nel light contact e nella kick light)**
- **4° richiamo - squalifica**

Uscita

Gli atleti possono combattere solo sull'Area di Gara preposta alla competizione (Tatami). L'uscita dall'area di gara si verifica quando un atleta esce volontariamente dall'area di gara **con**

tutta la pianta del piede (il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è da considerare uscita). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

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

Le uscite vengono segnalate ~~a maggioranza dai giudici~~ dall'arbitro centrale che fermerà l'incontro, porterà al centro l'atleta che ha commesso l'infrazione, NON dovrà chiedere all'avversario di andare all'angolo neutro e con la debita gestualità procederà con le seguenti penalità:

- 1° uscita – 1 punto (- 1 nel point fighting, -1 colpo a giudice light contact e kick light),
- 2° uscita – 1 punto (- 1 nel point fighting, -1 colpo a giudice light contact e kick light),
- 3° uscita – 1 punto (- 1 nel point fighting, -1 colpo a giudice light contact e kick light),
- 4° uscita – squalifica

Sono considerate **uscite non sanzionabili** quelle che avvengono quando:

- un atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario, o da una sua tecnica;
- un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco o un'azione di difesa (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento);
- un atleta, dopo una perfetta esecuzione di una tecnica (di pugno o calcio) ritenuta valida e a bersaglio, atterra al di fuori dell'area di gara (No point -No Exit)

In questi casi l'arbitro non assegnerà l'uscita e farà ricominciare l'incontro dal centro.

Modifica decisione arbitrale

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

L'errore materiale è considerato come segue:

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

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

Art. 15. Conteggio (KD)

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

L'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami ha lo scopo di dare un tempo all'atleta per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza.

Il conteggio si effettua quando si verificano tutte queste condizioni:

- A seguito di un colpo o di una serie di colpi
- La tecnica deve essere valida (consentita) su bersaglio consentito
- l'atleta barcolla, non ha lo sguardo vigile, si accascia, trattiene la parte del corpo colpita, oppure tocca terra con una o più parti del corpo che non siano i piedi.

NB: Nel Point Fighting l'arbitro Centrale inizia a contare solo quando la maggioranza dei giudici lo ritenga opportuno.

L'arbitro centrale 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, proseguire nel conteggio, segnalando con le dita delle due mani i secondi contati, in modo che l'atleta possa avere conoscenza del conteggio.

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

Arrivato all'8, l'arbitro centrale farà continuare il combattimento solo quando l'atleta che è stato colpito è pronto a combattere, ovvero dovrà:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia in posizione di guardia
- Essere stabile ed in equilibrio
- Avere occhi "vigili".

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi (salvo situazioni gravi per l'incolumità dell'atleta, in cui si interrompe prima) e si effettua mentre il tempo di gara continua a scorrere. Il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Casistica e Verdeti (*Light Contact/Kick Light/Point Fighting*)

- A. L'atleta è pronto e vigile all'8: riprende a combattere senza ulteriori conseguenze. Viene assegnato il KD;

B. L'atleta è pronto e vigile all'8, ma l'arbitro ritiene necessario l'intervento del medico. Viene assegnato il KD e l'arbitro farà ripartire il combattimento fermandolo immediatamente con il comando "STOP TIME" per chiamare il medico.

C. L'atleta è pronto e vigile all'8; viene assegnato il KD. L'incontro riprende ma, senza aver subito ulteriori colpi, l'atleta barcolla/si accascia/trattiene la parte del corpo colpita: l'arbitro centrale riprende il conteggio dall'8 e prosegue fino al 10, terminando l'incontro.

D. L'atleta non è pronto e vigile all'8, viene assegnato il KD e l'arbitro pone fine all'incontro.

Vengono introdotti i seguenti nuovi verdetti:

COLPO	VERDETTO	FERMO MEDICO
Colpo alle GAMBE	RSC- B	in base alla VALUTAZIONE del MEDICO di GARA
Colpo al CORPO	RSC- B	in base alla VALUTAZIONE del MEDICO di GARA
Colpo alla TESTA/COLLO	RSC- H	MINIMO 30 GG + 15 G (decreto ministeriale 18/02/1982)
Ferita o taglio	RSC-I	in base alla VALUTAZIONE del MEDICO di GARA
Manifesta superiorità o per richiesta del coach	SC	7 GIORNI (si applica se l'atleta ha subito non più di un conteggio)
Manifesta superiorità (atleta con più di un conteggio)	ABB	in base alla VALUTAZIONE del MEDICO di GARA
Limite di conteggi (colpi non alla testa)	RSC- CCL	in base alla VALUTAZIONE del MEDICO di GARA

In tutte le categorie di età il KD non comporta una detrazione di punteggio nel caso in cui l'Arbitro ed i giudici ritengano che il colpo sferrato sia stato accidentale o regolare. Se valutato come tecnica irregolare comporterà invece un **Minus Point** (-1 punto in Point Fighting, - 3 colpi per ogni giudice in Light Contact e Kick Light) all'atleta che lo ha causato.

- Il successivo "KD" valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà al secondo Minus Point.

- Il terzo (secondo per Cadetti e Masters) “KD” valutato come «tecnica irregolare» porterà alla squalifica l'atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.

In caso di simulazione l'arbitro sanzionerà l'atleta che ha subito il conteggio.

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

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

Procedura dopo Infortunio, RSC, RSCB, RSC-H

In caso d'incidente l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del Medico di Gara, invitando successivamente l'avversario a raggiungere l'angolo neutro. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro **entro il tempo massimo di 2 (due) minuti complessivi nell'arco dell'intero match** (anche in caso di taglio o sanguinamento).

NB: Trascorsi i due minuti l'atleta infortunato non potrà più continuare la gara.

In caso di Infortunio che fa terminare l'incontro, verificatane l'entità, l'arbitro può conferire con i giudici per decidere se l'infortunio sia stato causato dall'avversario in modo intenzionale o casuale.

Dopo consultazione:

- in caso di non violazione del regolamento da parte di chi ha provocato l'infortunio, questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- in caso di violazione del regolamento da parte di chi ha provocato l'infortunio, questo verrà squalificato e l'infortunato vincerà (in caso di torneo vincerà ma non potrà proseguire).

In caso il medico decida che l'atleta può proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON può proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.

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

Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un Medico Ufficiale.

Tempo Medico

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

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

NB: il TEMPO MEDICO parte da quando il Medico ARRIVA sul tatami o quando l'Arbitro Centrale approva qualsiasi altro intervento sanitario per lieve epistassi, perdita di lenti a contatto ecc.

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

Se l'atleta non dispone di lenti di ricambio l'incontro si chiuderà con il verdetto di RSCI

Art. 16. Verdetti

1- vittoria ai punti (P)

2 - vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC; RSC-B; RSC-H)

3 - vittoria per raggiungimento numero di conteggi massimo (RSC- CCL)

4 - vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro per Ferita (RSC-I.)

5 - vittoria per abbandono (ABB)

6 - Vittoria per Sospensione cautelare (SC)

7 - vittoria per squalifica (SQR; SQC; SQP)

8 - vittoria per assenza dell'avversario (WO)

Punti (P)

La vittoria ai punti si assegna quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste; Il verdetto viene deciso dai Giudici a maggioranza.

2. Arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)

Ha luogo nei seguenti casi:

a- quando un atleta si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo, pur non cadendo a terra, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro.

b- quando fra gli atleti vi sia una palese disparità (uno dei due atleti subisce un numero eccessivo di colpi); Il fermo è stabilito dal medico di gara.

Nel caso in cui il colpo sia stato al corpo il verdetto sarà specificatamente di **RSCB** (fermo medico dopo attenta valutazione del Medico di Gara)

Nel caso in cui il colpo sia stato diretto sulla testa il verdetto sarà di **RSCH** (fermo medico di 30 giorni + 15 con visita di reintegro)

3 - Numero Massimo di conteggi (RSC- CCL)

Ha luogo nel caso in cui un atleta Junior - Senior subisca **3 conteggi** o un atleta di categoria di **Cadetti (Young Cadet e Old Cadet)** o **Master** subisca **2 conteggi**.

4. Arresto dell'incontro da parte dell'arbitro per Ferita (RSC-I)

Ha luogo nei seguenti casi:

- quando l'incontro è arrestato a seguito di ferita accidentale causata da colpo regolare;
- quando l'incontro è arrestato a seguito di infortunio;
- quando il Medico, ritenuto rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'Arbitro di sospenderlo immediatamente.
- quando l'atleta, perdendo le lenti a contatto durante il combattimento, non dispone di lenti di ricambio o non riesce, entro il Tempo Medico che ha a disposizione, a sostituirle con lenti nuove.

5 - Abbandono (ABB)

Ha luogo 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. Egli deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta. L'abbandono non può essere manifestato durante il conteggio dell'Arbitro.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo medico (stabilito dal medico di gara)

6 - Sospensione cautelare (SC)

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

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

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

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

7. Squalifica (SQ)

Esistono **due** tipi di squalifica (è sempre consigliabile confrontarsi con gli altri UDG e con il Responsabile di Area prima di comminare una squalifica, di qualunque tipo; nel Point Fighting è sempre necessaria la maggioranza dei giudici):

- **squalifica tecnica regolamentare**
- **squalifica comportamentale**
- **squalifica per peso non in categoria**

- **Squalifica tecnica regolamentare (SQR):** può essere assegnata per raggiunto limite di violazione delle regole durante il combattimento (uscite, richiami, minus point, ecc.).

L'atleta squalificato per squalifica **tecnica regolamentare** mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato conseguito.

- **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.

8.Walk Over (WO)

In caso l'atleta non si presenti alla chiamata da parte del tavolo di giuria, sarà assegnata la vittoria all'avversario per **Walk Over (WO)**.

RIEPILOGO VERDETTI TATAMI

CASISTICA	VERDETTO	FERMO	NOTE
Assenza dell'avversario	WO	-	-
Vittoria ai punti	P	-	-
Il Coach ritira l'atleta	SC	7 gg	Fino ad 1 conteggio
Abbandono/ritiro da parte del coach	ABB	A discrezione del Medico	Atleta con più di un KD
Interruzione del Match da parte dell'arbitro	RSC	A discrezione del Medico	
- Infortunio - Atleta perde lente e non ne ha di ricambio	RSCI	A discrezione del Medico	-
Limite dei conteggi raggiunto	RSC-CCL	A discrezione del Medico	2 KD Cadetti/Mr 3 KD jr/Sr
Colpo al corpo/gambe	RSCB	A discrezione del Medico	
Colpo al capo	RSCH	30 gg + 15 gg	Esami di reintegro obbligatori
Squalifica regolamentare	SQR	-	Uscite, richiami, minus point etc
Squalifica comportamentale	SQC	-	Gesto/comportamento antisportivo. Non riceve medaglia
Squalifica al peso	SQP	-	

Art. 17. Proteste

Se un coach vuole contestare un verdetto, il Commissario di riunione deve ricevere in forma scritta la protesta al massimo entro 30 minuti dopo il combattimento. La protesta scritta deve descrivere chiaramente il problema. Il commissario di riunione deve valutare la protesta prendendo in esame immediatamente il problema. È richiesto un versamento cauzionale per la presentazione della protesta pari a 100 euro che saranno restituiti in caso di accoglimento del ricorso. In caso contrario la quota verrà trattenuta dalla Federazione che la devolgerà in beneficenza.

Art. 18. Proteste irregolari

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

Art. 19. Video prova

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

Art. 20. Doping

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

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

Per tutto quello che riguarda le procedure dei controlli Antidoping si rimanda alle disposizioni in materia.

Art. 21. Regolamento delle Manifestazioni degli Sport da Tatami

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

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

La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA.

Art. 22. L'Organizzazione e gli Impianti

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

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

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

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini tatami per la formazione dei quadrati;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- guanti monouso;
- gel disinfettante sui tavoli dei giurati;
- gong attrezzatura adeguata in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo. (UN MEDICO OGNI 5 TATAMI)
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;

- un tavolo ampio per C. di R., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- in assenza di score machine cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i coach degli atleti;
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito classificatisi nelle rispettive categorie

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