

Ed. 2025-26

Regolamento Settore Kicboxing



Point Fighting

Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

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

Indice

Art. 1 Point Fighting	4
Art. 2 Luogo di Gara	4
Art. 3. L'Atleta di Point Fighting	4
Art. 4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti	5
- Caschetto protettivo	5
- Guantoni	5
- Bendaggio.....	6
- Calzari o Parapiedi	6
- Paradenti.....	6
- Paraseno.....	7
- Protezione inguine	7
- Paratibia.....	7
- Gomitiere	7
Divisa.....	7
Art. 5. Punteggi	8
Art. 6. Bersagli consentiti	8
Art. 7 Giudizio di una Tecnica Valida	9
Art. 8. Azioni Proibite	9
Art. 9 Gara.....	11
Art. 10 Tempi di Gara	14
Art. 11 Giudizio della Gara.....	14
<i>Richiami/warning e squalifiche</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami).....	15
<i>Infortuni</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami)	15
<i>Knock down (KD) e knock out (KO)</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami)	15
<i>Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami)	15
<i>Sospensione Cautelare (SC)</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami).....	15
<i>Walk Over (WO)</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami).....	15
<i>Uscite</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami)	15
<i>Modifica decisioni arbitrali.</i> (cfr. Regolamento Generale Tatami).....	15
Art. 12 Età	15

	3
Art. 13 Categorie di Peso	15
Art. 14 Il Coach.....	16
Art. 15 Campionati Internazionali.....	16
Art. 16 Gara a Squadre	16
Art. 17 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre	17
Art. 18 Doping	17



Point Fighting

Art. 1 Point Fighting

Il Point Fighting è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare un colpo a bersaglio utile. I due avversari si affrontano nell'arco di una, due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando le protezioni previste. I colpi portati a segno ricevono differenti punteggi a seconda della tecnica. Nel Point Fighting ciascun punteggio, uscita, richiamo, conteggio, viene assegnato in base alla maggioranza semplice tra i giudici. Vince l'incontro chi totalizza più punti al termine delle riprese stabilite. Una delle caratteristiche del Point Fighting è che l'azione viene interrotta ad ogni punto portato a segno.

Art. 2 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 7 metri per lato. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte non possono essere seguite, farà testo la decisione della Commissione Gare e del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art. 3. L'Atleta di Point Fighting

L'atleta di Point Fighting è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara gli è consentito conferire solo con il suo coach durante l'intervallo.

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi e degli ufficiali di gara, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto scambierà il saluto con il suo avversario toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei guantoni si effettua all'inizio del combattimento.

Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Art .4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

Gli atleti di Point Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni di marca convenzionata con la FEDERKOMBAT (da consultare sempre sulle circolari esplicative emanate da Federkombat) e in buone condizioni.

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 convenzionati saranno indicate dalla Federazione attraverso apposite Circolari esplicative pubblicate su sito federale.

- **Caschetto protettivo**

La protezione della testa 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.

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.

- **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. 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. E' 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 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

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 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.

L'uniforme 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.

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.

Art. 5. Punteggi

Penalità su chiamata:

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

Punteggi:

In una gara di Point Fighting sono attribuiti i seguenti punteggi alle tecniche consentite:

Pugno:

Vale 1 PUNTO ogni tecnica di pugno chiuso o a mano aperta, con parte frontale del guanto o con il dorso e con taglio interno (ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro) che abbia le caratteristiche espresse al successivo art. 7

Calcio:

Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI Ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.

Vale 2 PUNTI Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il volto

Vale 3 PUNTI Ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il volto.

Spazzata:

Nella gara di Point Fighting è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo, oltre i piedi) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno. Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocchi terra che con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra).

Art. 6. Bersagli consentiti

I bersagli consentiti sono:

- CAPO: parte frontale, laterale e nuca
- TRONCO: parte frontale e laterale.

- PIEDE: sotto il malleolo (zona caviglia) esclusivamente con la spazzata.

Art. 7 Giudizio di una Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Point Fighting quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata e a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)
6. l'atleta - nell'esecuzione della tecnica - resta con la testa al di sopra della propria cintura.

NB: In nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca".

La perdita del guantone può determinare un ammonimento/richiamo. Se una tecnica di braccia va a segno, ma l'atleta che l'ha eseguita perde il guantone, non verrà assegnato alcun punteggio bensì un avvertimento/warning.

Se invece il guanto viene tolto/sfilato dall'avversario, la tecnica sarà considerata valida e il conseguente punto sarà assegnato.

Art. 8. Azioni Proibite

Non è consentito:

- spingere o tirare l'avversario;
- afferrare una gamba;
- afferrare una gamba e colpire l'avversario;
- trattenere l'avversario per la manica della casacca;
- colpire la parte superiore del capo;
- portare la testa sotto il livello della cintura o abbassarla, spostando lo sguardo dall'avversario/bersaglio
- eseguire Spinning Backfist;

- colpire parte posteriore del tronco;
- colpire collo laterale, frontale e posteriore;
- colpire sotto la cintura (genitali, ginocchia, cosce e polpacci), fatta eccezione per la spazzata;
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- mordere;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- trattenere (*clinch*) l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- utilizzare olio sul viso o corpo per far scivolare i colpi dell'avversario;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- chiedere il tempo con alzata della mano senza una motivazione valida o per "recuperare fiato"
- mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivoli o spinga sul bersaglio dell'avversario. Non sarà ritenuta valida dagli arbitri;
- Commentare un punteggio assegnato.

- commentare un punteggio non dato.
- inveire verbalmente, o con minacce anche fisiche, verso un ufficiale di gara o l'atleta avversario, sia all'interno che al di fuori dell'area di gara; ciò può determinare un richiamo ufficiale, una squalifica immediata e/o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (a seconda della gravità del fatto commesso). Della vicenda sarà redatto verbale da inviare alle autorità competenti FEDERKOMBAT.

Se un atleta perde l'equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente dopo un'esecuzione perfetta di una tecnica in elevazione (di pugno o calcio) ritenuta valida e a bersaglio, atterra al di fuori dell'area di gara anche solo con un piede, il punto viene annullato, né viene segnalata l'uscita perché involontaria; in tale caso si ripartirà dal centro del quadrato di gara. Tutte le azioni si devono concludere con entrambi i piedi all'interno del tatami.

Se il combattente A colpisce l'avversario con un perfetto calcio o pugno, e cade a terra a causa della spinta d'attacco impressa al corpo del combattente B, l'arbitro centrale dopo consultazione con i giudici assegnerà la tecnica se la caduta di A (tocco del tatami con qualsiasi altra parte del corpo che non siano i piedi) è dovuta alla spinta di B.

Art. 9 Gara

Inizio del combattimento

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo almeno da un coach/assistant coach (al max 2) ~~e/o da suo secondo~~ (cfr. Art. 8 regolamento generale tatami).

La gara di Point Fighting sarà diretta da tre ufficiali di gara: uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, e mai all'interno o troppo vicino agli atleti.

Prima dell'inizio del match, occorre verificare l'identità e la corretta posizione degli atleti chiamati agli angoli (il primo chiamato sarà l'angolo rosso, il secondo chiamato sarà l'angolo blu). Il giudice 1 dovrà controllare la divisa e le protezioni dell'atleta all'angolo ROSSO mentre il giudice 3 dovrà occuparsi dell'atleta all'angolo BLU.

Nel caso in cui uno dei due atleti non sia pronto per il combattimento, sia in ritardo o non sia assistito da almeno un coach, l'arbitro deve dare un richiamo ufficiale. Qualora l'atleta non si presenti sull'area di gara alla fine della terza chiamata, non sia in regola con le protezioni indossate o non sia assistito da almeno un coach al termine dei due minuti concessi, verrà squalificato decretando la vittoria per Walk Over (WO).

L'arbitro Centrale **DEVE** verificare l'utilizzo dei paradenti da parte di entrambi gli atleti prima di dare avvio alla ripresa.

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 1 metro al centro del quadrato di gara, e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei guantoni

si effettua all'inizio e alla fine del combattimento.

Durante il combattimento

L'avvio del combattimento è determinato dal comando dell'arbitro centrale "TIME (o TEMPO), FIGHT (o COMBATTERE)".

Il tempo del match inizia a scorrere e gli atleti possono combattere.

Nel Point Fighting ogni decisione che comporta l'assegnazione di un punteggio, uscita, richiamo, conteggio è sempre stabilita a maggioranza dei giudici.

L'arbitro centrale è l'unico che può fermare sia l'azione che il match (fatto salvo il medico di gara) ed è l'unico che può interagire e comunicare con i coach.

Il comando STOP viene utilizzato (senza fermare il tempo):

- ogni volta che l'arbitro centrale riterrà una tecnica portata a bersaglio valida, alzerà il braccio riferito all'angolo che ha effettuato il punto. Una volta verificata la decisione a maggioranza dei i giudici l'arbitro centrale si pone in posizione eretta a gambe unite di fronte al tavolo della Giuria e a voce alta assegna il punto supportando l'assegnazione verbale con il gesto della mano, assicurandosi che il punto sia stato annotato sull'apposito e visibile segnapunti (il tempo NON viene fermato);
- quando i due giudici di linea alzano contemporaneamente lo stesso braccio ad indicare una tecnica ritenuta valida, anche se l'arbitro centrale non l'ha vista;
- quando inizia un conteggio KD (cfr. regolamento generale tatami);
- quando deve interrompere il combattimento per motivazioni che non siano l'assegnazione dei punti (es. richiamo verbale);

Il comando "STOP" seguito da "TIME" (il tempo del match si ferma)

- ogni volta che dovrà assegnare un richiamo ufficiale (cfr. regolamento generale tatami)
- ogni volta che dovrà assegnare un'uscita (cfr. regolamento generale tatami)
- quando ritiene opportuno l'intervento del Medico di Gara
- quando deve comunicare con gli atleti o con i Coach
- quando un atleta alza il braccio per
 - riassetto l'uniforme o le protezioni
 - segnalare un infortunio
 - abbandonare l'incontro

(NB: Se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio, dopo consultazione, gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale).

- decretare la fine dell'incontro
- per qualunque altra ragione ritenuta necessaria (es: mettere in sicurezza l'area di gara, consultazione con gli altri UDG)

A seguito interruzione dell'azione il combattimento riprende **al centro** del tatami quando:

- c'è stata assegnazione di punteggio
- è stato assegnato un richiamo ufficiale

- si è verificata un'uscita (sia volontaria e quindi sanzionata, sia su spinta o involontaria)
- è stato effettuato un conteggio
- l'arbitro ha richiesto l'intervento del medico
- uno dei due atleti cade fuori dal tatami, dopo essere stato spinto (no Exit)
- un atleta in fase d'attacco manca il bersaglio ed esce dal tatami, perché l'avversario si sposta (no Exit)
- un atleta dopo un'esecuzione perfetta di una tecnica in elevazione (di pugno o calcio) ritenuta valida e a bersaglio, atterra al di fuori dell'area di gara e il punto viene annullato (no point, no exit)
- il match è concluso, per consentire all'arbitro centrale di decretare il vincitore

A seguito interruzione dell'azione, il combattimento riprende **da dove si è interrotto** quando:

- c'è stata assegnazione di un ammonimento o richiamo verbale (non si ferma il tempo)
- quando è l'atleta a chiedere l'interruzione del match (per intervento medico, aggiustare abbigliamento/protezioni)
- quando un atleta cade a terra (senza assegnazione di punteggio e/o di richiamo)

Fine del combattimento

Quando il tempo di gara termina, l'arbitro deve essere tempestivamente avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo visibile anche da atleti e coach (lancio di un sacchetto ecc.).

Nel caso in cui venga eseguita una tecnica allo scadere del tempo di un round, l'arbitro centrale può chiedere supporto al scorekeeper/timekeeper.

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro inviterà gli atleti al centro e proclamerà l'atleta vincitore (chi ha totalizzato il maggior numero di punti), alzandone il braccio.

Prima di abbandonare l'area di gara gli atleti si toccheranno i guanti, in segno di saluto e reciproco rispetto.

Casistiche di vittoria ai punti: (combattimenti individuali)

- tra i due atleti c'è una differenza di 10 punti. L'atleta in vantaggio vince e il match finisce prima della conclusione del tempo regolamentare.
- il tempo regolamentare finisce e uno dei due atleti ha totalizzato un numero maggiore di punti. Questo atleta vince.
- il tempo regolamentare finisce e i due atleti si trovano in pareggio: viene aggiunto 1 minuto supplementare al match e il combattimento inizia immediatamente senza nessuna pausa. Chi totalizza più punti complessivi (compresi quelli registrati nelle prime due riprese) vince.
- Si verifica un pareggio anche a chiusura dell'extra time (1 minuto). L'arbitro centrale dà avvio al match e l'atleta che mette a segno la prima tecnica valida (assegnata sempre a maggioranza) vince l'incontro.

In caso d'infortunio di un atleta o perdita e sostituzione di lenti a contatto, il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti ed è cumulativo (nell'intero incontro 2 minuti totali).

Per quanto non contemplato vige il Regolamento aggiornato e/o modificato ratificato dal Consiglio Federale e pubblicato sul sito e sulla Guida Federale.

SISTEMA ELETTRONICO

I punteggi, i richiami, le uscite e i conteggi comminati dall'arbitro centrale, vengono registrati dal segnapunti, attraverso apposito sistema, dando modo ai coach di verificare l'andamento del match e il tempo di gara. L'arbitro centrale deve sempre accertarsi che ogni comunicazione fatta al tavolo sia adeguatamente registrata a sistema.

Art. 10 Tempi di Gara

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 11 Giudizio della Gara

La gara di Point Fighting sarà diretta da tre ufficiali di gara: uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, e mai all'interno o troppo vicino agli atleti.

Tutte le decisioni sono prese a maggioranza, 2 Ufficiali di gara su 3. Per i Punti deve trattarsi della prima tecnica valida e deve essere la stessa tecnica.

Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici potranno muoversi in sintonia con lui sui lati del quadrato, e amministrerà lo svolgimento del combattimento. Durante l'intero incontro gli arbitri dovranno sempre formare un triangolo in modo da garantire la corretta visuale dei bersagli di ciascun atleta, da riuscire a vedere ogni azione da più angolazioni, così da garantire una corretta valutazione della stessa.

Tecnica Valida:

I giudici assisteranno l'arbitro indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti estendendo prontamente il braccio e indicando con la mano l'angolo dell'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno (1 punto: indice; 2 punti: indice e medio; 3 punti: pollice, indice e medio). Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l'arbitro centrale avrà preso l'adeguata decisione.

Tecnica non valida:

Nel caso un giudice abbia visto l'azione e non la ritenga valida ai fini del punteggio, dovrà protendere le braccia in avanti, all'altezza della vita e sovrapporre ~~più volte~~ le mani a formare una X per indicare all'arbitro centrale di aver visto, ma che per lui non era punto.

Tecnica non vista:

Nel caso in cui un giudice non abbia effettivamente visto la tecnica, dovrà portarsi simbolicamente ~~le mani~~ una mano a coprire gli occhi. Da ciò, l'arbitro centrale comprenderà di non poter contare sul giudizio di quel giudice.

Casistica particolare:Disparità di giudizio su una tecnica:

Se un arbitro segnala 2 punti per un atleta e l'altro 1 solo punto per lo stesso atleta, l'arbitro centrale chiederà ai giudici cosa hanno visto, se una tecnica di pugno o di calcio. Se i due giudici hanno visto una tecnica di calcio, al combattente si assegnerà un solo punto. Se invece uno dei due giudici ha visto un calcio e l'altro un pugno, nessun punto sarà assegnato in quanto non si tratta della stessa tecnica.

Assegnazione punteggio e richiamo:

In alcuni casi l'assegnazione di due giudizi è possibile, esempio: quando un atleta esegue una tecnica perfetta con tocco del bersaglio e nello stesso momento in contemporanea l'altro atleta esegue una scorrettezza violando le regole, l'arbitro arresta l'incontro assegnando la tecnica regolare e sanzionando la scorrettezza. In nessun caso un combattente potrà ricevere un punto e una penalizzazione contemporaneamente. Esempio: Punto e uscita, punto e richiamo ufficiale.

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello; solo nel caso di un "errore materiale" il responsabile del tatami può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti. La correzione di un errore materiale può essere effettuata anche dal Commissario di Riunione.

Richiami/warning e squalifiche (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Squalifica (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Infortunati (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Knock down (KD) e knock out (KO) (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Sospensione Cautelare (SC) (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Walk Over (WO) (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Uscite (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Modifica decisioni arbitrali. (cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 12 Età

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 13 Categorie di Peso

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 14 Il Coach

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 15 Campionati Internazionali

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

Art. 16 Gara a Squadre

Tutti gli atleti devono essere pronti al combattimento con tutte le protezioni indossate e devono sostare nel loro angolo (compresi eventuali sostituti).

La squadra deve essere composta da combattenti della stessa Società Sportiva nei Tornei ufficiali di qualificazione e assegnazione del titolo (Regionale, Interregionale, Nazionale). Possono essere squadre miste con atleti di diverse società in altri eventi promozionali.

Composizione:

Squadra maschile: 3 uomini peso libero (può esserci un quarto componente come sostituto)

Squadra femminile: 3 donne peso libero (può esserci una quarta componente come sostituta)

Ordine di combattimento:

- **Cadetti (YC, OC):** dal più basso al più alto
- **JR/SR:** lancio della monetina tra i Coach. Il Coach che vince decide se scegliere lui il primo combattente o attendere la scelta del Coach della squadra avversaria e schierare il suo primo fighter di conseguenza. In ogni round successivo si procederà con la scelta del primo in maniera alternata.

Tempi di Gara:

Tutte le categorie: 3 round da 2 minuti ciascuno

Nessun Time-out può essere utilizzato durante il cambio di combattente.

Sommatoria dei punti:

I punti vengono sommati all'infinito; la differenza di 10 punti non decreta la vittoria, il match procede.

Uscite e Richiami:

Un atleta in una gara a squadre non può essere squalificato né per le uscite né per i richiami; si procede con la decurtazione di 1 punto per ciascuna infrazione commessa (ad eccezione di richiamo verbale e 1^ richiamo ufficiale di squadra che non comportano alcuna decurtazione) fino al termine dell'incontro.

In caso di pareggio

Per tutte le categorie, in caso di pareggio al termine dei round regolamentari, si effettuerà un ROUND EXTRA (1,30 min per gli young cadet, 2 min per tutte le altre categorie).

In particolare:

per i YC-OC verrà lanciata una monetina. Il Coach vincente sceglierà l'atleta da schierare, obbligando la squadra avversaria a schierare lo stesso combattente dei round regolamentari;

per Jr/SR verrà lanciata una monetina. Il Coach vincente decide se scegliere lui il primo combattente o attendere la scelta del Coach della squadra avversaria e schierare il suo primo fighter di conseguenza.

In caso di ulteriore pareggio al termine dell'extra round:

YC/OC la stessa coppia che ha combattuto nell'extra round resta e si applica la sudden death (la prima tecnica valida messa a segno decreta la squadra vincitrice)

JR/SR lancio della monetina tra i Coach. Il Coach che vince decide se scegliere lui il combattente o attendere la scelta del Coach della squadra avversaria e schierare il suo fighter di conseguenza. Si applica la sudden death (la prima tecnica valida messa a segno decreta la squadra vincitrice)

Art. 17 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre

In caso di infortunio nella gara a squadre, se un atleta non è in grado di continuare, dopo che il medico ha preso visione del trauma, la decisione è la seguente:

- Quando l'atleta non è in grado o non vuole continuare il combattimento, alla squadra avversaria vengono assegnati 10 punti da aggiungere al punteggio complessivo. Il round si interrompe e si passa al round successivo.
- In caso di vittoria della squadra che è stata penalizzata di 10 punti, l'atleta infortunato o ritirato non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team. Potrà invece subentrare al suo posto l'eventuale sostituto.

NB: come precisato nel punto precedente, la sostituzione non può essere effettuata durante il match, essa deve avvenire a partire dal match successivo.

Art. 18 Doping

(cfr. Regolamento Generale Tatami)