



# Kick Light

## Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE  
SPORTIVA NAZIONALE  
RICONOSCIUTA  
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA

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

## Indice

<b>Kick Light</b> .....	3
<b>Art. 1 Kick Light</b> .....	3
<b>Art. 2 Luogo di Gara</b> .....	3
<b>Art. 3. L'Atleta di Kick Light</b> .....	3
<b>Art. 4. Abbigliamento e protezioni</b> .....	4
- Caschetto protettivo.....	4
- Guantoni.....	4
- Bendaggio.....	5
- Calzari o Parapiedi.....	5
- Paradenti.....	5
- Paraseno.....	5
- Protezione inguine.....	6
- Paratibia.....	6
- Occhiali/lenti a contatto:.....	6
<b>Divisa</b> .....	6
<b>Art. 5 Punteggi</b> .....	7
<b>Art. 6 Bersagli consentiti</b> .....	8
<b>Art. 7 Giudizi di una Tecnica Valida</b> .....	8
<b>Art. 8 Azioni Proibite</b> .....	8
<b>Art. 9 Gara</b> .....	10
<b>Inizio del combattimento</b> .....	10
<b>Durante il combattimento</b> .....	11
<b>Fine del combattimento</b> .....	12
<b>Art. 10 Tempi di Gara</b> .....	13
<b>Art. 11 Giudizio della Gara</b> .....	13
<b>Art. 12 Età</b> .....	14
<b>Art. 13 Categorie di Peso</b> .....	14
<b>Art. 14 Il Coach</b> .....	14
<b>Art. 15 Campionati Internazionali</b> .....	14
<b>Art. 16 Doping</b> .....	14



# Kick Light

## Art. 1 Kick Light

La Kick Light è una disciplina di combattimento dove due atleti hanno come obiettivo primario quello di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzione, in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. La tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza. Gli atleti si affrontano nell'arco di due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando le protezioni previste. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a seconda della tecnica messa a segno.

## Art. 2 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata 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 si dovessero verificare, farà testo la decisione della Commissione Gare e del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

## Art. 3. L'Atleta di Kick Light

L'atleta di Kick Light 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.

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.

<b>Art. 4. Abbigliamento e protezioni.</b>
--------------------------------------------

Gli atleti di Kick Light dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni 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, 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 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 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. 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 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).

- **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 Kick Light 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.

- 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.

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. 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 Kick Light sono attribuiti i seguenti punteggi alle tecniche consentite:

#### **Pugno:**

Vale 1 PUNTO ogni tecnica di pugno (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 1 PUNTO ogni colpo di calcio con traiettoria circolare (Low Kick) che colpisca la coscia nella parte interna, esterna o posteriore (NO Frontale-Laterale).

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 Kick Light 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) 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 tocca terra che con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra).

Nella Kick Light la carenza di utilizzo delle tecniche di gamba potrebbe essere sanzionata con richiami ufficiali.

### **Art. 6 Bersagli consentiti**

- I bersagli consentiti sono:
- - CAPO: parte frontale, laterale;
- - TRONCO: parte frontale e laterale;
- GAMBA. Coscia: interna, esterna, retro-coscia. Può essere colpita anche con la tibia (solo con tecniche di calcio circolare, cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa). Una tecnica bloccata non dovrà essere assegnata.
- PIEDE: sotto il malleolo (zona caviglia) esclusivamente con la spazzata.

### **Art. 7 Giudizi di una Tecnica Valida**

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Kick Light 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".

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, il giudice può non tener conto dell'azione.

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale di fine incontro, sarà giudicata valida.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla. Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

### **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 t-shirt;
- colpire la parte superiore del capo;
- portare la testa sotto il livello della cintura o abbassarla, spostando lo sguardo dall'avversario/bersaglio
- eseguire Backfist o 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.
- Colpire con l'interno ed il taglio della mano

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 dal suo secondo~~ (cfr. Art. 8 regolamento generale tatami).

La gara di Kick Light sarà giudicata da tre ufficiali di gara, le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FEDERKOMBAT o sullo schermo elettronico.

L'arbitro centrale si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro.

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 del 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.

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.

L'arbitro utilizzerà il termine "BREAK" per interrompere un corpo a corpo tra i due atleti, che effettueranno un passo indietro prima di continuare a combattere senza attendere alcun altro comando.

Quando i due contendenti sono in fase di "clinch" prolungato senza che vi siano azioni di attacco, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "BREAK". A quest'ordine gli atleti dovranno indietreggiare di un passo e riprendere a combattere senza attendere alcun altro comando.

Allo STOP gli atleti devono immediatamente arrestare il combattimento, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando "COMBATTERE (o FIGHT)". A seguito dello STOP dell'arbitro l'incontro dovrà riprendere dallo stesso punto in cui è stato interrotto **a meno che l'arbitro centrale NON debba comunicare punti, uscite o richiami al tavolo di giuria, o dopo intervento medico**. Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce i seguenti comandi: STOP e TEMPO (o TIME). Il tempo può essere fermato per dare un avvertimento, dare un richiamo, un'uscita, o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).

A seguito del comando "TEMPO (o TIME)" il combattimento riprenderà con i seguenti comandi: "TEMPO (o TIME)" e "COMBATTERE (o FIGHT)"

Un atleta può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per:

- rassettare la propria uniforme
- riassetare le protezioni e l'attrezzatura di gara
- per infortunio

Se la richiesta del TEMPO viene effettuata per riposarsi e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

In caso d'**infortunio** di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti ed è



cumulativo (nell'intero incontro 2 minuti totali). (Cfr. Art. Regolamento Generale Tatami).

### Fine del combattimento

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro inviterà gli atleti al centro. Nella gara di Kick Light vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare ha la maggioranza da parte dei giudici (3-0 oppure 2-1) in base ai colpi rilevati da ognuno degli UdG.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto ecc.).

### SISTEMA ELETTRONICO

Quando la valutazione verrà fatta per mezzo del sistema elettronico i punti, già a partire dal primo round, verranno continuamente aggiornati sullo schermo visibile a tutti. Alla fine del combattimento il vincitore è colui che ha la maggioranza da parte dei giudici (3-0 oppure 2-1) in base ai colpi rilevati da ognuno degli UdG. L'arbitro centrale, presa visione del punteggio sul sistema elettronico, proclamerà il vincitore con alzata della mano.

L'avvertimento o il richiamo ufficiale sarà indicato dall'arbitro al cronometrista che si preoccuperà di inserirlo nel sistema elettronico di punteggio.

Se l'incontro termina, per uno o più giudici, con un pareggio, per determinare un vincitore, il sistema elettronico assegna automaticamente la vittoria per il combattente che ha messo a segno più punti nell'ultimo round.

Nonostante quanto sopra espresso, potrebbe verificarsi comunque un caso di pareggio: i giudici sono chiamati a premere il tasto per indicare la propria preferenza rispetto al vincitore. La preferenza viene data tenendo conto di:

- migliore prestazione nell'ultimo round,
- chi ha tirato più calci,
- chi ha utilizzato la migliore difesa
- chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e psico-fisica.

**Nel caso in cui almeno 2 giudici avessero una differenza di 15 punti tra i due atleti, a vantaggio dello stesso atleta, il match verrà interrotto per manifesta superiorità.**

### CARTELLINI

In mancanza di score-machine l'arbitro centrale raccoglierà i Cartellini Punti stilati dai giudici e, dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, e dopo la lettura del verdetto, proclamerà il vincitore con alzata della mano.

Con l'utilizzo dei cartellini gli avvertimenti o i richiami saranno indicati ai giudici che avranno cura di annotare con **W** sul cartellino nella colonna falli, il minus point comporterà la **decurtazione di 1 punto (-3 colpi a giudice)**. Le uscite verranno indicate con **E** e comportano la **decurtazione di 1 punto (-1 colpo a giudice)**.

Alla fine dell'incontro, il giudice controlla la somma totale dei punti e indica il vincitore.

In caso di **parità in un torneo**, i giudici dovranno assegnare la vittoria ad uno dei due contendenti per

preferenza secondo i criteri che sono indicati sui cartellini. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round. L'atleta che porta a segno più colpi validi nell'ultima ripresa, pertanto, in caso di parità finale, sarà il vincitore.

#### Art. 10 Tempi di Gara

(cfr. Regolamento Generale Tatami)

#### Art. 11 Giudizio della Gara

La gara di Kick Light sarà giudicata da tre ufficiali di gara, le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FEDERKOMBAT o sullo schermo elettronico.

L'arbitro centrale si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate, senza indugio, le regole della Kick Light.

**L'arbitro centrale nella Kick Light può assegnare, in piena autonomia, ammonizioni/warning, sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite con particolare attenzione alle cadute volontarie che avvengono negli ultimi secondi del match.**

Solo nel caso in cui necessiti di chiarire situazioni non viste o dubbie, consulterà i giudici e, previo accordo di maggioranza con i giudici stessi, prenderà la decisione.

L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio (salvo casi particolari concordati con il Commissario di Riunione). La vittoria è decretata al termine delle riprese previste dai 3 giudici.

L'arbitro può arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro con i comandi "STOP" "TEMPO (o TIME)" quando:

- deve richiamare un atleta
- un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore
- un atleta esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato)
- ad un atleta è richiesto di riassetare la sua uniforme
- quando lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione

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

*Squalifica (cfr. Regolamento Generale Tatami)*

*Infortuni (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 Doping**

Si rimanda alle disposizioni in materia