

**Aggiornamento  
Gennaio 2024**

Regolamento Settore Kicboxing



# Point Fighting

## Regole e Regolamenti Gara



FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

## Indice

Art. 1 Status dell'Atleta.....	3
Art. 2 Point Fighting.....	3
Art. 3 Luogo di Gara.....	3
Art. 4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti.....	3
Art. 5 Punteggi.....	6
Art. 6 Bersagli non validi e Azioni Proibite.....	7
Art. 7 Gara.....	8
Art. 8 Tempo di Gara.....	10
Art. 9 Giudizio di una Tecnica Valida.....	11
Art. 10 Giudizio della Gara.....	11
<i>Richiami/warning e squalifiche</i> .....	12
<i>Stop al combattimento</i> .....	13
<i>Infortuni</i> .....	14
Knock down (KD) e knock out (KO).....	15
<i>Procedura dopo KO, RSC, RSC-H, Infortunio</i> .....	16
<i>Sospensione Cautelare (SC)</i> .....	16
<i>Walk Over (WO)</i> .....	16
<i>Uscite</i> .....	17
<i>Decisioni arbitrali</i> .....	17
<i>Modifica decisioni arbitrali</i> .....	17
Art. 11 Età.....	18
Art. 12 Categorie di Peso.....	18
Art. 13 L'Atleta di Point Fighting.....	19
Art. 14 Il Coach.....	19
Art. 15 Gara a Squadre.....	20
Art. 16 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre.....	21
Art. 17 Campionati Internazionali.....	21
Art. 18 Doping.....	22

## **Art. 1 Status dell'Atleta**

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.

## **Art. 2 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 protezioni. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a seconda della tecnica messa a segno. I calci al viso e i colpi saltati, notoriamente più difficili da mettere a bersaglio, sono così incoraggiati a tutto vantaggio della dinamicità e della spettacolarità della gara. Vince l'incontro chi totalizza più punti al termine delle riprese stabilite.

## **Art. 3 Luogo di Gara**

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 7 metri per lato come indicato nel regolamento Internazionale WAKO. 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. 4 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti**

Gli atleti di Point Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare.

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

Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara. È fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

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

- **Casco**

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

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

**I Cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.**

- **Paradenti**

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

**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 (Modulo disponibile su Sito Federale). **Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non potrà combattere. Chi presenta apparecchio odontoiatrico su entrambe le arcate dentarie deve indossare un paradenti "doppio".**

- **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. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- **Piedi.**

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

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

- **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 essere fissato alla gamba da fissaggi con strisce di velcro a strappo. Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo o elementi in plastica non sono ammessi.

- **Calzari o Parapiedi.**

I calzari 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.

- **Gomitiera.**

Le gomitiere devono essere realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio. **Le gomitiere sono obbligatorie nel Point Fighting per tutte le classi e categorie.**

- **Paraseno.**

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

- **Protezione inguine.**

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

- **Occhiali/lenti a contatto:**

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

- **Divisa:**

Gli atleti di Point Fighting dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede senza tasche e da una casacca con collo a V (**sono vietate le T-Shirt durante gli incontri**). Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La cintura dovrà essere correttamente

annodata e sufficientemente lunga da fare due volte il giro della vita. La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. La divisa dell'atleta può avere scritte pubblicitarie. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata). Ad ogni modo per divisa e protezioni, si applicano le disposizioni indicate dalla federazione internazionale di riferimento.

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

## Art. 5 Punteggi

### Penalità su chiamata:

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

### Punteggio gara:

Nella gara di Point Fighting si può attaccare:

- CAPO: parte frontale, laterale e posteriore con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta, **ma solo con parte frontale del guanto o con il dorso** e con taglio interno/esterno) e di calcio.
- TRONCO: parte frontale e laterale.
- GAMBA: altezza del malleolo (zona caviglia) o per la spazzata.

#### - **Pugno:**

Vale 1 PUNTO Ogni tecnica di pugno o taglio della mano (sia interno che esterno), ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro che:

- giunga a segno,
- tocchi un bersaglio valido mentre l'atleta guarda il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica
- sia inferta in modo controllato (il colpo venga richiamato).

#### - **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 quella tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.

Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto o alla nuca senza avere alcun piede in appoggio.

#### - **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) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, poiché a norma di regolamento "varrà solo la prima tecnica utile andata a segno". 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).

Non è valido trattenere l'avversario per la manica della casacca o afferrargli una gamba e colpirlo.  
Non è altresì valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.

## **Art. 6 Bersagli non validi e Azioni Proibite**

Non è valido:

- colpire la parte superiore del capo
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- sotto la cintura (genitali, cosce, ginocchia, polpacci - fatta eccezione per la spazzata);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- spingere o tirare l'avversario;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- portare la testa sotto il livello della cintura;
- 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;
- afferrare e trattenere l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;

- far scivolare il guanto dalla mano per guadagnare distanza sul proprio avversario;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- Attaccare o abusare verbalmente di un Ufficiale di gara sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (nel caso in cui la scorrettezza sia fatta da un combattente o coach, l'interessato può essere squalificato o denunciato al Giudice Sportivo FEDERKOMBAT).

Qualsiasi tecnica che scivoli o spinga sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri.

Se un combattente perde il suo 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 salta per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.

Se un combattente salta per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara; non si segnala nemmeno l'uscita poiché involontaria: 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 colleghi arbitri 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. 7 Gara

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano. Il tocco dei



guantoni si effettua SOLO all'INIZIO e alla FINE del combattimento.

L'arbitro deve assegnare un richiamo ufficiale all'atleta che non è pronto per il combattimento o è in ritardo (rimane il fatto che se l'atleta non si presenta sul quadrato alla fine della terza chiamata ed all'ulteriore termine di 2 minuti, verrà squalificato).

Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: “COMBATTERE (o FIGHT)!”.

A seguito dello STOP dell'arbitro, l'incontro dovrà riprendere dallo stesso punto in cui è stato interrotto **solo se l'arbitro centrale NON deve comunicare punti, uscite o richiami ufficiali al tavolo di giuria o dopo aver effettuato un conteggio**. 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 non verrà fermato per l'assegnazione di punti ~~o penalizzazioni~~ a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario, per un consulto con i giudici o un chiarimento al coach o all'atleta.

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

Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassetare la propria uniforme o attrezzatura gara o per infortunio. **In entrambi i casi il match riprenderà da dove si è interrotto**. 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.

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo dal coach e dal suo secondo, i quali dovranno rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara. **Gli allenatori non potranno interferire durante il match con nessun arbitro/giudice; non sarà permesso loro di fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato**. Se il coach nota un **errore materiale dell'arbitro centrale, un errore nella misurazione del tempo o nella registrazione di punti e risultati**, può alzarsi, fare il segno T (tempo) con le mani all'arbitro centrale e richiedere l'interruzione del match e la correzione dell'errore materiale, **al massimo per 2 (DUE) volte in un combattimento**. Se il coach si lamenta o commenta la decisione dell'arbitro centrale o dei giudici, sarà ammonito.

L'arbitro centrale, dopo due ammonizioni verbali, può squalificare dal combattimento il coach che non obbedisce ai suoi ordini con una decisione a maggioranza dei giudici e del responsabile di tatami. A seguito di grave comportamento l'arbitro centrale, previa consultazione con il Commissario di Riunione, può squalificare un coach per la durata del combattimento, della giornata o dell'intero evento.

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

Ai coach all'angolo sarà permesso assistere i propri atleti solo se indosseranno tuta ginnica con pantaloni lunghi, t-shirt e scarpe ginniche.

**In caso d'infortunio di un combattente 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).**

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si affiancheranno all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano. Dopo la

proclamazione del verdetto lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Nella gara di Point Fighting vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara avrà totalizzato più punti. Un incontro di Point Fighting (individuale) ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta risulta essere in vantaggio di **dieci punti** di scarto e pertanto vincerà per manifesta superiorità.

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

## **Art. 8 Tempo di Gara**

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione e la Commissione Gare. Esso può variare a seconda delle necessità.

**Young Cadet:** Durante i campionati mondiali o nazionali e nei tornei internazionali Open, la durata del combattimento nella categoria Young Cadet può essere di 2 round da 1 minuto e mezzo (2x1,5) con 1 minuto di pausa che può variare in base delle esigenze dei promoter.

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

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

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

Se due atleti terminano l'incontro in parità nel corso di un torneo, verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto; il tempo supplementare avrà inizio immediatamente senza nessuna fase di recupero. Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido nel prolungamento successivo (Sudden Death) ossia si prolungherà ancora l'incontro di tutto il tempo necessario perché uno dei contendenti metta a segno la prima tecnica utile. L'inizio del successivo prolungamento di tempo avverrà senza nessuna fase d' intervallo.

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

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico o qualche altro mezzo (lancio di un sacchetto morbido ecc.) di fine incontro, sarà giudicata valida.

## Art. 9 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 a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'arbitro può far continuare l'incontro, oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiarare "non sufficiente" e far riprendere l'incontro con la parola "Combattere (o Fight)!".

N.B. Perché una tecnica possa venire assegnata deve contenere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio, controllo del contatto già altrove puntualizzati. Inoltre in nessun modo può essere assegnata una tecnica "cieca".

In caso che un combattente perda il guanto durante l'esecuzione di una tecnica gli verrà assegnato un richiamo ufficiale (a meno che non venga tirato/bloccato dall'avversario); se la stessa arriva a bersaglio, inoltre non gli verrà assegnato il punto.

**La perdita del guantone** è contro le regole e determina un ammonimento/warning. Se una tecnica di braccia va a segno ma contemporaneamente l'atleta perde il guantone, non verrà assegnato alcun punteggio e seguirà un avvertimento/warning. Se il guanto viene tolto dall'avversario, il punteggio rimarrà invariato.

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro contendente proclamandolo "Vincitore per abbandono dell'avversario".

## Art. 10 Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello; solo nel caso di un "errore tecnico" il responsabile del tatami può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti. Anche se un arbitro fa un errore, ma la maggioranza arbitrale dichiara la correttezza della decisione presa, il combattimento può continuare, sempre che il responsabile del tatami non rilevi un "**errore materiale**": scorretta sommatoria di punti, tecnica assegnata nonostante la perdita di equilibrio dell'atleta, tecnica assegnata con un piede fuori dall'area di gara, e comunque ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento 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.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici potranno muoversi in sintonia con lui entro il quadrato, e amministrerà lo svolgimento ed il giudizio del combattimento.

I giudici assisteranno l'arbitro indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti estendendo prontamente il braccio e indicando con l'indice della mano l'angolo dell'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno. Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l'arbitro centrale avrà preso l'adeguata decisione.

Nel caso un giudice abbia visto l'azione e non la ritenga valida ai fini del punteggio, dovrà sovrapporre più volte le mani per indicare all'arbitro centrale di aver visto, ma che per lui non era punto.

Nel caso in cui un giudice non abbia effettivamente visto alcunché, dovrà portarsi simbolicamente le mani a coprire gli occhi. Da ciò, l'arbitro centrale comprenderà di non poter contare sul giudizio di quel giudice. Se un arbitro segnala 2 punti per un atleta e l'altro 1 solo punto 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.

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.

L'incontro di Point Fighting è diretto a maggioranza semplice: se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione di un punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto.

Per assegnare il punto è necessario che vi siano due giudici d'accordo; nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto non deve essere assegnato (questo perché non c'è maggioranza di due su tre per l'assegnazione del punto).

L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "STOP!", ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare. Confrontando il suo parere con quello dei giudici, farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si porrà in posizione eretta a gambe unite e punte divaricate di fronte al tavolo della Giuria e a voce alta assegnerà il punto messo a segno aiutando la parola con il gesto della mano, assicurandosi che il punto sia stato annotato sull'apposito e visibile segnapunti. L'arbitro centrale e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.

Al segnale (acustico e non) di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando "STOP", chiamerà gli atleti vicino a sé, li afferrerà per i polsi, attenderà che dal tavolo gli venga annunciato il vincitore insieme al punteggio totalizzato, e infine alzerà il braccio di questi, pronunciando la parola "VINCE!". Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara

### ***Richiami/warning e squalifiche***

L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un contendente, deve intervenire per reprimerla richiamando a voce alta e chiara il colpevole oppure comminandogli un "richiamo ufficiale", precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le modalità descritte:

Richiamo verbale (Fase bonaria),

1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)

2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati)

3° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati)

4° richiamo, ulteriore penalizzazione (Squalifica)

Tutti i richiami verranno comunicati all'atleta e all'allenatore ad alta voce.

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

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

## Squalifica

Esistono due tipi di squalifica:

- **Squalifica Tecnica** La Squalifica Tecnica può essere assegnata per violazione non intenzionale delle regole durante il combattimento (uscite, avvertimenti, punti meno, numero di calci, ecc.);  
**L'atleta squalificato per squalifica tecnica mantiene il diritto di essere premiato in base al risultato prima della squalifica.**
- **Squalifica Comportamentale:** La Squalifica Comportamentale può essere assegnata per violazione dura ed intenzionale delle regole durante il combattimento che può portare 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.**

### *Stop al combattimento*

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà, dopo essersi consultato con i colleghi arbitri, di squalificare l'atleta.

L'arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro

chiamando e segnalando “STOP” e “TEMPO (o TIME)!” quando:

- un atleta è a terra ferito, oppure è colto da malore
- quando l'area di gara sia troppo bagnata
- quando un combattente esce dall'area di gara volontariamente (basta che questi abbia 1 piede al di fuori del quadrato)
- quando a un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione

### ***Infortuni***

In caso d'incidente l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro **entro il tempo massimo di 2 (due) minuti**. Anche in caso di taglio o sanguinamento, il medico ufficiale deve decidere entro 2 minuti se l'atleta può continuare a combattere.

Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

- Se non c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- Se c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso, questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.
- Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.
- Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro. **In caso il medico decida che l'atleta possa proseguire l'incontro, l'arbitro centrale può decidere di sospenderlo. Nel caso in cui il medico decida che l'atleta NON possa proseguire l'incontro, l'arbitro si dovrà attenere alla sua decisione.**
- Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma (KO, RSCH, RSC ABB per colpi subiti al capo) l'infortunato dovrà obbligatoriamente osservare uno stop all'attività di allenamento/gare per tutto il periodo indicato nel certificato “fermo medico” e seguire scrupolosamente tutte le prescrizioni mediche del caso in ottemperanza al Regolamento Sanitario. In queste circostanze inoltre, l'atleta, dopo un periodo di stop prescritto e le visite mediche di reintegro previste, dovrà attendere ulteriori 15 gg prima di poter tornare a combattere; tempo utile per un adeguato allenamento.

Dopo aver consultato il medico, l'arbitro può dare un avvertimento e penalizzare l'atleta che ABUSA DEL TEMPO MEDICO. IL TEMPO MASSIMO PER L'INTERVENTO MEDICO in un combattimento è di 2 minuti per ciascun atleta in tutte le discipline.

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

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

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

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

Lo scopo dell'introduzione del conteggio e della registrazione dei knock down nelle discipline da Tatami, dopo attacchi potenti volontari/involontari, è quello di dare un tempo per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza.

**In caso di conteggio (KD)**, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana: "STOP UNO" o inglese "STOP ONE" e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

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

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

L'atleta per essere pronto deve:

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

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

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

Se un atleta "contato" è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8. Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà "gettare la spugna". L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

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

- Il successivo "KD" valutato dai giudici come «tecnica irregolare» porterà alla seconda detrazione.

- Il terzo “KD” valutato come «tecnica irregolare» porterà alla **squalifica l’atleta che ha provocato volontariamente i conteggi.**

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

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

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

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

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

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

Nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a continuare il combattimento a causa di colpi ricevuti, non sarà autorizzato a prendere parte ad un’altra competizione o combattere e allenarsi per un periodo di almeno **30 giorni dopo verdetto di KO e RSC RSC-H, o ABB per colpi ricevuti al capo.**

#### ***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.

**N.b. Se l’Arbitro Centrale pronuncia un verdetto di Sospensione Cautelativa (SC), l’atleta dovrà essere comunque accompagnato dal Medico che provvederà alla visita e alla compilazione dei moduli (Fermo Medico). Tali moduli dovranno essere consegnati al Commissario di Riunione che provvederà ad inviarli il prima possibile alla Segreteria Federale.**

#### ***Walk Over (WO)***

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



assegnata la vittoria per Walk Over (WO).

### ***Uscite***

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato, senza che la stessa sia provocata da un'azione dell'avversario, le relative uscite vengono segnalate a maggioranza dai giudici all'arbitro centrale e da quest'ultimo al tavolo della giuria con le seguenti penalità:

- 1° uscita – 1 punto
- 2° uscita – 1 punto,
- 3° uscita – 1 punto,
- 4° uscita squalifica

È da considerare uscita l'intero piede al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è uscita.

Si considerano uscite non sanzionabili quindi provocate dall'azione dell'avversario se:

- l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica;
- se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento).

Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

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.

Se un atleta viene spinto, calciato o buttato fuori dal tatami, l'arbitro centrale deve decidere se l'atleta è uscito a causa di un colpo con forza eccessiva. In tal caso deve essere dato un richiamo a colui che attacca. In caso contrario deve invece segnalare un'uscita (punto in meno) all'atleta che è uscito all'esterno. Gli atleti in questo caso ripartiranno dal centro del tatami.

Nel Point Fighting le decisioni in merito alle uscite vengono prese dall'arbitro centrale collegialmente con i giudici, a maggioranza.

### ***Decisioni arbitrali***

L'arbitro centrale nel Point assegnerà ammonizioni/warnings e sanzioni per violazioni dei regolamenti e uscite in maniera collegiale, a maggioranza con gli altri due giudici.

### ***Modifica decisioni arbitrali***

**Solo il Commissario di Riunione ed il responsabile di Area possono 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. 11 Età

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

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** 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 Cadets)** stabilisce che:

- l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** 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 **Point Fighting** 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:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** 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:

- per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di **Point Fighting** 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 la categoria Young Cadets in cui l'atleta deve avere 10 anni compiuti).**

È possibile per un atleta combattere al massimo ad una categoria di peso superiore alla propria.

Gli Young ed 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.

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

Le tabelle contenenti gli anni di nascita in relazione alla categoria di ETA', dettagli, specifiche variazioni e/o modifiche sono riportate ogni anno sulla Guida Federale approvata dal Consiglio Federale.

## Art. 12 Categorie di Peso

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

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

- **Specifiche**

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

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

### **Art. 13 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 di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro. Durante lo svolgimento dell'incontro (sia su una ripresa che su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

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, 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, stringerà la mano all'avversario. È vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato del suo incontro, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

### **Art. 14 Il Coach**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Art. 15 Gara a Squadre**

Tutti gli atleti devono essere pronti al combattimento con tutte le attrezzature indossate e devono sostare nel loro angolo.

Per quanto riguarda i Cadetti, la squadra deve iniziare a combattere dall'atleta più basso e terminare con il più alto.

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.

Ogni combattimento si svolgerà: con 1 round di minuti 2 per Cadetti 13/15 anni, Junior e Senior;

Si svolgerà con 1 ° round di minuti 1.30 il combattimento dei Cadetti 10/12 anni.

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

In caso di parità il round in più avrà una durata di minuti 1.30 (cadetti 10/12 anni) o 2 per i più Cadetti13/15 anni, Junior e Senior.

In caso di pareggio, il lancio della moneta selezionerà chi dovrà inviare il primo combattente che dovrà entrare nel Tatami.

Se l'incontro supplementare termina ancora in parità si continua il match con gli stessi combattenti del round supplementare e vince la squadra che realizzerà il primo punto successivo. La squadra con il maggior numero di punti è la vincitrice. Tutte le uscite e i richiami rimarranno in conteggio negli incontri successivi.

Un atleta in una gara a squadre non può essere squalificato per le uscite; nel caso in cui un atleta continui ad uscire verrà detratto un punto alla squadra, dopo ogni uscita e la squadra sarà penalizzata di un punto all'infinito.

Se invece viene selezionato un maschio un qualsiasi altro combattente maschio dalla squadra avversaria può competere contro di lui.

Le regole dei combattimenti a squadre si applicano ai campionati mondiali/nazionali/coppe del mondo e in tutte le altre competizioni internazionali e nazionali di kickboxing in cui questa categoria di competizione è inclusa.

**Squadra maschile:** 3 uomini peso libero

**Squadra femminile:** 3 donne peso libero

#### **Art. 16 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.
- In caso di vittoria della squadra che è stata penalizzata di 10 punti, l'atleta infortunato o sostituito tra i round non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team.
- Se la sostituzione avviene per intervento medico l'atleta non potrà combattere in nessuna gara della competizione.

#### **Art. 17 Campionati Internazionali**

Durante 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.

**Un atleta può competere in tutte le discipline da tatami durante gli stessi campionati ma non nelle discipline da ring.**

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 sarà 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. 18 Doping**

Si rimanda alle disposizioni in materia.

*Per quanto non contemplato si rimanda alle norme emanate dal Consiglio Federale e pubblicate sul sito FEDERKOMBAT e sulla Guida Federale.*