

Ed. 2025/2026

Regolamento Settore Shoot- Boxe



Shoot Boxe

Attività Istituzionale

Regole e regolamenti gara



FEDERAZIONE NAZIONALE ITALIANA

KICKBOXING

MUAY-THAI

SAVATE

SHOOT-BOXE

MMA

SAMBO

INDICE

Sommario

CAP. 1 REGOLE GENERALI	4
Art. 1 Premessa	4
Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti	4
Art. 3. Atleti	5
CAP.2 REGOLE DELLA SHOOT BOXE	6
Art. 4 La Shoot Boxe	6
Art. 5 Luogo di Gara	6
Art. 6. Abbigliamento, protezioni.	6
6.1-Divisa	6
6.2-Caschetto protettivo	7
6. 3-Guanti	7
6.4-Bendaggi mani	7
6.5-Paratibia	7
6.6-Paradenti	7
6.7-Paraseno	8
6.8-Protezione inguine	8
6.9 – Ginocchiere e Gomitiere	8
Art.7. Categorie di peso Shoot Boxe	9
Art. 8 Classi per Età	9
Art. 9 Tecniche della Shoot Boxe	10
9.1 Proiezioni ed atterramenti	10
9.2 Immobilizzazioni	10
9.3 Percussioni	10
9.4 Finalizzazioni	10
Art. 10 Clinch	11
Art. 11 Punteggi	11
Art. 12 Bersagli non Validi e Azioni Proibite	12
Art. 13 Infortunio	13
Art. 14 Conteggi	13
Art. 15 Uscita dall' area di gara durante la fase al suolo	14

Art. 16 Gara	14
Art. 17 Tempo di Gara	15
Art. 18 Giudizi di una Tecnica di Percussione Valida	16
Art. 18 Giudizio della Gara	16
Art. 20 Giudice Laterale	17
Art. 21 Arbitro Centrale	17
Art. 22 FERMO MEDICO	18
Art. 23 Il Coach	19
Art. 24. Proteste	19
Art. 25. Proteste irregolari	20
Art. 26. Video prova	20
CAP. 3 NORME CONCLUSIVE	21
Art. 27 Generalità	21
Art. 28 Operazioni di controllo del Peso	21
Art. 29 Modifica delle Regole e del Regolamento	21

Cap. 1 REGOLE GENERALI

Art. 1 Premessa

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara delle specialità della Shoot Boxe, secondo le indicazioni del regolamento internazionale dell'ISF e/o Federazione Internazionale di riferimento e nel rispetto delle disposizioni del CONI.

Anno sportivo

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

Partecipazione

Alle gare del calendario federale possono partecipare solo Atleti tesserati alla FEDERKOMBAT, con l'eccezione delle gare internazionali, a cui possono partecipare atleti tesserati alle federazioni internazionali alle quali la FEDERKOMBAT è affiliata.

Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti

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

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina Sportiva;
- 3) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
- 4) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

Specialità	Età Inizio e Termine	Visita Di Riferimento
Shoot boxe (Contatto Pieno)	15/Max 40	Visita Medica Esame Completo Delle Urine Elettrocardiogramma A Riposo e dopo Sforzo, Spirografia, Oculista, Otorino, Visita neurologica, ECG

Art. 3. Atleti

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

- Aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore ed essere in possesso del relativo Certificato Medico;
- Essere muniti della tessera federale, valida per l'anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.
- 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

Tutti gli atleti dovranno presentarsi alle operazioni di peso con CERTIFICATO MEDICO in corso di validità per l'anno in corso che deve essere presentato in originale.

CAP.2 REGOLE DELLA SHOOT BOXE

Art. 4 La Shoot Boxe

La Shoot boxe è una disciplina sportiva a **pieno contatto** studiata per permettere il combattimento sia alla distanza con colpi di percussione, di pugno, di ginocchio e di calcio, sia nel corpo a corpo in piedi, sia nel corpo a corpo a terra con tecniche di lotta, proiezioni, bloccaggi e finalizzazioni.

Art. 5 Luogo di Gara

Gli incontri di Shoot Boxe si svolgono in una gabbia del tipo in uso nelle MMA. Il tatami (o copertura della pavimentazione) deve essere di spessore minimo 3 cm. Alternativamente può essere utilizzato un ring del tipo in uso nel pugilato, munito di quattro corde. Gli incontri di classe B possono eventualmente essere disputati su un Tatami, sempre di spessore minimo 3 cm, di 6 metri di lato più un margine di sicurezza di 1 metro, possibilmente di colore diverso e comunque ben delineato, per un totale di 8x8 metri. **In questo caso è obbligatorio l'uso del caschetto anche nelle classi Seniores.**

Art. 6. Abbigliamento, protezioni.

6.1-Divisa

- a) Gli atleti di Shoot Boxe dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.
- b) L'uniforme per gli atleti di Shoot Boxe è composta da pantaloncini tipo "Bermuda". In alternativa possono essere indossati dei pantaloncini aderenti. Gli uomini combattono a petto nudo. Le donne possono portare la Rashguard o un corpetto in cotone elasticizzato.

- c) È ammesso competere con la barba purché essa non superi i 2 cm di lunghezza. I capelli lunghi devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continue interruzioni dello stesso per la loro “sistemazione”.
- d) Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie (mani e piedi) prima di partecipare a una qualunque gara.
- e) È fatto divieto di portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, forcine, ecc.) che possa causare ferite a sé o all'avversario. L' atleta che non risultasse in regola con quanto sopra detto avrà 2' di tempo per ovviare.

6.2-Caschetto protettivo

Il caschetto protettivo è obbligatorio solo per la categoria Junior.

Il casco protettivo utilizzato deve essere realizzato nel rispetto delle norme standard che regolano i materiali di “protezione” a cui le ditte fornitrici fanno riferimento. 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 deve ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica, ma in velcro regolabile. Sia i maschi che le femmine JUNIOR dovranno indossare obbligatoriamente il casco protettivo.

6.3-Guanti

I guanti per la Shoot Boxe dovranno essere a mano aperta, coprire le nocche mediane e con il pollice coperto, l'imbottitura sul dorso deve essere almeno di 3 cm, l'imbottitura sul pollice deve essere circa 0,5 cm, dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice che dovrà essere convenzionata con la FEDERKOMBAT.

6.4-Bendaggi mani

Il bendaggio di sola garza è facoltativo. È ammesso un solo giro di cerotto per fermarlo.

6.5-Paratibia

I paratibia dovranno essere senza anima rigida e coprire il collo del piede. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice. Si possono utilizzare in gara solo materiali di ditte in convenzione con la FEDERKOMBAT.

6.6-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 (superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato alla dentatura mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo del paradenti è obbligatorio per tutte le discipline da combattimento e in tutte le categorie di peso. Non è permesso il paradenti di colore rosso.

Attenzione. È consentito l'utilizzo del paradenti su **Apparecchio Ortodontico** (correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha configurato il paradenti sull'apparecchio (modulistica presente sul sito FEDERKOMBAT, sezione Commissione Medica). Se l'apparecchio ortodontico è presente sull'arcata inferiore, anche questa dovrà essere coperta dal paradenti (paradenti doppio). Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.

6.7-Paraseno

Le classi femminili dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La protezione del seno dovrà essere realizzata in plastica rigida o semirigida 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.

6.8-Protezione inguine

Gli atleti junior e senior 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.

6.9 - Ginocchiere e Gomitiere

Sono autorizzate, ma non obbligatorie, protezioni in tessuto per le ginocchia e gomiti.

L'Arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione delle protezioni o parti di esse nel caso risultassero troppo deteriorate o irregolari

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà 2 minuti di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Se durante il combattimento una protezione dovesse rompersi, l'atleta avrà 5' di tempo per sostituirla

Art.7. Categorie di peso Shoot Boxe

Junior

Maschi: -56 -60 -65 -71 -78 -86 +86

Femmine: -50 -55 -61 -68 +68

Senior

Maschi: -56 -60 -65 -71 -78 -86 -95 -105 +105

Femmine: -50 -55 -61 -68 -76 +76

Professional rules

Maschi: -56.700 -61.200 -65.800 -70.300 -77.100 -83.900 -93 +93

Femmine: -52.100 -56.700 -61.200 -68.00 +68

Art. 8 Classi per Età

(rifarsi al Regolamento delle classi di età per anno solare) *L'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Shoot Boxe è di 15 anni compiuti.*

Juniores **15 /18** anni;

Seniores **19/40** anni;

Art. 9 Tecniche della Shoot Boxe

9.1 Proiezioni ed atterramenti

Nella Shoot Boxe è ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo eccetto durante una finalizzazione. Non è ammesso proiettare l'avversario sul collo o facendolo cadere sul proprio ginocchio. È invece considerato "atterramento" qualsiasi tecnica con la quale si riesca a portare a terra l'avversario finendoci sopra o restando in piedi (anche nel caso in cui l'avversario cada da solo **oppure fallendo un tentativo di proiezione di sacrificio**).

Le proiezioni iniziate nell'area di gara interna del quadrato sono valide anche se terminano fuori, sul margine di sicurezza.

È ammesso proiettare anche stando a terra. In questo caso si tratta di "atterramento" e quindi comporterà l'assegnazione di un punto. L'atleta che si getta a terra senza un concreto tentativo di proiezione viene penalizzato come se si trattasse di atterramento.

9.2 Immobilizzazioni

Nella Shoot Boxe è ammesso bloccare a terra l'avversario in qualsiasi modo, fermo restando che il punteggio sarà assegnato a chi si troverà in posizione di vantaggio. Sono considerate posizioni di vantaggio tutte le posizioni al di sopra dell'avversario, eccezion fatta per la "montada" posteriore che è comunque considerata posizione di vantaggio. L'Arbitro centrale, appurata la stabilità della posizione (circa 5" di clinch), segnala con un braccio disteso sopra i combattenti l'eventuale bloccaggio e conta ad alta voce, in modo da farsi udire dagli atleti, fino a 5 (il 5 coincide con lo STOP e quindi non viene pronunciato) dopodiché fa rialzare gli atleti e assegna il punteggio. Se durante il conteggio la situazione si sblocca o si ribalta, l'arbitro interrompe comunque il combattimento e fa rialzare gli atleti. Viceversa, se durante il conteggio cambia il tipo di bloccaggio da parte di chi lo sta già effettuando, il conteggio prosegue e il punteggio sarà assegnato in base alla posizione finale. Se l'atleta immobilizzato esce involontariamente completamente dall'area interna di combattimento si interrompe il conteggio. In tal caso il combattimento riprende in piedi.

Nel caso in cui un atleta, dopo il conteggio dell'immobilizzazione, non si rialzasse prontamente, l'arbitro continuerà il conteggio dal 6 come se si trattasse di un normale knock down.

9.3 Percussioni

Nella Shoot Boxe è ammesso colpire solo in piedi di pugno, anche ruotato, di calcio e di ginocchio su tutto il corpo eccetto nuca, triangolo genitale, schiena e parte superiore della testa. Non appena uno dei due combattenti (o entrambi) è a terra è fatto divieto di colpire l'avversario. E' vietata la ginocchiata alla testa.

9.4 Finalizzazioni

Nella Shoot Boxe è ammessa la finalizzazione attraverso soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare.

Non si possono mettere le mani sul viso dell'avversario (occhi, naso, bocca). L'Arbitro centrale può interrompere una finalizzazione in corso se la ritiene pericolosa per l'atleta che la sta subendo. Ciò comporterà la fine dell'incontro con l'attribuzione della vittoria all'atleta che stava effettuando la finalizzazione. Nel caso di perdita dei paradenti o del caschetto durante il combattimento al suolo non si interrompe l'incontro. L'Arbitro farà rimettere il paradenti o il caschetto al termine

della fase al suolo. Non è ammesso **“strappare”** le leve articolari. Esse dovranno sempre essere tirate in progressione. Non sono ammesse le micro-leve “leve alle dita”. La finalizzazione pone fine dell’incontro.

Nel caso un atleta sia in posizione di finalizzazione ma non riesca a renderla effettiva si parla di “tentativo prolungato di finalizzazione” in quel caso, passato un congruo tempo, l’arbitro solleciterà gli atleti a riprendere l’attività. Se la situazione rimane in stallo, l’arbitro ha facoltà di contare gli atleti come se si trattasse di un’immobilizzazione, e di assegnare il punteggio all’atleta che si trova “sopra” **anche se si tratta di chi sta subendo il tentativo prolungato di finalizzazione.**

Art. 10 Clinch

Si considera **clinch** una situazione di stallo, sia in piedi che a terra, durante la quale, per circa 5”, nessuno dei contendenti attua azioni tese a volgere il combattimento a proprio vantaggio.

Art. 11 Punteggi

- | | |
|--|-----------------------------|
| - Proiezione Tecnica | 2 punti |
| - Proiezione con stacco di entrambi i piedi da terra | 3 punti |
| - Atterramento o caduta anche su proiezione fallita | 1 punto |
| - Immobilizzazione | 1 punto |
| - Immobilizzazione laterale | 2 punti |
| - Immobilizzazione in montada | 3 punti |
| - Qualsiasi colpo andato a segno | 1 punto |
| - Penalità | meno 1 punto sul cartellino |
| - Terza penalità | Squalifica |

Nella Shoot Boxe non ci sono limiti circa il numero di calci, pugni, proiezioni e immobilizzazioni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che viene usata.

Ogni Giudice deve valutare in modo indipendente i meriti dei due combattenti.

Durante un round il Giudice utilizzerà il retro della scheda di valutazione per registrare il numero di colpi, proiezioni e immobilizzazioni che vede, le registrazioni devono essere elencate separatamente per ogni turno. Egli non lascerà il suo posto fino a quando la decisione finale non è stata annunciata.

Art. 12 Bersagli non Validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- Colpire alla nuca
- Colpire la parte superiore del capo,
- Colpire la parte posteriore del tronco (spina dorsale);
- Colpire il collo;
- Continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'Arbitro;
- È vietato andare in presa o attaccare al viso con tecniche di mano aperta, con le dita rivolte direttamente verso gli occhi. **IN CASO DI FERITA, ANCHE LIEVE, L'ATLETA CHE COMMITTE IL FALLO VERRA' SQUALIFICATO**
- Colpire l'avversario al suolo
- Voltare le spalle all'avversario a meno che non si tratti di una tecnica in rotazione;
- Afferrarsi al tatami, alle corde, alla gabbia, alle protezioni o ai pantaloncini;
- Lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- Attaccare con la testa;
- Attaccare con i gomiti;
- Attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- Mordere, sfregare e graffiare;
- Gridare senza ragione.
- Parlare durante l'incontro;
- Non eseguire immediatamente gli ordini dell'Arbitro;
- Sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- Chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo della gabbia sotto pressione dall' avversario;
- Mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'Arbitro centrale;
- Perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato

- Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente causandogli un richiamo ufficiale.

Tutte queste azioni sono sanzionabili con decisioni a **maggioranza arbitrale**.

- Richiamo verbale (Fase bonaria),
- 1° richiamo ufficiale, utile ai fini della preferenza (si segnala al tavolo giurati e Arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e Arbitri)
- 3° richiamo, ulteriore penalizzazione (Squalifica)

Quando l'Arbitro deve assegnare un richiamo o una penalità (meno 1 punto), deve dare il comando: "TEMPO".

Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, e potrà squalificare l'atleta anche senza i richiami sopra menzionati.

N.B. Gridare mentre si subisce una finalizzazione o subito dopo aver subito una proiezione, sarà interpretato dall'Arbitro come resa.

Art. 13 Infortunio

Nel caso di un infortunio ci sono **due minuti** a disposizione dell'atleta per cercare di recuperare e decidere se proseguire o meno l'incontro, fatto salvo il giudizio del medico.

Art. 14 Conteggi

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

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi.

Ogni qualvolta un atleta si trovi nelle condizioni di "**Knock Down**" o di "**considerato Knock down**", 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 seguendo la cadenza indicata dal cronometrista. Indica inoltre 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 ha ottemperato al suo ordine. 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 salire sul quadrato. Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di "FIGHT" dell'arbitro) torni nella condizione di "Knock Down" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto. Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al dieci, entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti. Se invece all'8, uno dei due atleti è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al 10, al che l'incontro si ritiene concluso.

Infine, se all'8 ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "FIGHT". Durante il conteggio il tempo non deve essere fermato; il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong. Il gong sarà fatto suonare solo qualora l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine di "FIGHT". In tutte le categorie di età il conteggio (KD) verrà considerato 1 punto aggiuntivo oltre al punteggio della tecnica per l'atleta che lo ha procurato.

- Se viene utilizzato il sistema di punteggio elettronico, 1 punto in più per KD verrà automaticamente aggiunto al punteggio dell'atleta che ha realizzato KD dal cronometrista che premerà il "pulsante" KD.

- Tutti i KD comportano la medesima assegnazione di punti, non importa quale sia stato il motivo del KD stesso: se pugno, calcio o comportamento dell'atleta.

Nel rispetto del regolamento sanitario, l'atleta **CHE SUBISCE 3 CONTEGGI (RSC-CCL)** nelle categorie JUNIOR e SENIOR in un match non potrà combattere/allenarsi e il match verrà immediatamente sospeso. Egli dovrà inoltre osservare un periodo di fermo dalle gare in cui non potrà gareggiare specificato dal medico sul verbale di fermo. Il conteggio dei giorni di fermo si farà a partire dal momento in cui ha ricevuto il referto di fermo.

Art. 15 Uscita dall' area di gara durante la fase al suolo

Nel caso in cui i due atleti escano dall' area di gara in modo tale da costringere l'Arbitro a fermare l'incontro si possono verificare le seguenti possibilità:

- Uno dei due atleti era in posizione di vantaggio consolidata. In questo caso si fa riprendere il combattimento al centro del tatami o ring in una delle seguenti posizioni:
 - Guardia
 - Mezza guardia
 - Side
 - Monta

A seconda della posizione nella quale sono usciti. L'atleta "sopra" poggia i palmi delle mani a terra, chi sta "sotto" cinge la citta dell'avversario.

- Nessuno dei due atleti aveva consolidato una posizione laterale o di monta. In questo caso si fa riprendere il combattimento in piedi.
- Uno dei due atleti aveva una finalizzazione in corso. Si assegna un punto di penalità (sul cartellino) all' atleta che subiva la finalizzazione e si fa riprendere il combattimento in piedi.

- Nel caso in cui l'atleta che sta subendo l'immobilizzazione anche in fase di conteggio di quest'ultima esce dall'area di gara volontariamente gli verrà assegnato 1 punto di penalità (sul cartellino). Si fa riprendere il combattimento a terra nelle modalità del punto sopra, in una delle 4 posizioni codificate, con l'atleta "sopra" che appoggia i palmi delle mani a terra e quello che sta "sotto" che cinge la vita dell'avversario.

Art. 16 Gara

Gli atleti 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. Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'Arbitro centrale, di: **"COMBATTERE (o FIGHT)!"**.

Allo **STOP** dell'Arbitro i due atleti devono bloccare immediatamente l'azione. L'incontro potrà riprendere quando l'Arbitro darà un nuovo comando "COMBATTERE".

Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'Arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce "**TEMPO (o TIME)**" e con le mani formerà una **T**. Per riprendere il combattimento darà, con azione simile, avviso al tavolo di riavviare il cronometro.

Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti a meno che l'Arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione dai soggetti coinvolti nell'incontro (Giudici, atleti, Coach).

Un combattente può chiedere il TEMPO alzando la mano verso l'alto, per riassetare la propria uniforme o attrezzatura di gara o per infortunio (in questo caso l'avversario deve recarsi all'angolo neutro che si trova alla sua destra); se la richiesta del TEMPO viene effettuata palesemente per riposarsi, e quindi per trarre vantaggio a proprio favore, dopo consultazione gli Arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

Un incontro di Shoot Boxe (in fase di torneo) non può terminare in parità. In caso di parità, il Giudice dovrà dare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza. La preferenza viene data tenendo conto della migliore prestazione nell'ultimo round, di chi ha utilizzato la migliore difesa, e chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e/o preparazione psico-fisica.

Se l'Arbitro assegna un warning o un richiamo, lo indica ai Giudici che avranno cura di annotare con **W** sul cartellino nella colonna falli. Se l'Arbitro assegna 1 punto in meno lo indica ai Giudici.

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

Art. 17 Tempo di Gara

- Due riprese da 3 minuti per qualificazioni e finali Junior con un minuto di intervallo tra un round e l'altro.
- Tre riprese da 3 minuti per qualificazioni e finali Senior con un minuto di intervallo tra un round e l'altro
- Quattro riprese da 3 minuti per i Titoli Nazionali PRO con un minuto di intervallo tra un round e l'altro
- Cinque riprese da 3 minuti per i Titoli Europei PRO con un minuto di intervallo tra un round e l'altro
- Sei riprese da 3 minuti per i Titoli Mondiali PRO con un minuto di intervallo tra un round e l'altro.

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

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, **farà fede il comando di “STOP” dato dall'Arbitro centrale.**

Art. 18 Giudizi di una Tecnica di Percussione Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Shoot Boxe quando:

1. È lanciata con forma corretta;
2. È corretta nella distanza;
3. È dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. È a bersaglio.

Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'Arbitro può non tener conto dell'azione.

In nessun modo può essere assegnata una tecnica “cieca”.

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. 18 Giudizio della Gara

La vittoria può essere attribuita per:

- Vincitore a punti;
- Vincitore per finalizzazione;
- Vincitore per squalifica dell'avversario;
- Vincitore per assenza dell'avversario (WO);
- Vincitore per manifesta superiorità
- Vincitore per 3° conteggio (nell'ambito dell'intero match)
- Vincitore per K.O.
- Vincitore per decisione medica (RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL)
- Vincitore per abbandono
- Vincitore per Sospensione Cautelare (SC)

Le decisioni degli Arbitri e dei Giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

Al termine di ogni round i Giudici laterali (3) attribuiscono sugli appositi cartellini il punteggio di 10 pp. all'atleta che è stato migliore e 9 pp. all'altro, 8 pp. se il divario è stato notevole. Quindi si sottraggono i punti per eventuali falli riportando il totale nell'apposita casella.

Al termine dei round previsti ogni Giudice fa il totale dei punti attribuiti; se si verifica la parità in caso di torneo ad eliminazione il Giudice dovrà assegnare la preferenza. Il vincitore è individuato per maggioranza di verdetti. Il giudizio degli Ufficiali di Gara è inappellabile. Eventuali contestazioni del verdetto dovranno essere presentate nell'immediato, per iscritto dal Coach dell'atleta accompagnati dalla quota di euro 100,00 che, se il reclamo verrà accolto, sarà interamente rimborsata. In caso contrario la somma sarà devoluta in Beneficienza.

Art. 20 Giudice Laterale

Valuta la tecnica, le combinazioni e la resistenza degli atleti per l'assegnazione del punteggio. Giudica più o meno valide le proiezioni e le immobilizzazioni segnalate dall'Arbitro centrale; può assegnare punti di penalità, può chiedere il consulto dell'Arbitro centrale; controlla le protezioni su invito dell'Arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

Art. 21 Arbitro Centrale

Dirige l'incontro. Entra per primo nell'area di gara e invita i Giudici laterali al controllo delle protezioni. Dà il comando agli atleti di effettuare il saluto (battere i guanti); avvia il combattimento, blocca l'incontro ogni qual volta lo ritenga opportuno. Può richiamare, penalizzare e squalificare gli atleti; segnala con un braccio alzato le possibili proiezioni, segnala con braccio teso orizzontalmente l'immobilizzazione contando ad alta voce, in posizione che lo renda udibile dagli atleti, fino a 4" quindi dà lo **STOP**.

È facoltà dell'Arbitro centrale fermare il conteggio prima dei 5" se ritiene che sussista una situazione di pericolo. Chiede la sospensione del tempo al tavolo della giuria. Divide gli atleti che sono entrati in presa senza tentare prontamente una proiezione; ferma il combattimento se dopo aver iniziato il conteggio per una immobilizzazione avviene un ribaltamento o se dopo l'atterramento non segue prontamente un'immobilizzazione e/o tentativo di finalizzazione. Assegna la vittoria al termine dell'incontro.

L'Arbitro non dovrà mai passare tra i contendenti mentre questi stanno combattendo e dovrà tenersi sempre ad una distanza adeguata affinché possa sempre vedere le loro azioni e per intervenire prontamente in qualunque circostanza.

L'Arbitro ha altresì autorità per arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscano 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, di squalificare l'atleta.

L'Arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "TEMPO" quando:

- Un atleta è a terra ferito oppure è colto da malore
- Quando l'area di gara sia troppo bagnata
- Quando a un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- Quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione

In caso d'incidente, l'Arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico in servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. 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 sia stato causato dall'avversario in

modo intenzionale, se sia stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale. Dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria all'uno o all'altro 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 il medico decreta che l'atleta non può continuare l'incontro, tale giudizio è definitivo ed inappellabile.

Se un atleta viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se può continuare o sospendere l'incontro.

Art. 22 FERMO MEDICO

Rifarsi alle Norme in uso e alle sue variazioni eventuali approvate e dettate nel Regolamento Sanitario FEDERKOMBAT ottemperante al Decreto Ministeriale.

Art. 23 Il Coach

Gli atleti devono farsi seguire all'angolo da un secondo (Coach) che ha 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. Almeno uno dei coach deve essere tesserato ed in possesso della qualifica di Istruttore o Allenatore

I secondi (Coach) hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta coi colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, Il Coach deve sedersi nei pressi della gabbia, alle spalle del suo atleta.

È tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto verrà loro impartito dal Commissario di Riunione.

Il Coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.

È responsabile del suo comportamento dentro e fuori dall'area di gara.

Deve vigilare perché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.

In specie è obbligo dei secondi:

- vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- vigilare perché all'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni sanitarie e i regolamenti NADO/WADA;
- astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio, evitando ogni discussione al riguardo;
- Il coach può portare nell'area di combattimento: **asciugamano, bottiglia d'acqua di plastica da utilizzare solo per bere e per il lavaggio della bocca.** Nessun altro tipo di bottiglia d'acqua è consentita nell'area di combattimento per l'uso da parte degli atleti o dei coach (**la bottiglia di vetro è vietata**).
- Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita.

Il Coach che contravvenga alle predette norme, può essere richiamato, allontanato dal quadrato o causare la squalifica del suo atleta.

Il Coach è autorizzato a gettare la spugna (utilizzando un asciugamano) all'interno della gabbia qualora si accorga che il suo combattente non è più in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Art. 24. Proteste

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

Art. 25. Proteste irregolari

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

Art. 26. Video prova

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

CAP. 3 NORME CONCLUSIVE

Art. 27 Generalità

Per l'attuazione dei principi statutari, organizzativi e disciplinari, la FEDERKOMBAT applica, oltre al presente Regolamento, anche gli specifici regolamenti di seguito elencati:

- a) Regolamento Organico;
- b) Regolamento Tecnico Internazionale;
- c) Regolamento di Giustizia;
- d) Regolamento Sanitario;
- e) Norme Sportive Antidoping;
- f) Regolamento Commissione Nazionale Atleti;
- g) Regolamento didattico;
- h) Regolamento gara;

Per le attività di specifici settori, in particolare dei tecnici e dei Giudici, il Consiglio Federale emana disposizioni operative ed organizzative sia a livello nazionale che periferico.

All'inizio di ogni anno sportivo il Consiglio Federale conferma o modifica il Regolamento per l'attività agonistica.

Art. 28 Operazioni di controllo del Peso

Alle operazioni di controllo del peso l'atleta dovrà presentarsi munito di documento di identità. Il controllo del Peso non può essere effettuato più di 8 ore prima dell'inizio gare, fatta eccezione dei tornei che si svolgono in più giorni di gara. In questo caso il primo controllo può essere effettuato il giorno precedente all'inizio gare ma va ripetuto, se vincitori, ogni giorno di gara.

Nella classe PRO è ammesso effettuare il controllo del peso il giorno precedente la gara, ma in tal caso l'atleta è tenuto ad un secondo controllo da effettuarsi tre ore prima della gara. In questo caso al secondo controllo è ammesso un comporto non superiore al 5% del peso previsto.

Art. 29 Modifica delle Regole e del Regolamento

Solo il Consiglio Federale FEDERKOMBAT ha il potere di decidere ufficialmente il cambiamento delle regole e del Regolamento pertanto, tutte le variazioni del regolamento gara

sport da tatami verranno proposte dalle commissioni Tecniche e Arbitrali e prese in esame dai membri del Consiglio FEDERKOMBAT. Quando si approvano cambiamenti di regole, le modifiche diventano operative 1 mese dopo le decisioni prese. L'operatività della nuova regola deve essere comunicata a tutti gli associati FEDERKOMBAT tramite pubblicazione sul sito federale. Le modifiche possono essere operative con intervento immediato, in caso di "forza maggiore" quando riguarda la sicurezza e la salute degli associati, non ci possono essere modifiche alle regole durante lo svolgimento di un torneo o Campionato.