

Versione 2020

VIỆT VÕ ĐẠO ITALIA A.S.D.



**REGOLE E REGOLAMENTO GARA
FULL - COMBAT
Sport da Ring**

INDICE

Art. 1. Norme generali	pag. 3
Art. 1.1 Organizzazione e impianti	pag. 4
Art. 1.2 Status dell'atleta	pag. 4
Art. 1.3 Attività Istituzionale e Promozionale	pag. 4
Art. 1.4 Inquadramento degli atleti	pag. 4
Art. 1.5 Limiti d'età	pag. 5
Art. 1.6 Certificati Medici	pag. 5
Art. 2. Area di gara	pag. 5
Art. 2.1 Ring	pag. 5
Art. 2.2 Tatami	pag. 6
Art. 2.3 Bordo ring	pag. 6
Art. 3. Ufficiali di gara	pag. 7
Art. 3.1 Direttore Arbitraggio	pag. 7
Art. 3.2 Arbitri e giudici	pag. 8
Art. 3.3 Arbitri	pag. 9
Art. 3.4 Poteri dell'arbitro	pag. 9
Art. 3.5 Giudici	pag. 10
Art. 3.6 Cronometrista	pag. 11
Art. 3.7 Medico	pag. 11
Art. 3.8 Annunciatore	pag. 12
Art. 3.9 Salute e sicurezza	pag. 12
Art. 4. Abbigliamento e protezioni degli atleti	pag. 12
Art. 4.1 Divisa	pag. 12
Art. 4.2 Aspetto degli atleti	pag. 12
Art. 4.3 Protezioni	pag. 12
Art. 5. Round	pag. 14
Art. 5.1 Classi	pag. 14
Art. 5.2 Gestione dei round	pag. 14
Art. 5.3 Incontri vietati	pag. 14
Art. 6. I secondi	pag. 15
Art. 7. Categorie di peso	pag. 16
Art. 7.1 categorie di peso per gli uomini	pag. 16
Art. 7.2 Categorie di peso per le donne	pag. 16
Art. 7.3 Procedure di peso	pag. 16
Art. 8. Bersagli consentiti	pag. 17
Art. 8.1 Bersagli validi valutati	pag. 17
Art. 8.2 Bersagli validi non valutati	pag. 17
Art. 8.3 Zone proibite	pag. 17
Art. 8.4 Tecniche consentite	pag. 17
Art. 8.5 Casi di violazione	pag. 17

Art. 9. Criteri di giudizio	pag. 18
Art. 9.1 I colpi	pag. 18
Art. 9.2 I punti	pag. 18
Art. 9.3 Proiezioni	pag. 19
Art. 9.4 Punti non validi	pag. 19
Art. 9.5 In caso di parità	pag. 20
Art. 9.6 Comportamento atleti	pag. 20
Art. 9.7 Sanzioni	pag. 20
Art. 10. Verdetti	pag. 21
Art. 10.1 Come l'incontro può finire	pag. 21
Art. 10.2 Modifiche al verdetto	pag. 22
Art. 11. Atleta Knock Down	pag. 23
Art. 11.1 Quando è considerato K.D.	pag. 23
Art. 11.2 Fermo Medico	pag. 24
Art. 12. Doping	pag. 25
Art. 12.1 Anti-doping Test	pag. 25

Art. 1. Norme generali

Art. 1.1 L'organizzazione e gli impianti

Tutte le manifestazioni devono essere preventivamente autorizzate da VVD Italia.

L'organizzazione, condotta dal Direttore di Gara, è oggettivamente responsabile, anche disciplinarmente, di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle manifestazioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità VVD Italia.

L'organizzatore deve garantire durante tutto il corso della manifestazione un adeguato servizio di sicurezza.

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Direttore d'Arbitraggio per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di svolgimento della manifestazione e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di Pubblica Sicurezza.

In specie, l'organizzatore è tenuto a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:

- a) una bilancia (due o più per Tornei e Campionati) per le operazioni di controllo del peso;
- b) il quadrato (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- c) un tavolo e sedie per il Capo Commissione, per i Medici di servizio, per i Cronometristi e l'Annunciatore;
- d) posti adatti per i giudici;

- e) gong e cronometri
- f) protezioni convenzionate per gli incontri e quelle di riserva;
- g) assicurare servizio sanitario adeguato come da Regolamento Sanitario.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e un adeguato servizio di ristoro per tutto il personale di servizio (giudici, medici, etc.).

Art. 1.2 Status dell'atleta

Con il tesseramento Viet Vo Dao Italia gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della A.S.D. Viet Vo Dao Italia, a mettersi a disposizione della stessa per la preparazione e l'effettuazione di gare a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

Art. 1.3 Attività Istituzionale e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse ASD VVD Italia a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei).

Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della ASD VVD Italia che non rientra in quella Istituzionale (gare interstile con la partecipazione di altre scuole di arti marziali) con regole diverse proposte dall'organizzatore.

Art. 1.4 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla ASD VVD Italia deve avere la residenza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno. Per far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano.

I tesserati ASD VVD Italia possono partecipare a gare di Full - Combat solo dai 18 anni ai 35 anni compiuti.

Essi sono divisi sulla base della loro esperienza e validità tecnica in tre serie:

1. ESORDIENTI TERZA SERIE: (Tutti gli Esordienti) Da 0 a 3 incontri con qualsiasi risultato
2. DILETTANTI SECONDA SERIE: Fino a 5 vittorie (anche non consecutive)
3. ESPERTI PRIMA SERIE: Dopo il raggiungimento di 5 vittorie nella seconda serie, si viene considerati esperti di prima serie.

In base ai risultati ottenuti nelle varie gare nazionali si potrà essere selezionati per far parte della squadra nazionale.

Per ogni match saranno attribuiti dei punteggi. Le modalità di acquisizione del punteggio, verranno comunicate da ASD VVD Italia ad inizio di ogni anno sportivo.

Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico, e quindi serie di appartenenza, verrà stabilito sulla base del record personale pregresso. Il Delegato Nazionale per Attività Sportiva ha la facoltà, accertato il curriculum, di assegnare le serie di appartenenza agli atleti.

Art. 1.5 Limiti d'età

Gli atleti possono gareggiare nel Full Combat sono solamente i Seniores.

- a) Seniores: uomini e donne dal giorno in cui compie il 18° anno al giorno in cui compie il 35° anno.

Precisazioni: Se l'atleta compie gli anni nel corso di un torneo o di un campionato, rimarrà nella categoria in cui si è iscritto fino alla fine del torneo. Si intende per torneo o campionato quel lasso di tempo che intercorre dal peso ufficiale fino alla fine dell'ultima finale.

Nell'attività Istituzionale è possibile iscriversi e gareggiare in una sola classe di peso.

Art. 1.6 Certificati Medici

- a) Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica, da parte del medico di servizio, secondo quanto prescritto ed al controllo del peso di tutti gli atleti in gara.
- b) Tutti gli atleti della disciplina a contatto pieno devono presentarsi e sottoporsi a visita medica muniti del certificato medico modello "B5" in originale. L'assenza del certificato medico o la copia dello stesso determina l'impossibilità per l'atleta di partecipare al combattimento.
- c) Non sono contemplate dichiarazioni di scarico di responsabilità o altro.
- d) L'autorità competente, ai fini del permesso a combattere dell'atleta, è il medico di gara, al quale vanno presentati i suddetti documenti.
- e) Negli incontri femminili le atlete dovranno altresì essere munite di originale di idoneo test che accerti l'assenza di stato di gravidanza risalente a non oltre due settimane. In caso di manomissione dei dati o loro non veridicità, le atlete in questione saranno ritenute le uniche responsabili di eventuali danni fisici o psichici subiti nel corso dello svolgimento della competizione.

Art. 2. Area di gara

Art. 2.1 Ring

È a cura dell'organizzatore, quindi sua responsabilità, la fornitura ed il controllo dell'omologazione dello stesso ed il controllo che sia adatto al tipo di evento per il quale verrà impiegato. Qui di seguito le misure ad uso degli organizzatori.

Il quadrato (ring) è una superficie di legno, un quadrato chiuso da quattro corde (tre in quelli vecchi) tese tra quattro pali equidistanti. La superficie dovrà essere perfettamente piana, di legno duro, ricoperto da feltro o da materiale plastico (materassine) e da un telo teso fino alle estremità dei bordi.

Il numero delle corde deve essere di 4 (minimo 3) e il loro diametro non può essere minore di 2,5 cm. La corda più bassa deve distare dal tappeto di combattimento 50 cm, mentre la più alta 130 cm. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Devono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse e per ogni lato.

I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o in altra lega.

Ogni ring dovrà essere munito di due sgabelli, posti l'uno di fronte l'altro (angolo rosso e angolo blu), di due sputacchiere o di apparecchiature analoghe.

Scelto un lato del quadrato di fronte al quale sarà posto il tavolo a cui siederanno 1 speaker, il capo commissione, il cronometrista e il medico di servizio, negli altri 3 lati dovranno essere posti dei tavolini a cui siederanno i giudici (3 o 5) che dovranno giudicare l'incontro. È consigliabile situare i giudici lontano dal pubblico, preferibilmente (da esso) protetti da transenne. In base a particolari esigenze logistiche, si adatterà l'ubicazione dei giudici e delle postazioni di Gong, cronometrista, medico ed ambulanza, fermo restando l'obbligo di quest'ultimi di rimanere a stretto contatto del ring, pronti a possibili interventi.

Il ring non deve misurare meno di 5 metri per lato.

Il tappeto, che deve ricoprire il pavimento deve essere esteso oltre le corde non meno di 50 cm. Il materiale di tale tappeto deve essere di tela o di materiale gommato antiscivolo e posato in modo tale da non costituire ostacolo o impedimento ai movimenti degli atleti durante lo svolgimento dei combattimenti.

Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima. Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri sono di altro identico colore.

Almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro.

Art. 2.2 Tatami

In casi eccezionali gli incontri potranno essere disputati sul tatami 6 x 6 metri effettivi più un metro attorno per un totale di 8 x 8 metri. Quando gli atleti escono dal quadrato sarà compito dell'arbitro fermare l'incontro e far ripartire il confronto da una posizione neutrale salvo ammonirli in caso di uscite intenzionali. Previa richiesta scritta e autorizzazione rilasciata dagli organi preposti; DNS, Direttore arbitraggio e Direttore gara.

Art. 2.3 Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature;

- a) Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara
- b) Un gong o una campanella
- c) Cronometri
- d) Cartellini per arbitri e giudici
- e) Un kit per il pronto soccorso con guanti per gli arbitri, da usare negli incontri, e carta o altro materiale morbido.
- f) Un microfono collegato al sistema audio

Art. 3. Ufficiali di gara

Art 3.1 Direttore d'arbitraggio

Il Direttore d'Arbitraggio è la massima autorità nella gara cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente al DNS ed al C.T.N.

Il Direttore d'arbitraggio è l'unica autorità nazionale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della gara. L'organizzatore e gli ufficiali di gara sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. È suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la gara si svolga in conformità con le norme VVD Italia e nel migliore ordine. Il DdA è nominato dal CTN.

Deve pertanto:

- a) ispezionare il luogo destinato alla gara e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- b) procedere al controllo della bilancia, del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- c) assegnare i rispettivi servizi agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano della divisa regolamentare;
- d) controllare che vi sia la presenza di personale medico e che vi sia la presenza di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- e) accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della gara;
- f) verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- g) controllare la posizione associativa degli atleti, degli assistenti e accertarsi della loro identità personale (l'atleta che non risulta in regola o che non sia in grado di farsi identificare, è escluso dalle gare);
- h) controllare la tenuta dei documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- i) esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale; controfirmando il verbale del peso;
- j) disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando questi vengano calzati prima di salire sul quadrato;
- k) ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti

Durante lo svolgimento della manifestazione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche ricorrendo agli addetti alla sicurezza. Del fatto accaduto sarà redatto verbale per eventuale invio agli organi preposti.

Il Direttore d'Arbitraggio non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della gara. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale.

Salvo casi eccezionali autorizzati dal CTN, il DdA non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Al termine della riunione il DdA provvede a redigere un circostanziato referto nel quale deve riportare:

1. l'esito della gara
2. le irregolarità eventualmente constatate
3. tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Deve inviare il referto e tutti i verbali redatti, alla Segreteria Tecnica, al DNS e alla CTN.

Art. 3.2 Arbitri e Giudici

Durante l'attività Istituzionale (Gare nazionali, interregionali, regionali, Coppe...) ogni sessione di incontri deve essere supervisionata da rappresentanti VVD Italia, appositamente nominati dal CTN e dal DSN, i quali potranno operare nel ring, ma non potranno svolgere compito di giudice se non in casi eccezionali.

Ogni incontro sarà valutato da tre o cinque giudici VVD Italia (preferibilmente con la qualifica di nazionale nell'attività Istituzionale). I giudici devono sedere vicino al ring, separati dagli spettatori. I giudici devono sedere al centro di tre distinti lati del ring.

Nell'attività Istituzionale per garantire la neutralità del giudizio, l'arbitro ed i giudici di ogni incontro saranno scelti dal DdA in accordo, se possibile, con le seguenti disposizioni:

- a) Ogni ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara.
- b) Coloro che sono in servizio come Arbitri o Giudici, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti.

Il DdA o un suo rappresentante ufficiale, con giustificato motivo, può sospendere, temporaneamente o permanentemente per tutta la durata della manifestazione, un arbitro o un giudice che non rispetti i regolamenti VVD Italia o che effettui prestazioni insoddisfacenti. In casi davvero eccezionali, se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il DdA ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile.

Uniforme: Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare: giacca blu con stemma VVD, camicia bianca, cravatta blu, pantaloni blu, scarpe ginniche bianche. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CTN.

Art. 3.3 Arbitri

“Il dovere principale dell’arbitro è quello di salvaguardare l’integrità fisica degli atleti”

L’arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:

- a) vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- b) controllare la tenuta di gara degli atleti;
- c) mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- d) evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi con gli interventi del caso previsti dal Regolamento;
- e) Segnalare ai giudici le tecniche da 3 punti;
- f) usare, durante l’incontro, i seguenti ordini:
 1. **Dung** (stop), per ordinare agli atleti di interrompere l’incontro, effettuando un passo indietro;
 2. **Tach** (break), per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
 3. **Dau** (fight) per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
- g) Gli ordini Dau (fight) e Dung (stop) devono essere impartiti anche rispettivamente, all’inizio e al termine di ogni ripresa.
- h) raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati consegnarli al Capo Commissione (CC);
- i) comunicare il verdetto al CC e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- j) indicare il vincitore, per mezzo dell’alzata del braccio dell’atleta, al momento dell’annuncio del verdetto;
- k) Indicare, con l’appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

(vedi allegato)

Art. 3.4 Poteri dell’arbitro

L’arbitro ha il potere di:

- a) porre fine all’incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di continuare l’incontro;
- b) porre fine all’incontro ogni qualvolta un atleta, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l’incontro. Nell’eventualità, deve interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi;
- c) porre fine all’incontro in qualsiasi momento, quando un atleta (o entrambi) non difenda lealmente le sue possibilità;
- d) interrompere l’incontro per richiamare, penalizzare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- e) interrompere l’incontro per ammonire o allontanare dall’angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- f) interrompere l’incontro qualora si verifichi irregolarità circa l’assetto del quadrato;

g) interpretare alcune norme del Regolamento e prendere le misure necessarie in alcune situazione che possano verificarsi e che non siano specificatamente normate.

h) Nel caso di KD (quando il combattente cade a terra), sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.

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

L'arbitro può squalificare, anche senza averlo prima penalizzato, un atleta che compia una grave scorrettezza.

Richiamo: il richiamo ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere al richiamo, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché fa riprendere la gara.

Penalità: la Penalità ha lo scopo di sanzionare l'atleta che commette una grave infrazione.

L'arbitro per procedere alla penalità, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotti i giudici di tale decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, ripetuta la mimica precedente, se del caso, fa riprendere l'incontro.

Se un atleta viene penalizzato 4 volte all'interno di un incontro sarà squalificato.

Art. 3.5 Giudici

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento.

Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o altre persone, ad eccezione dell'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può informare l'arbitro su situazioni che a lui sono sfuggite (es. condotta dei secondi, corde allentate...).

Il giudice deve segnare il punteggio attribuito ad ogni atleta sul cartellino, avendo cura di annotare sugli spazi appositi, il numero di colpi validi e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti. Il segno sul cartellino potrà essere un punto o una lineetta, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round. (vedi cap. Verdetti)

Il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciato il verdetto e gli atleti hanno lasciato l'area di gara.

L'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra del tavolo della giuria.

Sul cartellino l'angolo rosso è a sinistra dello stesso.

Art. 3.6 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Capo Commissione.

Egli deve:

- a) regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- b) ordinare di sgomberare il quadrato dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine "fuori i secondi";
- c) sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni dell'arbitro. Suonerà il gong solo nel caso in cui l'arbitro, finito il conteggio, intenda far riprendere l'incontro con l'ordine Dau (Fight).
- d) annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio di questa;
- e) fermare il cronometro all'ordine di Stop Time dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di Dau (Fight).
- f) Qualora all'ordine di Dung (Stop) faccia seguito il conteggio di un atleta, il cronometro non deve essere fermato;
- g) registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone notizia al Capo Commissione.

L'intervallo tra due round è sempre di un minuto.

Art. 3.7 Medico

- a) Da il consenso per il combattimento all'atleta sottoscrivendo il documento con l'elenco degli atleti partecipanti all'evento per il quale è stato contattato dall'organizzatore; deve dichiarare d'aver controllato i certificati medici agonistici di tutti gli atleti e di averli riscontrati in corso di validità.
- b) Effettuerà la visita pre-gara agli atleti che gareggeranno.
- c) Deve essere seduto a bordo ring durante tutti gli incontri in posizione ben visibile dall'arbitro. Nessun combattimento può avere luogo se un medico ed un'autoambulanza non sono presenti. Il Medico non può abbandonare la sala della riunione se non alla fine degli incontri. Egli deve essere attrezzato ad affrontare qualsiasi infortunio, anche i più gravi, nel minor tempo possibile.
- d) Nessuno può intervenire a curare un atleta prima dell'intervento del Medico di gara, il quale può anche far sospendere, momentaneamente, un incontro per esaminare un atleta.
- e) In caso di torneo durante la stessa giornata, il personale sanitario, sotto la responsabilità del medico designato dall'organizzazione, dovrà visitare l'atleta tra un combattimento e l'altro; l'intervallo tra un turno e quello successivo sarà stabilito dal medico, in considerazione dello stato psicofisico dell'atleta.

Art. 3.8 Annunciatore

- a) Prende posto al tavolo del Capo Commissione ed è alle sue dirette dipendenze.
- b) Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Capo Commissione riterrà opportune.
- c) Deve provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.
- d) Eccezion fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Capo Commissione.

Art. 3.9 Salute e sicurezza

- a) L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso e cambiarli alla fine di ogni incontro in cui si siano verificate ferite agli atleti.
- b) Ad un lato del ring deve esserci un quantitativo consono di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa usare sugli atleti.
- c) Il materiale di consumo usato su di un atleta non deve essere usato su un altro.
- d) Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo.

Art. 4. Abbigliamento e protezioni degli atleti

Art. 4.1 Divisa

La divisa dell'atleta è:

- a) T-shirt nera e pantaloni lunghi neri sia per gli uomini che per le donne.

Art. 4.2 Aspetto degli atleti

- a) Tutti gli atleti che si affrontano in una competizione, di qualsiasi livello, devono presentarsi sul ring puliti ed in ordine di aspetto.
- b) Non è permesso inoltre l'uso di vaselina o altra sostanza simile in quantità eccessiva.
- c) L'arbitro, se lo ritiene opportuno, togliere ogni sostanza o oggetto presente sul viso o sulla testa dei contendenti prima che il combattimento inizi.

Art. 4.3 Protezioni

Le protezioni **obbligatorie** sono: bendaggio alle mani, paradenti, para-seno (per le donne), conchiglia para-inguine, para-tibia (solo per 3° e 2° serie), guanti 10 onces (salvo diverse disposizioni), caschetto, corpetto protettivo.

- a) **Bendaggio delle mani:** Il bendaggio, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda di garza (lunghezza massima m. 3,50 - larghezza massima cm. 5). Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle

prime falangi delle dita della mano con facoltà di suo inserimento in ogni spazio interdigitale (in tutto tre) con un solo giro. Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro garzato affinché non esca dai guantoni. È vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità. Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio, lievi fasciature relative a ferite non rimarginate. Il bendaggio dovrà essere controllato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento. Può avvenire in una competizione che l'organizzatore chieda agli atleti di presentarsi sul quadrato già con i guantoni alle mani. In questo caso dovrà essere nominato un Responsabile che controlli i bendaggi negli spogliatoi e li visti con un pennarello prima che gli atleti si infilino i guantoni.

- b) **Paradenti:** Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o sia quella superiore che inferiore. Non è consentito indossare un paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive. 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 in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica.
- c) **Para-seno:** Il para-seno è obbligatorio per tutte le donne. Il para-seno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all'interno di un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top o la maglia.
- d) **Para-inguine:** Il para-inguine è obbligatorio per tutti gli atleti, maschi e femmine. È composto di un materiale plastico rigido e resistente, deve coprire per intero la parte genitale, al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il para-inguine sotto ai pantaloni.
- e) **Para-tibia:** Il para-tibia è consentito solo nei combattimenti di 3° e 2° serie e deve coprire solo la tibia, il piede è scoperto e va indossato sotto ai pantaloni.
- f) **Guantoni:** I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.
- g) **Caschetto:** Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i para-zigomi. Sotto il casco gli atleti non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine, etc.).

I capelli devono essere ben fermati con appositi elastici in modo che non fuoriescano dal caschetto. È ammesso competere con la barba. La stessa non deve superare i 2 cm di lunghezza. I capelli lunghi devono essere “fissati” in maniera che non disturbino il regolare svolgimento del match e non comportino continui interruzioni dello stesso per sistemarsi. L’eventuale coda/treccia deve essere inserita all’interno del caschetto

- h) **Corpetto Protettivo:** Il corpetto deve proteggere la parte frontale e laterale del busto.

Art. 5. Round

Art. 5.1 Classi

Nell’attività Istituzionale:

- a) i 3° serie si affrontano sulla distanza delle tre riprese da due minuti. (1’30” femmine)
- b) i 2° serie si affrontano sulla distanza delle tre riprese da due minuti. (1’30” femmine)
- c) i 1° serie sulla distanza delle tre riprese da tre minuti. (2’ femmine)
- d) L’intervallo tra i round è sempre di un minuto
- e) Salvo diverse indicazioni dalla CTN.

Art. 5.2 Gestione dei round:

- a) Round 1 = Blu; Round 2 = Blu; Round 3 non si combatte;
- b) Round 1 = Blu; Round 2 = Rosso; Round 3 si combatte;
- c) Round 1 = Parità; Round 2 = Rosso; Round 3 si combatte;

Verdetti:

1. Round 1 = Blu; Round 2 = Blu; Round 3 non si combatte; vince il Blu
2. Round 1 = Blu; Round 2 = Rosso; Round 3 = Rosso; vince il Rosso
3. Round 1 = Parità; Round 2 = Rosso; Round 3 = Blu; vince il Blu
4. Round 1 = Rosso; Round 2 = Blu; Round 3 = Parità; vince la preferenza

Art. 5.3 Incontri vietati

Sono vietati incontri tra:

- a) atleti di sesso diverso
- b) atleti di I° serie con atleti di Terza serie
- c) atleti di I° serie contro atleti di II° o atleti di II° contro atleti di III° (se non autorizzate dalla Direzione di Gara.
- d) atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l’atleta di peso inferiore.

Art. 6. I secondi

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) il quale può farsi coadiuvare da un aiutante.

- a) Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.
- b) Possono esercitare le funzioni di secondi i tecnici con la qualifica minima di Allenatore. L'aiutante può essere anche solo un assistente. Tutte le figure devono essere regolarmente tesserati in VVD Italia.
- c) Il secondo e l'aiutante devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati (tuta sportiva).
- d) Il secondo e l'aiutante, all'ordine fuori i secondi, devono scendere dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi ai loro posti, dai quali non devono allontanarsi.
- e) Durante l'intervallo, il secondo e l'aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale può passare oltre le corde.
- f) I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme generali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Capo Commissione.
- g) Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.
- h) Durante lo svolgimento delle riprese, il Capo Commissione può, tuttavia, ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.
- i) Il secondo principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro a meno che l'arbitro non lo stia contando. Per manifestare tale volontà, deve:
 1. gettare l'asciugamano sul quadrato (non durante il conteggio arbitrale);
 2. togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
 3. far capire chiaramente di voler ritirare il proprio atleta, richiamando l'attenzione dell'arbitro.
- j) In specie è obbligo dei secondi:
- k) assistere l'atleta negli spogliatoi; accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccompagnarlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso;
- l) vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- m) vigilare perché all'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni Sanitarie e i regolamenti NADO (National Anti Doping Organizations);
- n) astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio, evitando ogni discussione al riguardo;

- o) astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;
- p) durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.
- q) Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della manifestazione, salvi i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia.
- r) L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Art. 7. Categorie di peso

Art. 7.1 Categorie maschili

- Peso maschile = -50 kg; -55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; -85 kg; -90 kg; +90 kg

Art. 7.2 Categorie femminili

- Peso femminile = -48 kg; -52 kg; -56 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; -75 kg; +75kg

Art. 7.3 Procedure di peso

- a) Tutti gli atleti devono essere presenti per lo svolgimento della visita medica e delle operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Direttore d'Arbitraggio (viene ricordato che la visita medica potrà essere sempre svolta precedentemente alle operazioni di peso).
- b) Il Direttore d'Arbitraggio ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario.
- c) I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso.
- d) Il peso dovrà essere effettuato non prima di 8 ore dall'inizio della manifestazione.
- e) Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo. Tuttavia egli deve pesarsi tutti i giorni, in cui è previsto gareggi, negli orari stabiliti.
- f) L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.
- g) Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato.
- h) Il peso e la visita medica delle atlete femmine devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

Art. 8. Bersagli Consentiti

Art. 8.1 – Bersagli validi valutati

Se colpiti correttamente i seguenti obiettivi validi sono premiati con il relativo punteggio:

- a) la parte superiore del corpo dall'ombelico alla testa, inclusi ventre, fianchi, testa, faccia.
- b) Si deve escludere la gola, la nuca e le braccia.

Art. 8.2 – Bersagli validi non valutati

Le zone del corpo che possono essere colpite ma non sono considerate per l'assegnazione di punti:

- a) Le braccia, la parte inferiore del corpo dall'ombelico, le gambe, attaccate per eseguire una proiezione corretta o per mettere K.O. l'avversario.

Art. 8.3 – Zone proibite

È vietato, con richiamo, colpire la nuca e la gola, la zona genitale e tutte le articolazioni.

Art. 8.4 – Tecniche consentite

Nelle zone valide si può segnare punteggio con:

- a) Attacchi di pugno
- b) Attacchi di piede
- c) Tecniche valide di proiezione

Art. 8.5 – Casi di violazione

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere “**avvertiti verbalmente**” o “**penalizzati**” con **detrazione di punti**”:

a) Violazioni leggere:

- Aggrapparsi, abbracciare, stringere, spingere, afferrare, cingere il collo dell'avversario, afferrare le corde del ring, urlare, atteggiamento passivo non combattivo, non eseguire i comandi dell'arbitro, pestare i piedi per provocare l'avversario.

b) Violazioni severe:

- Sfruttare le corde del ring per attaccare l'avversario, abbracciare l'avversario per attaccare, usare tecniche di lotta per proiettare l'avversario, afferrare le gambe dell'avversario per farlo cadere, comportamento deliberatamente non conforme o disubbidire agli ordini dell'Arbitro, parlare durante il combattimento, proferire parole insultanti o umilianti o commettere gesti provocatori per offendere chicchessia.

c) Azioni proibite:

- Attaccare con la testa, colpire con il gomito e il ginocchio, attaccare colpire o torcere le articolazioni del gomito e del ginocchio, mordere, bloccare l'avversario abbracciandolo, attaccare o colpire la zona inguinale e genitale, attaccare o colpire la nuca, attaccare l'avversario caduto a terra o mentre è stordito/scioccato o è bloccato alle corde, toccare il pavimento con le mani per scalciare l'avversario alle gambe eccetto l'esecuzione di calci corretti e falciate basse rasoterra, durante la caduta provocata da una corretta proiezione dell'avversario.

d) Paradenti

- Nei combattimenti in tutte le classi, se un atleta sputa deliberatamente il paradenti per riprendere fiato, l'arbitro è obbligato a decretare lo stop e a far riutilizzare il paradenti. Nessun atleta può combattere senza il paradenti. Il continuo utilizzo della tecnica dello sputo del paradenti deve essere punita dall'arbitro.

Art. 9. Criteri di giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Art. 9.1 - I colpi

Nel corso di ogni round il giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero di colpi validi quando:

- a) La tecnica è portata correttamente, senza violazioni, e colpisce il bersaglio valido per il punteggio con la giusta intensità e potenza
- b) L'attacco, potente, non è stato parato o ostacolato
- c) L'attacco segue il comando ĐÁU (VIA) ed è portato prima o contemporaneamente al comando DỪNG (STOP)
- d) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, i Giudici di Linea devono assegnare entrambe le tecniche valide.

Art. 9.2 - I punti

- a) **1 PUNTO:** Per tutte le tecniche di pugno ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio.
- b) **2 PUNTI:** Per tutte le tecniche di calcio ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio.
- c) **3 PUNTI:** Per tutte le tecniche di proiezione o spazzata ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio e **segnalate solamente dall'arbitro**, solo allora il giudice deve segnare 3 punti sul cartellino.

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio e segnalare il vincitore del round al capo commissione.

Art. 9.3 - Proiezioni

È assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:

- a) il concorrente esegue la proiezione corretta senza alcuna violazione
- b) l'azione di presa non supera i 3 secondi
- c) Il punteggio è assegnato quando il concorrente esegue la proiezione corretta senza cadere, oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
- d) Il punteggio è assegnato quando il concorrente, per far cadere correttamente l'avversario, appoggia un ginocchio sul pavimento mantenendo il busto eretto (spazzata bassa girata), oppure quando esegue correttamente le tecniche di forbici o di falciata a terra per far cadere l'avversario.
- e) Il punteggio è assegnato anche quando il combattente, dopo aver completato il suo attacco di proiezione si ritrova in postura corretta, ma subito dopo è trascinato a terra dall'avversario.
- f) Al combattente che provoca la caduta a terra dell'avversario con un pugno o con un calcio è assegnato solo il punteggio per la proiezione (nessun punteggio per il pugno o il calcio)

NON è assegnato il punteggio relativo all'esecuzione di una tecnica di proiezione quando:

- g) si esegue una proiezione in violazione delle regole
- h) l'azione di presa e proiezione eccede i 3 secondi
- i) si trascina, si lancia, si spinge o si fascia abbracciando l'avversario
- j) entrambi i combattenti cadono a terra su auto-sbilanciamento dell'esecutore (eccetto nell'uso corretto di forbici e falciate rasoterra)
- k) si fa cadere l'avversario fuori dal ring o dall'Area di gara
- l) si assegna solo il punteggio sulle tecniche valide di mano o di piede a bersaglio valido se subito dopo l'avversario cade fuori dall'Area di gara ring (nessun punto per caduta a terra)
- m) quando il combattente, durante l'esecuzione della proiezione, cade trascinato dall'avversario; a quest'ultimo l'Arbitro deve però comminare una sanzione per aver trascinato a terra anche l'esecutore.

Art. 9.4 - Punti non validi

Nessun punto deve essere assegnato se:

- a) gli Atleti si scambiano una serie di colpi che vanno a segno anche in punti validi, o rimangono avvinghiati in una serie di tecniche confuse;
- b) un combattente esegue azioni confuse, poco chiare o che possono risultare pericolose;
- c) un colpo valido va a segno dopo lo "stop" dell'Arbitro Centrale (se è contemporaneo allo stop arbitrale è valido);
- d) un combattente colpisce una parte non valida
- e) un combattente scivola palesemente a terra per squilibrio eseguendo una tecnica valida di calcio o pugno o di proiezione non in sacrificio;

- f) un concorrente mette a segno un colpo valido ma con un piede fuori dall'area di combattimento (nel caso di gara sul tatami);
- g) l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.
- h) la tecnica non è portata con la giusta intensità e potenza

Art. 9.5 - In caso di parità

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è necessario individuare un vincitore.

Per determinare il vincitore il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nel seguente ordine):

- a) **referenza nell'ultimo round:** Se un atleta ha vinto l'ultimo round, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- b) Nel caso i due atleti avessero vinto un round a testa nei primi due e il terzo pari, si va a considerare i punti totali in tutte le riprese;
- c) se ancora ci fosse parità si procede a dare una preferenza tecnica, nelle eliminatorie;
- d) nel caso si trattasse di una finale, si procede all'extra round.

Art. 9.6 - Comportamento atleti

- a) Un atleta che non rispetta i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un richiamo, una penalità o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato).
- b) Ad un atleta possono essere dati al massimo solo tre penalità nel corso dell'intero incontro; la quarta implica l'automatica ed immediata squalifica.
- c) Quando l'arbitro commina un richiamo ad uno dei due atleti il giudice deve segnarlo sul cartellino scrivendo nell'apposita casella del cartellino, ciò non implica automaticamente il minus point.
- d) Quando l'arbitro decide di dare una penalità ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita mimica, il giudice deve allora segnare "-1 o -2 o -3" nella casella appropriata.
- e) Nel corso del round il giudice deve richiamare l'attenzione dell'arbitro se vede azioni e comportamento scorretto sia che l'arbitro lo abbia notato che in caso contrario.

Art. 9.7 - Sanzioni

Richiami e penalità possono essere comminati seguendo questi parametri:

- a) **Avvertimento/richiamo** = (si segnala ai giudici)
- b) **1° penalità** = 1 minus point (si segnala ai giudici)
- c) **2° penalità** = 2 minus point (si segnala ai giudici)
- d) **3° penalità** = 3 minus point (si segnala ai giudici)
- e) **4° penalità** = squalifica

In caso di incontro sul tatami, cioè senza le corde, le uscite volontarie con entrambi i piedi vengono così comminate:

1. **1° uscita** = segnalazione
2. **2° uscita** = 1 minus point
3. **3° uscita** = 1 minus point
4. **4° uscita** = perdita del round

Le quattro uscite sono considerate sul singolo round e non sul totale del combattimento. A ogni round si azzerano le uscite, non le detrazioni.

NON devono essere comminate sanzioni se il combattente esce su una palese spinta dell'avversario per farlo uscire. In tal caso l'Arbitro centrale deve "avvertire" o "sanzionare" l'avversario.

Art. 10. Verdetti

Art. 10.1 - L'incontro può finire:

- a) Ai punti = Vince chi ha vinto più round (vittoria data dalla maggioranza dei giudici). Se uno dei concorrenti vince i primi 2 round, vince l'incontro; il terzo non viene disputato.
- b) Per K.O. = Quando l'arbitro decreta la vittoria per fuori combattimento (ha luogo quando l'avversario si trova a terra ed è contato dall'arbitro fino all' Out).
- c) Per K.O.T. = Quando un atleta ha subito 3 conteggi nello stesso round o 4 nel totale delle riprese previste;
- d) Abbandono = prima o durante il combattimento. Qualora un atleta, o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà di vittoria dell'avversario per Abbandono. La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.
- e) NO-Contest = se un fallo accidentale dovesse essere commesso durante il 1° round di un confronto, e se tale incontro non potesse più essere ripreso, l'arbitro dovrà assegnare un "No Contest" (in un torneo entrambi gli atleti non potranno più combattere nello stesso)
- f) Walk Over = Avversario non si presenta. Tale verdetto è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro due minuti che partiranno dopo la terza chiamata.
- g) Intervento medico = in caso di infortunio il medico decide che l'atleta non può continuare.
- h) Squalifica = fallo intenzionale, somma di penalità (o di uscite nel caso l'incontro si svolga nel tatami).
- i) In caso di parità: Finale = extra round. Se sono ancora pari viene data una preferenza tecnica; Eliminatorie = preferenza tecnica.

- j) Quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;
- k) Quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita accidentale (se la ferita è dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario, in questo caso l'arbitro procede con l'applicazione delle Regole di Penalità, fino alla squalifica dell'avversario)
- l) Quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione.

L'**arbitro** ha facoltà di squalificare o penalizzare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- m) quando l'atleta, precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- n) quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- o) quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- p) quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici e/o di chiedere al medico di procedere alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato.

Art. 10.2 Modifiche al verdetto

Tutti i verdetto sono definitivi e non possono essere cambiati, salvo i seguenti casi:

- a) Sono stati compiuti errori nel calcolo del punteggio
- b) Uno degli arbitri dichiara di aver commesso un errore e invertito i punteggi degli atleti
- c) Ci siano evidenti violazioni del regolamento prontamente riscontrati dal Capo Commissione.

È ammesso reclamo per i suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Capo Commissione entro 30 minuti dal termine dell'incontro.

I reclami relativi a incontri di Torneo istituzionale saranno immediatamente esaminati dal DA le cui decisioni sono inappellabili.

Il DA si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del ring, sentiti, se necessario, gli interessati, ha facoltà di interrogare, redigendo verbale, l'arbitro ed i giudici dell'incontro.

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il DA si pronuncia modificando il verdetto.

Nel caso che il reclamo sia respinto, il DA conferma il verdetto proclamato.

Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà incassata dall'organizzazione della gara.

Art. 11. Atleta “Knock Down”

Art. 11.1 – Quando è considerato K.D

Un atleta è considerato “a terra” nei seguenti casi:

- a) quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- b) quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dalle corde o parzialmente fuori, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
- c) quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato; quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi;
- d) quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- e) durante il conteggio dell'arbitro.

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 trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

- f) Il conteggio ha la durata minima di otto secondi.
- g) Ogni qualvolta un atleta si trovi nelle condizioni di a terra o di considerato a terra, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di Dung (stop) iniziando simultaneamente a contare e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.
- h) 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.
- i) L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.
- j) Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.
- k) Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di Dung (fight) dell'arbitro) torni nella condizione di “a terra” senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.
- l) 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.

- m) Se invece all'otto, uno dei due atleti è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se all'otto ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il Dung (fight).
- n) 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 Dung (fight).
- o) Se un atleta riporta una ferita, il dottore è l'unica persona che può valutare le circostanze.
- p) Se un atleta rimane a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, a meno che il dottore non richieda assistenza.

Art. 11.2 – Fermo Medico

- a) In caso di KO con perdita di conoscenza, il fermo medico al quale l'atleta dovrà attenersi è di 30 giorni, nei quali **non potrà** svolgere attività agonistica né di sparring in palestra.
- b) In caso di 2° KO con perdita di conoscenza nell'arco di 3 mesi a far data dalla fine del primo stop, il fermo medico sarà di 3 mesi.
- c) In caso di 3° KO con perdita di conoscenza nell'ambito di 12 mesi dal primo KO, il fermo medico sarà di 12 mesi a partire dal terzo KO.
- d) Alla ripresa dell'attività, l'atleta dovrà presentare il certificato medico agonistico debitamente rifatto assieme all'EEG, anche questo con scadenza posteriore al KO subito con perdita di conoscenza.
- e) Per tutti gli altri casi in cui si sia verificato un KO a seguito di colpi alla testa, sarà il medico a bordo ring che dovrà indicare, al termine dell'incontro, l'eventuale sosta forzata dell'atleta e quantificarne la durata che solitamente è di 30 giorni. In quest'ultimo caso non vi sarà l'obbligo di ripresentare il certificato medico rifatto se non su espressa indicazione del medico che ha segnalato il fermo dell'attività.
- f) Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta.
- g) È un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso. Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti.

N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata a cura del Capo Commissione immediatamente dopo l'accaduto ed inviata il prima possibile alla segreteria Federale.

Art. 12. Doping

Art. 12.1 Anti-Doping Test

- a) L'Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica, all'IOC/CIO ed alla WADA.
- b) Per chi rifiutasse l'esame richiesto si configura l'esclusione dalla competizione, la revoca dei risultati eventualmente ottenuti e il deferimento all'autorità preposta.