

REGOLAMENTO DI GARA



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA CONI



COL. PATROCINIO
DEL COMUNE DI MEDIGLIA



1° TROFEO LIGHT COMBAT

F.I.W.U.K.

27 OTTOBRE 2019
BETTOLINO DI MEDIGLIA - MILANO
COMBATTIMENTO LIBERO

INGRESSO LIBERO A PARTIRE DALLE ORE 9.00

REGOLE GENERALI

TIPI E SUDDIVISIONI DELLE COMPETIZIONE

Il Regolamento

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara **1°TROFEO LIGHT COMBAT – F.I.Wu.K. 2019**

Tipi di competizioni

1. Le competizioni possono essere di COMBATTIMENTO LIBERO AGONISTICO
2. Nel comunicato di annuncio della gara devono essere precisate le *SPECIALITÀ* previste nella specifica competizione.

Specialità di COMBATTIMENTO

1. LIGHT CONTACT (CONTATTO LEGGERO)

No stop – no K.O.- Incontro agonistico che prevede l'uso di tecniche non affondate a pieno impatto e potenza.

Riservato alle classi **Juniores e Seniores**, maschili e femminili

2. SEMI CONTACT (STOP POINT)

Incontro agonistico che prevede l'uso di tecniche controllate a livello epidermico e fermato dall'Arbitro al momento dell'impatto

Riservato alle categorie **Cadetti**, maschili e femminili

Specialità ludico-sportiva dedicata, in particolare, per l'avviamento alle competizioni di combattimento libero-sportivo senza pericoli per il giovane Atleta, per l'apprendimento delle regole e del rispetto dell'avversario, con l'allenamento al controllo dell'aggressività.

Classi di età

1. Sul comunicato devono essere indicate le Classi previste nella specifica gara.
2. Per determinare la classe di età di appartenenza fa testo l'anno di nascita, non il giorno e il mese (es.: l'Atleta che il 31 dicembre compie 11 anni, nello stesso anno è già considerato in tale classe di età dal 1° gennaio precedente)
3. Suddivisione:

Categorie

CAA – CadettiA – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 9 e 10 anni

CAB – CadettiB – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 11 e 12 anni

JUA – JuniorA – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 13 e 15 anni

JUB – JuniorB – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono 16 e 17 anni

SE – Senior – appartengono gli/le Atleti/e che durante l'anno solare in corso compiono dai 18 ai 35 anni compresi

NORME DI PARTECIPAZIONE

Iscrizioni

1. I moduli di iscrizione allegati al comunicato devono essere compilati correttamente in tutte le parti richieste.
2. È indispensabile compilare completamente e correttamente la o le schede della modulistica allegata con COGNOME, NOME, SESSO, ANNO DI NASCITA e segnando, con le modalità indicate sul comunicato di gara, le categorie e specialità scelte per la partecipazione, e firmate dal legale rappresentante delle ASD/SSD.
3. Le iscrizioni accompagnate dalla modulistica accompagnatorie e copia del bonifico del versamento delle quote, devono pervenire attraverso la specifica modulistica, agli indirizzi e, tassativamente, entro e non oltre i tempi indicati sul comunicato di gara.

Quote di iscrizione per la gara di Combattimento

1. Quota di partecipazione alla gara di Combattimento per singolo Atleta: € 25,00
2. Sul comunicato di gara devono essere indicate le coordinate bancarie per il versamento delle quote di iscrizione

Requisiti di partecipazione

- 1) Per poter partecipare al **1°TROFEO LIGHT COMBAT – FIWuK 2019** gli atleti devono aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore;
- 2) essere muniti di iscrizione federale valida per l'anno in corso con relativa copertura assicurativa.
- 3) All'atto dell'iscrizione libera e volontaria i partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, i verdetti, le decisioni, gli ordini e richiami degli ufficiali di gara.
- 4) I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi ad un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'area di gara.
- 5) Nessuno è autorizzato, al di fuori degli ufficiali di gara, ad avvicinarsi ai tavoli di giuria.
- 6) È proibito parlare con gli Ufficiali di Gara
- 7) Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il direttore di gara o con un suo assistente è il Coach della squadra.
- 8) Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle autorità competenti

Certificazione medica

1. LA RELATIVA CERTIFICAZIONE DEVE ESSERE PRESENTATA IN ORIGINALE ALL'ATTO DEL CONTROLLO DOCUMENTI, PENA L'ESCLUSIONE DALLA COMPETIZIONE. NON SONO ACCETTATE AUTOCERTIFICAZIONI O ASSICURAZIONI SU EVENTUALI CERTIFICAZIONI NON PRESENTATE IN SEDE DI CONTROLLO DOCUMENTI.
2. Per le categorie **Semi Contact (Stop point)** è sufficiente il Certificato medico di idoneità generica alla pratica ludico-sportiva.
3. Per le classi **Juniores** e **Seniores** per le specialità di combattimento controllato **Light Contact (Contatto leggero)**, è necessaria la certificazione medica specifica (rilasciata dai Centri di Medicina dello Sport o Medici Sportivi abilitati).

Inadempienze

1. Gli Atleti non possono partecipare alla competizione senza avere il Certificato Medico previsto dalla legge vigente per le attività sportive e secondo i regolamenti vigenti (vedi art. precedente) da presentare **INDEROGABILMENTE** in sede di gara all'atto del controllo documenti, pena l'esclusione dalla competizione. Non sono accettate autocertificazioni o assicurazioni su eventuali certificazioni non presentate in sede di controllo documenti.
2. La responsabilità di eventuali inadempienze all'atto dell'iscrizione e della partecipazione è del legale rappresentante dell'Associazione sportiva di appartenenza dell'Atleta.
3. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta al controllo delle iscrizioni.
4. Un Atleta che è stato iscritto al torneo, ma non è in grado di prenderne parte a causa di ferite, malattie o altri motivi, deve notificarlo agli Assistenti del Direttore di Gara prima dell'inizio della sua performance. La sua assenza è considerata come un caso di rinuncia.
5. Un partecipante è considerato rinunciatario quando non si presenta, dopo che il suo nome è stato chiamato tre volte prima del suo turno, o si assenta senza permesso dopo aver risposto alla chiamata e non si presenta in tempo sull'area di gara con l'uniforme e/o le protezioni correttamente indossate.
6. Gli Atleti che si rifiutano di sottoporsi alla richiesta del prescritto "anti-doping test" sono squalificati e deferiti alle competenti autorità.

Anti-doping Test

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

Assistenti dell'Atleta – Coach

1. L'Atleta durante la gara può essere assistito da un Coach.

2. Il Coach titolare o allenatore principale deve essere accreditato all'inizio della manifestazione ed è l'unico che può avvicinarsi al Campo di Gara solo quando l'Atleta della sua squadra è chiamato per gareggiare.
3. Il Coach deve presenziare in tuta sociale, in T-shirt o in uniforme della propria scuola e con scarpe ginniche (mai con vestiti e calzature da passeggio).
4. Il Coach si posiziona dietro al proprio Atleta al di fuori dell'area di sicurezza e non può entrare sul campo di gara senza il permesso dell'Arbitro centrale.
5. Si consiglia ai Coach di portare vicino all'area le uniformi, protezioni di riserva in caso d'immediata sostituzione per danneggiamento che pregiudicano la continuità della gara. In caso contrario rischiano, dopo il tempo concesso da regolamento, di far squalificare per abbandono i propri Atleti.
6. I Coach devono mantenere un comportamento conforme alla dignità della manifestazione e all'etica sportivo-marziale.
7. I Coach devono supportare il proprio Atleta parlando in modo moderato, mai alzando la voce e/o proferendo parole antisportive.
8. I Coach non possono avvicinarsi ai Tavoli di giuria o agli Ufficiali di Gara per nessun motivo. Possono segnalare anomalie solo al Direttore di Gara o gli Assistenti del Direttore di Gara designati.
9. Nel caso di contemporaneità di presenza in differenti aree di più componenti della propria squadra, il Coach può incaricare, sotto la sua stretta responsabilità, altri Assistenti accreditati e presenti in tuta sociale o divisa marziale.
10. Gli Assistenti del Coach devono rispettare le stesse regole imposte ai Coach titolari.

Comportamento dei partecipanti

1. All'atto dell'iscrizione, libera e volontaria, i partecipanti e i loro accompagnatori accettano senza riserve il presente regolamento e devono rispettare, senza contestazioni, i verdetti, le decisioni, gli ordini e i richiami degli Ufficiali di Gara.
2. I partecipanti e i loro accompagnatori devono attenersi alle regole della competizione e comportarsi con serietà e sportività. Devono sostenere i valori morali della disciplina, attenendosi a un comportamento di alta etica sportiva, anche al di fuori dell'Area di gara.
3. Nessuno è autorizzato, al di fuori degli Ufficiali di Gara, ad avvicinarsi ai Tavoli di Giuria
4. È proibito parlare con gli Ufficiali di Gara.
5. Per ogni richiesta od obiezione l'unico autorizzato a comunicare esclusivamente con il Direttore di Gara o con un suo assistente è il Coach della squadra.
6. Stimolanti e altre pratiche fraudolente sono severamente proibite pena squalifica e deferimento alle Autorità competenti.

GARE DI COMBATTIMENTO SPORTIVO AGONISTICO

LE SPECIALITÀ PER LE GARE COMBATTIMENTO

Specialità di COMBATTIMENTO

1. Il comunicato di annuncio di gara deve riportare le specialità inserite nella specifica competizione.
2. Le specialità di Combattimento sono suddivise in categorie:
 - maschili e femminili
 - secondo le classi d'età
 - secondo il peso
3. Le specialità si suddividono in:
 - A) LIGHT CONTACT (CONTATTO LEGGERO)**
 - B) SEMI CONTACT (STOP POINT)**

Caratteristiche fondamentali delle specialità di combattimento

A) LIGHT CONTACT (CONTATTO LEGGERO)

Riservato alle classi Agonisti **Juniores e Seniores**, maschili e femminili questa specialità non consente il contatto pieno, ma esige il controllo epidermico della tecnica anche a bersaglio valido, non ammettendo il *Knock-out* (no stop – no K.O.)

B) SEMI CONTACT (STOP POINT)

Riservato alle categorie **Cadetti**, maschile e femminile

È proibito il Knock-out (K.O. sistem) con proibizione di usare eccessiva potenza atta ad affondare la tecnica anche andata a vuoto che devono essere controllate al contatto epidermico anche su bersaglio valido..

In questa specialità è previsto lo stop arbitrario ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con una tecnica, valida o no.

Suddivisioni delle categorie di peso

CADETTI (A e B) FEMMINILE

- 25 / - 30 / - 35 / - 40 / - 45 / +45

CADETTI (A e B) MASCHILE

- 30 / - 35 / - 40 / - 45 / - 50 / - 55 / +55

JUNIORES A FEMMINILE (13 – 15 ANNI)

- 35 / - 40 / - 45 / - 50 / - 55 / - 60 / - 65 / + 65

JUNIORES A MASCHILE (13 – 15 ANNI)

- 35 / - 40 / - 45 / - 50 / - 55 / - 60 / - 65 / - 70 / - 75 / +75

JUNIORES B FEMMINILE (16 – 17 ANNI)

- 45 / - 50 / - 55 / - 60 / - 65 / - 70 / - 75 / - 80 / + 80

JUNIORES B MASCHILE (16 – 17 ANNI)

- 45 / - 50 / - 55 / - 60 / - 65 / - 70 / - 75 / - 80 / - 85 / - 90 / + 90

SENIORES FEMMINILE (18 – 35 ANNI)

- 55 / - 60 / - 65 / - 70 / - 75 / - 80 / - 85 / - 90 / + 90

SENIORES MASCHILI (18 – 35 ANNI)

- 55 / - 60 / - 65 / - 70 / - 75 / - 80 / - 85 / - 90 / - 95 / + 95

ATTREZZATURE PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

Campo di gara

1. Il Campo di Gara deve essere di superficie liscia atta alla competizione, priva di pericoli e deve essere libera da sporgenze e ostacoli.
2. Per ogni Competizione possono essere previsti più Campi di Gara secondo il numero di partecipanti.
3. Ogni Campo di Gara deve essere distinto con una "sigla" ben identificabile da tutti i partecipanti.

Abbigliamento e protezioni per gli Atleti nelle gare di Combattimento

1. I concorrenti e il loro equipaggiamento devono essere puliti e ordinati
2. Non devono indossare indumenti e oggetti se non quelli stabiliti dal regolamento.
3. Gli Atleti devono eseguire la loro performance a piedi nudi,
4. È vietato indossare oggetti metallici, di plastica o di legno, quali orologi, collane, orecchini pendenti, bracciali, braccialetti, piercing visibili, ecc. Gli amovibili devono essere coperti con cerotto e controllati dal Medico di Gara per l'approvazione.
5. All'Atleta che si presenta con un oggetto proibito sul campo di gara è comminata un'Ammonizione Ufficiale e deve rimuoverlo nei tempi stabiliti (1 minuto) e subisce la detrazione di 1 punto per ogni Giudice
6. Per il contenimento dei capelli è consentito l'uso di una fascia elastica o in cotone monocolore.

I sussidi visivi quali occhiali infrangibili bloccati con apposita fascia elastica alla testa o lenti a contatto morbide possono essere portate dai concorrenti, a proprio rischio e pericolo, ma devono essere controllati dal Medico di Gara

11. I combattenti devono presentarsi in gara con le proprie protezioni personali e devono indossare alla chiamata:

a) L'uniforme da competizione nelle gare di combattimento T-shirt esclusivamente con il logo della scuola di appartenenza – fronte o retro – o in tinta unita senza alcun sponsor di qualunque dimensione; i pantaloni devono essere sempre lunghi di tipo divisa arti marziali senza cerniere

PROTEZIONI LIGHT CONTACT

TUTTE LE PROTEZIONI UTILIZZATE DEVONO ESSERE PRODOTTE DA DITTE OMOLOGATE

1) Caschetto protettivo

La protezione della testa, in tutte le discipline da combattimento, è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere, la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si

uniscono tra loro a pressione). Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo.

2) Guantoni

I guantoni per il Light Contact dovranno essere a mano chiusa, di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso con un peso pari a 10 Oz

3) Bendaggio mano

Gli atleti di Light contact hanno la facoltà di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm.5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

4) Calzari

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni.

5) Paradenti

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 al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso. Attenzione. E' consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio Ortodontico (correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista in originale che ha applicato l'apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.

6) Paraseno

Le classi femminili in tutte le discipline da combattimento dovranno portare obbligatoriamente il paraseno.

La protezione del seno dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

7) Protezione inguine

Gli atleti Maschili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali, i concorrenti devono indossare la protezione sotto i pantaloni.

Per le classi femminili, la conchiglia non è obbligatoria ma viene consigliata.

8) Paratibia

Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida. Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da minimo due strisce auto-adesive elasticizzate.

Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo, legno o elementi in plastica non sono ammessi.

9) Divisa

Light Contact – L'uniforme per gli atleti di light contact è composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a V o le T-shirt. La casacca dell'uniforme può portare il nome della scuola.

La cintura è facoltativa e non obbligatoria.

Non è ammesso combattere in canottiera o con magliette diverse da quelle della scuola o della Federazione.

PROTEZIONI SEMI CONTACT

TUTTE LE PROTEZIONI UTILIZZATE DEVONO ESSERE PRODOTTE DA DITTE OMOLOGATE

1) Caschetto protettivo

La protezione della testa, in tutte le discipline da combattimento è obbligatoria. Il casco protettivo deve essere realizzato in gomma, plastica morbida o spugna compatta rivestita in pelle. Il casco deve proteggere, la parte superiore della fronte, la parte superiore della testa, le zone temporali, la parte superiore della mascella, le orecchie e la parte posteriore della testa. Il casco non può ostacolare l'udito. Le parti di fissaggio della protezione (mento e nuca) non devono essere di metallo o in plastica ma in velcro regolabile (dispositivo di chiusura rapida fatto di due nastri di tessuto sintetico che si uniscono tra loro a pressione). Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, per i bambini obbligatoria anche la visiera protettiva in materiale plastico o gommoso rinforzato da materiale rigido. Si precisa che pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

2) Guantoni

I *guantoni* per il **Semi Contact** dovranno essere di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso con un peso pari a 8 Oz.

3) Bendaggio mano

Gli atleti di **Semi contact** hanno la facoltà di provvedere al bendaggio alle mani, purché leggero. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm.5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni, soprattutto da quelli a mano aperta. È assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

4) Calzari o parapiedi

Devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta; coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni.

5) Paradenti

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 al concorrente mediante configurazione dello stesso. L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso. Attenzione. E' 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. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.

6) Paraseno

Le classi femminili in tutte le discipline da combattimento dovranno portare obbligatoriamente il paraseno.

La protezione del seno dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

7) Protezione inguine

Gli atleti Maschili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali, i concorrenti devono indossare la protezione sotto i pantaloni.

Per le classi femminili, la conchiglia non è obbligatoria ma viene consigliata.

8) Paratibia

Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida. Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da minimo due strisce auto-adesive elasticizzate.

Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo, legno o elementi in plastica non sono ammessi.

UFFICIALI DI GARA PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

Composizione pool arbitrale nelle gare di Combattimento

1. Nelle specialità LIGHT CONTACT (CONTATTO LEGGERO) il Corpo degli Ufficiali di Gara è determinato dal Direttore di Gara, e include, per ogni campo di gara:

- L'arbitro centrale dirige l'incontro e il responsabile di area o capo commissione o presidente di giuria dirige e controlla il lavoro della pool arbitrale
- da tre a cinque *Giudici di Linea* (Capo-Giudici d'area)
- un Segretario di Giuria e, eventualmente un Assistente/cronometrista, quando possibile.

PROTOCOLLO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

Procedure per il controllo del peso dei concorrenti

1. Il concorrente può effettuare un peso di prova sulla bilancia del Comitato Organizzatore durante i 90 minuti precedenti la pesatura ufficiale.
2. I rappresentanti delle delegazioni sono autorizzati a testimoniare al peso ufficiale.
3. Durante il controllo pesi ufficiale l'Atleta che ha un peso che non corrisponde all'iscrizione non potrà partecipare alla gara.
4. L'Atleta fuori categoria può essere spostato alla categoria inferiore o superiore solo se la sua squadra non ha altri atleti nella stessa categoria.
5. Entro i 60 minuti prima dell'inizio del combattimento (ad eccezione della finale), gli atleti saranno testati e nel caso di peso non conforme rispetto al peso registrato saranno eliminati, vincerà l'incontro l'Atleta rimasto. Potrebbero esserci alcune eccezioni decise dalla direzione di gara.

Chiamata di controllo delle singole categorie

1. Ogni singola categoria deve essere controllata prima del relativo svolgimento di gara.
2. Tutti gli Atleti che compongono la categoria al vaglio sono chiamati dal Tavolo dell'Area di Gara interessata.
3. Gli Atleti chiamati si dispongono su una riga al centro dell'Area predisposta; il Capo Arbitri procede all'appello per controllare la corretta presenza dei partecipanti.
4. In questo momento i Coach delle Squadre possono far notare la mancata chiamata o errore relativo ai propri assistiti; dopo tale possibilità, nessun reclamo è ammesso e la categoria si ritiene correttamente chiamata.
5. Al termine dell'appello gli Atleti eseguono il saluto verso il Tavolo di Giuria al comando del Capo-Giudici dell'Area e, uscendo dal tappeto, si posizionano alla distanza preordinata, pronti per la singola chiamata in gara.

Fasi della competizione

La competizione si suddivide nelle seguenti fasi:

- Eliminatorie
- Quarti di Finale
- Semi Finali
- Finali

Riprese (round) degli incontri

1. Gli incontri si svolgono sulla distanza di tre riprese (round)
2. Si procede al terzo round solo in presenza di un pareggio (totale o parziale).
Esempi:
 - a) **BLU** si aggiudica il 1°round - **BLU** si aggiudica il 2°round - Vince **BLU** - NON si procede al 3° round
 - b) **BLU** si aggiudica il 1°round - **ROSSO** si aggiudica il 2°round - parità totale - SI procede al 3° round

- c) **BLU** si aggiudica il 1° round - **Parità** al secondo - SI procede al 3° round
- d) **Parità** al primo round - **ROSSO** vince il secondo - parità parziale - SI procede al 3° round
- e) **Parità** al primo round - **Parità** al secondo - parità parziale - SI procede al 3° round

Tempi degli incontri

1. I tempi sono tenuti dal Tavolo di Giuria dal Segretario di Giuria o dal Cronometrista-Assistente se presente
2. I segnali di inizio e fine del round e dell'intervallo sono segnalati tramite gong o campanella
 - a. **LIGHT CONTACT (CONTATTO LEGGERO):**
Per le qualificazioni 2 round da 1 min 30 sec (30 sec di pausa tra un round e l'altro)
Finali 3 round da 1 min e 30 sec (30 sec di pausa tra un round e l'altro)
 - b. **SEMI CONTACT (STOP POINT):**
Per le qualificazioni 1 round 2 minuti
Per le finali 2 round da 1 min e 30 sec (30 sec di pausa tra un round e l'altro)

Protocollo del singolo incontro

1. **Controllo attrezzature:** i combattenti chiamati devono presentarsi immediatamente sull'area di gara già pronti, con l'uniforme e le protezioni correttamente indossate e ben fissate per il *controllo attrezzature* da parte degli Ufficiali di Gara addetti.
2. In caso contrario la Giuria può considerare l'Atleta inadempiente come assente e fa procedere al conteggio del tempo e alle chiamate come in caso di assenza.
3. **L'Atleta chiamato per primo indossa le protezioni di colore ROSSO (o cintura)**
4. **L'Atleta chiamato per secondo indossa le protezioni di colore BLU (o cintura)**
5. **Le chiamate sono intervallate nel modo seguente:**
6. 1ª chiamata: Sulla pedana si presentino "ROSSO"..... (*nome*) e "BLU"..... (*nome*), e si preparino "ROSSO"..... (*nome*) e "BLU"..... (*nome*).
7. Se dopo 30 secondi un Atleta non si presenta o non si presenta con l'uniforme e protezioni correttamente indossate, si esegue la:
8. 2ª chiamata: "Sulla pedanasi presenti"
9. 3ª chiamata: "Dopo ulteriori 30 secondi di assenza è effettuata: "Ultima chiamata; sulla pedana.... si presenti....."
10. Se l'Atleta chiamato non si presenta immediatamente alla terza chiamata è squalificato per rinuncia.
11. È il cronometrista che è incaricato di controllare i tempi d'intervallo tra una chiamata e l'altra
12. Alla chiamata l'Atleta deve presentarsi al bordo della pedana.
13. Al segnale di permesso da parte dell'Arbitro Centrale, i Combattenti entrano in pedana dopo aver eseguito il saluto di rispetto ai Giudici.

14. Alla chiamata l'Atleta identificato con il colore rosso (primo chiamato) deve presentarsi al bordo dell'Area di Combattimento con il tavolo di giuria alla sua destra, mentre l'Atleta (secondo chiamato) identificato con il colore blu deve presentarsi al bordo dell'Area di Combattimento con il tavolo di giuria alla sua sinistra.
15. Al segnale dell'Arbitro Centrale, gli Atleti entrano sull'Area di Combattimento dopo aver eseguito il saluto di rispetto agli Arbitri.
16. Gli Atleti si dispongono al posto designato ed eseguono il saluto di rispetto verso il Tavolo di Giuria all'ordine dell'Arbitro Centrale.
17. All'ordine dell'Arbitro Centrale gli Atleti eseguono il saluto di rispetto tra di loro.
18. L'Arbitro Centrale impartisce l'ordine di messa in guardia.
19. All'ordine dell'Arbitro centrale inizia il combattimento
20. Combattimento e tempo sono interrotti dall'Arbitro Centrale per segnalare al Tavolo della Giuria i punti validi marcati dai contendenti o le sanzioni da assegnare al o ai rei di azioni scorrette o uscite dall'Area di Combattimento.
21. Al termine del tempo regolamentare il cronometrista segnala con il gong la conclusione e l'Arbitro Centrale, dopo aver interrotto la contesa e consultato il Tavolo di Giuria, designa ufficialmente il vincitore per alzata del braccio.
22. Gli Atleti abbandonano il quadrato di gara al cenno dell'Arbitro Centrale dopo aver eseguito il saluto verso l'avversario e verso il Tavolo di Giuria.

Segnali durante la competizione

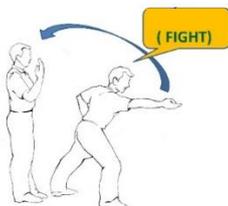
1. I combattenti devono rispettare i segnali e gli ordini dell'Arbitro centrale durante il combattimento e degli addetti alla manifestazione durante le attese.
2. Il cronometrista deve suonare il gong per segnalare il termine dei round e degli intervalli.
3. Quando a un partecipante viene comminata il quarto richiamo dall'Arbitro centrale, il segretario deve suonare il gong per interrompere il combattimento.

I fondamentali ordini impartiti dall'Arbitro centrale per la conduzione dell'incontro sono:

Segnali e comandi verbali dettati dall'Arbitro centrale:

- a) L'Arbitro centrale invita gli Atleti chiamati ad accedere sull'area di combattimento e a posizionarsi al loro posto di inizio.
- b) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria - Attenti
- c) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto di rispetto alla Giuria, rappresentata dal Tavolo, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso - Saluto
- d) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro - Attenti

- e) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Scuola verso l'avversario - Saluto
- L'Arbitro centrale segnala ai competitori di posizionarsi in guardia per prepararsi al combattimento, stendendo le braccia verso i contendenti - Mettersi in guardi
- f) L'Arbitro centrale dà il via al combattimento avvicinando a scatto le mani verso il centro e arretrando dai combattenti – **FIGHT (Combattere!)**



- g) L'Arbitro centrale ferma il combattimento quando previsto stendendo un braccio tra i combattenti o separandoli fisicamente in caso di pericolo con il comando – **Stop!**



- h) Per far separare i contendenti e farli allontanare arretrando l'Arbitro centrale pronuncia **BREAK (Separarsi!)**



- i) Nell'esigenza l'Arbitro centrale si rivolge verso il Cronometrista, formando una "T" con le mani aperte, e ordina ad alta voce "Stop del cronometro" e ordina "1 minuto di tempo!" per far partire un minuto di stallo e permettere a un contendente di ripristinare la divisa o le protezioni.
- j) Scaduto il tempo il cronometrista deve suonare il gong.
- k) Al suono del gong l'Atleta che non è pronto a riprendere il combattimento immediatamente deve essere squalificato per abbandono.
- l) In caso di punto o richiamo verbale o ammonizione l'Arbitro centrale indicando l'Atleta da premiare o da ammonire, mima con un gesto semplice il punteggio o l'azione vietata con il commento verbale ad alta voce. Per donare il punteggio:
- l) L'Arbitro centrale segnala al Tavolo di Giuria, per la relativa annotazione, l'uscita perseguibile dall'area di combattimento da parte di un Atleta, indicandolo con il braccio teso e dichiarando "Uscita dell'Atleta Rosso (oppure) Blu"

- m) L'Arbitro centrale segnala al tavolo per la relativa annotazione l'Ammonizione ufficiale indicando con l'indice a braccio disteso l'Atleta punito - "Ammonizione Atleta Rosso (oppure) Blu"
- n) L'Arbitro centrale su sua iniziativa (dopo aver consultato i Giudici di Linea) o su segnalazione del Segretario di Giuria al raggiungimento di tre ammonizioni ufficiali commina la squalifica girandosi verso l'Atleta punito indicandogli con il braccio disteso e l'indice di uscire dall'Area di gara - "Rosso (oppure) Blu- squalifica"
Subito dopo l'Arbitro centrale, girandosi verso il Tavolo di Giuria sancisce la vittoria alzando il braccio del vittorioso avversario.
- o) L'Arbitro centrale fa riprendere il combattimento con l'ordine - Il cronometrista riattiva il computo del tempo.
- p) Al termine dell'incontro: dopo il controllo dei punti e delle eventuali detrazioni, il Segretario di Giuria indica all'Arbitro Centrale il risultato. L'Arbitro centrale, fronte al Tavolo di Giuria, sancisce la vittoria alzando il braccio del vincitore. "Vince Rosso (oppure) Blu e il Segretario ne dichiara il nominativo.
- q) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani a specchio, segnala ai competitori di porsi frontalmente per scambiarsi il saluto di rispetto tra loro - Attenti
- r) L'Arbitro centrale, eseguendo il saluto invita i concorrenti ad eseguire il Saluto di rispetto della propria Scuola verso l'avversario - Saluto
- s) L'Arbitro centrale, con le braccia laterali piegate a 90° verso l'alto e il palmo delle mani in avanti, segnala ai competitori di girarsi verso il Tavolo di Giuria - Attenti
- t) L'Arbitro centrale invita i competitori a eseguire il saluto di rispetto alla Giuria, stendendo le braccia in avanti verso il Tavolo, con il palmo della mano verso il basso - Saluto
- u) L'Arbitro centrale invita agli Atleti a lasciare l'area di combattimento allargando le braccia con il palmo della mano verso l'alto.
- v) L'Atleta vincitore deve avvicinarsi al Tavolo di Giuria e rimarcare il suo nominativo. In omissione dell'azione nel caso di errore di trascrizione non si può recriminare o fare ricorso.

Sospensione del combattimento

L'Arbitro Centrale deve interrompere immediatamente il combattimento:

1. in caso di clinch o confuso scambio di tecniche tra i contendenti;
2. un partecipante cade o scivola al suolo da solo o causata da una proiezione o da un colpo;
3. deve richiamare o comminare un'ammonizione a un Atleta;
4. un contendente appoggia un piede fuori dall'area di combattimento;
5. un Atleta in gara si infortuna, anche solo momentaneamente;
6. in caso di Knock-down;
7. l'uniforme o le protezioni si scompongono;

8. un Giudice di linea segnala una particolare situazione potenzialmente scorretta o pericolosa; 10. ritiene cause esterne come potenzialmente scorrette o pericolose.
9. solo nella specialità STOP POINT COMBAT ogni qualvolta deve segnalare un punto valido segnato da un contendente;

Ripresa della gara

1. Nel LIGHT-COMBAT si riparte dal centro quando l'Arbitro deve comminare una sanzione o per segnalare l'uscita, altrimenti si riprende dal punto di stop
2. Nello STOP POINT COMBAT per riprendere il combattimento Atleti e Arbitri ritornano al centro dell'Area.

PUNTEGGIO PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

Bersagli validi

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

la parte superiore del corpo dall'ombelico alla testa, inclusi ventre, fianchi, testa, faccia.

Si deve escludere il collo (gola), la nuca e le braccia.

Zone non valide

Le zone del corpo che non sono considerate per l'assegnazione di punti:

Le braccia, la parte inferiore del corpo dall'ombelico, le gambe.

Zone proibite

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

Tecniche consentite

Nelle zone valide si può segnare punteggio con:

- attacchi di pugni
- attacchi di piede
- spazzate (Light Contact)

Assegnazione del punteggio nel combattimento

Criteri per l'assegnazione del punto da parte dei Giudici di Linea

- a) La tecnica valida 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) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, i Giudici di Linea devono assegnare entrambe le tecniche valide.

Azioni invalidanti del punteggio

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;
- g) l'avversario è colpito mentre è trattenuto o è a terra.
- h) nelle specialità LIGHT-COMBAT e STOP-POINT-COMBAT un colpo colpisce, anche un bersaglio valido, con troppa potenza e senza controllo epidermico.

Punti

- **1 PUNTO:** per un attacco di PUGNO che colpisce gli obiettivi consentiti e validi per il punteggio.
- **2 PUNTI** Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.
- **3 PUNTI** ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.
- **3 PUNTI** quella tecnica di calcio che toccherà il volto mentre l'altro piede è in appoggio.
- **4 PUNTI** quella tecnica di calcio che giungerà al volto senza avere alcun piede in appoggio.

Nella gara di light contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo . Una spazzata che lo faccia sbilanciare provocando un abbassamento della guardia (è sufficiente che la guardia si abbassi a causa di un netto sbilanciamento) vale **1 PUNTO**.

Azioni proibite

Per le seguenti azioni scorrette i combattenti possono essere "avvertiti verbalmente" o "ammoniti con detrazione di punti":

1. afferrare le corde del ring per sostenersi;
2. sfruttare le corde del ring per attaccare l'avversario;
3. uscire dall'area di combattimento appoggiando anche un solo piede fuori da essa;
4. atteggiamento passivo non combattivo;
5. evitare il combattimento; perdere tempo; muoversi lungo la linea di confine dell'area di gara per sfuggire al combattimento;
6. rimanere ancora inattivo per 8 secondi dopo il sollecitamento a combattere da parte dell'Arbitro Centrale;
7. voltare la schiena o la testa senza eseguire parate o schivate o adeguata tecnica in rotazione;

8. esporsi pericolosamente rischiando di causare un attacco scorretto ma non voluto da parte dell'avversario;
9. richiedere il time-out da parte di un combattente che si trova in una posizione di svantaggio;
10. fingere lesioni;
11. comportamento deliberatamente non conforme o disubbidire agli ordini dell'Arbitro;
12. non eseguire i comandi dell'Arbitro;
13. parlare durante il combattimento;
14. urlare;
15. comportarsi in modo antisportivo, con parole o gesti, anche da parte del coach;
16. proferire parole insultanti o umilianti o commettere gesti provocatori per offendere chicchessia;
17. pestare i piedi per provocare l'avversario;
18. attaccare prima del via e dopo lo stop impartito dall'Arbitro centrale;
19. perpetrare azioni confuse o rissose;
20. spingere l'avversario con le braccia senza eseguire una tecnica valida per farlo uscire dall'area;
21. afferrare, bloccare, avvinghiarsi, abbracciare o aggrapparsi all'avversario per evitare il combattimento o per attaccarlo;
22. afferrare la gamba dell'avversario mentre si colpisce;
23. stringere il collo dell'avversario,
24. colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita;
25. attaccare con la testa;
26. colpire con il gomito e il ginocchio;
27. utilizzare la zona del pollice del guantone per colpire gli occhi;
28. attaccare, colpire o torcere le articolazioni, gomiti, ginocchia, anche, collo;
29. mordere;
30. attaccare o colpire le parti proibite quali collo nuca, zona inguinale e genitale, ginocchia in contro-rotazione;
31. usare tecniche con lo scopo di ferire l'avversario;
32. toccare il pavimento con le mani per scaldare l'avversario alle gambe eccetto l'esecuzione di calci corretti e falciate basse rasoterra;
33. attaccare l'avversario caduto a terra o mentre è stordito o scioccato;
34. durante la caduta provocata da una corretta proiezione dell'avversario, il concorrente che tira l'avversario per farlo cadere a sua volta, subisce la detrazione di punto.

Uscite dall'Area di combattimento

1. devono essere considerate le USCITE dall'Area di combattimento durante l'incontro, toccando l'esterno dell'area di combattimento anche con un solo piede.
2. L'Arbitro centrale deve comminare le seguenti sanzioni:
 - *prima uscita*: avvertimento verbale
 - *seconda uscita*: detrazione di 1 punto da parte di tutti i Giudici di Linea
 - *terza uscita*: detrazione di 2 punti da parte di tutti i Giudici di Linea
 - *quarta uscita*: perdita del Round

3. Le quattro uscite sono considerate sul singolo round e non sul totale del combattimento. A ogni round si azzerano le uscite, non le detrazioni
4. 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.

Sanzioni

Le sanzioni sono considerate su tutto lo svolgimento dell'incontro e non si azzerano al round successivo.

- Avvertimento
- 1^a ammonizione – meno 1 punto
- 2^a ammonizione – meno 2 punti
- 3^a ammonizione – meno 3 punti
- 4^a ammonizione – squalifica

Avvertimento

Sia durante il combattimento da parte dell'Arbitro Centrale, sia al di fuori della performance da un Ufficiale di Gara, un Atleta o un Coach possono essere "Avvertiti" verbalmente per un comportamento scorretto lieve, considerata involontario che non comporta importanti problemi per il corretto proseguo dell'incontro o della manifestazione; tale richiamo non ha effetti sul punteggio, ma al terzo richiamo l'Arbitro deve procedere a infliggere la penalità.

1^a ammonizione – meno 1 punto

Alla prima ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 1 punto al combattente che ha subito la penalità.

2^a ammonizione – meno 2 punti

Alla seconda ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 2 punti al combattente che ha subito la penalità.

3^a ammonizione – meno 3 punti

Alla terza ammonizione da parte dell'Arbitro centrale tutti i Giudici di linea devono detrarre 3 punti al combattente che ha subito la penalità.

4^a ammonizione – Squalifica:

Un comportamento grave può comportare l'immediata *squalifica* anche prima della quarta ammonizione.

Si distingue in *squalifica tecnica* e in *squalifica disciplinare*:

1. La *squalifica tecnica* è comminata a un concorrente quando:
 - a) Non si presenta entro il termine stabilito per il controllo iscrizioni;
 - b) Non si presenta entro la terza chiamata;
 - c) Non si presenta con l'abbigliamento prescritto e le protezioni correttamente indossate alla terza chiamata;
 - d) Nelle categorie tradizionali esegue un'acrobazia non consentita
 - e) Subisce la quarta ammonizione;
2. La *squalifica disciplinare* è comminata a un concorrente quando:
 - a) È richiamato con la terza ammonizione per comportamento antisportivo anche al di fuori della sua performance.
 - b) Compie anche solo un'azione palesemente grave e lesiva per la manifestazione.

- c) Nel caso di squalifica disciplinare, nelle gare a squadre l'Atleta punito non può più partecipare alle eventuali performance successive della squadra e non può essere eventualmente sostituito da riserve.
- d) Tutte le squalifiche disciplinari per comportamenti antisportivi debitamente spiegate devono essere comunicate alla Giustizia sportiva per gli eventuali provvedimenti disciplinari.

SPECIFICITÀ DELLE SPECIALITÀ DI COMBATTIMENTO

Specificità del LIGHT-CONTACT (CONTATTO LEGGERO)

1. Riservato alle classi *Juniores* e *Seniores* maschili e femminili
2. Non è previsto lo stop arbitrale ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido, ma solo per caduta, situazione non consentita, segnalare avvertimenti o sanzioni, oppure per uscita dall'area di combattimento quando l'incontro non si svolge su ring con corde tipo pugilato.
3. **Pool Arbitrale:**
 - L'Arbitro centrale dirige il combattimento diramando gli ordini e comminando le sanzioni
 - I Giudici di Linea decidono e segnano i punti correttamente marcati e riportano le sanzioni per la sommatoria finale per segnalare l'assegnazione della vittoria del round.
4. Nella specialità *LIGHT-CONTACT* non è consentito il contatto pieno essendo proibito il Knock-out (No K.O. sistem).
5. Il colpo è valido per l'acquisizione di punteggio solo se colpisce il bersaglio valido in maniera corretta con sufficiente intensità ma prevede un contatto leggero a bersaglio
6. È proibito:
 - a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata;
 - b) affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
 - c) usare eccessiva e irragionevole forza e violenza.
 - In caso contrario il contendente deve essere sanzionato.

Specificità del SEMI CONTACT (STOP POINT)

1. Riservato ai *Cadetti*
2. Stop al punto – Oltre che per caduta, situazione non consentita, scorretta o pericolosa, segnalare avvertimenti o sanzioni, uscita dall'area di combattimento, è previsto lo stop arbitrale ogni qualvolta un combattente tocca l'avversario con tecnica valida su bersaglio valido.
3. Nella specialità *STOP-POINT-COMBAT* non è consentito il contatto pieno essendo proibito il Knock-out (No K.O. sistem).

Il colpo è valido per l'acquisizione di punteggio solo se colpisce il bersaglio valido in maniera corretta con sufficiente velocità ma prevede il massimo controllo epidermico.
4. È proibito:
 - a) colpire o attaccare, anche a vuoto, usando una tecnica proibita o incontrollata;

- b) affondare qualunque tecnica anche su bersagli consentiti;
- c) usare eccessiva e irragionevole forza e violenza.
- In caso contrario il contendente deve essere sanzionato.

5. **Pool Arbitrale:**

- L'Arbitro centrale dirige il combattimento diramando gli ordini, segnala al Segretario di Giuria punti assegnati e sanzioni comminate con decisione a maggioranza con i due Co-Arbitri di Linea.
- L'A.c. è assistito da due Co-Arbitri di linea che segnalano il loro vincolante parere sui punti e sulle sanzioni. I Co-Arbitri si posizionano in piedi sul bordo dell'Area di Gara e si possono muovere al fine di ben osservare l'azione del combattimento e, contemporaneamente, essere sempre visibili all'Arbitro centrale per le immediate segnalazioni previste.

6. **Modalità di assegnazione punti a maggioranza:**

- a) Durante il combattimento se uno qualsiasi dei tre arbitri vede una tecnica andata a segno, è tenuto ad indicare l'atleta che ritiene sia andato a punto alzando la mano verso il suo angolo iniziale e sollevando un numero di dita pari al punteggio che ritiene spetti all'atleta.
- b) Ogni volta che un arbitro segnala una tecnica andata a punto l'arbitro centrale darà lo "stop" e tutti gli arbitri si esprimeranno secondo le stesse modalità sopraindicate o incrociando le mani nel caso ritengano che non vada assegnato alcun punto a nessun atleta.
- c) Gli arbitri possono inoltre segnalare le uscite degli atleti. Dopo che tutti gli arbitri si saranno espressi, l'arbitro centrale annuncerà l'eventuale assegnazione di punti o uscite, decidendo per maggioranza, per poi far riprendere il combattimento.
- d) Nel caso che i contendenti si colpiscano in un punto valido correttamente e contemporaneamente, l'Arbitro centrale deve assegnare entrambe le tecniche valide se corroborato dalla maggioranza decisionale.

VERDETTI PER LA VITTORIA

Parità – Vittoria per superiorità tecnica

In caso di parità al 3° round si procede con le seguenti valutazioni in successione:

1. In caso di ulteriore parità in seconda analisi *vince chi ha subito meno penalità e uscite;*
2. se il risultato risultasse ancora in parità *vince chi ha conseguito il migliore punteggio fra 3 punti, 2 punti, 1 punto;*
3. se il risultato fosse ancora in parità *vince chi ha conseguito il migliore punteggio fra 3 punti, 2 punti;*
4. in ultima analisi decide il pool arbitrale in numero dispari (con o senza l'Arbitro centrale) a maggioranza senza poter esprimere un voto di parità. Si deve preferire:
 - l'Atleta che ha espresso la migliore tecnica in tutto l'incontro
 - l'Atleta che ha tenuto una più rischiosa strategia globale in attacco rispetto ad un atteggiamento maggiormente difensivo.

Vittoria per abbandono

1. Quando un combattente si ritira volontariamente dal combattimento o non può continuare per infortunio auto-acquisito l'avversario è dichiarato vincitore dell'incontro;
oppure
2. se un concorrente non si presenta sull'area di gara dopo le tre chiamate annunciate, l'avversario è dichiarato vincitore dell'incontro.

Vittoria per squalifica

Se un concorrente, commettendo più violazioni lievi ammonite o anche solo una violazione grave o impedisce con la sua azione scorretta, è sanzionato con la penalità della squalifica, il suo avversario è proclamato vincitore dell'incontro (vincitore per squalifica dell'avversario).

Il concorrente squalificato è escluso da tutta la competizione.

Vittoria per decisione arbitrale

1. Se un Atleta si infortuna e il Medico della Competizione lo dichiara non idoneo a continuare, l'Arbitro riferisce al Capo Arbitri il quale deciderà il vincitore dell'incontro.

CLASSIFICA E PREMIAZIONI PER LE GARE DI COMBATTIMENTO

Classifica individuale

1. Sono premiati con medaglia gli Atleti classificati dal 1° al 3° POSTO (oppure 3° posto pari merito se non è prevista la finale per il 3° e 4° posto) in tutti i livelli e categorie di competizioni.

FINE DEL REGOLAMENTO