

REGOLAMENTO SPORTIVO

WKAFL
FIGHTERS LEAGUE

A cura della Commissione Tecnica Nazionale Arbitri e Giudici WKA FIGHTERS
LEAGUE - Red. Marco Gallarati/Giorgio Attanasio
Regolamento Sportivo Rev. 8 – Gennaio 2021

6 COMBATTIMENTI LIGHT

- 6.1 CATEGORIE DI PESO
- 6.2 LA GARA
- 6.3 I VERDETTI
 - 6.3.1 VITTORIA PER SUPERIORITÀ TECNICA
 - 6.3.2 PAREGGIO
 - 6.3.3 VITTORIA PER ABBANDONO PER RITIRO
 - 6.3.4 VITTORIA PER ARRESTO DELL'ARBITRO
 - 6.3.5 VITTORIA PER SQUALIFICA
 - 6.3.6 MATCH NULLO (NO CONTEST)

7 MUAY THAI

- 7.1 TECNICHE AMMESSE
- 7.2 TECNICHE NON AMMESSE
- 7.3 CRITERI DI GIUDIZIO DA SEGUIRE PER GLI INCONTRI DI Muay Thai
- 7.4 LA TENUTA DELL'ATLETA

8 K 1 STILE

- 8.1 TECNICHE DI PUGNO
- 8.2 TECNICHE DI CALCIO
- 8.3 TECNICHE DI GINOCCHIO
- 8.4 TECNICHE GENERICHE
- 8.5 TECNICHE VIETATE
- 8.6 DURATA DEL COMBATTIMENTO
- 8.7 CRITERI DI GIUDIZIO
- 8.8 TENUTA DEGLI ATLETI

9 FREE PUNCH

- 9.1 colpi regolari
- 9.2 colpi non regolari
- 9.3 durata del combattimento
- 9.4 criterio di giudizio
- 9.5 tenuta degli atleti
- 9.6 categorie di peso

10 JUNIORES da anni 6 a 18 meno un giorno

11 RICORSO

6 COMBATTIMENTI LIGHT

Una delle branche dell'attività agonistica federale è quella che comprende l'attività amatoriale, mediante la quale si organizzano incontri tecnici a contatto leggero rivolti ai praticanti dei vari stili di combattimento.

Tuttavia tale attività si contraddistingue da quella a contatto pieno per il diverso spirito agonistico dei suoi partecipanti e per i presupposti sui quali si fonda, che sono:

a) L'età dei partecipanti.

b) Il controllo della tecnica, in quanto non si può colpire l'avversario con l'intento di sopraffarlo fisicamente ma solo tecnicamente.

c) Lo scopo di coinvolgere un maggior numero di partecipanti alle gare, garantendo la massima sicurezza della loro incolumità fisica. In questo genere di competizioni non sono infatti richieste qualità di forza e di potenza (che sono bandite), semmai qualità di velocità e tempismo associate a una buona impostazione tecnica.

6.1 CATEGORIE DI PESO

Le categorie di peso variano di 5 kg in 5 kg (es. -50kg, -55kg ecc.) per entrambi I sessi sia juniores che seniores.

6.2 LA GARA

1) I combattimenti light devono disputarsi all'interno di un quadrato di gara, contrassegnato con del nastro adesivo colorato tramite una linea retta di 5 metri per lato, quale limite invalicabile per i contendenti durante le fasi del combattimento. Inoltre, il pavimento del suddetto quadrato deve essere dello stesso materiale usato nelle competizioni di arti marziali (Karate, Judo).

2) La durata dei combattimenti light, a prescindere dallo stile, è sulla distanza dei 3 round per 1 minuto e 30 secondi ciascuno (per motivi organizzativi, la durata dell'incontro può essere ridotto a 2 round da 2 min cad.).

3) Nei combattimenti light i contendenti possono portare tutte le tecniche previste dallo stile rappresentato.

4) Qualsiasi tecnica, sia di pugno che di calcio, deve essere portata con moderato contatto.

5) Nei combattimenti light non è previsto il conteggio.

6) In caso di sopraggiunta incapacità fisica da parte di un contendente (o di entrambi), l'Arbitro deve concedergli un tempo ragionevole di recupero, e ciò non comporta nessuna detrazione di punteggio sui cartellini dei Giudici.

7) Durante la gara, i contendenti non possono deliberatamente oltrepassare la linea di demarcazione per tre volte consecutive, senza incorrere nel punto di penalità decretato dell'Arbitro (uscita intenzionale dal quadrato di gara).

8) Per tutti i comportamenti falloso di vario tipo, questo regolamento è assoggettato alle norme generali vigenti.

9) In ottemperanza al principio peculiare relativo al controllo della tecnica, qualora un contendente (o entrambi) avesse già subito all'interno dello stesso round un richiamo verbale per eccesso di contatto, scatta il richiamo ufficiale, al terzo richiamo ufficiale, egli automaticamente passibile di squalifica.

10) Nell'eventualità che un contendente, durante la competizione, rimanga particolarmente scosso in seguito a un colpo subito che determini l'impossibilità di continuare, l'Arbitro e i Giudici di Gara dovranno pronunciarsi sulla regolarità del suddetto colpo. Ovvero: stabilire se è stato un colpo fortuito (es. un colpo d'arresto, o sia stata la precisione nel colpire una parte sensibile del corpo del suddetto Atleta), oppure se è stato un colpo portato con l'esplicito intento di colpire duramente.

Allorché venga confermata la prima ipotesi, colui che l'ha subito dovrà dichiarare il suo ritiro; se invece viene accertata la seconda ipotesi, l'avversario falloso verrà squalificato.

11) **Stop tecnico:** lo stop tecnico è suggerito dalla circostanza di una determinata azione per il mero scopo di salvaguardare la sicurezza fisica degli atleti durante i combattenti light. A tale riguardo l'arbitro è tenuto a dare lo stop tecnico, se il protrarsi di un'azione ingaggiata dai due atleti potrebbe rivelarsi rischiosa per uno di loro o per entrambi. Lo stop tecnico non comporta come conseguenza nessuna penalità a carico degli atleti, sempre che l'arbitro non abbia simultaneamente rilevato alcun fallo da parte degli stessi (ad es. eccesso di contatto o di potenza nel light).

12) Nei combattimenti light, all'angolo del gareggiante, non possono sostare più di due accompagnatore con le funzioni di Secondo.

13) Durante l'incontro, il Secondo può rivolgere al suo atleta suggerimento o esortazione al combattimento, ma solo in maniera educata e rispettosa.

14) Durante la competizione, a prescindere dallo stile, i contendenti devono calzare tutte le protezioni previste per gli incontri di classe N che sono quelle omologate dalla Federazione, inoltre non possono gareggiare a torso nudo ma devono indossare una maglietta o una canottiera.

6.3 I VERDETTI

L'esito degli incontri a contatto leggero è deciso nei seguenti modi:

- a) Vittoria per superiorità tecnica
- b) Pareggio

- c) Vittoria per abbandono o per ritiro (impossibilità a causa di infortunio o ferita)
- d) Vittoria per arresto dell'arbitro
- e) Vittoria per squalifica
- f) Match nullo (no contest)

6.3.1 Vittoria per superiorità tecnica

a) Quando uno dei due contendenti ha totalizzato un maggior punteggio sui cartellini di almeno due Giudici, o dei tre Giudici (rispettivamente sarà una vittoria “a maggioranza” o “all’unanimità”).

6.3.2 Pareggio

a) Quando entrambi i contendenti hanno conseguito lo stesso punteggio sui cartellini dei Giudici.

b) Quando viene pronunciato dal Presidente di Giuria, nel caso di fallo involontario o accidentale, dopo la prima ripresa (vedi Pari Tecnico).

6.3.3 Vittoria per abbandono o per ritiro

a) Quando uno dei due contendenti manifesti in modo inequivocabile la volontà di abbandonare.

b) Nei casi in cui un contendente si ferisca o si infortuni, oppure che subisca un colpo fortuito per cause accidentali dopo il primo round che ne determinino il ritiro (in entrambi i casi dovrà dichiarare all'Arbitro il suo ritiro).

6.3.4 Vittoria per arresto dell'Arbitro

a) Quando l'arresto dell'incontro viene decretato dall'Arbitro, se uno dei due contendenti non è in grado fisicamente o tecnicamente di proseguire.

6.3.5 Vittoria per squalifica

a) Quando uno dei due contendenti ha commesso un fallo grave, tale da giustificare la sua espulsione dalla gara.

b) Quando uno dei due contendenti subisce due richiami ufficiali per eccesso di contatto all'interno dello stesso round.

c) Nel caso di tre richiami ufficiali, anche di diversa natura, nel corso del combattimento.

6.3.6 Match nullo (no contest)

a) Quando entrambi i gareggianti sono stati squalificati.

b) Quando si verifica un fallo involontario o accidentale nel corso del 1° round. Se trattasi di torneo l'altro contendente passerà il turno.

c) Quando entrambi i contendenti si feriscono o si infortunano accidentalmente, trovandosi così nell'impossibilità di proseguire la competizione.

7 MUAY THAI

7.1 TECNICHE AMMESSE

In questa disciplina di combattimento sono ammesse le tecniche di pugno, stile boxe, di calcio, di ginocchio, di gomito e infine le tecniche di clinch.

Pertanto, il dettaglio delle tecniche ammesse di cui sopra è il seguente:

1) **Tecniche di pugno:** jab, diretto, gancio, montante, girato o spinning back fist (solo negli incontri classe A).

2) **Tecniche di gomito:** gomitata diretta, discendente, ascendente, orizzontale rovesciata, girata (le gomitate girate sono ammesse solo negli incontri a contatto pieno, classe A).

3) **Tutte le tecniche di calcio,** sopra e sotto la cintura e nei seguenti modi:

- Calcio frontale e a zampa di elefante (Front Kick)
- Calcio circolare a livello alto, medio, basso (High, Middle, Low Kick)
- Calcio laterale (Side Kick)
- Calcio girato, (Spinning Kick) circolare, diretto, Hook, Low, High
- Calcio ad uncino (Hook Kick)
- Calcio ad ascia (Axe Kick)

4) **Tecniche di ginocchio:** ginocchiata frontale, laterale, circolare, ginocchiata saltata. Vale altresì colpire di ginocchio il viso dell'avversario, abbassandogli la testa con le mani o con gli avambracci (solo negli incontri classe A / B / e, previo accordo, negli internazionali dilettanti). Nei combattimenti dilettantistici nazionali è possibile colpire di ginocchio il viso dell'avversario ma senza la presa alla testa.

5) E' valido sbilanciare, strattonare, o spingere l'avversario.

6) E' valido afferrare e trattenere nei vari modi gli arti dell'avversario (il braccio o la gamba) a condizione di colpirlo e lasciare subito la presa; inoltre non si può trattenerlo solo a scopo ostruzionistico.

E' fatto quindi specifico divieto di:

- trattenere la gamba e obbligare l'avversario a muoversi all'interno del ring

E' invece lecito trattenere la gamba e successivamente sbilanciare l'avversario.

7) Vale colpire l'avversario anche se girato di spalle, nella zona dorsale e lombare, ma non direttamente alla colonna vertebrale.

8) E' ammesso utilizzare l'elasticità delle corde per aumentare la forza di spinta al colpo.

9) Si può afferrare le corde e appoggiarsi ad esse per colpire l'avversario.

10) E' permesso calciare all'interno della gamba dell'avversario con l'intento di spazzarlo. (E' invece vietato spazzare all'altezza del malleolo)

7.2 TECNICHE NON AMMESSE

In aggiunta al regolamento generale di gara sulle norme dei falli in genere, sono da considerare vietate le seguenti tecniche:

- 1) Durante il clinch non si possono afferrare le corde
- 2) Durante il clinch non è ammessa la presa a livello lombare
- 3) Non è ammesso nessun tipo di leva articolare
- 4) Non si possono fare sgambetti o fare proiezioni d'anca
- 5) Non si può cadere volutamente sull'avversario
- 6) Non sono ammessi momenti di stallo o d'inattività prolungati durante la fase del clinch
- 7) Nei combattimenti dilettantistici classe light e classe N/C, non è ammesso trattenere la testa dell'avversario per colpirla al volto con tecniche di ginocchio.

7.3 CRITERI DI GIUDIZIO DA SEGUIRE PER GLI INCONTRI DI MUAY THAI

1) Le tecniche di pugno concorrono all'assegnazione di punti solo qualora finalizzano un'efficacia importante.

2) I calci a livello alto sono da considerare maggiormente dei calci a livello medio-basso; parimenti, le ginocchiate saltate al viso determinano un maggiore punteggio rispetto alle ginocchiate a livello medio.

3) In osservanza del concetto di efficacia, che nella Muay Thai è l'essenza, le varie tecniche, per essere ritenute valide, devono colpire il bersaglio con incisività.

4) Le proiezioni non fanno punto.

5) Le tecniche di gomito, fanno punto.

6) Il clinch rappresenta il momento cruciale della Muay Thai, e come tale va considerato anche ai fini del punteggio.

Oltre ai criteri sopra esposti, in caso di parità, i criteri secondari da seguire sono:

a) La completezza tecnica e stilistica (il clinch e le combinazioni pugno/calcio)

b) La velocità d'esecuzione e la precisione nel colpire

c) La determinazione e l'iniziativa nel condurre l'incontro

d) La tenuta atletica

e) Per giudicare il clinch, bisogna altresì osservare quale dei due Atleti abbia sfoggiato le tecniche migliori per costruirlo, come ad esempio:

- la perizia con cui riesce a far roteare l'avversario per sbilanciarlo

- gli spostamenti circolari utilizzati per vanificare le ginocchiate dell'avversario

- l'utilizzo delle varie prese per neutralizzare o per divincolarsi dall'avversario

7.4 LA TENUTA DELL'ATLETA

1) Negli incontri a contatto pieno, per tutti gli Atleti di Muay Thai è d'obbligo presentarsi sul ring a torso nudo con i pantaloncini corti, oltre alle protezioni obbligatorie previste dal regolamento della rispettiva classe di appartenenza.

Questa regola è obbligatoria per tutti gli incontri nazionali ed internazionali (sia dilettantistici che professionistici).

2) Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe Light: caschetto senza parzigomi , paradenti, guanti, conchiglia, paratibie con parapiede attaccato, paragomiti.

Classe N: caschetto senza parzigomi , paradenti, guanti, conchiglia, paratibie con parapiede attaccato, paragomiti.

Classe C: come sopra; vietati i paratibia.

Classe B: come sopra, vietati i paratibia

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia.

L'arbitro ha la facoltà di far cambiare le protezioni qualora ritenga che non siano idonee allo svolgimento del match.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione. Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- Classe Light.

- **Classe N :** da 0 a 5 match (inclusi)

- **Classe C :** fino a 5 match in questa classe

- **Classe B :** fino a 8 match in questa classe

- **Classe A :** (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

7.5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

MATCH SINGOLI: 3 round da 1,30 minuti (light, Classe N)

3 round da 2 minuti (Classe C)

3 round da 3 minuti (Classe B)

5 round da 3 minuti (Classe A)

L'intervallo tra i singoli round è sempre di un minuto.

Per Titoli Classe A Nazionali la pausa è di 1,30 minuti, Titoli internazionali e mondiali la pausa è di 2 minuti.

Solo nei Tornei, in caso di parità, si può disputare un ulteriore extra round per decretare in vincitore, dopo di che si deve esprimere la preferenza.

8 K 1 STYLE

Questo stile evolutivo della Kick Boxing, oltre ad annoverarne le stesse tecniche, ammette l'uso delle ginocchiate senza l'ausilio del clinch comunemente inteso (stile Thai), ma solo con delle prese (parziali o totali) di brevissima durata (tre secondi), a seconda del bersaglio da colpire.

Tale limitazione è stata suggerita dall'esigenza di non discriminare o favorire alcuno, oltre a quella di differenziare nettamente questo stile dallo stile della Muay Thai.

Pertanto, l'elenco delle tecniche ammesse è il seguente:

8.1 TECNICHE DI PUGNO

Diretto

Gancio

Montante

Spinning back fist (solo classe A), tuttavia l'area utile per colpire va dalla punta del guantone al polso.

8.2 TECNICHE DI CALCIO

Calcio frontale (Front Kick)

Calcio laterale (Side Kick)

Calcio circolare a tutti i livelli d'altezza: basso (Low Kick dal ginocchio in su), sia interno che esterno coscia, medio (Middle Kick), alto (High Kick)

Calcio girato circolare o diretto (Spinning Kick)

Calcio ad ascia (Axe Kick)

Calcio ad uncino (Hook Kick)

È ammesso spazzare l'avversario sulla gamba d'appoggio, solo a livello del malleolo.

N.B: Non è permesso colpire la gamba o il ginocchio con calci aventi traiettoria diritta (Es: calci frontali – calci laterali)

8.3 TECNICHE DI GINOCCHIO

Tutte quelle d'uso nello stile Thai, ovvero: ginocchiate frontali, circolari, oblique, saltate.

Tuttavia, le ginocchiate al viso mediante la presa alla testa sono ammesse se vengono eseguite con presa parziale o presa totale, idem le ginocchiate al corpo. La durata non deve superare i 3 secondi e con l'ammissione di una o due ginocchiate.

Inoltre si ricorda che negli incontri dilettantistici (Classe Light, N/C) le ginocchiate al viso con qualsiasi tipo di presa sono vietate.

8.4 TECNICHE GENERICHE

- E' valido spingere l'avversario sia in fase difensiva che offensiva, anche con l'intento poi di colpirlo.

- E' altresì consentito sbilanciare o strattonare l'avversario adottando le varie prese per colpirlo, comunque sempre nei tempi e nei modi già contemplati nella regola sopra esposta.

8.5 TECNICHE VIETATE

In conformità al divieto dei falli annoverati nel regolamento generale di gara esteso a tutti gli stili, in questa specifica disciplina sono altresì da considerare proibite le seguenti tecniche:

a) Non si può colpire a mano aperta, sia di palmo che di taglio, ma solo a mano serrata con la parte delle nocche (nei combattimenti classe A è ammesso il dorso della mano mediante il back fist).

b) Non è permesso afferrare le corde per colpire l'avversario.

c) Non si può proiettare l'avversario a terra con le braccia oppure fare sgambetti

d) Usare tecniche di lotta

e) Non è ammesso trattenere la gamba calciante dell'avversario a scopo ostruzionistico, invece è consentita la trattenuta della stessa per portare un singolo colpo di pugno, di calcio o di ginocchio (mentre colpisco devo lasciare la presa).

f) Usare i gomiti

8.6 DURATA DEL COMBATTIMENTO

Match singoli: 3 round da 1,30 minuti (light, classe N)

- 3 round da 2 min (classe C)

- 3 round da 3 min (classe B)

- 3 round da 3 min (classe A)

Torneo: 3 round da 1,30 minuti – Classe A : 3 round da 3 minuti

L'intervallo fra i singoli round è sempre di 1 minuto

Solo nei tornei in caso di parità, si possono disputare 2 ulteriori extra round per decidere il vincitore, dopodiché si deve esprimere la preferenza.

8.7 CRITERI DI GIUDIZIO

- Tutti i colpi sia di calcio che di pugno hanno lo stesso valore (1 punto), se vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.
- L'aggressività come la spettacolarità, non sono rilevanti se non si concretizzano in azioni incisive.
- In caso di parità, laddove la preferenza fosse obbligatoria, i criteri secondari di cui i Giudici dovranno tener conto, sono:
 - a) la migliore completezza tecnica e stilistica dimostrata da uno dei due contendenti, mediante le combinazioni di pugno-calcio.
 - b) l'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno
 - c) la determinazione e l'iniziativa dimostrata nel condurre l'incontro.
 - d) la tenuta atletica.
- La modalità per l'assegnazione del punteggio sul cartellino di gara, da parte dei Giudici, è la medesima usata per gli altri stili (10/10/-10/9).

8.8 TENUTA DEGLI ATLETI

E' d'obbligo per gli atleti presentarsi sul ring a torso nudo, con indossati i guantoni, i pantaloncini corti, la conchiglia ed essere muniti del paradenti.

fermo restando che i dilettanti devono sempre indossare tutte le protezioni previste dalla rispettiva classe di appartenenza

Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe N: caschetto senza parzigomi , paradenti, guanti, conchiglia, paratibie con parapiede attaccato o paratibie con paperetta.

Classe C: come sopra; facoltativi i paratibia.

Classe B: guantoni, paradenti, conchiglia.

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione.

Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- Classe Light

- **Classe N** : da 0 a 5 match (inclusi)

- **Classe C** : fino a 5 match in questa classe

- **Classe B** : fino a 8 match in questa classe

- **Classe A** : (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato. E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

9. FREE PUNCH

9.1 Colpi regolari

Sono considerati regolari i soli colpi portati con i pugni chiusi che colpiscono con le nocche (lo spazio compreso fra l'estremo del metacarpo e la Falange), zona che è corrispondente alla imbottitura del guantone da boxe. Inoltre debbono impattare frontalmente, o lateralmente, al busto dell'avversario dalla *cintura* in su. La cintura si colloca entro l'altezza delle ossa iliache.

9.2 Colpi non regolari / scorrettezze

Si considerano colpi proibiti e falli.

I colpi proibiti sono tutti quelli non regolari; come ad esempio: colpire di manrovescio, con il dorso della mano, il taglio, il palmo. Colpire con la testa, spalla, avambraccio. Girare su sé stessi e colpire; colpire l'avversario a terra, o in parti non valide (sotto la cintura, alla nuca, ai reni, o comunque alle spalle). Colpire di striscio per tagliare l'avversario. Colpire sulle braccia o sui guantoni dell'avversario non è proibito, tuttavia non incrementa il punteggio. Un colpo regolarmente vibrato può colpire in parte non ammessa, per fatto o colpa dell'avversario: in questo caso non costituisce colpo proibito.

Per falli si intendono condotte irregolari come:

- • usare le corde (prendere slancio, appoggiarvisi, toccarle)
- • tenere e colpire
- • spingere l'avversario, la sua testa, o gravargli da sopra
- • condotta pericolosa (abbassare la testa sotto la cintura dell'avversario, mettergli la testa sotto il mento)
- • condotta sleale (pestare i piedi all'avversario)
- • simulazione
- • scarso agonismo (offendere l'avversario, correre sul quadrato, dare le spalle all'avversario)
- • disobbedire all'arbitro
- • mordere
- • liberarsi delle protezioni obbligatorie
- • tenere il guantone avanzato diritto, ad ostruzione della visuale avversaria
- • colpire nonostante gli ordini di *break* o di *stop*

9.3 DURATA DEL COMBATTIMENTO

Match singoli: 3 round da 2 minuti (light, classe N)

- 3 round da 2 min (classe C)

- 3 round da 3 min (classe B)

- 3 round da 3 min (classe A)

Torneo: 3 round da 2 minuti – Classe A : 3 round da 3 minuti

Titoli Classe C/B : 5 round da 2 minuti

Titoli Classe A: 5 round da 3 minuti

L'intervallo fra i singoli round è sempre di 1 minuto

Solo nei tornei in caso di parità, si possono disputare 2 ulteriori extra round per decidere il vincitore, dopodiché si deve esprimere la preferenza.

9.4 CRITERI DI GIUDIZIO

- Tutti i colpi di pugno hanno lo stesso valore (1 punto), se vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.

- L'aggressività come la spettacolarità, non sono rilevanti se non si concretizzano in azioni incisive.

- In caso di parità, laddove la preferenza fosse obbligatoria, i criteri secondari di cui i Giudici dovranno tener conto, sono:

a) la migliore completezza tecnica e stilistica dimostrata da uno dei due contendenti, mediante le combinazioni di pugno-schivata-pugno.

b) l'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno

c) la determinazione e l'iniziativa dimostrata nel condurre l'incontro.

d) la tenuta atletica.

- La modalità per l'assegnazione del punteggio sul cartellino di gara, da parte dei Giudici, è la medesima usata per gli altri stili (10/10/-10/9).

9.5 TENUTA DEGLI ATLETI

E' d'obbligo per gli atleti presentarsi sul ring con canotta Classe Light,N,C,B, a torso nudo Classe A, con indossati i guantoni, i pantaloncini corti, scarpette, la conchiglia ed essere muniti del paradenti.

fermo restando che i dilettanti devono sempre indossare tutte le protezioni previste dalla rispettiva classe di appartenenza

Le protezioni obbligatorie da indossare, per le varie classi di appartenenza, sono:

Classe N: caschetto senza parzigomi , paradenti, guanti, conchiglia, scarpette, canotta.

Classe C: come sopra.

Classe B: come sopra.

Classe A: guantoni, paradenti, conchiglia, scarpette.

Si ricorda inoltre che sono obbligatorie le protezioni omologate dalla Federazione.

Nei combattimenti internazionali dilettantistici è possibile, previo reciproco accordo, non indossare il caschetto.

La federazione tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza. Nel caso un atleta non sia mai stato classificato, spetterà al Direttore Sportivo Nazionale eseguire tale classificazione prima che tale atleta prenda parte a combattimenti del circuito federale. Le classi sono così definite:

- Classe Light

- **Classe N** : da 0 a 5 match (inclusi)

- **Classe C** : fino a 5 match in questa classe

- **Classe B** : fino a 8 match in questa classe

- **Classe A** : (Pro) : per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla federazione che sarà vagliata dal C.T.N.

In casi eccezionali gli atleti possono essere inquadrati in classi di merito superiori anche senza aver conseguito il N di match sopra citato.

E' invece assolutamente vietato retrocedere in una classe di merito inferiore a quella già conseguita.

9.6 categorie di pesi

LE CATEGORIE DI PESO LIGHT

KIDS (DEMO) DA 6 A 9 ANNI KG. -20 -25 -30 -35 -40 +40

MASCHILI DA 10 A 12 ANNI KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60- 65 -70 -75 -80 -85 +85

FEMMINILI DA 10 A 12 ANNI KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 +70

MASCHILI DA 13 A 15 ANNI KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 +85

FEMMINILI DA 13 A 15 ANNI KG. -30 -35 -40 -45 -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES DAI 16 AI 18 ANNI KG. -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 -90 +90

SENIORES DAI 19 AI 40 ANNI KG. -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 -90 +90

LE CATEGORIE CONTATTO PIENO +16 ANNI

MASCHILE:

MINIMOSCA DA 48 A 51 KG.

MOSCA FINO 54 KG.

PIUMA FINO 57 KG.

LEGGERI FINO 60 KG.

WELTER JUNIOR FINO 63,5 KG.

WELTER FINO 67 KG.

MEDIO LEGGERI FINO 71 KG.

MEDI FINO 75 KG.

MEDIO MASSIMI FINO 81 KG

MASSIMI LEGGERI FINO 86 KG.

MASSIMI FINO 91 KG.

SUPER MASIMI OLTRE 91 KG.

FEMMINILE:

MOSCA DA 46 A 50 KG.

PIUMA FINO 55 KG.

LEGGERI FINO 60 KG.

MEDI FINO 65 KG.

MEDIO MASSIMI FINO 70 KG.

MASSIMI OLTRE 70 KG.

10-JUNIORES da anni 6 a 18 meno un giorno

Una delle branche dell'attività agonistica federale è quella che comprende l'attività amatoriale, mediante la quale si organizzano incontri tecnici a contatto leggero rivolti ai praticanti dei vari stili di combattimento.

Tuttavia tale attività si contraddistingue mediante l'età dei partecipanti oltre ad osservare altre fondamentali caratteristiche tra cui, altezza, peso, sesso e all'esperienza acquisita mediante la pratica agonistica.

Per i vari stili si fa riferimento al regolamento vigente dei vari stili, (**paragrafi 6/7/8/9**) sezione classe N.

Unico settore esonerato dall'attività agonistica sono i Kids di età compresa tra anni 6 fino ai 10 meno un giorno, questi ultimi possono cimentarsi nelle varie discipline solo con attività considerata **Demo**, non è possibile colpire il viso sia con tecniche di pugno che di calci. Corpetto obbligatorio.

Tutte le gare avranno un tempo identico di 3 round da 1 minuto e 30 secondi, con pausa tra un round e altro di 1 minuto, Demo Kids 3 round da 1 minuto sempre con pausa 1 minuto.

Per necessità organizzative il tempo gara può essere ridotto a 2 round da 2 minuti, mentre il Demo Kids ridotto a 2 round da 1 minuto (il tempo gara verrà comunicato il giorno stesso della manifestazione prima dell'iscrizione della stessa da parte dell'organizzatore).

Oltre alla protezioni indicate nei paragrafi **6/7/8/9** sezione classe N, è obbligatorio indossare il caschetto con grata o plexiglass e corpetto addominale fino a anni 10 meno un giorno. Dai 10 anni ai 13 meno un giorno il caschetto con grata è facoltativo, corpetto facoltativo, non si può colpire al viso con tecniche di calcio.

In fine si ricorda che tutti gli atleti partecipanti a qualsiasi gara o esibizione devono avere un tesserino assicurativo dell'anno corrente e certificato medico B1 o B5, le atlete femminili che partecipano a una gara a contatto pieno, devono presentare un certificato medico che certifica la non gravidanza in corso.

11. RICORSO:

Per presentare ufficialmente un ricorso gara, la società che lo richiede, deve mandare una mail in segreteria con dettagliate le motivazioni, presentare un video completo dell'incontro e depositare in via cauzionale € 100, che verranno restituiti qualora viene notificato che l'incontro non era regolare e di fatto si è proceduto a ribaltare l'esito del match, ma se visionati i filmati, non si denotano errori di giudizio, la

caparra verrà trattenuta per pagare la terna arbitrale convocata per visionare le immagini e dare un giudizio in merito.

Per i ricorsi, viene convocata una terna esterna a quella che ha presenziato al momento della gara, viene visualizzato il filmato, compilati i cartellini e si procede a un nuovo giudizio che può collimare con quello precedente o ribaltare l'esito della gara, questo sotto la supervisione di un presidente di giuria o del responsabile di settore.

Quanto sopra vale per tutti gli stili e tutte le classi di merito.

Si precisa che, per tutto ciò che non è stato espressamente menzionato nel suddetto regolamento, inerente alle varie situazioni che caratterizzano la gara (falli in genere, verdetti ecc.), oppure all'operato dell'Arbitro (conteggi, richiami ecc.), fa testo il Regolamento Generale vigente.