

FEDERAZIONE ITALIANA KICKBOXING
MUAY THAI SAVATE E SHOOT BOXE

REGOLE E REGOLAMENTI GARA

KICKBOXING



Sport da Tatami

SEMI CONTACT – LIGHT CONTACT – KICK LIGHT
FORME MUSICALI

REGOLE GENERALI SPORT TATAMI FIKBMS 5

Art. 1. Regole Sport da Tatami	5
Anno sportivo	5
Tipi di gare	5
Partecipazione	5
Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti	5
Art. 3. Atleti	7
Art. 4. Età.....	7
Art. 5. Categorie di peso/ Semi/Light/Kick-Light	8
Art. 6. Forme Musicali	9
Art. 7. Tesserati	10
Art. 8. Il Commissario di Riunione	10
Art. 9. Ufficiali di Gara	12
Art. 10. Medici e collaboratori parasanitari	14
Art. 11. Comitato Organizzatore	15
Art. 12. Ristoro	15
Art. 13. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.	15
Art. 14. Gare	18
Art. 15. Attrezzatura per gara.....	20
Art. 16. Tabelloni Gara (Pool).....	20
Art. 17. Sistema elettronico di punteggio per Light e Kick Light	21
Art. 18. Calendario gare.....	22
Art. 19. Promotore	22
Art. 20. Campionato	22
Art. 21. Premiazioni Campionati Nazionali.....	23
Art. 22. Procedure per il peso.....	24
Art. 23. Proteste	24
Art. 24. Proteste irregolari.....	24
Art. 25. Video prova	25
Art. 26. Seminari arbitri e convocazione	25
Art. 27. Doping	25

REGOLE SEMI CONTACT FIKBMS 27

Art. 28 Status dell'Atleta	27
Art. 29 Semi Contact.....	27
Art. 30 Luogo di Gara.....	27
Art. 31 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti	27
Art. 32 Punteggi.....	29
Art. 33 Bersagli non validi e Azioni Proibite	30
Art. 34 Gara	32
Art. 35 Tempo di Gara	33
Art. 36 Giudizio di una Tecnica Valida	33
Art. 37 Giudizio della Gara.....	34
Art. 38 Età.....	38

Art. 39	Categorie di Peso	38
Art. 40	Regolamento delle Manifestazioni di Semi Contact.....	39
Art. 41	L'Organizzazione e gli Impianti	39
Art. 42	Ufficiali di Gara	40
Art. 43	Ufficiali di Servizio	41
Art. 44	L'Atleta di Semi Contact	41
Art. 45	Il Coach	42
Art. 46	Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia.....	43
Art. 47	Competizioni a Squadre.....	43
Art. 48	Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre	44
Art. 49	Doping.....	45

REGOLE E REGOLAMENTI LIGHT CONTACT **46**

Art. 50	Status dell'Atleta	46
Art. 51	Light Contact.....	46
Art. 52	Luogo di Gara.....	46
Art. 53	Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti.....	46
Art. 54	Punteggi.....	48
Art. 55	Bersagli non Validi e Azioni Proibite	49
Art. 56	Gara	51
Art. 57	Tempo di Gara	53
Art. 58	Giudizi di una Tecnica Valida	54
Art. 59	Giudizio dell Gara	54
Art. 60	Età.....	58
Art. 61	Categorie di Peso	58
Art. 62	Regolamento delle Manifestazioni di Light Contact.....	59
Art. 63	L'Organizzazione e gli Impianti	59
Art. 64	Ufficiali di Gara	60
Art. 65	Gli Ufficiali di Servizio	60
Art. 66	L'Atleta di Light Contact	61
Art. 67	Il Coach	62
Art. 68	Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia.....	63
Art. 69	Doping.....	63

REGOLE E REGOLAMENTI KICK LIGHT..... **64**

Art. 70	Status dell'Atleta	64
Art. 71	Kick Light.....	64
Art. 72	Luogo di Gara.....	64
Art. 73	Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti.....	65
Art. 74	Punteggi.....	66
Art. 75	Bersagli non Validi e Azioni Proibite	67
Art. 76	Gara	69
Art. 77	Tempo di Gara	71
Art. 78	Giudizi di una Tecnica Valida	72
Art. 79	Giudizio della Gara.....	72
Art. 80	Età.....	76

Art. 81 Categorie di Peso.....	76
Art. 82 Regolamento delle Manifestazioni di Kick Light.....	77
Art. 83 L'Organizzazione e gli Impianti	77
Art. 84 Ufficiali di Gara	78
Art. 85 Gli Ufficiali di Servizio	78
Art. 86 L'Atleta di Kick Light	79
Art. 87 Il Coach	80
Art. 88 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia.....	81
Art. 89 Doping.....	81

REGOLE E REGOLAMENTI FORME MUSICALI..... 82

Art. 90 Status dell'Atleta	82
Art. 91 Forme Musicali	82
Art. 92 Luogo di Gara.....	83
Art. 93 Abbigliamento dell'Atleta.....	83
Art. 94 Stili Forme Musicali	83
Art. 95 Regolamenti Generali per le Competizioni.....	86
Art. 96 Punteggi.....	86
Art. 97 Gara	87
Art. 98 Tempo di Gara	88
Art. 99 Età.....	88
Art. 100 Regolamento delle Manifestazioni di Forme Musicali	89
Art. 101 L'Organizzazione e gli Impianti.....	89
Art. 102 Ufficiali di Gara	90
Art. 103 Gli Ufficiali di Servizio	90
Art. 104 L'Atleta di Forme Musicali	91
Art. 105 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia.....	91
Art. 106 Doping	91

NORME CONCLUSIVE 92

Art. 107 Generalità	92
Art. 108 - Disposizione Finale	92

REGOLE GENERALI SPORT TATAMI FIKBMS

Art. 1. Regole Sport da Tatami

Premessa

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara degli Sport da tatami della Kickboxing, secondo le indicazioni del regolamento internazionale della WAKO nel rispetto delle disposizioni del CIO e del CONI .

Anno sportivo

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

Tipi di gare

1. Le gare si dividono in prove internazionali, nazionali, interregionali e regionali. Le gare si dividono in individuali e a squadre, maschili e femminili.
2. Sono ammesse altre forme di competizioni, purché approvate dal Consiglio Federale, per le gare internazionali, nazionali e interregionali, dal Comitato Regionale per le gare di carattere regionale.
3. Le formule di gara sono quelle previste dal “Regolamento gara” della FIKBMS .

Partecipazione

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

Modifica delle Regole e del Regolamento

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

Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione. FIKBMS consente un numero illimitato di incontri negli sport Tatami.

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

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

Parametri Di Pertinenza Della Normativa Federale Da Recepire Da Parte Del Min. Della Salute E Della Conferenza Stato-Regioni			
Specialità	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo Alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Semi Contact, Forme Musicali Aerokickboxing	10/Max 40	35	Visita Medica Esame Completo Delle Urine Elettrocardiogramma A Riposo e dopo Sforzo , Spirografia
Light Contact Shoot Boxe Light/Savate Kick Light	13/Max 40	35	Visita Medica Esame Completo Delle Urine Elettrocardiogramma A Riposo e Dopo Sforzo Spirografia
Full Contact, Low Kick e K1, Muay Thai E Shoot Boxe, Savate (d.a.)	16/Max 40	35	Visita Medica Esame Completo Delle Urine Elettrocardiogramma A Riposo e Dopo Sforzo Spirografia Esame Neurologico Esame Oculistico Con Videat Fundus Oculi Esame Otorinolaringoiatrico Con Audiometria E.E.G. Nel Corso Della Prima Visita Ed In Occasione Delle Visite Di Cui Per Accertamenti A Seguito Di Ko + visite specifiche per le atlete

Art. 3. Atleti

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

- aver superato l'accertamento dell'idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore;
- essere muniti della tessera federale, valida per l'anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.

Alla base di tutte le competizioni della FIKBMS, vi è l'onore, la lealtà e la concorrenza onesta. I risultati delle gare determineranno le graduatorie dei migliori combattenti FIKBMS. I risultati e le classifiche finali realizzate con atti disonorevoli non saranno riconosciuti da FIKBMS che avvierà le procedure sportive legali. Tutte le competizioni FIKBMS ufficiali devono attenersi alle regole e regolamenti Federali. Ogni volta che inizia un combattimento, l'atleta primo chiamato si reca all'angolo rosso, mentre il secondo chiamato si reca all'angolo blu (solo in galà Pro verrà chiamato per primo l'atleta dell'angolo blu e poi il combattente del luogo o il Campione in carica). Dopo tre chiamate, se uno dei due combattenti non si presenta l'arbitro responsabile del tatami farà partire il timer e se entro 2 minuti l'atleta assente non si presenta si assegnerà la vittoria all'atleta presente.

Art. 4. Età

La categoria Cadetti **10/12** anni stabilisce: che l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS di Semi Contact e forme musicali deve essere compiuta, l'atleta deve avere 10 anni e può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 13 anni.

La categoria Cadetti **13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 13 anni (Compiuti per Light e Kick Light) e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

La categoria Juniores **16/18** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 19 anni.

La categoria Seniores Maschile **19/40** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 41 anni.

La categoria Seniores Femminili **19/35** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 36 anni.

La categoria Veterani Maschili **41/50** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 41 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 51 anni.

La categoria Veterani Femminili **36/45** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 36 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 46 anni.

Nota Bene: durante i campionati o tornei, in caso di compleanno, che permette all'atleta di cambiare categoria lui / lei può competere nella categoria inferiore fino a quando il torneo è finito. Un campionato o torneo ha inizio il giorno del controllo peso e registrazione e termina quando tutte le finali sono completate. Se l'atleta è interessato alla sola attività nazionale il riferimento sono i Campionati Italiani, se atleta di interesse internazionale il riferimento sono i Campionati WAKO.

Pertanto se l'atleta, compie 13 anni il 27 Settembre (Campionati Internazionali WAKO si svolgono in questo periodo) dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione (Regionali, Interregionali, Coppa Italia, Presidente, Italiani) nella classe Cadetti 13-15 anni e non nella classe Cad. 10-12.

Specifiche Sport Tatami per i veterani: se un combattente della divisione veterani volesse combattere nella divisione Seniores, deve essere in possesso di tutte le certificazioni mediche che dichiarano lo stato di forma dell'interessato, una volta in possesso delle certificazioni richieste l'interessato dovrà effettuare richiesta scritta alla FIKBMS, allegando le varie certificazioni, per il rilascio dell'autorizzazione a partecipare nelle competizioni Seniores.

Art. 5. Categorie di peso/ Semi/Light/Kick - Light

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 10 ANNI AI 12 ANNI) (Solamente Semi contact)

KG. -28 -32 -37 -42 -47 +47

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 10 ANNI AI 12 ANNI) (Solamente Semi contact)

KG. -28 -32 -37 -42 -47 +47

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -47 -52 -57 -63 -69 +69

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -46 -50 -55 -60 -65 +65

JUNIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

SENIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES/SENIORES FEMMINILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES MASCHILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

SENIORES MASCHILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

JUNIORES/SENIORES MASCHILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -60 -65 -70 -75 -80 +80

VETERANI FEMMINILI (DAI 36 ANNI AI 45 ANNI)

KG. -55 -65 +65

VETERANI MASCHILI (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

KG. -63 -74 -84 -94 +94

Art. 6. Forme Musicali

FORME A MANI NUDE (STILI HARD/STILI SOFT)

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI
(M/F)

FORME CON ARMI (WEAPONS)

Dai 7 ai 9 anni, dai 10 ai 12 anni, dai 13 ai 15 anni, dai 16 ai 18 anni, dai 19 ai 45 ANNI
(M/F)

(A livello internazionale gli stili Weapons si suddividono a loro volta in Hard Weapons e Soft Weapons).

Art. 7. Tesserati

I tesserati, quadri tecnici: Allenatori, Istruttori, Maestri, Dirigenti, Atleti, Rappresentanti, Promotori e Affiliati FIKBMS devono rispettare la FIKBMS, le regole, la dignità l'onore e valori morali di tutti i membri e Associazioni FIKBMS. In tutte le gare nazionali e a tutti gli altri livelli si deve promuovere lo sviluppo, la divulgazione e la crescita qualitativa delle discipline da tatami come sport e come Federazione.

Art. 8. Il Commissario di Riunione

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato e risponde del proprio operato direttamente al C. N .F

Il Commissario di Riunione è designato dalla Commissione Arbitrale Nazionale.

Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della manifestazioni sportive per quanto riguarda l'aspetto tecnico organizzativo a norma del presente Regolamento.

L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite. Egli è tenuto a verificare che tutti i campionati o le coppe si svolgono rispettando

le regole FIKBMS e che tutti i risultati siano resi ufficiali.

Per ogni campionato o coppa il Commissario di Riunione nominerà un rappresentante per gli sport da tatami.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio.

Deve pertanto:

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni irregolarità;
- procedere al controllo della bascula (o della bilancia), dell'area di gara e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali)
- organizzare la distribuzione dei giudici e arbitri nei vari tatami, in base alla loro qualità e con il rispetto delle regole di neutralità accertando che dispongano della divisa regolamentare farà iniziare la competizione.

- Egli su protesta può cambiare un arbitro da un tatami solamente in caso di un **"errore materiale"** (**Esempio:** scorretta sommatoria di punti, tecnica assegnata nonostante la perdita di equilibrio dell'atleta, tecnica assegnata con un piede fuori dall'area di gara e comunque ogni qualvolta riscontri una cattiva applicazione del regolamento gara) .
- controllare che vi sia la presenza del personale medico e di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- accertare che sia garantito un adeguato servizio delle forze dell'ordine che assicuri il regolare svolgimento della riunione;
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- controllare la posizione federale 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);
- ritirare e compilare lo "sport pass" dell'atleta;
- controllare i documenti sanitari;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale;

In specie è compito del Commissario di Riunione:

- rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore e fare tutte le altre opportune comunicazioni;
- ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti;
- Durante lo svolgimento della riunione, è sua facoltà allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo.
- Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione, in caso di necessità, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale federale.
- Effettuerà la raccolta delle carte ufficiali alla fine della competizione e sarà il supervisore al controllo peso atleti .
- Egli è responsabile dei tabelloni gara e solo lui può apportare modifiche ai tabelloni ufficiali.
- Sarà il supremo arbitro nelle proteste e la sua decisione sulle proteste sarà vincolante.

- Salvo casi eccezionali, il C. R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.
- Al termine della riunione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito della manifestazione, nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.
- Il referto, deve essere tempestivamente inviato agli uffici della federazione.

Art. 9. Ufficiali di Gara

La direzione delle gare FIKBMS è consentita solo a coloro che abbiano ottenuto dalla Federazione la qualifica di ufficiale di gara. L'età minima per partecipare ai corsi per ufficiale di gara è: 18 anni.

La prescritta divisa di servizio degli Arbitri e/o Giudici consiste in:

- camicia federale con logo FIKBMS o WAKO o WAKO- Pro;
- Papillon federale o nero ;
- pantaloni grigi
- calzini neri;
- scarpe nere (con suola morbida in gomma)
- guanti in lattice.

Gli ufficiali di gara: Arbitri/Giudici Nazionali e Regionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti federali e senza vincolo di subordinazione, allo svolgimento delle manifestazioni sportive per assicurarne la regolarità.

Gli ufficiali di gara, inquadrati dalla FIKBMS, svolgono le proprie funzioni con lealtà sportiva, imparzialità e indipendenza di giudizio, osservando lo statuto, i regolamenti e le delibere della FIKBMS, nonché i principi e le consuetudini sportive.

Il tesseramento degli Ufficiali di Gara avviene tramite, l'iscrizione all'albo federale ,con il versamento della quota annualmente stabilita dal Consiglio Federale.

La direzione delle gare delle discipline sportive controllate dalla FIKBMS è consentita solo a coloro che abbiano ottenuto dalla Federazione la qualifica di ufficiale di Gara.

La qualifica di Ufficiale di Gara si acquisisce frequentando i Corsi indetti dalla Federazione e superando i relativi esami.

Gli Ufficiali di Gara nell'espletamento della loro funzione devono operare con assoluta imparzialità e scrupolosa osservanza delle norme federali. Essi devono dare esempio di rettitudine e di riserbo, astenendosi in modo assoluto dal criticare l'operato dei colleghi o

dal polemizzare con il pubblico, con gli Atleti, con gli Insegnanti Tecnici e con i Dirigenti Sociali.

Gli Ufficiali di Gara hanno l'obbligo di denunciare al Procuratore Federale ogni infrazione disciplinare da chiunque commessa durante lo svolgimento delle manifestazioni.

Gli Ufficiali di Gara hanno l'obbligo di frequentare i Corsi di aggiornamento indetti dalla Federazione.

Gli Ufficiali di Gara si dividono nelle seguenti categorie:

1)Presidente di Giuria:

a) redige i verbali e tutti gli atti ufficiali, al termine della gara invia il tutto al competente Organo Federale, unitamente agli eventuali reclami, alle relative tasse e decisioni prese;

b) Svolge in una giornata il corso per i candidati alla qualifica di giudice, segnatempo, segnapunti e annunciatore.

c) coordina il lavoro di tutti gli addetti alla gara (segnatempo, segnapunti, medici, speaker, segretari, etc.);

d) prende tutti i provvedimenti necessari per il regolare svolgimento della gara;

e) prende i seguenti provvedimenti, previa consultazione con il Commissario di Gara, in caso di infrazioni disciplinari commesse durante la gara da Dirigenti Sociali, Insegnanti Tecnici ed Atleti:

- allontanare dal campo di gara il Dirigente Sociale e \ o l'Insegnante Tecnico;

- sospendere l'Atleta e \ o la Squadra dalla manifestazione e lo/i allontana dal campo di gara.

f) Successivamente, insieme con gli atti ufficiali della gara, egli deve inviare un dettagliato rapporto al Procuratore Federale.

2) Giurati/Annunciatori/Cronometristi

Giurati/Annunciatori/Cronometristi sono alle dirette dipendenze del Commissario di Riunione.

- **L'annunciatore** rende noto al pubblico le comunicazioni del Commissario di Riunione. Provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare le aree di gara e il numero d'ordine delle riprese, secondo le indicazioni del cronometrista. Ad eccezione delle indicazioni del cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione non autorizzata dal Commissario di riunione. Durante un campionato, l'annunciatore chiamerà i due atleti per disputare l'incontro e comunicherà subito i nomi dell'incontro successivo affinché si preparino per il match. L'atleta primo chiamato si reca all'angolo **rosso**, (*lato dx*

dell'arbitro centrale) mentre il secondo chiamato si reca all'angolo **blu** (*lato sx dell'arbitro centrale*). Dopo tre chiamate, se uno dei due combattenti non si presenta l'arbitro responsabile del tatami farà partire il timer e se entro **2** minuti l'atleta risulta essere ancora assente si assegnerà la vittoria all'atleta presente.

- Il Cronometrista che deve:
- regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
- ordinare di sgomberare il quadrato, dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine "fuori i secondi";
- sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del cronometro segnapunti o lancio di un oggetto di materiale gommoso.
- annunciare il numero di ciascuna ripresa, immediatamente prima dell'inizio di questa;
- fermare il cronometro all'ordine di Stop/Tempo dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di Combattere.
- L'intervallo tra due round è sempre di 1 minuto.
- Non esiste intervallo tra l'ultimo round e il minuto supplementare.
- Nel caso gli atleti finissero nuovamente in parità, l'inizio del prolungamento avverrà senza nessuna fase di recupero.
- Il tempo deve sempre essere visibile a tutti gli interessati alla competizione.

Art. 10. Medici e collaboratori parasanitari

Partecipano all'attività sportiva della FIKBMS i medici iscritti all'ordine professionale

competente nonché i masso-fisioterapisti e gli altri collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore della Federazione. Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro. Il personale Medico non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro. Il personale medico deve avere attrezzature idonee all'intervento e a un numero sufficiente di medici e tecnici per intervenire in modo rapido e sicuro in tutte le aree da combattimento. Il promotore è responsabile della presenza di un numero sufficiente di personale medico con autoambulanza.

Art. 11. Comitato Organizzatore

L'organizzatore è responsabile della raccolta di tutti i dati di registrazione atleti e del loro caricamento in un computer, utili per preparare i tabelloni gara. Il Comitato organizzatore prepara i tabelloni gara e li distribuisce ai responsabili di tatami. Una volta completato il Campionato trasferisce i risultati sul computer realizzando la classifica finale. Il comitato organizzatore farà un rapporto ufficiale dello svolgimento della manifestazione e lo invierà alla FIKBMS.

Art. 12. Ristoro

Un momento di pausa per ristorarsi è previsto per giudici, arbitri ,ufficiali di campo, medici e collaboratori parasanitari. Il promotore provvederà al ristoro.

Art. 13. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.

Gli atleti di Semi/Light/ Kick- Light e Forme musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata, protezioni omologate e attrezzatura (armi) per le forme musicali in buone condizioni di sicurezza (le lame non devono essere taglienti o con punti particolari non protetti).

- ***Caschetto protettivo***

La protezione della testa, in tutte le discipline da combattimento della kickboxing, 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 cadetti 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva in materiale plastico o gommoso rinforzato da materiale rigido. Si precisa che i cadetti10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.

- ***Guantoni***

I *guantoni* per il **Semi Contact** dovranno essere a mano aperta, ma con le dita assolutamente e completamente coperte, di pelle ,similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso con un peso pari a 8 Oz. (226 grammi) devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice e comunque omologati FIKBMS.

I guantoni per il **Light Contact** e la **Kick Light** dovranno essere a mano chiusa omologati FIKBMS devono portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, con un peso pari a 10 Oz. (283 grammi) il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia autoadesiva a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci) I guantoni devono permettere alla mano di stringere completamente il pugno e avere il pollice a contatto con le altre dita.

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

Gli atleti di **Light contact** e **Kick Light** sono obbligati a provvedere al bendaggio alle mani, per avvolgere la mano ed evitare traumi. 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 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.

- ***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. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS .

- ***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.

- ***Paraseno***

Le classi femminili, Cadetti 13/15 anni e donne 16/35 e 36/40 anni 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.

- ***Protezione inguine***

Gli atleti Cadetti, junior e senior 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, Cadetti 13/15 anni e donne 16/40 anni la conchiglia non è obbligatoria ma viene consigliata.

- ***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.

- ***Gomitiera***

Le gomitiera sono realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Le gomitiera devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio. Le gomitiera sono opzionali in tutte le discipline da tatami (Semi/Light Contact e Kick Light).

- ***Divisa***

Gli atleti di Semi/Light/ Kick- Light e Forme musicali dovranno presentarsi alle gare federali muniti di divisa regolamentare, l'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

- Semi Contact - L'uniforme per gli atleti di semi contact è composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a V (sono vietate le T-Shirt durante gli incontri). Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. (La cintura è facoltativa e non obbligatoria nelle gare Internazionali, le T-Shirt possono essere

utilizzate solamente nei tornei Internazionali e no nei Campionati Nazionali o Internazionali).

- Light Contact - L'uniforme per gli atleti di Light contact è composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una **T-Shirt** non è consentita casacca con collo a **V**. La **T-Shirt** dell' uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). (A livello Internazionale nessuna cintura viene indossata dagli atleti).
- Kick Light - L'uniforme per gli atleti di Kick -Light è composta da pantaloncini e da una **T-Shirt**. La **T-Shirt** dell' uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti.
- Forme Musicali - Per le esibizioni di Forme musicali il concorrente può indossare tutti i vestiti e le calzature originali della tradizionale arte marziale su cui si basa la sua performance (Karate, Taekwondo/ Kung fu / Aikido/ Wushu, ecc.). Possono indossare qualsiasi tipo di uniforme di kickboxing o karate, ma devono essere pulite e decorose. Negli stili Hard,i concorrenti devono essere a piedi nudi, mentre negli stili Soft devono indossare le scarpe sportive. Gli atleti maschi possono anche esibirsi a torso nudo nelle loro prestazioni. I concorrenti non sono autorizzati a indossare gioielli o piercing di qualsiasi tipo.

Art. 14. Gare

Le competizioni ufficiali Federali gestite direttamente FIKBMS sono: Campionato Italiano/Coppa del Presidente/Coppa Italia per tutte le categorie (cadetti, juniores e seniores) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (Semi Contact,Light Contact, Kick Light, e forme musicali) come segue:

- **Semi Contact:** cadetti 10/12 anni, cadetti 13/15 anni, juniores 16/18 anni, seniores Maschili 19/40 anni, seniores Femminili 19/35 anni, veterani: +41 maschile e +36 femminile
- **Light Contact:** cadetti 13/15 anni, juniores 16/18 anni, seniores Maschili 19/40 anni, seniores Femminili 19/35 anni, veterani :+41 maschile e +36 femminile
- **Kick Light:** cadetti 13/15 anni, , juniores 16/18 anni, seniores Maschili 19/40 anni, seniores Femminili 19/35 anni, veterani: +41 maschile e +36 femminile
- **Forme Musicali** Bambini 7/9 anni(stili - con armi e senza armi) cadetti 10/12 anni, cadetti 13/15 anni, juniores 16/18 anni, seniores 19/45 anni

- **Il Campionato Italiano** per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione regionali e/o interregionali che danno diritto di accesso alla fase finale. Il numero di queste prove è fissato dalla C.F.N. Accedono di diritto alla finale gli atleti che fanno parte della graduatoria Regionale o Interregionale di ogni categoria di peso.

Sarà cura dei rispettivi COMMISSARI o COMITATI REGIONALI informare tramite pubblicazione, gli atleti aventi diritto. Il titolo di campione d'Italia spetta di diritto a quegli atleti che passati attraverso le selezioni regionali e/o interregionali e essendosi classificati in tali selezioni, si aggiudicano poi la prova finale nelle rispettive categorie.

Si precisa inoltre che per ovvi motivi di crescita di età o di peso, nelle categorie cadetti e solo in queste categorie, gli atleti classificatisi si dovranno presentare a gareggiare nella categoria alla quale appartengono al momento in cui si disputano i Campionati italiani, anche se si sono qualificati nella categoria inferiore.

Non sono comunque ammesse sostituzioni o inserimenti nel caso di assenza o di cambio di categoria degli atleti aventi diritto. Inoltre accedono di diritto alla fase finale per il titolo di Campione d'Italia, gli atleti azzurri e campioni d'Italia in carica. Questi devono però appartenere alla stessa classe e categoria di peso in cui hanno realizzato il titolo l'anno precedente, sono esclusi tutti i cadetti che per l'aumento fisiologico di peso dovuto alla crescita non riusciranno a confermare la categoria dell'anno precedente.

Ai Campionati Italiani assoluti, maschili e femminili, individuali, a squadre e di specialità, sono ammessi a partecipare atleti/e di nazionalità italiana. Un combattente **può** competere nello stesso campionato in due specialità diverse (Semi e Light Contact, e comunque nella stessa categoria di peso) ma **non** in due categorie nella stessa classe, specialità e nella stessa giornata di gara (57 kg. e 63 kg. Semi).

Coppa del Presidente per tutte le categorie (cadetti, juniores e seniores) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (semi Contact, Light Contact, Kick Light, e forme musicali)

Coppa Italia per tutte le categorie (cadetti, juniores e seniores) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (semi Contact, Light Contact, Kick Light, e forme musicali).

Per le Coppe e gli altri Tornei aperti non vi è alcuna restrizione sul numero di concorrenti.

I **Campionati Italiani** e le **Coppe Nazionali**, per gli sport da tatami, si organizzano su tutto il territorio Nazionale dietro rilascio del "Nulla Osta" del Consiglio Federale FIKBMS.

Le competizioni ufficiali FIKBMS gestite direttamente dai **Comitati Regionali** FIKBMS sono:

Campionati Interregionali per tutte le categorie (cadetti, juniores e seniores) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (semi Contact, Light Contact, Kick Light, e forme musicali)

Campionati Regionali per tutte le categorie (cadetti, juniores e seniores) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (semi Contact, Light Contact, Kick Light, e forme musicali). L'atleta solo in categoria verrà automaticamente qualificato ai Campionati Italiani nella classe e categoria d'appartenenza. Il titolo di Campione Regionale verrà assegnato solo su finale disputata.

Art. 15. Attrezzatura per gara

I promotori delle competizioni FIKBMS (Campionati o Coppe), devono fornire le attrezzature necessarie per procedere al normale svolgimento della gara:

- Amplificatore con sufficiente numero di microfoni;
- Attrezzature per la pulizia dei tatami e pavimento;
- Macchina Fotocopiatrice ;
- Timer per tutte le aree di gara ,con punteggio gara annesso per visualizzare il risultato; (Il timer deve essere visibile a tutti e deve riportare anche un indicatore richiami e uscite).
- Tamponi di piccole dimensioni per ogni Tatami (per indicare che il tempo del round è scaduto) o gong per ogni area;
- Ogni area di combattimento deve essere contrassegnata da un numero o una lettera;
- Un regolamento gara cartaceo da poter visionare all'occorrenza;
- Lista con suddivisione atleti nelle aree da combattimento.
- Tatami 6x6 oppure 8x8 Semi/Light/Kick Light ;
- Tatami 10x10 Forme Musicali
- Sistema elettronico di punteggio per Light e Kick Light

Art. 16. Tabelloni Gara (Pool)

I Concorrenti provenienti dallo stesso club e della stessa categoria di peso devono essere divisi in parti separate nel tabellone gara (pool n°1 e pool n°2) in modo tale che i due interessati si possono incontrare solamente in finale.

Il campione Italiano e l'azzurro in carica, verranno messi in parti separate nel tabellone gara (Uno in alto Pool N°1, l'altro nella parte inferiore Pool N°2 in modo tale che i due interessati si possono incontrare solamente in finale).

Se in una categoria risultano esserci atleti in un numero dispari, il campione in carica verrà preferito e passerà al turno successivo da privilegiato.

Ogni Tabellone Gara deve riportare i seguenti dati: denominazione, luogo, data, e disciplina del torneo; sesso, età, peso, classe e società dell'atleta interessato.

Tutti i Tabelloni Gara (Pool) devono essere stampati in 3 copie ufficiali per il Commissario di riunione per i tavoli ai tatami per la comunicazione ufficiale tramite affissione .

Tutti i Tabelloni Gara (Pool) devono essere uguali e le eventuali modifiche devono essere ripetute su tutte e tre le copie con la firma del Commissario di riunione.

Le copie ufficiali con risultati finali , timbro e firma dell'arbitro responsabile del tatami sono i documenti ufficiali FIKBMS e saranno conservati in archivio per un minimo di 2 anni.

Art. 17 Sistema elettronico di punteggio per Light e Kick Light

Per combattimenti di Light e Kick Light oltre al tradizionale sistema dei cartellini da compilare, può essere utilizzato il nuovo sistema elettronico per l'assegnazione dei punti. Questo sistema permette a tutti e tre i giudici di utilizzare un mouse con pulsanti che indicano i due angoli **Blu** e **Rosso**.

Una schermata (schermo TV) visibile a tutti mostrerà lo stato dei punti assegnati ad entrambi in tempo reale, round dopo round. Falli, avvertimenti, punti negativi e tempo saranno evidenziati sullo schermo, l'amministrazione del computer di ciascuna area tatami sarà gestito dal cronometrista. Il combattimento e la sua storia viene memorizzato in un file pdf del computer al tavolo della giuria.



Art. 18. Calendario gare

La comunicazione delle date e delle sedi di svolgimento di eventi, tornei, manifestazioni, stage, raduni e tutte le attività che coinvolgono gli associati FIKBMS saranno pubblicizzato sul sito FIKBMS.

Art. 19. Promotore

I promotori di tutti gli eventi FIKBMS nazionali devono essere associati FIKBMS, l'assegnazione di un evento FIKBMS viene autorizzato al promotore richiedente tramite “ *Nulla osta*” rilasciato da FIKBMS, la responsabilità della riuscita della manifestazione viene garantita dal comitato regionale d'appartenenza. Il Promotore comunica direttamente con la FIKBMS su tutte le questioni riguardanti l'evento. Il Promotore richiedente affinché sia autorizzato deve presentare una relazione scritta alla segreteria FIKBMS indicando in modo dettagliato Luogo, data, struttura, convenzioni, almeno quaranta (40) giorni prima dell'evento, per la divulgazione delle informazioni via internet, o e-mail, o con invio postale alle società affiliate interessate.

Art. 20. Campionato

I campionati Italiani e Campionati Nazionali Coppa Italia e Coppa del Presidente sono promossi ogni anno.

I requisiti indispensabili affinché un promotore possa organizzare un Campionato Nazionale sono:

- Palasport con minimo di 2000 posti per gli spettatori

- Palasport con un idoneo spazio per realizzare minimo 6 aree da combattimento.
- Palasport con un idoneo spazio per svolgere la fase di riscaldamento al di fuori dell'area di gara.
- Palasport con un idoneo spazio da adibire per la premiazione atleti.
- Palasport con sala per riunione arbitri, organizzatori e dirigenti FIKBMS.
- Palasport deve disporre di locali relax e spogliatoi per il numero dei partecipanti presenti.
- Sala per comitato organizzatore con fax e fotocopiatrici e materiale di cancelleria.
- Sala per svolgimento controllo iscrizioni e peso atleti con almeno 2 bilance a disposizione degli atleti.
- Sala per svolgimento controllo antidoping.

Nei Campionati ufficiali FIKBMS prestano il loro operato solamente gli arbitri e giudici ufficiali riconosciuti dalla Commissione Nazionale FIKBMS e affiliati nella sezione arbitri e giudici Nazionali FIKBMS.

I Campionati Nazionali sono aperti solo agli associati o gruppi aggregati regolarmente affiliati alla FIKBMS.

Il promotore deve comunque scegliere un hotel che fungerà da quartier generale del Campionato.

Art. 21. Premiazioni Campionati Nazionali

Una premiazione adeguata e di alta classe deve essere fornita per i primi 3 classificati nelle varie categorie di peso:

- Medaglie: 1 °, 2 ° e due (2) 3 ° posto per tutte le divisioni della specialità. (Diametro medaglia minimo 7 cm).
- Coppa per tutti i vincitori. La coppa deve essere di uno standard accettabile e degna dell'evento. (Altezza coppa minimo 33 cm, con tazza diametro minimo 14cm.)

Art. 22. Procedure per il peso

Durante la fase di svolgimento peso, saranno presenti minimo due funzionari FIKBMS. Il rappresentante di una associazione nazionale può essere presente al controllo, ma solo quando la loro squadra svolge il proprio peso. Essi non sono autorizzati ad assistere al peso delle altre squadre. Il rappresentante dell'associazione non può essere in contatto fisico con colui che effettua il peso e deve stare lontano dalla bilancia almeno 1 metro. Ogni atleta deve avere il suo sport PASS, valido per la stagione sportiva in corso e completo di fotografia inoltre su richiesta deve presentare il certificato medico sportivo che lo autorizzi a svolgere attività agonistica per la stagione in corso. Inoltre egli deve avere a disposizione un documento d'identità valido da esibire su richiesta. Le operazioni di peso si svolgeranno secondo il calendario del Campionato. Pesare al di fuori del tempo stabilito non sarà consentito a nessuna società, salvo che una giusta causa abbia causato ritardo alla squadra coinvolta.

Se un combattente supera la sua categoria di peso può entro l'orario ufficiale di chiusura ottenere una seconda possibilità per poter rientrare nel peso comunque, il peso registrato in tale occasione è definitivo. Se il combattente non fa il peso in questa seconda sessione, ci possono essere due opzioni:

- squalifica diretta. La decisione del funzionario FIKBMS è definitiva e non può essere oggetto di ricorso.
- Oppure può salire di categoria di peso, ma solo se la FIKBMS autorizzerà il passaggio nella categoria successiva.

Il peso è quello che la bilancia riporta quando l'atleta è spogliato. La bilancia può essere utilizzata poggiata sul pavimento duro e non sul tappeto o materiali morbidi. Il peso degli uomini e delle donne deve essere effettuato con molta discrezione, è preferibile, dove è possibile, utilizzare locali separati per maschi e femmine.

Art. 23. Proteste

Se una squadra vuole protestare il giudizio di un risultato, il Commissario di riunione deve ricevere in forma scritta entro 30 minuti dopo il combattimento la protesta. La protesta scritta deve descrivere chiaramente il problema. Il commissario di riunione deve valutare la protesta prendendo in esame immediatamente il problema. Il costo per la presentazione della protesta è di 100 euro e devono essere pagati alla presentazione della richiesta. Se la protesta ha successo il denaro verrà restituito.

Art. 24. Proteste irregolari

Proteste irregolari relative a dissensi su decisioni arbitrali, con proteste dei combattenti o coach che ritardano ulteriormente il programma gara: come sedersi sul Tatami o invadere l'area gara ,comporterà una reazione da parte del Commissario di riunione con l'applicazione della regola disciplinare adatta alla circostanza: squalifica dell'atleta, oppure

allontanamento del Coach. Se il personale addetto alla sicurezza deve intervenire per ristabilire il normale svolgimento della competizione può essere inflitta una squalifica dell'intera squadra.

Art. 25. Video prova

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

Art. 26. Seminari arbitri e convocazione

In fase di preparazione dei Campionati Nazionali il referente responsabile arbitrale, in base alla propria conoscenza e in vista dello svolgimento dell'evento organizzerà un seminario arbitrale ,in modo da assicurarsi che gli arbitri convocati si possano ritenere all'altezza dell'evento che si andrà a svolgere.

L'organizzazione del seminario sarà il seguente:

- Tutti gli arbitri ei giudici devono avere una conoscenza delle regole aggiornate che saranno utilizzati durante le competizioni Nazionali.
- Assicurarsi che tutti gli arbitri e giudici indossino uguali uniformi, che sono importanti per l'immagine FIKBMS.
- I punti importanti di un seminario sono:
- Verbale d'introduzione e spiegazione delle regole
- Presentazione video per spiegare situazioni d'applicazione delle regole
- Pratica di insegnamento utilizzando atleti in azione.
- Prove pratiche con utilizzo del cartaceo/ o sistema digitale discipline continuate
- Prove scritte / esami
- Una volta superata la prova/esame tutti gli arbitri verranno registrati come arbitri Nazionali o Regionali.
- Gli arbitri e giudici verranno valutati anche in base alla loro performance ai campionati Nazionali.

Art. 27. Doping

E' vietato l'utilizzo di tutte le droghe e di tutte le sostanze chimiche che non fanno parte della normale alimentazione di uno sportivo. Tutti gli atleti che violino tale regola saranno squalificati e sospesi dalla Federazione. Gli atleti che rifiutano di sottoporsi ad un esame medico o ad un test antidoping dopo un incontro saranno considerati in difetto e

squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di quanti incoraggino tali comportamenti. In tutti i casi dubbi fa fede il regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

REGOLE SEMI CONTACT FIKBMS

Art. 28 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FIKBMS a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art. 29 Semi Contact

Il Semi Contact è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare un colpo a bersaglio utile. I due avversari si affrontano nell'arco di una, due o tre riprese (a secondo del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alle mani e ai piedi. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno. I calci al viso e i colpi saltati, notoriamente più difficili da mettere a bersaglio, sono così incoraggiati a tutto vantaggio della dinamicità e della spettacolarità della gara. Vince l'incontro chi totalizza più punti al termine delle riprese stabilite.

Art. 30 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata minimo di 6 metri e massimo 8 metri per lato. Il luogo di gara potrà essere aumentato a 8 metri per lato per adeguamento al **regolamento Internazionale WAKO** e solamente in alcune manifestazioni a carattere nazionale (nonostante l'aumento del lato per richieste specifiche, per i cadetti M/F 10/12 anni il luogo di gara avrà le dimensioni di 6 metri per lato). La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte nell'art.30 non possono essere seguite, farà testo la decisione del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art .31 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

- Gli atleti di semi contact dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a **V** (**sono vietate le T-Shirt durante gli incontri**)

purché essa rappresenti la divisa del club. Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera). La cintura dovrà essere correttamente annodata e sufficientemente lunga da fare due volte il giro della vita. La casacca dell' uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. La divisa dell'atleta può avere scritte pubblicitarie. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

- Gli atleti Cadetti, junior/ senior/veterani Maschili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente, altresì portare i paratibia e il paradenti. Il paratibia non può contenere anime dure di plastica o di metallo.
- Le classi femminili, Cadetti 13/15 anni e donne 16/35 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La conchiglia per le categorie menzionate non è obbligatoria ma viene consigliata. Tutte le classi femminili dovranno portare paratibia e paradenti.
- Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, per i cadetti 10/12 anni M/F obbligatoria anche la visiera protettiva in materiale plastico o gommoso rinforzato da materiale rigido .
- Il casco dovrà essere imbottito anche sul vertice del capo e alla nuca, non dovrà avere parazigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario. Si precisa che i cadetti 10/12 anni pur indossando il casco con visiera devono avere anche il paradenti.
- Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie prima di partecipare a una qualunque gara. E' fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.
- Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara omologate indossati.
- I *guantoni* per il Semi Contact dovranno essere a mano aperta (sono pertanto vietati i guantoni a mano chiusa), ma con le dita assolutamente e completamente coperte, di pelle ,similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso.
- L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari. Anche 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. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

- I *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. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS.
- Sono autorizzate ma non obbligatorie protezione in tessuto per gli avambracci e le ginocchia. Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Art. 32 Punteggi

Nella gara di semi contact si può attaccare: TRONCO parte frontale e laterale, CAPO frontale, laterale e posteriore con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta con taglio interno/esterno) e di calcio, GAMBA altezza del malleolo (zona caviglia) spazzata. Ogni tecnica di pugno o taglio della mano sia interno che esterno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio guardando il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica, in modo controllato e comunque ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale 1 PUNTO.

- Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.
- Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.
- Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.
- Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio.

Nella gara di semi contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, poiché a norma di regolamento " varrà solo la prima tecnica utile andata a segno". Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra che con i piedi

(non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra). Non è valido trattenere l'avversario per la manica della casacca o afferrandogli una gamba e colpirlo. Non è altresì valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.

Art. 33 Bersagli non validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- colpire la parte superiore del capo,
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- sotto la cintura (testicoli, cosce, ginocchia, polpacci);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- spingere o tirare l'avversario ;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- afferrare e trattenere l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;

- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- far scivolare il guanto dalla mano per guadagnare distanza sul proprio avversario;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo , quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivola o spinge sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri
- Se un combattente perde il suo equilibrio dopo una esecuzione perfetta di una tecnica (**non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi**) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (**non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi**) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere, realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara, **non si segnala nemmeno l'uscita poiché involontaria.**
- Se il combattente **A**, colpisce l'avversario con un perfetto calcio o pugno, viene ribaltato a terra dalla spinta d'attacco impressa al corpo del combattente **B**, l'arbitro centrale dopo consultazione con i colleghi arbitri assegnerà la tecnica se il ribaltamento di **A** è dovuto alla spinta di **B**.
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- Attaccare o abusare verbalmente di un giudice di gara sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (nel caso in cui la scorrettezza sia fatta da un combattente o

coach già sanzionato precedentemente, l'interessato può essere squalificato e denunciato al giudice sportivo FIKBMS)

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

Art. 34 Gara

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento . Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: “combattere!”.

Allo STOP dell'arbitro i due combattenti devono ritornare nella posizione originale di partenza, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando “COMBATTERE”. Il tempo verrà fermato solamente su richiesta verbale dell'arbitro centrale che pronuncerà ad alta voce TEMPO . Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti o penalizzazioni a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).

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

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo dall'allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara, non potrà interferire durante il match con nessun arbitro, non gli sarà permesso di fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato, se si dovesse verificare una delle condizioni descritte dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale. In caso d'infortunio di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti per Uomini/Donne e cadetti.

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, gli atleti dovranno ritornare nella posizione originale di partenza, si affiancheranno all'arbitro centrale che proclamerà il vincitore con alzata della mano, dopo la proclamazione del verdetto, lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Nella gara di semi contact vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. Un incontro di semi contact ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta risulta essere in vantaggio di dieci punti di scarto e pertanto vincerà per manifestata superiorità.

Art. 35 Tempo di Gara

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

- una ripresa da 2 minuti qualificazioni cadetti 10/12 anni M/F e 2 riprese da 1,30 per le finali;
- una ripresa da 2 minuti qualificazioni cadetti 13/15 anni M/F e 2 riprese da 2,00 per le finali,
- una ripresa da 3 minuti qualificazioni Junior/Senior/Veterani M/F e 2- 3 riprese da 2,00 per le finali, con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

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

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

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, farà fede il comando di "stop" dato dall'arbitro centrale. In altre parole, la tecnica è valida se è stata lanciata contemporaneamente allo stop dell'arbitro centrale.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno).

Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno, ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Art. 36 Giudizio di una Tecnica Valida

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di semi contact quando:

1. è lanciata con forma corretta;

2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

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

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

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

Art. 37 Giudizio della Gara

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

La gara di semi contact sarà diretta da tre ufficiali di gara : uno centrale e due giudici di linea che si posizioneranno a triangolo sul perimetro del quadrato, e mai all'interno o troppo vicino agli atleti.

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

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

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

Nel caso in cui un giudice non abbia effettivamente visto alcunché, dovrà portarsi simbolicamente le mani a coprire gli occhi. Da ciò, l'arbitro centrale comprenderà di non poter contare sul giudizio di quel giudice. Se un arbitro segnala 2 punti per un atleta e l'altro 1 solo punto l'arbitro centrale chiederà ai giudici cosa hanno visto una tecnica di pugno o di calcio, se i due giudici hanno visto una tecnica di calcio al combattente si assegnerà un solo punto.

In alcuni casi l'assegnazione di due giudizi è possibile, esempio: quando un atleta esegue una tecnica perfetta con tocco del bersaglio e nello stesso momento in contemporanea l'altro atleta esegue una scorrettezza violando le regole, l'arbitro arresta l'incontro assegnando la tecnica regolare e sanzionando la scorrettezza.

In nessun caso un combattente potrà ricevere un punto e una penalizzazione contemporaneamente. Esempio: Punto e uscita, punto e richiamo ufficiale.

L'incontro di semi contact è diretto a maggioranza semplice: se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione di un punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto. Per assegnare il punto è necessario che vi siano due giudici d'accordo: nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto non deve essere assegnato (questo perché non c'è maggioranza di due su tre per l'assegnazione del punto).

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

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

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

Richiamo verbale (Fase bonaria) ,

1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)

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

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

4° richiamo ,ulteriore penalizzazione (Squalifica)

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

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il tempo, consultarsi con i due colleghi e poi segnalare la penalizzazione.

Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i due colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati.

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

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

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

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti . Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara. Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale, dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

- Se **non** c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.
- Se **c'è stata** violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.

- Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.
- Se un combattente viene ferito in un combattimento, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se il combattente può continuare o sospendere l'incontro.
- Il combattente che viene sospeso a causa di un colpo subito alla testa durante un combattimento viene accompagnato in Ospedale con l'ambulanza di servizio.
- Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **8 settimane dal KO o RSC, RSC -H..**
- Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **2 volte in un periodo di 3 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **3 mesi dal KO o RSC, RSC - H.**
- Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **3 volte in un periodo di 12 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **1 anno dal KO o RSC, RSC - H.**

Il responsabile del tatami quando si verifica una delle condizioni sopra menzionate deve annotare sulla tessera personale dell'atleta SPORT PASS la sospensione del combattimento per KO, prima di ritornare a combattere l'atleta deve sottoporsi ad una TAC di controllo.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

1° uscita richiamo,

2° uscita – 1 punto,

3° uscita – 1 punto,

4° uscita squalifica.

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

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Art. 38 Età

La categoria Cadetti **10/12** anni stabilisce: che l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS di Semi Contact deve essere compiuta, l'atleta deve avere 10 anni e può competere fino al giorno prima che lui o lei compie 13 anni.

La categoria Cadetti **13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compie 16 anni.

La categoria Juniores **16/18** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compie 19 anni.

La categoria Seniores **19/40 anni Maschili/ 19/35 anni Femminili** stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 41 anni (Maschili) o 36 anni (Femminili).

La categoria Veterani **41/50** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 41 anni (Masch.) o 36 anni (Femm.) e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compiono 51 anni (Masch.) o 46 (Femm.).

Nota Bene: durante i campionati o tornei, in caso di compleanno, che permette all'atleta di cambiare categoria lui / lei può competere nella categoria inferiore fino a quando il torneo è finito. Un campionato o torneo ha inizio il giorno del controllo peso e registrazione e termina quando tutte le finali sono completate. Se l'atleta è interessato alla sola attività nazionale il riferimento sono i Campionati Italiani, se atleta di interesse internazionale il riferimento sono i Campionati WAKO.

Pertanto se l'atleta compie 13 anni il 27 Settembre (Campionati Internazionali WAKO si svolgono in questo periodo) dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione (Regionali, Interregionali, Coppa Italia, Presidente, Italiani) nella classe Cadetti 13-15 anni e non nella classe Cad. 10-12.

Art. 39 Categorie di Peso

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 10 ANNI AI 12 ANNI)

KG. -28 -32 -37 -42 -47 +47

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 10 ANNI AI 12 ANNI)

KG. -28 -32 -37 -42 -47 +47

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -47 -52 -57 -63 -69 +69

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -46 -50 -55 -60 -65 +65

JUNIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

SENIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES/SENIORES FEMMINILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES MASCHILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

SENIORES MASCHILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

JUNIORES/SENIORES MASCHILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -60 -65 -70 -75 -80 +80

VETERANI FEMMINILI (DAI 36 ANNI AI 45 ANNI)

KG. -55 -65 +65

VETERANI MASCHILI (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

KG. -63 -74 -84 -94 +94

Art. 40 Regolamento delle Manifestazioni di Semi Contact

Costituisce torneo o manifestazione di semi contact una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche o televisive.

Tutti i tornei o manifestazioni di semi contact devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKBMS. La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA

Art. 41 L'Organizzazione e gli Impianti

L'organizzazione (o la società) è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti di semi contact, le loro società sportive, le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine.

L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale (che a Sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini per la formazione dei quadrati;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a secondo del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo.
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;
- un tavolo ampio per C.di R., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i secondi degli atleti;
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito classificatisi nelle rispettive categorie

Art. 42 Ufficiali di Gara

Gli ufficiali di gara: Arbitri/Giudici Nazionali e Regionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti federali e senza vincolo di subordinazione, allo svolgimento delle manifestazioni sportive per assicurarne la regolarità.

Gli ufficiali di gara, inquadrati dalla FIKBMS, svolgono le proprie funzioni con lealtà sportiva, imparzialità e indipendenza di giudizio, osservando lo statuto, i regolamenti e le delibere della FIKBMS, nonché i principi e le consuetudini sportive.

Il tesseramento degli Ufficiali di Gara avviene tramite l'apposito modulo d'iscrizione all'albo federale entro i tempi indicati dalla FIKBMS, con il versamento della quota annualmente stabilita dal Consiglio Federale.

Art. 43 Ufficiali di Servizio

Prestano servizio nei tornei di semi contact:

- Il Commissario di Torneo o Riunione;
- Gli arbitri/giudici, annunciatori e cronometristi;
- Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale di servizio;

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Si veda quanto detto nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami

ANNUNCIATORE/ SPEAKER

Si rimanda il lettore a quanto menzionato nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

CRONOMETRISTA

Prende posto al tavolo di gara, situato di fronte al quadrato. E' suo compito controllare la durata degli incontri e inserire i punti nel tabellone gara. Quando l'arbitro centrale darà il via al combattimento, il Cronometrista dovrà far partire contemporaneamente il cronometro. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani e dicendo la parola "Tempo!". Segnerà la fine del tempo di gara mediante segnale acustico o altro mezzo.

MEDICI E COLLABORATORI PARASANITARI

Partecipano all'attività sportiva della FIKBMS i medici iscritti all'ordine professionale competente nonché i masso-fisioterapisti e gli altri collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore della Federazione.

Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro. Il personale Medico non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro.

Il personale medico deve avere attrezzature idonee all'intervento e a un numero sufficiente di medici e tecnici per intervenire in modo rapido e sicuro in tutte le aree da combattimento. Il promotore è responsabile della presenza di un numero sufficiente di personale medico con autoambulanza.

Art. 44 L'Atleta di Semi Contact

L'atleta di semi contact è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

Durante lo svolgimento dell'incontro (sia su una ripresa che su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario. E' vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato del suo incontro, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Gli atleti di semi contact si presenteranno sul quadrato di gara in perfetta tenuta che consiste in: uniforme (casacca con collo a V e pantalone lungo fino al collo del piede) pulita, non scucita e con la cintura annodata in vita correttamente. Non sono consentite le T-shirt.

Art. 45 Il Coach

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

Il secondo (coach) ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta con i colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, Il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

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

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

E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

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

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

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

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

Art. 46 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione regionali e/o interregionali che danno diritto di accesso alla fase finale.

Il numero di queste prove è fissato dalla C.T.N. Accedono di diritto alla finale gli atleti che fanno parte della graduatoria Regionale o Interregionale di ogni categoria di peso.

Sarà cura dei rispettivi COMMISSARI o COMITATI REGIONALI informare tramite pubblicazione, gli atleti aventi diritto. Il titolo di campione d'Italia spetta di diritto a quegli atleti che passati attraverso le selezioni regionali e/o interregionali e essendosi classificati in tali selezioni, si aggiudicano poi la prova finale nelle rispettive categorie.

Si precisa inoltre che per ovvi motivi di crescita di età o di peso, nelle categorie cadetti e solo in queste categorie, gli atleti classificatisi si dovranno presentare a gareggiare nella categoria alla quale appartengono al momento in cui si disputano i Campionati italiani, anche se si sono qualificati nella categoria inferiore.

Non sono comunque ammesse sostituzioni o inserimenti nel caso di assenza o di cambio di categoria degli atleti aventi diritto. Inoltre accedono di diritto alla fase finale per il titolo di Campione d'Italia, gli atleti azzurri in carica, i campioni d'Italia in carica.

Questi devono però appartenere alla stessa classe e categoria di peso in cui hanno realizzato il titolo l'anno precedente.

Ai Campionati Italiani assoluti, maschili e femminili, individuali, a squadre e di categoria, sono ammessi a partecipare atleti/e di nazionalità italiana.

Art. 47 Competizioni a Squadre

Una squadra di Semi Contact è composta da: **3** uomini e **1** donna.

All'inizio e alla fine del combattimento, gli atleti si salutano con il tocco dei guantoni in segno di una rivalità puramente sportiva e amichevole, secondo le norme della FIKBMS. Nessuna stretta di mano è consentita tra i round. Se una squadra non si presenta completa, di tutti i combattenti, all'inizio dell'incontro non può confrontarsi con il Team avversario.

Una squadra deve avere un maschio e una femmina come sostituto. Il sostituto può essere utilizzato solo quando un altro combattente della squadra non è in grado di continuare a combattere.

Ogni squadra Cadetti 10/12 anni, Cadetti 13/15 anni, Juniores e Seniores, si deve confrontare con un altro team della stessa classe di età.

L'ordine di partenza del match è deciso all'inizio con il lancio di una moneta. La squadra vincente potrà decidere di inviare o far inviare dalla squadra avversaria il primo combattente. Questo può essere un maschio o la femmina

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

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

Il combattente femminile può combattere solamente con un altro combattente femminile.

La squadra deve essere composta da combattenti della stessa Società Sportiva.

Ogni combattimento si svolgerà: con 1 round di 2 minuti per cadetti 13/15 anni, Juniores e Seniores;

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

Nessun timeout può essere utilizzato durante il cambio di combattente. In caso di parità il round in più avrà una durata di minuti 1.30 (cadetti 10/12 anni) o 2 per i più Cadetti 13/15 anni, Juniores e Seniores.

In caso di pareggio, il lancio della moneta selezionerà chi dovrà inviare il primo combattente che dovrà entrare nel Tatami. Se il vincitore del sorteggio sceglie un combattente femminile, deve per forza confrontarsi con l'atleta femminile dell'altra squadra

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

Un combattente non può essere squalificato per le uscite, nel caso in cui un atleta continua ad uscire verrà tolto un punto alla propria squadra, dopo ogni uscita e comunque dopo la seconda la squadra sarà penalizzata di un punto all'infinito.

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

Art. 48 Procedura per Infortuni nella Gara a Squadre

In caso di infortunio nella gara a squadre, se un combattente non è in grado di continuare, dopo che il medico ha preso visione del trauma, la decisione è la seguente: quando il combattente che non è in grado o non vuole continuare il combattimento, alla squadra avversaria vengono assegnati 10 punti da aggiungere al punteggio complessivo. In caso di vittoria della squadra che è stata penalizzata di 10 punti, l'atleta infortunato o sostituito tra i round non potrà ritornare a combattere in tutti i confronti successivi contro gli altri team. Se la sostituzione avviene per intervento medico l'atleta non potrà combattere in nessuna gara della competizione.

Art. 49 Doping

E' vietato l'utilizzo di tutte le droghe e di tutte le sostanze chimiche che non fanno parte della normale alimentazione di uno sportivo. Tutti gli atleti che violino tale regola saranno squalificati e sospesi dalla Federazione. Gli atleti che rifiutano di sottoporsi ad un esame medico o ad un test antidoping dopo un incontro saranno considerati in difetto e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di quanti incoraggino tali comportamenti. In tutti i casi dubbi fa fede il regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

REGOLE E REGOLAMENTI LIGHT CONTACT

Art. 50 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FIKBMS a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art. 51 Light Contact

Il Light Contact è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzione in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. Anche qui (come nel semi contact) la tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza. Gli atleti, si affrontano nell'arco di due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alle mani e ai piedi. Il Light Contact è il passo intermedio per arrivare ai combattimenti a contatto pieno. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno.

Art. 52 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata minimo di 6 metri e massimo 8 metri per lato. Il luogo di gara potrà essere aumentato a 8 metri per lato per adeguamento al **regolamento Internazionale WAKO** e solamente in alcune manifestazioni a carattere nazionale. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte nell'art.52 non possono essere seguite, farà testo la decisione del Commissario di Riunione (Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami).

Art. 53 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

Gli atleti di Light Contact dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una T-Shirt purché essa rappresenti la divisa del club, non è consentita casacca con collo a V.. La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.

La divisa dell'atleta può avere scritte pubblicitarie. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata. Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello

tecnico (gialla, arancione, verde, blu, marrone o nera).(A livello Internazionale nessuna cintura viene indossata dagli atleti).

Gli atleti Cadetti 13/15 anni, junior/senior/veterani Maschili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente, altresì portare i paratibia e il paradenti. Il paratibia non può contenere anime dure di plastica o di metallo.

Le classi femminili, Cadetti 13/15 anni e donne 16/35 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno. La conchiglia per le categorie menzionate non è obbligatoria ma viene consigliata.

Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo.

Il casco dovrà essere imbottito anche sul vertice del capo e alla nuca, non dovrà avere parzigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario.

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

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara omologate indossati. I **guantoni** per il Light Contact dovranno essere a mano chiusa con un peso pari a 10 Oz. (283 grammi) il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni e dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS (sono pertanto vietati i guantoni a mano aperta in uso nel semi contact) di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia autoadesiva a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari. Gli atleti di Light contact sono obbligati a provvedere al bendaggio alle mani, per avvolgere la mano ed evitare traumi. 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 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.

I **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. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS.

Sono autorizzate ma non obbligatorie protezioni in tessuto per gli avambracci e le ginocchia. Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra

descritte avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Art. 54 Punteggi

Nella gara di Light contact si può attaccare: TRONCO parte frontale e laterale, CAPO: frontale e laterale con colpi di pugno e di calcio, GAMBA altezza del malleolo (zona caviglia) spazzata. Ogni tecnica di pugno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio guardando il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica, in modo controllato e comunque ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale 1 PUNTO.

- Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.
- Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.
- Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto mentre l'altro piede è in appoggio.
- Vale 3 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. Sarà ritenuta valida una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo). Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, mentre una spazzata che sbilancerà l'avversario potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno.

Nel Light Contact non ci sono limiti circa il numero di calci e di pugni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che usano, come nel semi contact. I combattenti sono pregati di utilizzare sia i pugni che i calci in modo equo.

I richiami (e di conseguenza, gli avvisi ufficiali) dovrebbero essere assegnati anche se il combattente non fa uso di calci in modo appropriato. Ogni giudice deve valutare in modo indipendente i meriti dei due combattenti.

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

Durante la valutazione tramite sistema elettronico il giudice deve utilizzare il mouse collegato al sistema per l'assegnazione dei punti.

Art. 55 Bersagli non Validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- spingere o tirare l'avversario
- afferrare una gamba e colpirlo
- trattenere l'avversario per la manica della casacca o T-Shirt
- colpire alla nuca;
- colpire la parte superiore del capo;
- spingere o tirare l'avversario ;
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- sotto la cintura (testicoli, cosce, ginocchia, polpacci);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- trattenere (*clinch*) l'avversario;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;

- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- sciogliere,riannodare la cintura,mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo , quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivola o spinge sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri
- Se un combattente perde il suo equilibrio dopo l'esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere,realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara (non si assegna ne punto ne uscita).
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- Attaccare o abusare verbalmente di un giudice di gara sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (nel caso in cui la scorrettezza sia fatta da un combattente o coach già sanzionato precedentemente, l'interessato può essere squalificato e denunciato al giudice sportivo FIKMS).

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

Art. 56 Gara

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento . Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di:

“COMBATTERE!”.

Allo **STOP** dell'arbitro i due combattenti devono ritornare nella posizione originale di partenza, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando “COMBATTERE”.

L'arbitro utilizzerà il termine: **BREAK** per interrompere un corpo a corpo tra i due combattenti, che effettueranno un passo indietro prima di continuare a combattere.

Quando i due contendenti sono in fase di “clinch” prolungato senza che vi siano azioni di attacco, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di “break” , battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con le mani .A quest'ordine gli atleti dovranno indietreggiare di un passo e riprendere a combattere.

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

Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti o penalizzazioni a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici,atleti, coach).

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

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo dall'allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara,non potrà interferire durante il match con nessun arbitro, non gli sarà permesso di fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato, se si dovesse verificare una delle condizioni descritte dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

In caso d'infortunio di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti per Uomini/Donne e cadetti.

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara, gli atleti,si affiancheranno all'arbitro centrale e dopo la

lettura del verdetto o presa visione del punteggio sul sistema elettronico, proclamerà il vincitore con alzata della mano, alla fine lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Un incontro di Light Contact non può terminare in parità. In caso di parità, il giudice dovrà dare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza secondo i criteri che sono indicati sui **cartellini**. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round. Il giudice deve fare un cerchio attorno a nome del combattente che ha vinto l'incontro

Quando la valutazione verrà fatta per mezzo del nuovo **sistema elettronico**, i punti, già a partire dal primo round, verranno continuamente aggiornati sullo schermo visibile a tutti, posizionato al tavolo della giuria. Alla fine del combattimento, il vincitore è il concorrente che ha totalizzato più punti (evidenziati sullo schermo). Se l'arbitro infligge un avvertimento o un richiamo, si indicherà ai giudici che avranno cura di annotare con W sul cartellino nella colonna falli, mentre il cronometrista si preoccuperà di segnalarlo nel sistema elettronico di punteggio. Se l'arbitro infligge **1 punto in meno** si indicherà ai giudici mentre il cronometrista si preoccuperà di segnalarlo nel sistema elettronico di punteggio. I giudici collegati al sistema elettronico quando si verifica - 1 punto assegneranno 3 punti ciascuno **all'avversario** nel proprio giudizio personale.

Caso di pareggio. (tramite sistema elettronico)

Se l'incontro termina, per uno o più giudici, con un pareggio (a pari punti dopo 3 turni), per determinare un vincitore, il sistema elettronico assegna automaticamente la vittoria per il combattente con il massimo dei punti nel turno precedente. Il sistema elettronico, seleziona il combattente con meno falli e meno punti. I giudici premono il tasto per indicare il vincitore, quando il capo arbitro chiede loro di dare una preferenza. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round. Alla fine dell'incontro, il giudice controlla la somma totale dei punti e indica il vincitore.



Art. 57 Tempo di Gara

Il tempo di gara viene fissato precedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

- due riprese da 2,00 minuti qualificazioni cadetti 13/15 anni M/F e 2 riprese da 2,00 per le finali,
- due/tre riprese da 2 minuti qualificazioni Junior/Senior/Veterani M/F e 2- 3 riprese da 2,00 per le finali, con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

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

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, farà fede il comando di "stop" dato dall'arbitro centrale. In altre parole, la tecnica è valida se è stata lanciata contemporaneamente allo stop dell'arbitro centrale.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno).

Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno , ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Art. 58 Giudizi di una Tecnica Valida

Tutte le tecniche devono essere utilizzati con il potere "ragionevole"

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di light contact quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

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

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

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

Art. 59 Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole del Light Contact. Non può tollerare alcuna infrazione al regolamento. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio.

La vittoria è decretata al termine delle 3 riprese da 3 giudici che siedono intorno al quadrato che dovranno utilizzare i clickers (contapunti), i punti verranno registrati su un apposito cartellino alla fine di ogni ripresa o assegnare i punti per mezzo del nuovo sistema elettronico.

Al termine delle 2-3 riprese previste, il giudice anoterà i punti totalizzati dagli atleti. Vincerà l'atleta che avrà totalizzato il punteggio più alto o più punti come risulta esposto sullo schermo elettronico.

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

Ecco alcune decisioni che potrebbero portare il combattimento a termine:

- Vincitore a punti
- Vincitore per squalifica dell'avversario
- Vincitore per assenza dell'avversario
- Vincitore per eccessive uscite volontarie dal tatami (4° uscita squalifica)
- Vincitore per decisione medica (KO o RSC,RSC-H)
- Vincitore per superiorità tecnica (il combattente non è in grado di combattere o difendersi).

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

La gara di Light contact sarà diretta da tre ufficiali di gara,le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FIKBMS o sullo schermo elettronico.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro da esso.

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

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

Richiamo verbale (Fase bonaria) ,

- 1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 3° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 4° richiamo ,ulteriore penalizzazione (Squalifica)

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

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il tempo.

Nel caso la scorrettezza fosse grave, dovrà consultarsi con i colleghi, esprimendosi a maggioranza semplice, potrà squalificare il colpevole anche senza i richiami sopra menzionati. L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In quest'ultimo caso, egli ha la facoltà dopo essersi consultato con i colleghi arbitri di squalificare l'atleta.

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

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

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

Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere il combattimento, non potrà più continuare la gara.

Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato dall'avversario in modo intenzionale, se è stato un infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica, oppure un infortunio casuale, dopo consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.

Se **non** c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.

Se **c'è stata** violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.

Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.

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

Il combattente che viene sospeso a causa di un colpo subito alla testa durante un combattimento viene accompagnato in Ospedale con l'ambulanza di servizio.

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **8 settimane dal KO o RSC, RSC -H.**

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **2 volte in un periodo di 3 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **3 mesi dal KO o RSC, RSC - H.**

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **3 volte in un periodo di 12 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **1 anno dal KO o RSC, RSC - H.**

Il responsabile del tatami quando si verifica una delle condizioni sopra menzionate deve annotare sulla tessera personale dell'atleta SPORT PASS la sospensione del combattimento per KO, prima di ritornare a combattere l'atleta deve sottoporsi ad una TAC di controllo.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

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

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

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Art. 60 Età

La categoria Cadetti **13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

La categoria Juniores **16/18** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 19 anni.

La categoria Seniores **19/40** anni Maschili **19/35** Femminili stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 41 (Masch.) o 36 (Femm.) anni.

La categoria Veterani **41/50** anni Maschili e **36/45** anni Femminile stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 41/36 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compiono 51 (Masch) o 46 (Femm.) anni.

Chiarimento: durante i campionati o tornei, in caso di compleanno, che permette all'atleta di cambiare categoria lui / lei può competere nella categoria inferiore fino a quando il torneo è terminato. Un campionato o torneo ha inizio il giorno del controllo peso e registrazione e termina quando tutte le finali sono completate. Se l'atleta è interessato alla sola attività nazionale il riferimento sono i Campionati Italiani, se l'atleta è di interesse internazionale il riferimento sono i Campionati WAKO.

Pertanto se l'atleta compie 16 anni il 27 Settembre (Campionati Internazionali WAKO si svolgono in questo periodo) dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione (Regionali, Interregionali, Coppa Italia, Presidente, Italiani) nella classe Juniores 16-18 anni e non nella classe Cadetti 13-15.

Art. 61 Categorie di Peso

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -47 -52 -57 -63 -69 +69

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -46 -50 -55 -60 -65 +65

JUNIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

SENIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES/SENIORES FEMMINILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES MASCHILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

SENIORES MASCHILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

JUNIORES/SENIORES MASCHILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -60 -65 -70 -75 -80 +80

VETERANI FEMMINILI (DAI 36 ANNI AI 45 ANNI)

KG. -55 -65 +65

VETERANI MASCHILI (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

KG. -63 -74 -84 -94 +94

Art. 62 Regolamento delle Manifestazioni di Light Contact

Costituisce torneo o manifestazione di light contact una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche o televisive.

Tutti i tornei o manifestazioni di light contact devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKBMS. La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA

Art. 63 L'Organizzazione e gli Impianti

L'organizzazione (o la società) è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti di light contact, le loro società sportive, le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine.

L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale (che a Sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini per la formazione di quadrati ;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di gara;
- assicurare la presenza di un Medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo.
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;
- un tavolo ampio per C.di R., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici.
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i secondi degli atleti.
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi parimerito classificatisi nelle rispettive categorie

Art. 64 Ufficiali di Gara

Gli ufficiali di gara: Arbitri/Giudici Nazionali e Regionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti federali e senza vincolo di subordinazione, allo svolgimento delle manifestazioni sportive per assicurarne la regolarità.

Gli ufficiali di gara, inquadrati dalla FIKBMS, svolgono le proprie funzioni con lealtà sportiva, imparzialità e indipendenza di giudizio, osservando lo statuto, i regolamenti e le delibere della FIKBMS, nonché i principi e le consuetudini sportive.

Il tesseramento degli Ufficiali di Gara avviene tramite l'apposito modulo d'iscrizione all'albo federale entro i tempi indicati dalla FIKBMS, con il versamento della quota annualmente stabilita dal Consiglio Federale.

Art. 65 Gli Ufficiali di Servizio

Prestano servizio nei tornei di light contact:

- Il Commissario di Torneo o Riunione;
- Gli arbitri/giudici, annunciatori e cronometristi;
- Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale di servizio;

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Si veda quanto detto nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

ANNUNCIATORE/ SPEAKER

Si rimanda il lettore a quanto menzionato nel: : Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

CRONOMETRISTA

Prende posto al tavolo di gara, situato di fronte al quadrato. E' suo compito controllare la durata degli incontri. Quando l'arbitro centrale darà il via al combattimento, il Cronometrista dovrà far partire contemporaneamente il cronometro. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani **T** e dicendo la parola "Tempo!". Segnerà la fine del tempo di gara mediante segnale acustico o altro mezzo.

MEDICI E COLLABORATORI PARASANITARI

Partecipano all'attività sportiva della FIKBMS i medici iscritti all'ordine professionale competente nonché i masso-fisioterapisti e gli altri collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore della Federazione.

Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro. Il personale Medico non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro. Il personale medico deve avere attrezzature idonee all'intervento e a un numero sufficiente di medici e tecnici per intervenire in modo rapido e sicuro in tutte le aree da combattimento. Il promotore è responsabile della presenza di un numero sufficiente di personale medico con autoambulanza.

Art. 66 L'Atleta di Light Contact

L'atleta di Light contact è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo.

Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

Durante lo svolgimento dell'incontro (su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario.

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

Gli atleti di light contact si presenteranno sul quadrato di gara in perfetta tenuta che consiste in: uniforme (T-shirt e pantalone lungo fino al collo del piede) pulita, non scucita e con la cintura annodata in vita correttamente.

Art. 67 Il Coach

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

Il secondo (coach) ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta coi colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, Il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

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

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

E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

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

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

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

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

Art. 68 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione regionali e/o interregionali che danno diritto di accesso alla fase finale. Il numero di queste prove è fissato dalla C.T.N. Accedono di diritto alla finale gli atleti che fanno parte della graduatoria Regionale o Interregionale di ogni categoria di peso.

Sarà cura dei rispettivi COMMISSARI o COMITATI REGIONALI informare tramite pubblicazione, gli atleti aventi diritto. Il titolo di campione d'Italia spetta di diritto a quegli atleti che passati attraverso le selezioni regionali e/o interregionali e essendosi classificati in tali selezioni, si aggiudicano poi la prova finale nelle rispettive categorie.

Si precisa inoltre che per ovvi motivi di crescita di età o di peso, nelle categorie cadetti e solo in queste categorie, gli atleti classificatisi si dovranno presentare a gareggiare nella categoria alla quale appartengono al momento in cui si disputano i Campionati italiani, anche se si sono qualificati nella categoria inferiore.

Non sono comunque ammesse sostituzioni o inserimenti nel caso di assenza o di cambio di categoria degli atleti aventi diritto. Inoltre accedono di diritto alla fase finale per il titolo di Campione d'Italia, gli atleti azzurri in carica, i campioni d'Italia in carica. Questi devono però appartenere alla stessa classe e categoria di peso in cui hanno realizzato il titolo l'anno precedente. Ai Campionati Italiani assoluti, maschili e femminili, individuali, a squadre e di categoria, sono ammessi a partecipare atleti/e di nazionalità italiana.

Art. 69 Doping

E' vietato l'utilizzo di tutte le droghe e di tutte le sostanze chimiche che non fanno parte della normale alimentazione di uno sportivo. Tutti gli atleti che violino tale regola saranno squalificati e sospesi dalla Federazione. Gli atleti che rifiutano di sottoporsi ad un esame medico o ad un test antidoping dopo un incontro saranno considerati in difetto e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di quanti incoraggino tali comportamenti. In tutti i casi dubbi fa fede il regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

REGOLE E REGOLAMENTI

KICK LIGHT

Art. 70 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FIKBMS a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Art. 71 Kick Light

La Kick Light è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di portare più azioni a bersaglio utile. I due avversari si affrontano scambiandosi vicendevolmente colpi, senza interruzione in un fluire di tecniche giudicate sempre secondo il criterio della tecnica portata a segno con precisione. Anche qui (come nel semi e nel light contact) la tecnica arriva a segno senza esprimere tutta la sua potenza. Gli atleti, si affrontano nell'arco di due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) privilegiando tecniche da contatto pieno e indossando protezioni alle mani e ai piedi. La Kick Light è il passo intermedio per arrivare ai combattimenti a contatto pieno. I colpi portati a contatto ricevono differenti punteggi a secondo della tecnica messa a segno.

Art. 72 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata minimo di 6 metri e massimo 8 metri per lato. Il luogo di gara potrà essere aumentato a 8 metri per lato per adeguamento al **regolamento Internazionale WAKO** e solamente in alcune manifestazioni a carattere nazionale. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte nell'art.72 non possono essere seguite, farà testo la decisione del Commissario di Riunione - Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami -.

Art. 73 Abbigliamento e Protezioni dei Combattenti

Gli atleti di Kick Light dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloncini e da una **T-Shirt**. La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti di Kick Light.

Gli atleti Cadetti 13/15 anni, junior/ senior/veterani Maschili hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente, altresì portare i paratibia e il paradenti. Il paratibia non può contenere anime dure di plastica o di metallo.

Le classi femminili, Cadetti 13/15 anni e donne 16/45 anni dovranno portare obbligatoriamente il paraseno e il paradenti. La conchiglia per le categorie menzionate non è obbligatoria ma viene consigliata.

Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo.

Il casco dovrà essere imbottito anche sul vertice del capo e alla nuca, non dovrà avere parazigomi che compromettano la visuale e non dovrà presentare corpi rigidi che possano arrecare danno all'atleta o al suo avversario.

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

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni gara omologate indossati. I **guantoni** per la Kick Light dovranno essere a mano chiusa con un peso pari a 10 Oz. (283 grammi) il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni e dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS (sono pertanto vietati i guantoni a mano aperta in uso nel semi contact) di pelle, similpelle o plastica morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia autoadesiva a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari. Gli atleti di Kick Light sono obbligati a provvedere al bendaggio alle mani, per avvolgere la mano ed evitare traumi. 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 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.

I **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. Le protezioni dovranno portare ben visibile il marchio della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKBMS.

Sono autorizzate ma non obbligatorie protezione in tessuto per gli avambracci e le ginocchia. Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopra descritte avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

Art. 74 Punteggi

Nella gara di Kick Light si può attaccare: TRONCO parte frontale e laterale,CAPO: frontale e laterale con colpi di pugno e di calcio, GAMBIA altezza del malleolo (zona caviglia) spazzata, COSCIA: interna e esterna, questa può essere colpita anche con la tibia. Ogni tecnica di pugno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio guardando il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica, in modo controllato e comunque ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale 1 PUNTO.

- Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.
- Vale 1 PUNTO ogni calcio tirato alla coscia
- Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.
- Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto mentre l'altro piede è in appoggio.
- Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto senza avere alcun piede in appoggio.

Nella gara di Kick Light è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. Sarà ritenuta valida una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo).Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, mentre una spazzata che sbilancerà l'avversario potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno.

Nella Kick Light non ci sono limiti circa il numero di calci e di pugni che ogni combattente può utilizzare. Verranno assegnati punti diversi a seconda della tecnica che usano, come nel semi contact. I combattenti sono pregati di utilizzare sia i pugni che i calci in modo equo

I richiami (e di conseguenza, gli avvisi ufficiali) dovrebbero essere assegnati anche se il combattente non fa uso di calci in modo appropriato. Ogni giudice deve valutare in modo indipendente i meriti dei due combattenti.

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

annunciata. Durante la valutazione tramite sistema elettronico il giudice deve utilizzare il mouse collegato al sistema per l'assegnazione dei punti.

Art. 75 Bersagli non Validi e Azioni Proibite

Non è valido:

- spingere o tirare l'avversario
- afferrare una gamba e colpirlo
- trattenere l'avversario per la manica della casacca o TShirt
- colpire alla nuca
- colpire la parte superiore del capo,
- parte posteriore del tronco;
- collo laterale, frontale e posteriore;
- sotto la cintura (testicoli,ginocchia);
- continuare a sferrare attacchi dopo lo Stop dell'arbitro;
- voltare le spalle all'avversario;
- cadere deliberatamente;
- lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno sferrata con il volto rivolto verso un punto diverso dal bersaglio);
- uscire deliberatamente dall'area di gara;
- attaccare con eccessivo contatto di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione;
- trattenere (*clinch*) l'avversario;
- parlare durante l'incontro;

- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- Utilizzare olio sul viso o corpo per far scivolare i colpi dell'avversario;
- attaccare mentre l'avversario si trova a terra;
- sputare volontariamente il paradenti per perdere tempo;
- chiedere il tempo con alzata della mano quando il combattente si ritrova in un angolo del tatami sotto pressione dall'avversario;
- mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale;
- perdere volutamente tempo , quindi evitare volutamente il combattimento;
- cadere per evitare l'attacco avversario;
- cercare di influenzare gli arbitri auto segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- qualsiasi tecnica che scivola o spinge sul bersaglio dell'avversario non sarà ritenuta valida dagli arbitri
- Se un combattente perde il suo equilibrio dopo l' esecuzione perfetta di una tecnica (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere toccando il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (non è permesso toccare il tatami con una qualsiasi parte del corpo eccetto i piedi) il punto realizzato verrà annullato.
- Se un combattente salta in aria per attaccare o difendere,realizzando il punto, lo stesso viene annullato se la fase d'atterraggio si completa al di fuori dell'area di gara.
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/Coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale.
- Attaccare o abusare verbalmente di un giudice di gara sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato (nel caso in cui la scorrettezza sia fatta da un combattente o coach già sanzionato precedentemente, l'interessato può essere squalificato e denunciato al giudice sportivo FIKMS).

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

Art. 76 Gara

I combattenti dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, faccia a faccia e si scambieranno il saluto toccandosi i guantoni a significare una stretta di mano il tocco dei guantoni si effettua SOLO all'inizio e alla FINE del combattimento . Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di:

“COMBATTERE!”

Allo **STOP** dell'arbitro i due combattenti devono ritornare nella posizione originale di partenza, l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando “COMBATTERE”.

L'arbitro utilizzerà il termine: **BREAK** per interrompere un corpo a corpo tra i due combattenti, che effettueranno un passo indietro prima di continuare a combattere. Quando i due contendenti sono in fase di “clinch” prolungato senza che vi siano azioni di attacco, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di “break” , battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con le mani .A quest'ordine gli atleti dovranno indietreggiare di un passo e riprendere a combattere.

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

Il tempo non verrà fermato per l'assegnazione di punti o penalizzazioni a meno che l'arbitro non ritenga che sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi interessato all'incontro (giudici,atleti, coach).

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

Ogni combattente verrà seguito dal proprio angolo dall'allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara, non potrà interferire durante il match con nessun arbitro, non gli sarà permesso di fare commenti sprezzanti nei confronti degli arbitri su un punteggio dato o non dato, se si dovesse verificare una delle condizioni descritte dopo consultazione gli arbitri possono anche intervenire con un richiamo ufficiale.

In caso d'infortunio di un combattente il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti per Uomini/Donne e cadetti.

Alla fine del tempo regolamentare di combattimento, l'arbitro invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i cartellini punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà

al centro del quadrato di gara, gli atleti, si affiancheranno all'arbitro centrale e dopo la lettura del verdetto o presa visione del punteggio sul sistema elettronico, proclamerà il vincitore con alzata della mano, alla fine lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Un incontro di Kick Light non può terminare in parità. In caso di parità, il giudice dovrà dare la vittoria ad uno dei due contendenti per preferenza secondo i criteri che sono indicati sui **cartellini**. La preferenza viene data tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei contendenti in modo particolare nell'ultimo round.. Il giudice deve fare un cerchio attorno a nome del combattente che ha vinto l'incontro

Quando la valutazione verrà fatta per mezzo del nuovo **sistema elettronico**, i punti, già a partire dal primo round, verranno continuamente aggiornati sullo schermo visibile a tutti, posizionato al tavolo della giuria. Alla fine del combattimento, il vincitore è il concorrente che ha totalizzato più punti (evidenziati sullo schermo).

Se l'arbitro infligge un avvertimento o un richiamo, si indicherà ai giudici che avranno cura di annotare con W sul cartellino nella colonna falli, mentre il cronometrista si preoccuperà di segnalarlo nel sistema elettronico di punteggio. Se l'arbitro infligge 1 punto in meno si indicherà ai giudici mentre il cronometrista si preoccuperà di segnalarlo nel sistema elettronico di punteggio. I giudici collegati al sistema elettronico quando si verifica – 1 punto assegneranno 3 punti ciascuno all'avversario nel proprio giudizio personale.

Caso di pareggio. (tramite sistema elettronico)

Se l'incontro termina, per uno o più giudici, con un pareggio (a pari punti dopo 3 turni), per determinare un vincitore, il sistema elettronico assegna automaticamente la vittoria per il combattente con il massimo dei punti nel turno precedente. Il sistema elettronico, seleziona il combattente con meno falli e meno punti. I giudici premono il tasto per indicare il vincitore, quando il capo arbitro chiede loro di dare una preferenza. La preferenza viene data tenendo conto della migliore prestazione nell'ultimo round, di chi ha tirato più calci, di chi ha utilizzato la migliore difesa e chi ha mostrato la migliore qualità tecnica e psico-fisica.

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



Art. 77 Tempo di Gara

Il tempo di gara viene fissato precedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il Commissario di Riunione. Essa può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è:

- due riprese da 2,00 minuti qualificazioni cadetti 13/15 anni M/F e 2 riprese da 2,00 per le finali,
- due/tre riprese da 2 minuti qualificazioni Junior/Senior/Veterani M/F e 2- 3 riprese da 2,00 per le finali, con un intervallo di 1 minuto tra un round e l'altro.

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

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida. Nel caso di lancio di un sacchetto di fine incontro, farà fede il comando di "stop" dato dall'arbitro centrale. In altre parole, la tecnica è valida se è stata lanciata contemporaneamente allo stop dell'arbitro centrale.

Una tecnica lanciata quando ambedue i contendenti sono all'esterno del quadrato, sarà giudicata nulla.

Sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno su di un atleta che ha un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno).

Per contro, la tecnica dell'atleta che la metterà a segno , ma con un piede al di fuori del quadrato, verrà giudicata nulla, sempre che nel frattempo l'arbitro non abbia dichiarato lo stop per assegnare l'uscita.

Al termine delle 2-3 riprese previste, il giudice annoterà i punti totalizzati dagli atleti. Vincerà l'atleta che avrà totalizzato il punteggio più alto o più punti come risulta esposto sullo schermo elettronico.

Art. 78 Giudizi di una Tecnica Valida

Tutte le tecniche devono essere utilizzati con il potere "ragionevole

Una tecnica è ritenuta valida ai fini della gara di Kick light quando:

1. è lanciata con forma corretta;
2. è corretta nella distanza;
3. è dinamica, contiene cioè forza, decisione, velocità e precisione;
4. è controllata a bersaglio.
5. è in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)

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

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

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

Art. 79 Giudizio della Gara

Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro centrale che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole della Kick Light. Non può tollerare alcuna infrazione al regolamento. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio.

La vittoria è decretata al termine delle 3 riprese da 3 giudici che siedono intorno al quadrato che dovranno utilizzare i clickers (contapunti), i punti verranno registrati poi su

un apposito cartellino alla fine di ogni ripresa o assegnare i punti per mezzo del nuovo sistema elettronico.

Al termine delle 2-3 riprese previste, il giudice annoterà i punti totalizzati dagli atleti. Vincerà l'atleta che avrà totalizzato il punteggio più alto o più punti come risulta esposto sullo schermo elettronico.

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

Ecco alcune decisioni che potrebbero portare il combattimento a termine:

- Vincitore a punti;
- Vincitore per squalifica dell'avversario;
- Vincitore per assenza dell'avversario;
- Vincitore per eccessive uscite volontarie dal tatami (4° uscita squalifica);
- Vincitore per decisione medica (KO o RSC,RSC-H);
- Vincitore per superiorità tecnica (il combattente non è in grado di combattere o difendersi).

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

La gara di Kick Light sarà diretta da tre ufficiali di gara, le loro assegnazioni saranno annotate sui normali cartellini FIKBMS o sullo schermo elettronico.

Solo l'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro (dare lo stop, fermare il tempo, chiamare la consultazione dei giudici, ecc.). Egli si terrà entro il perimetro del quadrato, mentre i giudici si posizioneranno seduti ai 3 angoli del tatami distanti circa un metro.

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

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

Richiamo verbale (Fase bonaria) ,

- 1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 3° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 4° richiamo ,ulteriore penalizzazione (Squalifica)

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

Quando l'arbitro deve infliggere un richiamo o una penalità (meno) 1 punto, deve fermare il tempo.

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

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

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

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

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti . Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal

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

Se **non** c'è stata violazione delle regole da parte dell'illeso questo potrà continuare a combattere nell'incontro successivo.

Se **c'è stata** violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà squalificato e il ferito impossibilitato a riprendere l'incontro vincerà ma non potrà comunque proseguire nel torneo.

Se il ferito viene dichiarato idoneo a proseguire dal medico dopo le dovute considerazioni arbitrali l'incontro potrà continuare.

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

Il combattente che viene sospeso a causa di un colpo subito alla testa durante un combattimento viene accompagnato in Ospedale con l'ambulanza di servizio.

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **8 settimane dal KO o RSC, RSC -H.**

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **2 volte in un periodo di 3 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **3 mesi dal KO o RSC, RSC - H.**

Se l'arbitro ha sospeso l'incontro a causa di grave trauma cranico, **3 volte in un periodo di 12 mesi**, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di **1 anno dal KO o RSC, RSC - H.**

Il responsabile del tatami quando si verifica una delle condizioni sopra menzionate deve annotare sulla tessera personale dell'atleta SPORT PASS la sospensione del combattimento per KO, prima di ritornare a combattere l'atleta deve sottoporsi ad una TAC di controllo.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

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

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

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Art. 80 Età

La categoria Cadetti **13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

La categoria Juniores **16/18** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 19 anni.

La categoria Seniores **19/40** anni Maschile e **19/35** anni Femminile stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 41(Masch.)o 36 (Femm.) anni.

La categoria Veterani **41/50** anni(M) **36/45** anni (F) stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKBMS l'atleta deve avere 41 anni e che può competere fino al giorno prima che compia 51 anni (Masch.)/36 anni e fino al giorno prima che compia 46 anni (Femm.)

Chiarimento: durante i campionati o tornei, in caso di compleanno, che permette all'atleta di cambiare categoria lui / lei può competere nella categoria inferiore fino a quando il torneo è terminato. Un campionato o torneo ha inizio il giorno del controllo peso e registrazione e termina quando tutte le finali sono completate. Se l'atleta è interessato alla sola attività nazionale il riferimento sono i Campionati Italiani, se l'atleta è di interesse internazionale il riferimento sono i Campionati WAKO.

Pertanto se l'atleta compie 16 anni il 27 Settembre (Campionati Internazionali WAKO si svolgono in questo periodo) dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione (Regionali, Interregionali, Coppa Italia, Presidente, Italiani) nella classe Juniores 16-18 anni e non nella classe Cadetti 13-15.

Art. 81 Categorie di Peso

CADETTI MASCHILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -47 -52 -57 -63 -69 +69

CADETTI FEMMINILI gialla /nera (DAI 13 AI 15 ANNI)

KG. -42 -46 -50 -55 -60 -65 +65

JUNIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

SENIORES FEMMINILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES/SENIORES FEMMINILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 35 ANNI)

KG. -50 -55 -60 -65 -70 +70

JUNIORES MASCHILI b/m/n (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

SENIORES MASCHILI b/m/n (DAI 19 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -57 -63 -69 -74 -79 -84 -89 -94 +94

JUNIORES/SENIORES MASCHILI g/a/v (DAI 16 ANNI AI 40 ANNI)

KG. -60 -65 -70 -75 -80 +80

VETERANI FEMMINILI (DAI 36 ANNI AI 45 ANNI)

KG. -55 -65 +65

VETERANI MASCHILI (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

KG. -63 -74 -84 -94 +94

Art. 82 Regolamento delle Manifestazioni di Kick Light

Costituisce torneo o manifestazione di Kick Light una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche o televisive.

Tutti i tornei o manifestazioni di Kick light devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKBMS. La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA

Art. 83 L'Organizzazione e gli Impianti

L'organizzazione (o la società) è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti di Kick light, le loro società sportive, le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine.

L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale (che a Sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- Una o più bilance per il peso degli atleti;
- materassini per la formazione di quadrati ;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- gong e cronometri in numero sufficiente a seconda del numero dei quadrati di Gara;
- assicurare la presenza di un medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo;
- un microfono su ciascun tavolo prospiciente i quadrati di gara;
- un tavolo ampio per c.di r., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelli segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- sedie agli angoli dei quadrati per giudici e per i secondi degli atleti;
- premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi parimerito classificatisi nelle rispettive categorie.

Art. 84 Ufficiali di Gara

Gli ufficiali di gara: Arbitri/Giudici Nazionali e Regionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti federali e senza vincolo di subordinazione, allo svolgimento delle manifestazioni sportive per assicurarne la regolarità.

Gli ufficiali di gara, inquadrati dalla FIKBMS, svolgono le proprie funzioni con lealtà sportiva, imparzialità e indipendenza di giudizio, osservando lo statuto, i regolamenti e le delibere della FIKBMS, nonché i principi e le consuetudini sportive.

Il tesseramento degli Ufficiali di Gara avviene tramite l'apposito modulo d'iscrizione all'albo federale entro i tempi indicati dalla FIKBMS, con il versamento della quota annualmente stabilita dal Consiglio Federale.

Art. 85 Gli Ufficiali di Servizio

- Prestano servizio nei tornei di Kick light:

- Il Commissario di Torneo o Riunione;
- Gli arbitri/giudici, annunciatori e cronometristi;
- Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale di servizio.

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Si veda quanto detto nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami

ANNUNCIATORE/ SPEAKER

Si rimanda il lettore a quanto menzionato nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

CRONOMETRISTA

Prende posto al tavolo di gara, situato di fronte al quadrato. E' suo compito controllare la durata degli incontri. Quando l'arbitro centrale darà il via al combattimento, il Cronometrista dovrà far partire contemporaneamente il cronometro. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani **T** e dicendo la parola "Tempo!". Segnerà la fine del tempo di gara mediante segnale acustico o altro mezzo.

MEDICI E COLLABORATORI PARASANITARI

Partecipano all'attività sportiva della FIKBMS i medici iscritti all'ordine professionale competente nonché i masso-fisioterapisti e gli altri collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore della Federazione.

Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro. Il personale Medico non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro.

Il personale medico deve avere attrezzature idonee all'intervento e a un numero sufficiente di medici e tecnici per intervenire in modo rapido e sicuro in tutte le aree da combattimento. Il promotore è responsabile della presenza di un numero sufficiente di personale medico con autoambulanza.

Art. 86 L'Atleta di Kick Light

L'atleta di Kick Light è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.

Durante lo svolgimento dell'incontro (su più riprese) deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "Abbandono".

Deve seguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario. E' vietata la stretta di mano durante ogni ripresa del combattimento o durante gli intervalli. Al termine dell'incontro, qualunque sia il risultato del suo incontro, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Gli atleti di Kick Light si presenteranno sul quadrato di gara in perfetta tenuta che consiste in: pantaloncini e **T-Shirt**. La T-Shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti di Kick Light.

Art. 87 Il Coach

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

Il secondo (coach) ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta coi colori del club e scarpe ginniche.

Durante tutto l'incontro, Il coach deve sedersi nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta.

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

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

E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori del quadrato.

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

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

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

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

Art. 88 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti è impegnato su prove di selezione regionali e/o interregionali che danno diritto di accesso alla fase finale. Il numero di queste prove è fissato dalla C.T.N.

Accedono di diritto alla finale gli atleti che fanno parte della graduatoria Regionale o Interregionale di ogni categoria di peso. Sarà cura dei rispettivi COMMISSARI o COMITATI REGIONALI informare tramite pubblicazione, gli atleti aventi diritto.

Il titolo di campione d'Italia spetta di diritto a quegli atleti che passati attraverso le selezioni regionali e/o interregionali e essendosi classificati in tali selezioni, si aggiudicano poi la prova finale nelle rispettive categorie. Si precisa inoltre che per ovvi motivi di crescita di età o di peso, nelle categorie cadetti e solo in queste categorie, gli atleti classificatisi si dovranno presentare a gareggiare nella categoria alla quale appartengono al momento in cui si disputano i Campionati italiani, anche se si sono qualificati nella categoria inferiore.

Non sono comunque ammesse sostituzioni o inserimenti nel caso di assenza o di cambio di categoria degli atleti aventi diritto. Inoltre accedono di diritto alla fase finale per il titolo di Campione d'Italia, gli atleti azzurri in carica, i campioni d'Italia in carica. Questi devono però appartenere alla stessa classe e categoria di peso in cui hanno realizzato il titolo l'anno precedente. Ai Campionati Italiani assoluti, maschili e femminili, individuali, a squadre e di categoria, sono ammessi a partecipare atleti/e di nazionalità italiana.

Art. 89 Doping

E' vietato l'utilizzo di tutte le droghe e di tutte le sostanze chimiche che non fanno parte della normale alimentazione di uno sportivo. Tutti gli atleti che violino tale regola saranno squalificati e sospesi dalla Federazione.

Gli atleti che rifiutano di sottoporsi ad un esame medico o ad un test antidoping dopo un incontro saranno considerati in difetto e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di quanti incoraggino tali comportamenti. In tutti i casi dubbi fa fede il regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

REGOLE E REGOLAMENTI FORME MUSICALI

Art. 90 Status dell'Atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì, su richiesta della FIKBMS a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale. Anche l'atleta di Forme Musicali si esibisce in gare per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro.

Art. 91 Forme Musicali

Questa disciplina racchiude tutte gli stili delle arti marziali, (Karate, Taekwondo, Kung Fu, Aikido, Wushu, ecc.), con lo scopo di creare un incontro immaginario con la musica che non fa solo da sottofondo ma deve essere un tutt'uno con l'esercizio stesso, tant'è che il sincronismo è la coordinazione sono fondamentali in questa disciplina. La spettacolarità, il dinamismo e l'elasticità rendono le esibizioni molto piacevoli da seguire. La scelta della musica è personale.

Art. 92 Luogo di Gara

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 10 metri per lato. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

Se per altre circostanze le condizioni descritte nell'art.1 non possono essere seguite, farà testo la decisione del Commissario di Riunione - Vedi Regolamento generale degli Sport da Tatami -.

Art. 93 Abbigliamento dell'Atleta

Per le esibizioni di Forme musicali il concorrente può indossare tutti i vestiti e le calzature originali della tradizionale arte marziale su cui si basa la sua performance (Karate/Taekwondo/Kung fu / Aikido/ Wushu, ecc.) può anche indossare qualsiasi tipo di uniforme di kickboxing o karate, ma devono essere pulite e decorose.

Negli stili Hard, i concorrenti devono essere a piedi nudi, mentre negli stili Soft devono indossare le scarpe sportive. Gli atleti maschi possono anche esibirsi a torso nudo nelle loro prestazioni. L'uniforme scelta di qualsiasi colore deve comunque rispecchiare ed essere conforme al regolamento della disciplina presentata.

Non sono autorizzati costumi teatrali o sgargianti e make-up appariscenti (trucco del viso), maschere e altro abbigliamento, che non corrispondano ai sopraddetti canoni Marziali.

L'infrazione della regola di cui sopra comporterà l'immediata squalifica del concorrente.

Qualsiasi effetto speciale, come i laser, fumo, fuoco, esplosioni, ecc non sarà tollerato. Le infrazioni alla regola di cui sopra comporterà l'immediata squalifica del concorrente.

E' fatto divieto portare qualsiasi oggetto metallico (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) che possano causare ferite.

Art. 94 Stili Forme Musicali

Le forme musicali, sono praticate sia dai maschi che dalle femmine, si distinguono in:

Forme a mani nude (STILI HARD/STILI SOFT)

Forme con armi (WEAPONS)

A livello internazionale gli stili **Weapons** si suddividono a loro volta in: (Hard Weapons e Soft Weapons).

Art. 94 Forme Musicali a Mani Nude (Stili Hard/Stili Soft)

Le tecniche , negli stili HARD, devono seguire la musica.

Origini: stili hard (dalle Arti di Giappone, Okinawa, Corea) stili soft (Cina)

CRITERI DI GIUDIZIO.

A livello nazionale I giudici designati dal C.D.R. per una competizione di Forme Musicali saranno 5 e utilizzeranno dei cartellini visibili dal pubblico per esprimere i loro giudizi. Essi dovranno valutare le performance degli atleti tenendo conto dei seguenti fattori:

1. Sincronismo
2. Recitazione
3. Grado di Difficoltà della tecnica
4. Fondamentali
5. Equilibrio, forza, focus

DESCRIZIONE DEI CRITERI:

1- Sincronismo

Hard -Perfetto tempismo; rapporto tra il movimento e la musica.

Soft - relazione tra movimento e musica.

2- Recitazione

Come l'esecutore interpreta la sua Forma, la sicurezza della gestualità e come la coreografa.

3- Grado di difficoltà

Calci, salti, combinazioni, movimenti acrobatici (tricks), esercizi ginnici nella stessa Forma.

- E' posto il solo limite agli esercizi ginnici che non possono essere più di 3 nella stessa forma. La violazione di questa regola porterà a una riduzione di 0,5 punti per ogni giudice e per ogni esercizio ginnico in più eseguito. Un movimento di ginnastica è un movimento senza nessun legame con le arti marziali . Alcuni movimenti di ginnastica possono essere modificati e giudicati diversamente con l'inserimento di un calcio o un pugno, in questo caso, non è considerato movimento ginnico).

4- Fondamentali

Posizioni, pugni, calci, parate secondo le tecniche fondamentali dello stile

5- Equilibrio, Forza, Focus

Perfetto equilibrio e movimenti eseguiti con energia

MUSICA:

Ogni partecipante coreografa la sua Forma con musiche di sua scelta.

Art. 95 Forme Musicali con Armi (Weapons Hard/Weapons Soft)

Devono essere coreografate su di una base musicale e devono mostrare il perfetto maneggio dell'arma.

Origini: Hard - Giappone, Okinawa, Corea

Uso di Bo, Sai, Kama, Spada, Tonfa, Jo, Nunchaku

Origini: Soft - Cina

Uso di Bastone lungo, Spada del Tai chi, Doppia spada larga, spada dritta, catena, corda con punta in metallo, spade uncinata, etc.

Ogni concorrente è responsabile del perfetto stato della sua arma.

I concorrenti non possono cambiare la loro arma durante la competizione.

L'arma non deve essere affilata.

CRITERI DI GIUDIZIO

Nel giudizio delle Forme con Armi, oltre ai criteri elencati nelle forme a mani nude, i giudici dovranno tener conto soprattutto del maneggio dell'arma in uso.

DESCRIZIONE DEI CRITERI

1- Maneggio dell'arma

L'esecutore deve mostrare un perfetto controllo nel maneggio dell'arma che presenta.

Il concorrente può toccare il pavimento con l'arma quando i movimenti acrobatici lo richiedono.

Il concorrente può far rullare l'arma intorno al proprio corpo (collo / braccia e mani).

Al concorrente solo per 2 volte è permesso di lanciare l'arma in aria durante la prestazione (la terza volta l'atleta verrà penalizzato con - 1,0 punti).

2- Sincronismo

Perfetto timing (scelta di tempo); la relazione tra i movimenti del corpo e dell'arma con la musica

3- Grado di difficoltà

Esso risiede tutto nel maneggio dell'arma. I giudici non dovrebbero essere condizionati dai calci o dagli esercizi ginnici. Il giudizio dovrebbe valere per l'uso e il maneggio dell'arma.

4- Recitazione, Interpretazione

La presenza dell'esecutore, la coreografia, la presentazione, l'interpretazione del combattimento immaginario.

5- Fondamentali

Posizioni, pugni, calci, parate secondo le tecniche di base dello stile presentato.

MUSICA

Ogni partecipante coreografa la sua Forma con musiche di sua scelta.

ARMI

Tutte le Armi devono essere controllate dai giudici prima dell'esecuzione.

Art. 95 Regolamenti Generali per le Competizioni

Movimenti di ginnastica artistica, danza classica o moderna (Jazz - Break dance etc) non saranno accettati e tollerati all'interno della forma musicale. L'atleta che sceglie di inserirli riceverà il minimo del punteggio previsto da ogni giudice. Gli atleti sono pregati di comprendere che si tratta di forme musicali che provengono dalle Arti Marziali e non dalla danza o ginnastica artistica.

Art. 96 Punteggi

Dopo una performance di forma musicale l'atleta verrà giudicato **da 5 giudici** con il punteggio seguente:

Giovanissimi 7/8/9anni,	PUNTI da 5,0 a 7,0
Cad. maschili e femminili:	PUNTI da 5,0 a 7,0
Juniors:	PUNTI da 6,0 a 8,0
Seniores:	PUNTI da 7,0 a 9,0
Juniors/Seniores	PUNTI da 8,0 a 10,0 Internazionale

Nei Campionati Internazionali Mondiali/ Europei l'atleta verrà giudicato da 7 giudici. Alla fine di ogni esibizione, i giudici valuteranno l'atleta in base ai criteri stabiliti. Al comando del Giudice designato come responsabile, gli altri giudici eleveranno le loro

tavole di punteggio, visibili ai concorrenti e al pubblico e le terranno in alto fino a che l'annunciatore incaricato ha letto tutti i punteggi assegnati.

Per rendere il punteggio finale il più veritiero possibile, il voto più alto e più basso dato dai giudici verranno cancellati dal conteggio finale. Solo in caso di spareggio per il primo, secondo o terzo posto i punteggi verranno reinseriti e confrontati. Verranno evidenziati i punteggi più alti ottenuti dagli atleti e risulterà vincitore l'atleta con il maggior numero di punteggi alti evidenziati. Se persiste il pareggio i concorrenti si sfideranno di nuovo.

PENALIZZAZIONI

- 1,0 punti In caso di caduta dell'atleta oppure la perdita dell'arma durante la performance;
- 0,5 punti se il concorrente perde la sincronizzazione con la sua musica;
- 0,5 punti se il concorrente perde l'equilibrio;
- 0,5 punti se il concorrente esegue movimenti non consentiti;
- 0,5 punti per ogni movimento ginnico eseguito dopo la terza volta;
- 0,3 / 0,5 punti se il concorrente indossa gioielli o piercing di qualsiasi tipo (ad esempio orecchini, anelli, piercing all'ombelico).

ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO PIÙ BASSO

Se il concorrente interrompe la sua performance prima della fine, i giudici daranno il punteggio minimo.

In caso la musica scelta dall'atleta abbia un contenuto offensivo (vedi bestemmie) lo stesso verrà squalificato.

Art. 97 Gara

Le gare di Forme Musicali si dividono in quattro specialità, maschili e femminili:

- stili Hard (provengono dal Karate e Taekwondo);
- stili Soft (provengono dal Kung Fu e Wushu);
- stili Hard con armi (si utilizzano armi: Kama, Sai, Tonfa, Nunchaku, Bo, Katana)
- stili Soft con armi (si utilizzano armi: Naginata, Nunchaku, Tai Chi Chuan Spada, chiave con catena, Wushu bastone lungo, due spade, spada gancio e due spade gancio, ecc).

Gli atleti delle forme musicali possono partecipare solamente in 2 divisioni in ogni campionato.

Gli atleti dovranno scegliere uno stile Hard e uno stile Hard con armi oppure uno stile Soft e uno stile Soft con armi.

Gli atleti non possono partecipare in uno stile Soft e uno stile Hard.

Art. 98 Tempo di Gara

Una Forma Musicale stili Hard non può durare più di 1 minuto e 30 secondi, presentazione esclusa. La presentazione non può essere superiore a 30 secondi. Una Forma Musicale stili soft non può durare più di 2 minuti, presentazione esclusa. La presentazione non può essere superiore a 30 secondi,

In caso di una violazione della regola “Tempo di gara”, il Responsabile Arbitro chiederà una detrazione di punti fino a 0.5. Se la forma dura meno di 1 minuto, esclusa la presentazione il Responsabile Arbitro chiederà una riduzione di punti 1,0 per ogni giudice.

Il cronometrista farà partire il timer, per misurare la durata della presentazione, quando il concorrente inizia a camminare verso i giudici. Conclusa la presentazione il cronometrista ripartirà con una nuova misurazione che riguarderà la prestazione dell'atleta. Il cronometrista confermerà al responsabile arbitro che l'atleta ha svolto la sua performance nei limiti stabiliti dal regolamento.

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere la prestazione, non potrà più continuare la gara.

Se un atleta viene si ferisce in una performance musicale, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se può continuare o sospendere l'esibizione.

Art. 99 Età

FORME A MANI NUDE (STILI HARD/STILI SOFT) E FORME CON ARMI (HARD/SOFT)

- Bambini da 7, 8 e 9 anni
- Cadetti maschili e femminili dai 10 anni ai 12 anni
- Cadetti maschili e femminili dai 13 anni ai 15 anni
- Juniores maschili e femminili dai 16 anni ai 18 anni
- Seniores maschili e femminili dai 19 anni ai 45 anni

Le categorie Maschili e Femminili non possono competere insieme. L'età e le categorie saranno determinate nel seguente modo: un concorrente verrà

collocato in una divisione di età secondo il suo anno di nascita e non calcolando giorno, mese e anno di nascita.

L'atleta sarà obbligato a competere per tutta la stagione agonistica nella categoria di riferimento in base all'anno di nascita.

Art. 100 Regolamento delle Manifestazioni di Forme Musicali

Costituisce torneo o manifestazione di Forme Musicali una successione di prestazioni agonistiche compiute in luogo aperto al pubblico o che formi oggetto di riprese cinematografiche o televisive.

Tutti i tornei o manifestazioni di Forme Musicali devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKBMS. La Società Organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA

Art. 101 L'Organizzazione e gli Impianti

L'organizzazione (o la società) è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti delle Forme Musicali, le loro società sportive, le Autorità Federali.

L'organizzazione deve pertanto garantire durante tutto il corso delle manifestazioni un adeguato servizio d'ordine. L'organizzatore deve fornire tempestivamente al Comitato Regionale (che a sua volta dovrà informare la Segreteria Nazionale) una descrizione completa dell'impianto dove intende far svolgere il torneo. Il luogo del torneo dovrà essere conforme alle norme di P.S.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- Materassini per la formazione dell'area gara con dimensioni 10metri per lato ;
- materassini per la realizzazione area di riscaldamento;
- penne e carta sui tavoli dei giurati;
- cronometri in numero sufficiente;
- assicurare la presenza di un medico e di una autoambulanza per tutta la durata del torneo.
- un impianto di amplificazione con lettore musicale adeguato all'evento;
- un tavolo ampio per c.di r., lo speaker;
- posti adeguati per arbitri e giudici di gara;
- cartelle segnapunti visibili a tutti;

- sedie a sufficienza per giudici e per tutti gli addetti all'evento.
- premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzo classificatisi nelle rispettive specialità

Art. 102 Ufficiali di Gara

Gli ufficiali di gara: Arbitri/Giudici Nazionali e Regionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti federali e senza vincolo di subordinazione, allo svolgimento delle manifestazioni sportive per assicurarne la regolarità.

Gli ufficiali di gara, inquadrati dalla FIKBMS, svolgono le proprie funzioni con lealtà sportiva, imparzialità e indipendenza di giudizio, osservando lo statuto, i regolamenti e le delibere della FIKBMS, nonché i principi e le consuetudini sportive.

Il tesseramento degli Ufficiali di Gara avviene tramite l'apposito modulo d'iscrizione all'albo federale entro i tempi indicati dalla FIKBMS, con il versamento della quota annualmente stabilita dal Consiglio Federale.

Art. 103 Gli Ufficiali di Servizio

Prestano servizio nei tornei di forme musicali

- Il Commissario di Torneo o Riunione;
- Gli arbitri/giudici, annunciatori e cronometristi;
- Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale di servizio.

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Si veda quanto detto nel: Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

ANNUNCIATORE/ SPEAKER

Si rimanda il lettore a quanto menzionato nel: : Regolamento Generale degli Sport da Tatami.

CRONOMETRISTA

Prende posto al tavolo di gara, situato di fronte al grande tatami. E' suo compito controllare la durata delle prestazioni. In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno la forma musicale entro il tempo massimo di 2 (due) minuti . Se entro tale tempo, l'atleta trattato dal medico non è in condizioni di riprendere la prestazione, non potrà più continuare la gara.

Se un atleta si ferisce in una performance musicale, il Medico di gara è l'unica persona che può valutare se può continuare o sospendere l'esibizione

MEDICI E COLLABORATORI PARASANITARI

Partecipano all'attività sportiva della FIKBMS i medici iscritti all'ordine professionale competente nonché i masso-fisioterapisti e gli altri collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore della Federazione.

Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro. Il personale Medico non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro. Il personale medico deve avere attrezzature idonee all'intervento e a un numero sufficiente di medici e tecnici per intervenire in modo rapido e sicuro. Il promotore è responsabile della presenza di un numero sufficiente di personale medico con autoambulanza.

Art. 104 L'Atleta di Forme Musicali

L'atleta di forme musicali è tenuto al massimo rispetto verso il C. di R., gli arbitri e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori.

Art. 105 Assegnazione del Titolo di Campione d'Italia

Il Campionato Italiano per Uomini, Donne e Cadetti da diritto di accesso alla fase finale a chiunque effettua l'iscrizione. Il titolo di campione d'Italia spetta di diritto a quegli atleti, che si aggiudicano la prova finale nelle rispettive specialità.

Ai Campionati Italiani assoluti, maschili e femminili, sono ammessi a partecipare atleti/e di nazionalità italiana.

Art. 106 Doping

E' vietato l'utilizzo di tutte le droghe e di tutte le sostanze chimiche che non fanno parte della normale alimentazione di uno sportivo. Tutti gli atleti che violino tale regola saranno squalificati e sospesi dalla Federazione.

Gli atleti che rifiutano di sottoporsi ad un esame medico o ad un test antidoping dopo una prestazione saranno considerati in difetto e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di quanti incoraggino tali comportamenti. In tutti i casi dubbi fa fede il regolamento antidoping WADA adottato dalla Federazione e dal CONI.

NORME CONCLUSIVE

Art. 107 Generalità

4. Per l'attuazione dei principi statutari, organizzativi e disciplinari, la FIKBMS applica, oltre al presente Regolamento, anche gli specifici regolamenti di seguito elencati:
 - a) Regolamento Organico;
 - b) Regolamento Tecnico Internazionale;
 - c) Regolamento di Giustizia;
 - d) Regolamento Sanitario;
 - e) Norme Sportive Antidoping;
 - f) Regolamento Commissione Nazionale Atleti;
 - g) Regolamento didattico;
 - h) Regolamento gara;
5. Per le attività di specifici settori, in particolare dei tecnici e dei giudici, il Consiglio Federale emana disposizioni operative ed organizzative sia a livello nazionale che periferico.
6. All'inizio di ogni anno sportivo il Consiglio Federale conferma o modifica il Regolamento per l'attività agonistica.

Art. 108 - Disposizione Finale

Il presente regolamento entra in vigore il giorno successivo a quello dell'approvazione da parte del Consiglio Federale.