



REGOLAMENTO DEGLI SPORT DEL RING (DISCIPLINE DELLA KICKBOXING)

Versione aggiornata al 15.01.2011

Cap. 1. REGOLE GENERALI

Art. 1. Norme generali	pag. 5
Art. 1.1 Status dell'atleta	pag. 5
Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale "Pro"	pag. 5
Art. 1.3 Inquadramento degli atleti	pag. 5
Art. 1.4 Limiti d'età	pag. 6
Art. 2. Area di gara	pag. 6
Art. 2.1 Bordo ring	pag. 7
Art. 3. Ufficiali di gara	pag. 7
Art. 3.1 Presidente della Commissione Tecnica	pag. 7
Art. 3.2 Commissario di riunione	pag. 8
Art. 3.3 Arbitri e giudici	pag. 9
Art. 3.3.1 Arbitri	pag. 10
Art. 3.3.2 Poteri dell'arbitro	pag. 10
Art. 3.3.3 Giudici	pag. 11
Art. 3.4 Cronometrista	pag. 12
Art. 3.5 Annunciatore	pag. 12
Art. 3.6. Salute e sicurezza	pag. 12
Art. 3.7 Kick-Counter	pag. 13
Art. 3.8 Check-up medico per arbitri	pag. 13
Art. 4. Verdetti	pag. 13
Art. 5. Modifiche al verdetto	pag. 15
Art. 6. Criteri di giudizio	pag. 16
Art. 6.1 Direttiva 1 – sui colpi	pag. 16
Art. 6.2 Direttiva 2 – attribuzione di punti	pag. 16
Art. 6.2.1 In caso di pareggio	pag. 16
Art. 6.3 Direttiva 3 – sul comportamento	pag. 17
Art. 6.4 Direttiva 4 – Sulle penalità	pag. 17
Art. 6.5 Criteri per il minus point	pag. 17
Art. 7. Atleta "a terra"	pag. 17
Art. 8. KO, RSC, RSC-H, RSC-I	pag. 19
Art. 8.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I	pag. 19
Art. 8.2 Ferite in generale	pag. 20
Art. 9. Abbigliamento e protezioni degli atleti	pag. 20
Art. 9.1 Full Contact / protezioni obbligatorie	pag. 20
Art. 9.2 Low Kick / protezioni obbligatorie	pag. 20
Art. 9.3 K-1 / protezioni obbligatorie	pag. 20
Art. 9.4 Bendaggi	pag. 20
Art. 9.5 Paradenti (Mouth-guard)	pag. 21
Art. 9.6 Paraseno	pag. 21
Art. 9.7 Parainguine	pag. 21
Art. 9.8 Paratibia	pag. 21
Art. 9.9 Protezioni per i piedi	pag. 21

Art. 9.10 Guantoni	pag. 22
Art. 9.11 Caschetto	pag. 22
Art. 10. Round	pag. 22
Art. 11. I secondi	pag. 22
Art. 12. Categorie di peso	pag. 23
Art. 12.1 categorie di peso per gli uomini	pag. 24
Art. 12.2 Categorie di peso per le donne	pag. 24
Art. 12.3 Procedure di peso	pag. 24
Art. 13. L'organizzazione e gli impianti	pag. 25
Art. 14. Assegnazione del titolo di campione d'Italia	pag. 26
Art. 15. Stretta di mano	pag. 26
Art. 16. Doping	pag. 26

CAP.2. REGOLE DEL FULL CONTACT

Art. 1. Definizione	pag. 27
Art. 2. Bersagli consentiti	pag. 27
Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati	pag. 27
Art. 2.2 Tecniche consentite	pag. 28
Art. 2.2.1 Tecniche di mano	pag. 28
Art. 2.2.2 Tecniche di calcio	pag. 28
Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento	pag. 28
Art. 3. Numero di calci per round	pag. 28

CAP. 3. REGOLE DELLA LOW KICK

Art. 1. Definizione	pag. 29
Art. 2. Bersagli consentiti	pag. 29
Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati	pag. 29
Art. 2.2 Tecniche consentite	pag. 29
Art. 2.2.1 Tecniche di mano	pag. 30
Art. 2.2.2 Tecniche di calcio	pag. 30
Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento	pag. 30
Art. 3. Numero di calci per round	pag. 30

CAP. 4. REGOLE DEL K-1 RULES

Art. 1. Definizione	pag. 31
Art. 2. Bersagli consentiti	pag. 31
Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati	pag. 31
Art. 2.2 Tecniche consentite	pag. 32
Art. 2.2.1 Tecniche di mano	pag. 32



Art. 2.2.2 Tecniche di calcio	pag. 32
Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento	pag. 33
Art. 3. Numero di calci per round	pag. 33

CAP. 5. REGOLE AGGIUNTIVE ATTIVITA' "PRO"

Art. 1. Eventi a carattere "Pro"	pag. 34
Art. 2. Atleti "Pro"	pag. 34
Art. 3. Abbigliamento e protezioni	pag. 34
Art.3.1. Full contact	pag. 34
Art.3.2. Low kick	pag. 35
Art.3.3. K-1	pag. 35
Art. 4. Round	pag. 35
Art. 5. Categorie di peso	pag. 35
Art. 6. Visita medica e procedure di peso	pag. 35
Art. 7. Conteggi e ammonizioni	pag. 36
Art. 8. Criteri di giudizio	pag. 36
Art. 9. Titolo Italiano "Pro"	pag. 37
Art. 9.1 Decadenza del titolo italiano "Pro"	pag. 37
Art. 9.2 Sfidanti al titolo	pag. 37

Capitolo 1 - Regole generali

Art. 1. Norme generali

Art. 1.1 Status dell'atleta

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

Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale (“Pro”)

Viene classificata come “Istituzionale” tutta l'attività di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei).

Viene classificata come “Promozionale” (“Pro”) tutta l'attività svolta sotto l'egida della FIKBMS che non rientra in quella Istituzionale (gala ad incontri singoli, gala “pro”).

Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

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

I tesserati FIKBMS possono partecipare a gare di sport del ring solo dai 15 anni compiuti in poi. La CNPro è l'organo preposto alla valutazione e all'inquadramento degli atleti di sport del ring.

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

- DILETTANTI PRIMA SERIE O “A”
- DILETTANTI SECONDA SERIE O “B”
- ESORDIENTI TERZA SERIE O “C”

(questa ultima categoria è da considerarsi solo a livello REGIONALE per atleti fino a 5 incontri)

La Commissione Nazionale Pro ha il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FIKBMS in base ai risultati ottenuti nelle varie gare nazionali ed internazionali.

Per ogni match saranno attribuiti 4 punti per la vittoria, 2 per il pareggio ed 1 per la sconfitta. Il ranking sarà aggiornato tempestivamente in base ai risultati pervenuti in federazione, ed il cui invio è compito dei CR

Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico verrà stabilito sulla base del record personale pregresso.

L'atleta non può essere ammesso al combattimento se non dopo un periodo di preparazione specifica, in palestra, non inferiore ai 12 mesi, a partire dalla prima data di affiliazione.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono, anche disciplinarmente, i Direttori Tecnici delle Società e i loro Presidenti. I Comitati e/o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza affinché ciò non avvenga.

Art. 1.4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in categorie a seconda della loro età anagrafica. Viene presa come riferimento la data di nascita.

Categorie:

- **Juniors:** A sua volta suddivisi, in base alla data di nascita, in Younger juniors, dalla data in cui l'atleta compie 15 anni fino al giorno in cui ne compie 17.
Older juniors, dalla data in cui l'atleta compie 17 anni fino al giorno in cui ne compie 19.
- **Seniores:** uomini dai 18 ai 40 anni. Dal giorno in cui l'atleta compie 18 anni fino al giorno in cui ne compie 41. Per quanto riguarda le donne il limite di età è dai 18 ai 35 anni.

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

Specifiche: Al compimento del 19 anno l'atleta juniors passa automaticamente tra i seniors. L'atleta seniors non può più tornare a gareggiare come juniors. Nell'attività Istituzionale è possibile iscriversi e gareggiare in una sola classe di peso per ciascun anno sportivo. La relativa domanda di affiliazione, per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo anno di età, dovrà essere integrata dalla "autorizzazione" da parte di chi esercita la patria potestà. Nell'attività Istituzionale l'autorizzazione dovrà essere presentata, al momento dell'iscrizione alla gara. Nell'attività Promozionale l'autorizzazione va esibita al momento del peso pre-gara.

Art. 2. Area di gara

Il quadrato (ring) è un recinto delimitato da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno.

La piattaforma è orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro o da analogo materiale plastico morbido (materassina) sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte.

I giri di corda, in numero di tre o quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali.

Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, sullo stesso piano verticale. Le corde sono avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente, per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo di ogni lato, che non permettano lo scorrimento verticale delle corde. Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima. Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri sono di altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: Minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:
con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;
con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm. 132;
- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Il quadrato è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie con acqua potabile;
- due sputacchiere (o altra apparecchiatura analoga);
- almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

Art. 2.1 Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature;

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

Art. 3. Ufficiali di gara

Art. 3.1 Presidente della Commissione Tecnica

Nell'attività Istituzionale il Presidente della Commissione Tecnica agirà come membro della Giuria d'Appello, assieme ai membri della Commissione Nazionale Arbitri (CNA) ed al Consiglio Direttivo.

Art 3.2 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 l'unica autorità federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. E' suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la riunione si svolga in conformità con le norme federali e nel migliore ordine.

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), del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- compilare i cartellini per i giudici designati;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano della divisa regolamentare;
- controllare che vi sia la presenza di personale medico e che vi sia la presenza 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 e controfirmare il verbale di visita medica;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro ufficiale federale; controfirmando il verbale del peso;
- disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando questi vengano calzati prima di salire sul quadrato;
- In specie è compito del Commissario di Riunione:
 - siglare i cartellini di punteggio prima di consegnarli ai giudici
 - verificare i cartellini e pronunciare il verdetto per gli incontri terminati ai punti;
 - 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. 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 degli incontri, evidenziando eventuali RSC, RSCH, RSCI o KO, i nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Il referto, cui vanno allegati i cartellini di punteggio e tutti i verbali redatti, deve essere tempestivamente inviato agli uffici della federazione.

Art. 3.3 Arbitri e Giudici

Durante l'attività Istituzionale (Campionati Italiani, interregionali, regionali, Coppe...) ogni sessione di incontri deve essere supervisionata da due rappresentanti FIKBMS, appositamente nominati dalla CNA, i quali potranno operare nel ring, ma non potranno svolgere compito di giudice.

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

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

- Ogni ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara.
- Si raccomanda di non utilizzare due Ufficiali della stessa regione nel giudicare un incontro.
- Se un Ufficiale si è trasferito da poco in un'altra regione non può essere utilizzato se uno dei due atleti proviene dalla sua regione d'origine.

Nel caso in cui non sia possibile applicare le sopraccitate direttive il C. R. dovrà trovare una soluzione che possa garantire la neutralità e l'imparzialità degli Ufficiali designati.

Coloro che sono in servizio come Arbitri o Giudici, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti, né agire come Ufficiale in un incontro in cui gareggi un atleta tesserato nella loro stessa società. Non devono assolutamente mostrare favoritismi nei confronti di un atleta con urla od incitamenti.

La CNA o un suo rappresentante ufficiale può sospendere, temporaneamente o permanentemente, dai suoi ruoli un arbitro o un giudice che, nella sua opinione, non rispetti i regolamenti FIKBMS o che effettui prestazioni insoddisfacenti. Se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il C. R. ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile.

Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare: pantaloni grigi, camicia bianca con logo WAKO o FIKBMS, scarpe nere (meglio se con suola di gomma), farfallino WAKO (o nero) e una giacca blu. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore.

Art. 3.3.1 Arbitro

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

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

- vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- controllare la tenuta di gara degli atleti;
- mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- evitare che gli atleti in condizioni di inferiorità ricevano colpi;
- usare, durante l’incontro, i seguenti ordini:
 - **stop**, per ordinare agli atleti di interrompere l’incontro, effettuando un passo indietro;
 - **break**, per ordinare agli atleti di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
 - **fight** per ordinare agli atleti di iniziare o riprendere la gara.
- Gli ordini fight e stop devono essere impartiti anche rispettivamente, all’inizio e al termine di ogni ripresa.
- raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
- comunicare il verdetto al C. R. e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- indicare il vincitore, per mezzo dell’alzata del braccio dell’atleta, al momento dell’annuncio del verdetto;
- Indicare, con l’appropriata mimica, ogni violazione del regolamento.

L’arbitro non deve in alcun modo annunciare agli atleti il vincitore, prima dell’annuncio ufficiale. Se un arbitro decide di squalificare un atleta, o di interrompere l’incontro, deve comunicarlo per primo al C R , motivando la sua decisione, così che il C R possa comunicarlo all’annunciatore che a sua volta farà un annuncio pubblico.

Art. 3.3.2 Poteri dell’arbitro

L’arbitro ha il potere di:

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

- interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
- interpretare il Regolamento per quanto esso è applicabile o rilevante alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi circostanza della gara, che non vi sia contemplata.
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.

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

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

Ammonizione - L'ammonizione ha la natura di un consiglio o di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere all'ammonizione, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché fa riprendere la gara. La somma di ammonizioni da luogo al richiamo ufficiale.

Richiamo ufficiale - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, l'atleta che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

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

Se un atleta viene richiamato ufficialmente tre volte all'interno di un incontro sarà squalificato.

Art. 3.3.3 Giudici

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento, indipendentemente dai meriti personali dell'atleta.

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

Il giudice deve segnare il punteggio (10-10, 10-9, 10-8 ecc) attribuito ad ogni atleta sul cartellino, avendo cura di annotare sul retro del medesimo il numero di colpi validi, e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti o con un numero (se usa i clicker) o con lineette, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round. (vedi anche cap. 4 – Verdetti)

L'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra, in tutti e due i lati del cartellino.

Il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciate il verdetto.

Nell'attività Istituzionale è consigliato a tutti i giudici l'utilizzo di clicker personali. A livello internazionale l'uso dei clicker è obbligatorio.

Art. 3.4 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione.

Egli 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 gong. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni dell'arbitro e suonare il gong solo nel caso in cui l'arbitro, finito il conteggio, intenda far riprendere l'incontro con l'ordine di Fight.
- annunciare il numero di ciascuna ripresa, immediatamente prima dell'inizio di questa;
- fermare il cronometro all'ordine di Stop Time dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di Fight, qualora, all'ordine di Stop faccia seguito il conteggio di un atleta, il cronometro non deve essere fermato;
- scandire, in caso di conteggio, i secondi sulla piattaforma del quadrato, in modo che l'arbitro possa avere nozione del conteggio;
- registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone notizia al Commissario di Riunione.

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

Il tempo deve sempre essere visibile per gli allenatori.

Art. 3.5 Annunciatore

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Deve provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

Eccezion fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Commissario di Riunione.

Art. 3.6 Salute e sicurezza

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

Art. 3.7 Kick-Counter

Il kick-counter è un giudice che siede ad uno degli angoli neutri del ring, in posizione ben visibile agli allenatori.

Il kick-counter indica all'arbitro, alla fine di ogni round il numero di calci persi dall'atleta. Il suo unico compito è assicurarsi che gli atleti abbiano tirato il numero minimo di calci (6-SEI) in ogni round.

Art. 3.8 Check-up medico per gli arbitri

Prima di prestare servizio in un torneo in cui vige il presente regolamento un arbitro deve sottoporsi ad un controllo medico per verificare il suo stato di salute psicofisica. E' fatto divieto all'arbitro di indossare occhiali da vista, può tuttavia indossare lenti a contatto.

Art. 4. Verdetti

Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste;
- quando un incontro di attività Promozionale, superato il termine della prima ripresa, e quando un incontro di attività Istituzionale, deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire
- quando in un incontro di attività Promozionale, superato il termine della prima ripresa, e quando in un incontro di attività Istituzionale un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- quando un incontro di attività Promozionale, superato il termine della prima ripresa, e quando un incontro di attività Istituzionale, deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- quando un incontro di finale di Torneo o Campionato, superato il termine della prima ripresa, debba essere sospeso per ferita o infortunio di un pugile senza che vi sia stata responsabilità da parte dell'avversario;
- quando l'arbitro decreta il duplice K.O. o R.S.C. o R.S.C.H. o R.S.C.I.;

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa.

Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

Pareggio (N)

- Il verdetto di pareggio ha luogo nei casi di verdetto ai punti, in incontri di attività Promozionale, quando dai cartellini di punteggio della giuria non sia possibile stabilire una maggioranza.
- Il pareggio non è ammesso per gli incontri di attività Istituzionale; in questi casi, se un giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio uguale, deve assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. 6 del presente regolamento.

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)

Ha luogo nei seguenti casi:

- quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;
- quando fra gli atleti vi sia una palese disparità tecnica;
- quando un atleta ha subito tre conteggi
- quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita, sempre che questa non sia dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di consultare il medico e, qualora lo faccia, è tenuto ad osservare le sue valutazioni; (RSCI)
- quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione.(RSCI)

Viene decretato il verdetto di R.S.C. se i colpi che hanno determinato la sospensione dell'incontro sono stati ricevuti al corpo e di R.S.C.H. se gli stessi colpi sono arrivati alla testa.

Vittoria per fuori combattimento (KO)

Ha luogo quando l'avversario è contato dall'arbitro fino all' Out.

Vittoria per Abbandono (ABB)

- Qualora un atleta, o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà di vittoria dell'avversario per Abbandono.
- La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.

Vittoria per squalifica (DISQ)

Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'avversario.

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto due richiami ufficiali ed incorre nel terzo.

L'arbitro ha il potere di squalificare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- quando un atleta non difende lealmente le proprie possibilità;
- quando l'atleta, precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
- quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
- quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

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

procedimento, se gli risulti dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato.

Nell'uno o nell'altro caso decide, tenendo conto delle conclusioni del medico, oppure di quelle dei giudici; in questa ultima ipotesi deve tenere conto della maggioranza di giudizio. In caso di equivalenza di giudizio, vale quello del giudice che ha visto il colpo regolare. Mancando di testimonianza certa, deciderà a suo insindacabile giudizio.

Vittoria per assenza dell'avversario (WO)

Tale verdetto è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro cinque minuti dal momento in cui vi è salito l'altro atleta

No-Contest

E' pronunciato il verdetto di no-contest, nei seguenti casi:

- quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- quando durante la prima ripresa un incontro di attività Istituzionale deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- quando durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, di un incontro di attività Promozionale, un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire l'incontro per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- quando durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, un incontro di attività Promozionale, deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- quando un incontro di attività Promozionale viene sospeso durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, per ferita o infortunio accidentale.

Art. 5. Modifiche al verdetto

Tutti i verdetti sono definitive e non possono essere cambiati, salvo i seguenti casi:

- Sono stati compiuti errori nel calcolo del punteggio
- Uno degli arbitri dichiarati di aver commesso un errore e invertito i punteggi degli atleti
- Ci siano evidenti violazioni del regolamento

E' ammesso reclamo all'apposita Commissione del Comitato Regionale nella cui giurisdizione ha avuto luogo l'incontro.

I reclami relativi ad incontri di Torneo sono proposti alla Giuria d'Appello, a tal fine costituita dalla FIKBMS, e le cui decisioni sono inappellabili

Il CR in servizio con l'aiuto della Giuria d'Appello deve immediatamente prendere atto della protesta, che va presentata in forma scritta e firmata dal presidente della società o da un suo rappresentante.

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

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il Collegio Giudicante si pronuncia modificando il verdetto in tal senso.

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

Per presentare reclamo è necessario versare una tassa di € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo.

Art. 6. Criteri di giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Art. 6.1 Direttiva 1 – sui colpi

Nel corso di ogni round il giudice deve segnare sul cartellino il punteggio relativo ad ogni atleta, in accordo con il numero di colpi validi che ognuno di loro ha portato a segno. Un calcio, una ginocchiata, un pugno sono validi ai fini del punteggio solo se non sono bloccati o parati.

L'atleta deve mostrare la chiara e ferma intenzione di parare il colpo (difesa attiva) e non rifugiarsi in una difesa passiva.

I colpi portati a segno dall'atleta non sono considerati validi se:

- Sono proibiti dal regolamento
- Sono portati alle braccia
- Sono deboli e non sono portati con tecnica

Art. 6.2 Direttiva 2 – sui punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con tecnica, determinazione, potenza ed equilibrio il giudice deve segnare 1 sul retro del cartellino o nella clicker.

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base alla seguente tabella:

- Differenza da 1 a 2 colpi = 10 - 10
- Differenza da 3 a 7 colpi = 10 - 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 - 8

N.B. Ogni KD nella ripresa vale solo 1 colpo

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8) e cerchiare il nome dell'atleta che risulta vincitore.

Art. 6.2.1 In caso di pareggio

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (stesso punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è necessario individuare un vincitore (ex tornei.), per determinare il vincitore il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nel seguente ordine):

- Preferenza nell'ultimo round: Se un atleta ha messo a segno 3 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- Numero di colpi totali: Se un atleta ha solo 1 o 2 colpi in più nell'ultimo round per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese. Questo perché in accordo con il regolamento l'ultima ripresa è da considerarsi pari.
- Uso delle "note" (remarks): Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore. Esse, in accordo con i cartellini WAKO sono:
 1. More active (più attivo/combattivo)
 2. More kicks (più calci a segno)
 3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
 4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
 5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati sul retro del cartellino)

Art. 6.3 Direttiva 3 - sul comportamento

Un atleta che non rispetta i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'ammonizione, un richiamo o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato). Ad un atleta possono essere dati solo tre richiami ufficiali nel corso dell'intero incontro, il terzo implica l'automatica ed immediata squalifica

Nel corso del round il giudice non deve penalizzare ogni comportamento scorretto che vede, sia che l'arbitro lo abbia notate, che in caso contrario. Deve tuttavia richiamare l'attenzione dell'arbitro su tali comportamenti. Quando l'arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti il giudice deve segnare sul cartellino scrivendo W nella colonna FOULS del cartellino, ciò non implica automaticamente il minus point.

Quando l'arbitro decide di dare un minus point ad uno dei due atleti, lo manifesta ai giudici con l'apposita mimica, il giudice deve allora segnare "-1" nella colonna appropriata

Art. 6.4 Direttiva 4 – sulle penalità

Ammonizioni e richiami possono essere comminati seguendo questi parametri:

- 1° infrazione – Ammonizione
- 2° infrazione – richiamo ufficiale
- 3° infrazione – richiamo ufficiale e minus point
- 4° infrazione – squalifica

Art. 6.5 Criteri per il minus point

- Stile di combattimento confuso e pericoloso
- Legare costantemente
- Voltarsi ripetutamente e rifiutare il combattimento
- Poche tecniche di calcio
- Tre penalità
- Violazioni ripetute del regolamento

Art. 7. Atleta “ a terra”

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

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

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

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi e non comporta nessuna detrazione di punti.

Ogni qualvolta un atleta si trovi nelle condizioni di a terra o di considerato a terra, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua italiana (stop, uno) o inglese (stop, one) e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita i secondi contati in modo che il pugile possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.

Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di fight dell'arbitro) torni nella condizione di “a terra” senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.

Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al dieci, entrambi gli atleti non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti.

Se invece all'otto, uno dei due atleti è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se all'otto ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il fight.

Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong, il gong sarà fatto suonare solo qualora l'arbitro, finito il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine di fight.

Art. 8. KO, RSC, RSC-H, RSC-I

Se un atleta riporta una ferita, il dottore è l'unica persona che può valutare le circostanze. Se un atleta rimane a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, a meno che il dottore non richieda assistenza.

Art. 8.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I

Se l'atleta è KO a causa di un colpo alla testa subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti dall'atleta, l'atleta deve essere visto dal medico immediatamente e nel caso, accompagnato all'ospedale dall'ambulanza in servizio.

L'atleta sottoposto a tali provvedimenti precauzionali non può prendere parte ad altre competizioni per un periodo minimo di quattro settimane.

Se questa situazione si ripete nell'arco di tre mesi l'atleta non dovrà prendere parte alle competizioni per un periodo non inferiore ai tre mesi dopo il secondo KO o RSC-H

Se l'atleta va KO o l'arbitro decreta l'RSC-H tre volte in dodici mesi l'atleta deve essere fermato dalle competizioni per un intero anno (dopo il terzo KO, RSC-H).

Il periodo di fermo può essere esteso dal medico di servizio se lo ritiene necessario. Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta.

Il periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutte i tipi di competizione. E' un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso.

L'arbitro deve informare giuria e giudici di segnare KO o RSC-H o RSC sui loro cartellini dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti.

Quindici giorni prima, della ripresa degli allenamenti, l'atleta che ha subito un K.O con perdita di coscienza, in qualsiasi tipo di gara, dovrà rifare tutta la certificazione di idoneità specifica alla kickboxing a contatto pieno, compresa di elettroencefalogramma, secondo le norme del vigente regolamento sanitario federale.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti. I Comitati o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata sul passaporto sportivo dell'atleta a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto.

Il passaporto di ogni atleta deve essere presentato al Commissario di Riunione prima che questi salgano sul ring.

Art. 8.2 Ferite in generale

In caso di ferita, eccetto KO o RSC-H, il dottore deve assegnare all'atleta un periodo di fermo raccomandandogli, se del caso, terapie ospedaliere.

Se l'atleta, o un rappresentante della società rifiuta di seguire le direttive del medico, il dottore è tenuto a fare rapporto al C.R., o ad un rappresentante della FIKB, specificando che viene rifiutata l'assistenza medica e le conseguenti responsabilità sono a carico dell'atleta e della sua squadra.

Restano tuttavia validi il periodo di fermo ed il verdetto.

Art. 9. Abbigliamento e protezioni degli atleti

Tutte le protezioni indossate dagli atleti nel corso delle gare devono essere di marche e modelli omologati dalla federazione (vedi www.fikb.it per le specifiche)

Art. 9.1 Full Contact / protezioni obbligatorie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie e scarpetta parapiede.

La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloni lunghi sino al collo del piede per gli uomini, top sportivo e pantaloni lunghi sino al collo del piede per le donne.

Art. 9.2 Low Kick / protezioni obbligatorie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie e scarpetta parapiede.

La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne.

Art. 9.3 K-1 / protezioni obbligatorie

Caschetto, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie tipo thai con parapiede, è vietata la scarpetta parapiede.

La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo e pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne.

Art. 9.4 Bendaggio delle mani

Il bendaggio, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda di garza (lunghezza massima m. 2,50 - larghezza massima cm. 5) o da una benda tipo Velpeaux (lunghezza massima m. 2 - larghezza massima cm. 5).

Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle prime falangi delle dita della mano con facoltà di suo inserimento in ogni spazio interdigitale (in tutto tre) con un solo giro.

Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro garzato affinché non esca dai guantoni

E' vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità.

Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio e con il preventivo accordo delle parti interessate, lievi fasciature relative a ferite non rimarginate.

Il bendaggio dovrà essere controllato dall'arbitro prima che l'atleta infili i guantoni, all'inizio del combattimento.

Può avvenire in una riunione o torneo che l'organizzatore chieda agli atleti di presentarsi sul quadrato già con i guantoni alle mani. In questo caso dovrà essere nominato un Responsabile che controlli i bendaggi negli spogliatoi e li visti con un pennarello prima che gli atleti si infilino i guantoni.

Art. 9.5 Paradenti

Il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Può proteggere solo l'arcata dentale superiore o sia quella superiore che inferiore. Non è consentito indossare un paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive

L'uso del paradenti è obbligatorio in tutte le discipline da combattimento, indipendentemente dal livello degli atleti. E' vietato l'uso di paradenti di colore rosso.

Art. 9.6 Paraseno

Il paraseno è obbligatorio per tutte le donne ed in tutte le discipline, full contact, low-kick e K-1 rules.

Il paraseno deve essere di un materiale plastico rigido e resistente, ricoperto di tessuto. Può essere formato da un unico pezzo per coprire tutto il torace o da due pezzi da inserire all'interno di un reggiseno. Non sono valide coppe rigide indossate sotto il top o la maglia.

Art. 9.7 Paranguine

Il paranguine è obbligatorio per tutti gli atleti maschi. E' composto di un materiale plastico rigido e resistente, deve coprire per intero la parte genitale, al fine di preservare questa parte del corpo da ogni ferita. Gli atleti devono indossare il paranguine sotto ai pantaloncini.

Il paranguine è obbligatorio anche per le donne.

Art. 9.8 Para tibia

I para tibia devono essere di gommapiuma o altro materiale gommoso morbido. Devono coprire la cresta tibiale da sotto al ginocchio fino alla parte alta del piede. Deve essere assicurato alla gamba con almeno due strisce di materiale a strappo. Non sono consentiti scotch o simili per fissare il para tibia, è ammesso il nastro garzato per fissarli al meglio. Non sono ammessi para tibia con parti plastiche dure o metalliche.

Art. 9.9 Protezione per i piedi

Le protezioni per i piedi devono essere in una speciale gomma sintetica compatta e soffice, ricoperta da pelle o altro materiale sintetico. Devono coprire la parte alta del piede, la laterale e la mediale, il malleolo, le dita e la caviglia - in un pezzo unico- lasciando scoperta la pianta. Devono essere fissate con una striscia elastica o con l'ausilio di nastro garzato. Le dita non debbono fuoriuscire dai parapiedi.

Art. 9.10 Guantoni

I guantoni devono essere di materiale morbido e liscio (pelle, similpelle o materiale sintetico), con imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso e prima parte dell'avambraccio. I guantoni, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di nastro garzato ma non di scotch o di altro materiale plastico. L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre facoltà di ordinare la sostituzione dei guantoni nel caso risultassero troppo deteriorati o irregolari.

Art. 9.11 Caschetto

Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità. In specie deve lasciare libera la parte anteriore del viso, proteggere la zona sopracciliare, la nuca e avere una protezione per la sommità del capo. Non deve avere i parzigomi. Sotto il casco i pugili non possono portare oggetti metallici (orecchini, forcine o altro). I capelli devono essere ben fermati con appositi elastici in modo che non fuoriescano dal caschetto.

Art. 10. Round

Nell'attività Istituzionale a livello nazionale

- i terza serie si affrontano sulla distanza delle due riprese da due minuti
- i seconda serie si affrontano sulla distanza delle due riprese da due minuti.
- i prima serie sulla distanza delle tre riprese da due minuti

L'intervallo tra i round è sempre di un minuto

Art. 10.1 Incontri vietati

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

Art. 11. I secondi

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

- Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.
- Possono esercitare le funzioni di secondo e di aiutante solo i Tecnici Sportivi e gli aspiranti Tecnici Sportivi regolarmente tesserati.
- Il secondo e l'aiutante devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati.

- Il secondo e l'aiutante, all'ordine fuori i secondi, devono scendere dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi ai loro posti, dai quali non devono allontanarsi.
- Durante l'intervallo, il secondo e l'aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale può passare oltre le corde.
- I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Commissario di Riunione.
- Durante l'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.
- Durante lo svolgimento delle riprese, il Commissario di Riunione può, tuttavia, ammonire i secondi per infrazioni che si riferiscano al loro contegno, richiamando in proposito l'attenzione dell'arbitro durante l'intervallo.
- Il secondo principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio pugile, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro a meno che l'arbitro non lo stia contando. Per manifestare tale volontà, deve:
 - gettare l'asciugamano sul quadrato (non durante il conteggio arbitrale);
 - togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong;
 - far capire chiaramente di voler ritirare il proprio pugile, richiamando l'attenzione dell'arbitro.

In specie è obbligo dei secondi:

- assistere l'atleta negli spogliatoi; accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccompagnarlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso;
- vigilare e intervenire perché l'atleta da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
- vigilare perché all'atleta non siano somministrate sostanze eccitanti di qualsiasi specie;
- astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio, evitando ogni discussione al riguardo;
- astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;
- durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto.
- Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo, anche per tutta la durata della riunione, salvi i definitivi provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia.
- L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi..

Art. 12. Categorie di peso

Art. 12.1 Categorie maschili (Seniors and Juniors)

- MINIMOSCA (Light bantam) -51 kg
- MOSCA (Bantam weight) -54 kg
- PIUMA (Feather weight) -57 kg
- LEGGERI (Light weight) -60 kg
- WELTER JUNIOR (Light welter-weight) -63.5 kg
- WELTER (Welter weight) -67 kg
- MEDIO LEGGERI (Light middle-weight) -71 kg
- MEDI (Middle weight) -75 kg
- MEDIO MASSIMI (Light heavy weight) -81 kg
- MASSIMI LEGGERI (Cruiser weight) -86 kg
- MASSIMI (Heavy weight) -91 kg
- SUPER MASSIMI (Super heavy weight) +91 kg

Art. 12.2 Categorie femminili (Seniors and Juniors)

- MOSCA (Bantam weight) - 48 kg
- PIUMA (Feather weight) - 52 kg
- LEGGERI (Light weight) - 56 kg
- MEDI (Middle weight) - 60 kg
- MEDIO MASSIMI (Light heavy weight) - 65 kg
- MASSIMI FINO (Heavy weight) - 70 kg
- SUPER MASSIMI (Super heavy) +70 kg

Art. 12.3 Procedure di peso

Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica, da parte del medico di servizio, secondo quanto prescritto dal Regolamento Sanitario e al controllo del peso di tutti gli atleti in gara.

Alle operazioni di controllo del peso sono ammessi soltanto gli atleti riconosciuti preventivamente idonei in sede di visita medica.

Nell'attività Istituzionale si devono rispettare le seguenti disposizioni:

Tutti gli atleti devono essere pesati il giorno prima di combattere o il giorno stesso della gara dalle otto alle 10.

Gli incontri iniziano nell'arco di tre ore dalla fine del peso, salvo diversa disposizione della Commissione responsabile del Torneo, se ciò non pregiudica la partecipazione di alcun atleta alla competizione

Ogni atleta viene pesato ufficialmente una sola volta, il peso registrato in questa occasione è quello ufficiale. E' consentito all'atleta fuori peso ripresentarsi dopo un tempo massimo di un'ora. Se non rientra nuovamente in categoria sarà squalificato. Prima di essere pesato ogni atleta dovrà sottoporsi ad una visita medica.

Ogni atleta può competere solo nella categoria per cui ha fatto il peso. Gli atleti devono sottoporsi al peso ogni giorno in cui sono chiamati a gareggiare.

Art .13. L'organizzazione e gli impianti

Tutte le riunioni devono essere preventivamente autorizzate. L'autorizzazione ad effettuare una riunione può essere concessa alle società affiliate per le gare istituzionali a carattere nazionale ed interregionale da FIKBMS, per le gare istituzionali a carattere regionale dai rispettivi Comitati Regionali, per le gare "Pro" dall'apposita commissione nazionale.

L'organizzazione 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, le loro Società Sportive e le Autorità Federali.

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

L'organizzatore è tenuto ad attuare tutte le modifiche che saranno disposte dal Comitato Regionale e dal Commissario di Riunione per garantire il buon ordine dello spettacolo e il regolare svolgimento delle gare.

Il luogo di spettacolo e gli impianti relativi, devono risultare conformi alle norme di P.S.

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

- una bascula (due o più per Tornei e Campionati) di tipo romano per le operazioni di controllo del peso;
- il quadrato (due o più per Tornei e Campionati) e gli altri materiali accessori;
- un tavolo e sedie per il Commissario di Riunione, per i Medici di servizio, per i Cronometristi e l'Annunciatore;
- posti adatti per i giudici;
- gong e cronometri
- protezioni per gli incontri e quelle di riserva (solo attività ordinaria);
- l'ambulanza;
- una cassetta contenente i medicinali di pronto soccorso, secondo la prescrizione del Regolamento Sanitario e almeno due borse di ghiaccio;

Inoltre, nel caso siano previsti incontri fra donne:

- un numero congruo di Kit per praticare il test di gravidanza estemporaneo.
- un corsetto toracico di riserva.

L'organizzatore è anche tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e per il funzionamento degli impianti tecnici.

Art. 14. Assegnazione di titolo di Campione d'Italia

Il Campionato Italiano per Uomini e Donne (juniores e seniores) 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 i primi QUATTRO classificati di ogni categoria di peso, risultanti dalle fase regionali e/o interregionali. Sarà a cura dei rispettivi Commissari o Comitati Regionali provvedere ad incontri di spareggio qualora ci fossero, alla fine di tali fasi, atleti a pari punti .

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 juniores 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 ammesse sostituzioni o inserimenti nel caso di assenza o di cambio di categoria degli atleti aventi diritto.

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 categoria di peso in cui hanno realizzato il titolo l'anno precedente.

Art. 15. Stretta di mano

Prima dell'inizio dell'incontro e dopo il verdetto gli atleti, su invito dell'arbitro, sono tenuti a stringersi la mano, per dimostrare il loro spirito sportivo e la benevola rivalità.

Art. 16. 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.

E' consentito l'uso di anestetici se in accordo con il dottore della Commissione Medica e con il regolamento antidoping.

Capitolo 2 - Regole del Full Contact

Art. 1. Definizione

Il Full contact è una disciplina della kickboxing nella quale lo scopo dell' atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.

E' consentito colpire con pugni e/o calci la parte frontale e laterale della testa e del corpo (sopra la cintura), è inoltre consentito spazzare l'avversario.

L'incontro si svolge in un ring.

Ogni atleta deve sempre avere con se il proprio proprio SPORT PASS e le visite mediche a validità annuale da mostrare al momento del peso.

Art. 2. Bersagli consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- Testa, davanti e di lato.
- Torso, davanti e di lato.
- Piedi, sono consentite spazzate all'altezza della caviglia

Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, le gambe, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita..
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo:
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio faccia e corpo.

La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale alla detrazione di punto o alla squalifica.

Art. 2.2 Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Art. 2.2.1 Tecniche di mano

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)

Art. 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale)
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia

Art. 2.2.3 Tecniche atterramento

Sono consentite tecniche di spazzata, sia interna che esterna atte a sbilanciare l'avversario per poi proseguire con tecniche di pugno o gamba, o volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto. Le tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3. Numero di calci per round

Ogni atleta è obbligato ad eseguire un minimo di SEI tecniche di calcio a ripresa. Egli deve mostrare chiaramente la sua intenzione di colpire l'avversario con il calcio. Dopo il primo round il kick counter deve informare l'arbitro sulle tecniche di gamba eseguite dall'atleta, a sua volta l'arbitro informerà l'atleta che ha eseguito meno calci di quelli previsti. L'atleta ha la possibilità di recuperare le tecniche di calcio mancanti nel round successivo. Se l'atleta non recupera i calci non eseguiti nel primo round verrà sanzionato con un minus point. Se un atleta esegue le sei tecniche di gamba previste nel primo round, ma non nel secondo, l'arbitro lo deve solo informare, dandogli la possibilità di recuperare nel terzo round. Se le tecniche non vengono recuperate sarà sanzionato con un minus point.

Se l'atleta esegue sei tecniche di calcio nel primo e nel secondo round ecc... ma non nell'ultimo round dell'incontro, non avendo possibilità di recuperare verrà sanzionato con un minus point dall'arbitro centrale. Per questo tipo di violazione del regolamento l'arbitro centrale può comminare un massimo di due minus point. I minus points per i calci vanno separati da quelli attribuiti per altre violazioni del regolamento, ma se l'atleta incorre in un terzo minus point verrà automaticamente squalificato.

Capitolo 3 - Regole della Low Kick

Art. 1. Definizione

La Low-Kick è una disciplina della kickboxing. A differenza del Full Contact nella Low Kick è possibile attaccare le gambe dell'avversario con tecniche di calcio circolare.

Lo scopo dell'atleta è quello di colpire il suo antagonista con forza e decisione. I pugni ed i calci devono arrivare al bersaglio consentito con precisione, velocità e determinazione.

L'incontro si svolge in un ring.

Ogni atleta deve sempre avere con sé il proprio proprio SPORT PASS e le visite mediche a validità annuale da mostrare al momento del peso.

Art. 2. Bersagli consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- Testa, davanti e di lato.
- Torso, davanti e di lato.
- Gambe, la coscia (solo con tecniche di calcio circolare, cioè con azione dall'interno all'esterno e viceversa) usando la tibia
- Piedi, sono consentite spazzate all'altezza della caviglia

Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, di ginocchio, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita..
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, trattenere intenzionalmente, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.
- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio faccia e corpo.

Art. 2.2 Tecniche consentite

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio

Art. 2.2.1 Tecniche di mano

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)

Art. 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale)
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia

Art. 2.2.3 Tecniche atterramento

Tecniche di spazzata, sia interna a che esterna per sbilanciare l'avversario proseguire con tecniche di pugno o gamba, o volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto.

Le tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Art. 3. Numero di calci per round

Ogni atleta è obbligato ad eseguire un minimo di SEI tecniche di calcio a ripresa. Egli deve mostrare chiaramente la sua intenzione di colpire l'avversario con il calcio. Dopo il primo round il kick counter deve informare l'arbitro sulle tecniche di gamba eseguite dall'atleta, a sua volta l'arbitro informerà l'atleta che ha eseguito meno calci di quelli previsti. L'atleta ha la possibilità di recuperare le tecniche di calcio mancanti nel round successivo. Se l'atleta non recupera i calci non eseguiti nel primo round verrà sanzionato con un minus point. Se un atleta esegue le sei tecniche di gamba previste nel primo round, ma non nel secondo, l'arbitro lo deve solo informare, dandogli la possibilità di recuperare nel terzo round. Se le tecniche non vengono recuperate sarà sanzionato con un minus point.

Se l'atleta esegue sei tecniche di calcio nel primo e nel secondo round ecc... ma non nell'ultimo round dell'incontro, non avendo possibilità di recuperare verrà sanzionato con un minus point dall'arbitro centrale.

Per questo tipo di violazione del regolamento l'arbitro centrale può comminare un massimo di due minus point

I minus points per i calci vanno separati da quelli attribuiti per altre violazioni del regolamento, ma se l'atleta incorre in un terzo minus point verrà automaticamente squalificato.

Capitolo 4 - Regole del K-1 rules

Art. 1. Definizione

Il K-1 Rules deriva direttamente dalla Japanese kickboxing la quale, verosimilmente, deriva dalle antiche arti marziali di tradizione Siamese.

- Il “clinch” è permesso, ma è limitato solo alla sola sua fase attiva. E' possibile afferrare il collo dell'avversario con entrambe le mani al fine di attaccare l'avversario esclusivamente con una tecnica di ginocchio .
- E' vietato:
 1. usare tecniche di gomito
 2. Eseguire la WAI KHRUU all'inizio dell'incontro
 3. indossare MON KONG, PRATCHAT o qualsiasi altro simbolo tradizionale della MUAY THAI
 4. accompagnare gli incontri con musiche tipiche della MUAY THAI
- Le tecniche di pugno, che colpiscono un bersaglio valido, hanno lo stesso valore, per i giudici, delle tecniche di ginocchio, di calcio o di una qualsiasi altra tecnica del repertorio.

Ogni atleta deve avere con se il proprio SPORT PASS e le visite mediche di idoneità, valide un anno, da mostrare alle procedure di peso.

Nei Campionati Italiani, interregionali e regionali possono competere solo atleti di cittadinanza Italiana.

Art. 2. Bersagli consentiti

Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate usando tecniche di combattimento consentite:

- Testa, davanti e di lato.
- Torso, davanti e di lato.
- Gambe, ogni parte che possa essere attaccata usando la cresta tibiale (anche l'articolazione).
- Piedi, sono consentite spazzate all'altezza della caviglia

Art. 2.1 Tecniche e comportamenti vietati

E' vietato:

- Attaccare la gola, il basso addome, le reni, la schiena, l'inguine e la nuca.
- Usare tecniche di gomito, colpire con il taglio della mano, colpire con la testa, con le spalle e con le dita.
- Usare tecniche di spazzate sopra la caviglia.
- Girare la schiena all'avversario, scappare, buttarsi a terra, prolungare il clinch, usare tecniche cieche, tecniche di lotta o afferrare l'avversario al di sotto della cintura.

- Attaccare l'avversario intrappolato tra le corde.
- Attaccare l'avversario che è caduto al suolo o che è ancora al suolo
- Lasciare il ring senza il permesso dell'arbitro centrale.
- Continuare a colpire dopo il comando "stop" o "break" o quando il segnale di fine round è stato dato.
- Cospargersi di olio faccia e corpo.

La violazione delle regole, a seconda della gravità dell'azione commessa, porta al richiamo ufficiale alla detrazione di punto o alla squalifica.

Art. 2.2 Tecniche consentite

Le seguenti tecniche sono consentite:

Art. 2.2.1 Tecniche di mano

- Pugni (tutto il repertorio pugilistico)
- Back fist e spinning back fist
- Clinch a due mani

Art. 2.2.2 Tecniche di gamba

- Front kick (calcio frontale)
- Side kick (calcio laterale)
- Roundhouse kick (calcio circolare)
- Heel kick (calcio di tallone)
- Crescent kick (calcio ascendente)
- Axe kick (calcio ad ascia)
- Jump kick (calci saltati)
- Usare le tibie per attaccare ogni parte del corpo o delle gambe (solo bersagli consentiti)
- Le ginocchiate, anche saltate, possono essere usate per attaccare ogni parte del corpo, esclusa la schiena.
- Chiudere in Clinch l'avversario, con due mani, per attaccarlo SOLO con UNA tecnica di ginocchio.
- Usare tecniche di spazzata al di sotto della caviglia

Nell'attività istituzionale non è consentito afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo.

Nell'attività "Pro" dopo aver bloccato il calcio, si può afferrare la gamba dell'avversario e colpirlo, una sola volta, con una tecnica di pugno, ginocchio o di calcio, in tutti i bersagli consentiti. In questa fase non è consentito tirare o spingere.

Art. 2.2.3 Tecniche di atterramento

Un atleta di K-1 non può gettare a terra l'avversario aiutandosi con tronco, anche, caviglie, piedi o gambe.



Tecniche di mano e di gamba devono essere usate similmente durante tutta la durata del combattimento. Le tecniche di gamba, per essere considerate valide, devono essere eseguite con la chiara intenzione di colpire l'avversario con forza.

Tecniche di spazzata, sia interna a che esterna per sbilanciare l'avversario proseguire con tecniche di pugno o gamba, o volte solo a sbilanciare l'avversario e a farlo cadere al tappeto.

Tutte le tecniche devono essere eseguite con forza e determinazione. Tutte le tecniche che vengono bloccate, o che semplicemente toccano, spingono o sfiorano l'avversario non saranno conteggiate ai fini del punteggio.

Art. 3. numero di calci per round

Non è applicata la regola dei calci minimi per round

Capitolo 5 - Regole aggiuntive “PRO”

Queste regole aggiuntive e/o sostitutive si applicano solo ed esclusivamente a quelle gare che hanno ottenuto regolare nulla osta scritto dalla preposta commissione Nazionale “Pro”

Art.1. Eventi a carattere “Pro”

Ogni società FIKBMS che desiderasse organizzare un evento a carattere “Pro” dovrà chiedere regolare nulla osta alla Commissione Nazionale “Pro” FIKBMS specificando il contenuto della riunione o manifestazione stessa (quindi indicando nomi e cognomi degli atleti partecipanti).

La Commissione Nazionale “Pro” dando il Nulla-Osta scritto, attiverà la CNA (Commissione Nazionale Arbitri) che provvederà ad inviare i giudici e gli arbitri che saranno necessari per lo svolgimento di quella manifestazione.

La CNA incaricherà nel contempo uno di quegli arbitri a fungere da Commissario di Riunione e che quindi avrà l’obbligo di far rispettare i vigenti regolamenti, soprattutto quelli sanitari. Al termine dell’evento il CdR dovrà redigere una vera e propria relazione con tutti i risultati ufficiali da inviare alla Commissione Nazionale “Pro”.

Art.2. Atleti “Pro”

Tutti gli atleti di Prima Serie (o A) sono ammessi d diritto anche nella Serie “Pro” o di “ élite” e, oltre a concorrere alla formazione delle squadre azzurre che difendono i nostri colori in Campionati d’Europa e del Mondo WAKO, hanno la possibilità di giocarsi i Titoli di Campione d’Italia in ciascuna categoria di peso.

I titoli possono essere messi in palio:

- dalla Commissione Nazionale “Pro” quando il titolo è vacante;
- a seguito di una sfida regolarmente inoltrata alla Commissione Nazionale “Pro” da uno sfidante o dalla sua società di appartenenza;
- dal Campione stesso, previo NULLA OSTA FEDERALE della Commissione Nazionale “Pro”

Art.3. Abbigliamento e protezioni degli atleti

Tutte le protezioni indossate dagli atleti nel corso delle gare devono essere di marche e modelli omologati dalla federazione.

Per tutte le discipline è obbligatorio il bendaggio alle mani mentre è facoltativo il ricorso a bendaggi morbidi o cavigliere, per proteggere le caviglie.

Art.3.1. Full Contact / protezioni obbligatorie

Paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 once (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie e scarpetta parapiede.

Si gareggia a torso nudo con pantaloni lunghi fino al collo del piede per gli uomini, top sportivo e pantaloni lunghi fino al collo del piede per le donne.

Art.3.2. Low Kick / protezioni obbligatorie

Paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 onces (salvo diverse disposizioni), parainguine, è vietata la scarpetta parapiede.

Si gareggia a torso nudo con pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne.

Art.3.3. K-1 / protezioni obbligatorie

Paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 onces (salvo diverse disposizioni), parainguine, è vietata la scarpetta parapiede.

Si gareggia a torso nudo con pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne.

Art. 4. Round

I prima serie, nell'attività "Pro", gareggiano sulla distanza delle cinque/dodici riprese da due minuti nella disciplina del full contact, delle quattro o cinque riprese da due minuti, delle tre riprese da tre minuti o delle cinque riprese da tre minuti nelle discipline della low kick e del k-1 rules. Negli incontri di K-1 sulla distanza delle 3 riprese da tre minuti, su accordo con l'organizzatore, può essere previsto, in caso di pareggio, un extra round.

Il tempo di riposo tra due round è sempre di un minuto intero.

Art. 5. Categorie di peso

MASCHILI	FEMMINILI
52.7 kg	48 kg
54.5 kg	50 kg
56.4 kg	52 kg
58.2 kg	54 kg
60.0 kg	56 kg
62.3 kg	58 kg
64.5 kg	60 kg
66.8 kg	62 kg
69.1 kg	64 kg
71.8 kg	66 kg
75.0 kg	68 kg
78.1 kg	70 kg
81.4 kg	+70 kg
85.1 kg	
88.6 kg	
94.1 kg	
+94.1 kg	

Art.6. Visita medica e Procedure di peso

Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica, da parte del medico di servizio, secondo quanto prescritto dal Regolamento Sanitario e al controllo del peso di tutti gli atleti in gara.

Alle operazioni di controllo del peso sono ammessi soltanto gli atleti riconosciuti preventivamente idonei in sede di visita medica.

Tutti gli atleti devono essere pesati il giorno prima di combattere o il giorno stesso della gara all'ora fissata dall'organizzatore e comunque, non meno di un'ora prima dell'ora di inizio della manifestazione. Tutti gli atleti devono essere messi in condizione di pesarsi allo stesso momento, salvo diversi accordi tra le parti.

Non è consentito pesare in momenti diversi atleti che combattono tra loro.

Ogni atleta viene pesato ufficialmente una sola volta, il peso registrato in questa occasione è quello ufficiale. E' consentito all'atleta fuori peso ripresentarsi dopo un tempo massimo di un'ora. Se non rientra nuovamente in categoria sarà squalificato. Prima di essere pesato ogni atleta dovrà sottoporsi ad una visita medica.

Art.7. Conteggio e ammonizione

Quando un Atleta finisce "a terra" oppure si trovi nelle condizioni di essere considerato "a terra", l'Arbitro deve obbligatoriamente contarlo.

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e comporta la detrazione di 1 punto sui cartellini dei Giudici.

Se un Atleta viene contato 3 volte all'interno del round o 4 volte all'interno del match, l'Arbitro, in entrambi i casi, dovrà proseguire l'ultimo conteggio fino al 10 e decretare il RSC.

I richiami ufficiali in un incontro sono tre, il giudice dovrà segnare il richiamo con W nell'apposito spazio e detrarre un punto sul cartellino.

A completamento di quanto sopra, si precisa che il punteggio del singolo cartellino è il totale dei punti assegnati nei vari round comprese le detrazioni di eventuali falli (- 1 punto) o di conteggi (- 1 punto). Pertanto la sommatoria dei punteggi concorre a determinare il giudizio finale che può essere di parità o di vittoria.

Art.8.Criteri di giudizio per gli incontri "Pro"

Sono da considerare valide tutte le tecniche di pugno, calcio o ginocchio, che vanno a bersaglio con precisione ed efficacia.

L'efficacia è il primo parametro di giudizio negli incontri a carattere "Pro".

Altri parametri da seguire nella valutazione di un incontro sono:

- Precisione
- Iniziativa d'attacco
- Continuità di azione
- Tecnica (Capacità di combinare le tecniche)

Non è determinante ai fini del punteggio la spettacolarità della tecnica, ma la sua efficacia e precisione.

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

- La completezza tecnica e stilistica

- L'intensità e la velocità d'esecuzione delle tecniche andate a segno
- La determinazione e l'iniziativa nel condurre l'incontro (tenere il centro del ring)
- La tenuta atletica

Art. 9. Titolo Italiano "Pro"

Gli incontri validi per il Titolo Italiano "Pro" devono avere luogo sul territorio nazionale.

La data ed il luogo fissati per la disputa di un titolo italiano "Pro", non possono essere cambiate a meno che entrambi gli interessati (campione e sfidante o contendenti se il titolo è vacante) non siano favorevoli al rinvio e alla individuazione di un altro luogo e di un'altra data.

I campioni d'Italia "Pro" hanno diritto a sfidare i campioni d'Europa e del Mondo delle rispettive categorie. Le sfide vanno inoltrate alla federazione italiana che le inoltrerà alla WAKO PRO.

Un atleta in possesso del titolo italiano "Pro" che si batte per un titolo europeo, intercontinentale o mondiale WAKO PRO dovrà automaticamente lasciare VACANTE il titolo italiano.

Art. 9.1 Decadenza dal titolo di campione italiano "Pro"

Cessa di essere Campione d'Italia "Pro":

- il campione battuto in combattimento a seguito di regolare sfida per il titolo;
- il campione che alle operazioni di peso, superi i limiti della categoria nella prima come nella seconda pesatura;
- il campione che non si presenti al peso o sul quadrato il giorno fissato per l'incontro;
- il campione che si rifiuta di combattere perché non accetta i giudici e l'arbitro designato dalla FIKBMS;
- il campione che venga espulso dalla FIKBMS;
- il campione che non difende il titolo nei termini indicati dalla FIKBMS;
- il campione che per malattie o per incidenti d'altra natura non possa svolgere attività agonistica;
- il campione che, per gravi motivi comprovati, venga privato del titolo dalla FIKBMS

Art. 9.2. Sfidante al titolo

Possono competere all'assegnazione del titolo italiano "Pro" solo quegli atleti che risultano regolarmente inseriti nell'apposita classifica nazionale.

Lo sfidante al titolo è di diritto il primo atleta nella classifica "Pro", nel caso questi per motivi di varia natura rifiuti o sia impossibilitato a combattere si scorrerà la classifica passando al secondo, al terzo e così via fino alla individuazione di un contendente.