

REGOLAMENTI DI GARA

“SPORT DA TATAMI “

Point Fight (Semi Contact)

Karate Point

Light Contact

Kick Light



ARBITRAGGIO

FEDERAZIONE ITALIANA KARATE KICKBOXING
e DISCIPLINE ASSOCIATE



REGOLAMENTI GARA SPORT DA TATAMI

**Point Fight (Semi Contact),
Karate Point,
Light Contact,
Kick Light
e
Arbitraggio**



SOMMARIO

Parte prima: introduzione	3
Sezione prima: parte generale	3
Sezione seconda: dei soggetti	6
Sezione terza: della manifestazione	13
Sezione quarta: conseguenze dei comportamenti scorretti	16
Parte seconda: regolamento Semi Contact.....	17
Sezione prima: parte generale	17
Sezione seconda: dei punti	28
Sezione terza: delle penalità.....	31
Sezione quarta: le categorie	33
Parte terza: regolamento Light Contact.....	37
Sezione prima: parte generale	37
Sezione seconda: dei punti	46
Sezione terza: delle penalità.....	48
Sezione quarta: le categorie	50
Parte quarta: regolamento Karate Point	53
Sezione prima: parte generale	53
Parte quinta: regolamento Kick Light	55
Sezione prima: parte generale	55
Sezione seconda: dei punti	60
Sezione terza: delle penalità.....	62
Sezione quarta: le categorie	65

PARTE PRIMA



INTRODUZIONE

SEZIONE PRIMA

Parte Generale

I. regolamento, II. Anno sportivo, III. Tipi di gare, IV. Controlli preventivi, V. partecipazione, VI. Aree di gara, VII. Soggetti terzi partecipanti.

ART. 1 *REGOLAMENTO*

Il regolamento di gara disciplina le regole degli sport da tatami della kick boxing, e del karate point in FIKK.

Il consiglio nazionale FIKK decide ufficialmente eventuali cambiamenti. Tutte le variazioni del regolamento gara e sport da tatami verranno proposte verranno prese in esame dai membri del consiglio FIKK. Quando si approvano cambiamenti di regole, le modifiche diventano attive immediatamente. Le nuove regole devono essere comunicate a tutti gli associati FIKK tramite aggiornamenti sul sito nazionale. Non ci possono essere modifiche alle regole durante lo svolgimento di un torneo o campionato.

Ai primi quattro atleti classificati durante le competizioni nazionali FIKK verranno attribuiti i punteggi della graduatoria azzurri e azzurrabili. Atti disonorevoli non saranno riconosciuti. Ogni volta che inizia un combattimento, l'atleta primo chiamato si reca all'angolo rosso, mentre il secondo chiamato si reca all'angolo blu. Dopo tre chiamate a distanza di 20 secondi, regolati da un timer, l'una dall'altra, se uno dei due o entrambi i combattenti non si presentano, l'arbitro responsabile assegnerà la vittoria all'atleta presente, mentre se entrambi gli atleti non si presentano entro la scadenza del tempo, l'incontro verrà annullato.

ART. 2 *ANNO SPORTIVO*

L'anno sportivo e agonistico ha inizio il 1° settembre e termina il 10 agosto successivo.

ART. 3 *TIPI DI GARE*



Le gare si dividono in prove provinciali, regionali, interregionali, nazionali.

Le gare si dividono poi in individuali e a squadre, maschili e femminili.

Sono ammesse altre forme di competizioni, purché approvate dal comitato regionale per le gare di carattere provinciale e regionale; dal consiglio nazionale, per le gare nazionali, interregionali.

Le norme di gara sono quelle previste dal “regolamento gara” della FIKK.

Le competizioni ufficiali nazionali gestite direttamente FIKK sono: campionato italiano/coppa Italia per tutte le categorie (pulcini, ragazzi, speranze, giovani, cadetti, juniores, seniores e veterani) e per tutte le discipline della kickboxing sport da tatami (karate point , semi contact, light contact , kick light).

Luoghi e date di svolgimento di eventi, tornei, manifestazioni, stage, raduni e tutte le attività che coinvolgono gli associati FIKK saranno pubblicizzati sul sito FIKK.

ART. 4 CONTROLLI PREVENTIVI

FIKK tutela la salute e la sicurezza degli atleti con i seguenti mezzi:

- Personale, ambulanza e attrezzatura medica per assistenza sanitaria;
- Anti-doping control;
- Certificato medico sportivo rilasciato dal centro di medicina sportiva;
- Per infortunio subito in gara, sospensione dell'attività.

ART.5 PARTECIPAZIONE

Alle gare del calendario nazionale possono partecipare solo atleti tesserati FIKK.

Il comitato organizzatore o l'ente, ove ritenga opportuno, si riserva di far partecipare o meno le società richiedenti.

ART.6 AREE DI GARA

8x8: segue il regolamento ma se l'atleta, dopo aver eseguito una tecnica da punto, con successivo stop dell'arbitro, nel richiamo della stessa, appoggia un solo piede fuori dall'area di gara, la tecnica è valida e non si considera l'uscita;

7x7: segue il regolamento ma non si considera uscita quando l'atleta ha un solo piede fuori dall'area di gara. I punti aggiudicati con un solo piede al di fuori dell'area



di gara saranno validi. Varranno le penalità per le uscite volontarie(per tutte le categorie);

6x6: segue il regolamento ma per le uscite con entrambi i piedi fuori dall'area di gara non ci saranno richiami bensì lo stop dell'arbitro. I punti aggiudicati con un solo piede al di fuori dell'area di gara saranno validi. Varranno le penalità per le uscite volontarie (per tutte le categorie).

ART. 7 SOGGETTI TERZI PARTECIPANTI

Dell' FIKK fanno parte i medici iscritti all'ordine professionale competente, i collaboratori parasanitari in possesso del relativo titolo professionale e i massofisioterapisti i quali prestano la loro attività a favore delle società e associazioni sportive affiliate ovvero a favore dell'FIKK. Il personale medico deve essere pronto per un immediato intervento su chiamata dell'arbitro, non può entrare sul tatami per intervenire se non è autorizzato dall'arbitro, deve avere attrezzature idonee all'intervento e 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.



SEZIONE SECONDA

Dei soggetti

VIII. Arbitro e responsabile arbitri, IX. Organizzatore, X. Ufficiale di gara, XI. Il promotore, XII. Atleta, XIII. Rappresentate di un club

ART. 8 ARBITRO E RESPONSABILE ARBITRI

Il responsabile o i responsabili arbitri sono le uniche autorità competenti a dare direttive circa lo svolgimento dei tornei e delle manifestazioni sportive. Per ogni torneo da calendario nazionale esso nominerà il rappresentate di ogni area di gara.

I compiti che il responsabile nazionale arbitri svolge sono:

Ispezionare il luogo destinato all'evento e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e ogni

Irregolarità;

Procedere al controllo 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)

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.

I responsabili arbitri, su richiesta del/dei coach o dell'/degli atleta/i, a causa di situazioni precedenti, possono sostituire un arbitro dal tatami. L'arbitro sostituito non deve far parte dell'associazione richiedente. (Esempio di sostituzione: 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).

Accertare che sia garantito un adeguato servizio d'ordine che assicuri il regolare svolgimento della manifestazione;

Verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta: tutti gli atleti che non si presenteranno con le protezioni prestabilite dal regolamento non potranno prendere parte del torneo.

Controllare la posizione nazionale 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 e controllare che chi non lo possiede non calpesti l’area adibita per il torneo;

Controllare i documenti sanitari;

Esercitare le funzioni di commissario al peso;

Annunciare al pubblico tutti i verdetti e dare tutte le altre opportune

Comunicazioni;

Durante lo svolgimento di eventi, manifestazioni e tornei nazionali, è facoltà del responsabile arbitri allontanare o espellere: l’atleta o il coach o l’intera società (inclusi gli atleti e i dirigenti) che non osservano la necessaria disciplina o arrechino disturbo sul tatami e all’interno della struttura adibita per il torneo.

Egli non deve mai allontanarsi dal suo posto durante lo svolgimento dell’evento, dovrà farsi sostituire da un altro ufficiale in caso di necessità.

È responsabile dei tabelloni gara. Eventuali modifiche devono essere valutate dai giudici di gara nazionali.

Sarà il supremo arbitro nelle proteste. La sua decisione, sarà prima comunicata al presidente nazionale o chi lo rappresenta.

Il responsabile arbitri può, esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Al termine dell’evento il responsabile arbitri compila un referto, nel quale deve riportare l’esito degli eventi, nomi degli ufficiali di gara, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Il referto, deve essere inviato agli uffici della FIKK nazionale.

Uno o più di questi compiti possono essere delegati dal responsabile nazionale FIKK a uno o altri soggetti.

ART. 9 ORGANIZZATORE

L’organizzatore farà un rapporto ufficiale dello svolgimento della manifestazione e lo invierà al responsabile nazionale FIKK arti marziali.

Egli 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.



Coppa Italia, coppa del presidente e campionato nazionale sono promossi ogni anno. Requisito importante affinché si possa organizzare uno dei tre eventi è: palasport omologato per eventi sportivi.

ART. 10 UFFICIALE DI GARA

Ufficiali di gara: regionali e nazionali, partecipano nella qualifica loro attribuita dai regolamenti nazionali, agli eventi sportivi, per assicurarne la regolarità.

La partecipazione ai corsi per ufficiale di gara è consentita a coloro che hanno compiuto i 18 anni di età. I tornei FIKK sono diretti da coloro che hanno ottenuto la qualifica di ufficiale di gara FIKK.

Divisa di servizio degli arbitri e/o giudici:

- Giacca blu scura con distintivo FIKK;
- Camicia bianca;
- Cravatta scura;
- pantaloni grigio scuro;
- scarpe nere (con suola morbida in gomma)
- guanti in lattice (facoltativi).

Gli ufficiali di gara FIKK, svolgono con imparzialità, indipendenza di giudizio e lealtà sportiva le proprie mansioni, osservando i regolamenti, lo statuto e le delibere FIKK.

Per poter diventare ufficiale di gara si devono prima superare gli opportuni esami, dopo aver frequentato i corsi programmati da FIKK.

Successivamente si verserà la quota annuale, stabilita dal consiglio nazionale, ottenendo il tesseramento, tramite iscrizione all'albo nazionale.

Obbligo per l'ufficiale di gara a frequentare i corsi di aggiornamento FIKK ogni due anni.

Gli ufficiali di gara sono i presidenti di giuria, i loro compiti sono:

- A. scrivere i verbali e tutti gli atti ufficiali, al termine della gara invia il tutto al competente organo nazionale, insieme agli eventuali reclami, tasse e decisioni prese;
- B. prendere tutti i provvedimenti necessari per il regolare svolgimento della gara;



- C. in collaborazione col commissario di gara prende provvedimenti in caso di infrazioni disciplinari commesse durante la gara da dirigenti sociali, insegnanti, tecnici ed atleti:
- allontanarli dal area di gara il dirigente sociale e/o l'insegnante tecnico;
 - sospendere l'atleta e/o la squadra e/o la/le società dalla manifestazione e lo/li allontana dalla struttura.
- D. Successivamente, insieme con gli atti ufficiali della gara, egli deve inviare un dettagliato rapporto al responsabile nazionale.

ART. 11 PROMOTORE

Il promotore provvederà al ristoro previsto per giudici, arbitri, ufficiali di gara, medici e collaboratori parasanitari.

I promotori delle competizioni FIKK (campionati o coppe), devono fornire le attrezzature necessarie per procedere al normale svolgimento della gara:

- Amplificazione completa di microfoni per ogni area di gara;
- Attrezzature per la pulizia del pavimento e dei tatami;
- 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). In mancanza del punteggio elettronico, esso verrà conteggiato in forma cartacea o in altre forme;
- Gong per ogni area (in mancanza di punteggio elettronico);
- Ogni area di gara deve essere contrassegnata da una lettera o un numero;
- Un regolamento gara cartaceo da poter consultare all'occorrenza;
- Lista atleti per ogni area di gara;
- Tatami;

ART. 12 ATLETA

Con il tesseramento FIKK ogni atleta accetta il Regolamento. Essi si impegnano altresì a partecipare a gare di carattere regionale, interregionale e nazionale.

Gli atleti FIKK di semi/light contact e kick- light dovranno presentarsi alle gare con divisa regolamentare e protezioni omologate. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

Le protezioni richieste sono:



- **Caschetto omologato** munito di griglia protettiva che vada dalla fronte al mento, orecchie comprese, senza ostacolare l'udito;

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. Sia le categorie maschili che quelle femminili dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo. Per i cadetti 10/17 anni m/f, obbligatoria anche la visiera protettiva. È facoltativo indossare il paradenti per i cadetti 10/17 anni. Obbligo di indossare il caschetto anche nelle categorie sperimentali.

- **Guantoni**

I guantoni per il semi contact e il karate point dovranno essere con mano aperta o con mano chiusa, e le dita completamente coperte. Per il light contact e kick light i guantoni dovranno essere chiusi con un peso pari a 10 onces. I materiali omologati sono: pelle, similpelle o plastica morbida e liscia; imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso con un peso pari a 8 onces. La parte anteriore dei guantoni non deve essere rigida.

Sia per il karate point sia per il light contact sia per la kick light e il semi contact è vietato utilizzare bendaggi alle mani.

- **Calzari e paratibia**

Devono avere le seguenti caratteristiche: pianta scoperta; la parte superiore, laterale e posteriore del piede coperta; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Paratibie con legno, metallo o elementi in plastica non sono ammessi. Nel caso specifico delle categorie sperimentali o altro, se si avessero difficoltà nei movimenti, gli atleti potranno indossare i calzari da karate.

- **Paradenti**

Il paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma-plastica. La protezione può riguardare la parte superiore dei denti o entrambe, (superiore e inferiore). L'utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso. Attenzione. L'atleta con apparecchio ortodontico (correzione denti) può gareggiare 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 certificazione non può combattere.



- **Paraseno**

Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo . Può coprire tutto il torace oppure ogni seno singolarmente. Si indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato. 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.

- **Protezione inguine**

Tutte le categorie maschili, comprese le sperimentali, hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando sotto i pantaloni una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali. Per le categorie femminili, comprese le sperimentali, la conchiglia non è obbligatoria ma viene consigliata.

- **Divisa**

L'uniforme per gli atleti di semi contact e karate point è composta da katategi di stile o pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a v (sono vietate le t- shirt). Alla vita, l'atleta dovrà portare una cintura attestante il suo livello tecnico. La casacca dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club.

- **light contact** - l'uniforme per gli atleti di light contact è composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a v (sono vietate le t-shirt). E' consentito partecipare con la divisa del proprio stile. La casacca 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.

-**kick light** - l'uniforme per gli atleti di kick -light è composta da pantaloncini e da una t-shirt senza parti in metallo o materiale rigido. La t-shirt dell'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club. Nessuna cintura viene indossata dagli atleti.

ART. 13 RAPPRESENTANTE DEL CLUB

Il rappresentante di un club può essere presente al controllo peso solo quando la propria squadra si misura. Durante la fase di misurazione peso, saranno presenti minimo due funzionari FIKK. Ogni atleta deve avere: documento d'identità, budo pass valido per la stagione sportiva in corso e completo di fotografia, certificato medico sportivo che lo autorizzi a svolgere attività agonistica per la stagione in corso.





SEZIONE TERZA

Della manifestazione

XIV. Tabelloni, XV. Peso, XVI. Contestazione del giudizio, XVII. Comportamenti inadeguati, XVIII. Filmati, XIX. Valutazione delle competenze di ufficiali di gara e arbitri, XX. Sostanze chimiche e droghe.

ART. 14 TABELLONI

I concorrenti della stessa società e della stessa categoria di peso devono essere divisi, dal giudice di gara, in parti separate nel tabellone (pool n°1, n°2, ecc.) in modo tale che gli interessati si possano incontrare solamente in finale.

I tabelloni gara devono riportare: denominazione, luogo, data, disciplina del torneo, sesso, età, peso, classe e società dell'atleta interessato.

I tabelloni gara devono essere stampati in 3 copie: per il responsabile arbitro, per i tavoli ai tatami, per la comunicazione ufficiale tramite affissione.

I tabelloni gara devono essere uguali e le eventuali modifiche devono essere ripetute su tutte e tre le copie con la firma del responsabile arbitro.

Le copie con i risultati finali, con timbro e firma dell'arbitro responsabile del tatami sono i documenti ufficiali FIKK e saranno conservati in archivio.

ART. 15 PESO

Le misurazioni del peso si svolgeranno secondo il calendario del campionato. Pesare al di fuori del tempo stabilito non sarà consentito a nessuna società. Le cause di ritardo del controllo peso atleti, se giustificate, posticiperanno la misurazione del peso.

Se un combattente supera la sua categoria di peso sarà cancellato e iscritto alla categoria superiore.

Il peso è quello che la bilancia riporta quando l'atleta indossa gli slip. Il peso degli uomini e delle donne deve essere effettuato con molta discrezione. E' preferibile utilizzare locali separati per uomini e donne.

ART. 16 CONTESTAZIONE DEL GIUDIZIO



L'atleta/squadra o club che contesta il giudizio di un risultato, dovrà presentare al responsabile arbitri la protesta in forma scritta entro 30 minuti dopo il combattimento. La protesta deve descrivere chiaramente il problema. Il responsabile arbitri deve valutare la protesta prendendo in esame immediatamente il problema. 100 euro è il costo della presentazione della richiesta. Se la protesta ha successo il denaro verrà restituito.

ART. 17 *COMPORAMENTI INADEGUATI*

Comportamenti inadeguati come sedersi sul tatami, invadere l'area gara, ritardare il proseguimento della gara o altro, obbligheranno il responsabile arbitri, dopo essersi consultato con la commissione arbitrale, ad applicare la regola disciplinare adatta alla circostanza: squalifica dell'atleta, allontanamento del coach, squalifica dell'intera squadra.

ART. 18 *FILMATI*

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

ART. 19 *VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DI UFFICIALI DI GARA E ARBITRI*

In fase di preparazione di tornei nazionali, il responsabile arbitri, in base alla propria conoscenza e in vista dello svolgimento dell'evento, organizzerà un incontro di valutazione in modo da assicurarsi che gli arbitri e i giudici di gara convocati si possano ritenere all'altezza delle loro funzioni.

La valutazione sarà la seguente:

- Gli arbitri e i giudici devono avere una conoscenza delle regole aggiornate che saranno utilizzate durante le competizioni nazionali.
- Assicurarsi che tutti gli arbitri e giudici indossino uguali uniformi, che sono importanti per l'immagine FIKK.
- Verbale d'introduzione e spiegazione delle regole.
- Pratica di insegnamento utilizzando atleti in azione.
- Prove pratiche con utilizzo del cartaceo e/o sistema digitale

- Gli arbitri e i giudici verranno valutati anche in base alla loro performance ai campionati nazionali.



ART. 20 SOSTANZE CHIMICHE E DROGHE

Sono vietate tutte le sostanze chimiche e tutte le droghe che non fanno parte della normale alimentazione dello sportivo. Coloro che rifiutano di sottoporsi ad un controllo medico o ad un esame antidoping prima o dopo un incontro saranno considerati sospetti e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di chi sostiene a fare uso di tali sostanze. In tutti i casi fa fede il regolamento antidoping adottato dall' FIKK e dal coni.



SEZIONE QUARTA

Conseguenze dei comportamenti scorretti

XXI. Squalifica, XXII. Ammonizione, XXIII. Allontanamento.

ART. 21 SQUALIFICA

L'atleta che durante un combattimento riceve una squalifica, lo perde immediatamente, senza considerare il punteggio.

ART. 22 AMMONIZIONE

L'ammonizione consiste in un richiamo verbale da parte dell'arbitro verso l'atleta.

A seguito di più ammonizioni, o anche solo di una, l'arbitro può considerare l'ipotesi di squalificare l'atleta.

ART. 23 ALLONTANAMENTO

L'allontanamento da tatami consiste nell'impossibilità di poter accedere allo spazio riservato ad atleti, coach, arbitri e ufficiali di gara.

L'allontanamento dalla manifestazione comporta la negazione dell'ingresso nel luogo in cui il torneo si tiene, in quest'ultimo caso l'organizzatore può considerare l'ipotesi di fare intervenire le forze dell'ordine.



PARTE SECONDA

REGOLAMENTO SEMI CONTACT

SEZIONE PRIMA

Parte generale

XXIV. Generalità, XXV. La manifestazione, XXVI. L'organizzazione, XXVII. Budo pass FIKK, XXVIII. Il combattimento, XXIX. Il tempo di gara, XXX. La gara, XXXI. Compleanno dell'atleta nel giorno della manifestazione, XXXII. Doveri dell'Atleta, XXXIII. Il coach, XXXIV. Le squadre, XXXV. Esami per il passaggio di cintura.

ART. 24 GENERALITA'

Il semi contact, che fa parte della kick boxing, è una disciplina di combattimento che ha come obiettivo quello di portare la tecnica a segno da parte dei due combattenti in modo controllato e preciso. Nella durata di una o due riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) gli atleti si affrontano indossando protezioni alla testa, alle mani e ai piedi. Le tecniche valide ricevono differenti punteggi in base al punto del corpo che viene colpito. Le tecniche saltate e i calci al viso, sono considerate tecniche più impegnative per cui assumono una rilevanza maggiore. Al termine dell'incontro vince chi totalizza più punti.

ART. 25 LA MANIFESTAZIONE

Costituisce torneo o manifestazione di karate point 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 karate point devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKK. La società organizzatrice dovrà richiedere regolare nulla osta

ART. 26 L'ORGANIZZAZIONE

Le società o club: sono responsabili di ogni eventuale violazione civile e penale che si verifichi negli impianti utilizzati per gli eventi, da parte dei propri atleti, coach e dirigenti.

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



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 a norma di regolamento (vedi art.).

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 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 di giuria;
- Un tavolo ampio per il responsabile arbitri;
- 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 coach degli atleti;
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito classificatisi nelle rispettive categorie.

ART. 27 BUDO PASS FIKK

Con il budo pass FIKK gli atleti accettano i regolamenti e lo statuto della stessa e si impegnano a mettersi a disposizione per partecipare a gare a carattere nazionale di tipo regionale, interregionale e nazionale.

ART. 28 IL COMBATTIMENTO

Gli atleti chiamati si presenteranno al di fuori del quadrato di gara. Il giudice da tavolo annuncerà col termine "si preparino", gli atleti successivi, che dovranno prepararsi indossando le protezioni. Gli atleti chiamati, al comando dell'arbitro centrale, entreranno nell'area di gara. Loro dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, 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 prima che l'arbitro abbia dato il via. Il combattimento potrà cominciare subito dopo l'annuncio, da parte dell'arbitro centrale, di: "contact!".

L'atleta verrà seguito dall'allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara, non potrà interferire durante la gara con



nessun giudice di gara, 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 squalificare l'intero club inclusi gli atleti.

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 "contact". 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 non sia necessario farlo per dare un avvertimento o avere una chiarificazione con chi è interessato all'incontro (giudici, atleti, coach).

L'atleta può chiedere lo stop del tempo alzando la mano verso l'alto: per riassetare la propria uniforme, attrezzatura di gara o per infortunio (in questo caso l'avversario deve recarsi all'angolo neutrale che si trova alla sua destra), se la richiesta dello stop 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.

In caso d'infortunio di un atleta il tempo massimo per l'intervento medico è 2 minuti per seniores, juniores e cadetti.

Nella gare di semi contact vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. Un incontro di karate point ha termine prima del tempo di gara previsto quando un atleta delle categorie seniores e juniores risulta essere in vantaggio di dieci punti di scarto e di otto per i cadetti. Pertanto vincerà per manifestata superiorità.

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.

ART 29 IL TEMPO DI GARA

Il tempo di gara viene fissato antecedentemente alla gara dagli organizzatori in accordo con il responsabile arbitri. Esso può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è di 1 minuto e 30 ad incontro, salvo variazioni, per gli atleti di 9/12 anni m/f e 2 minuti, salvo variazioni, dai 13 ai 40 anni m/f.



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, dopo 30 secondi di pausa, vincerà l'atleta che metterà a segno il primo punto valido. Se ciò accade in finale e nessuno mette a segno un punto valido entro il limite di tempo, saranno vincitori entrambi gli atleti, se ciò non accade in finale, sarà la commissione arbitrale a stabilire il vincitore.

Quando il tempo stabilito è terminato, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico o qualche altro.

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida.

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

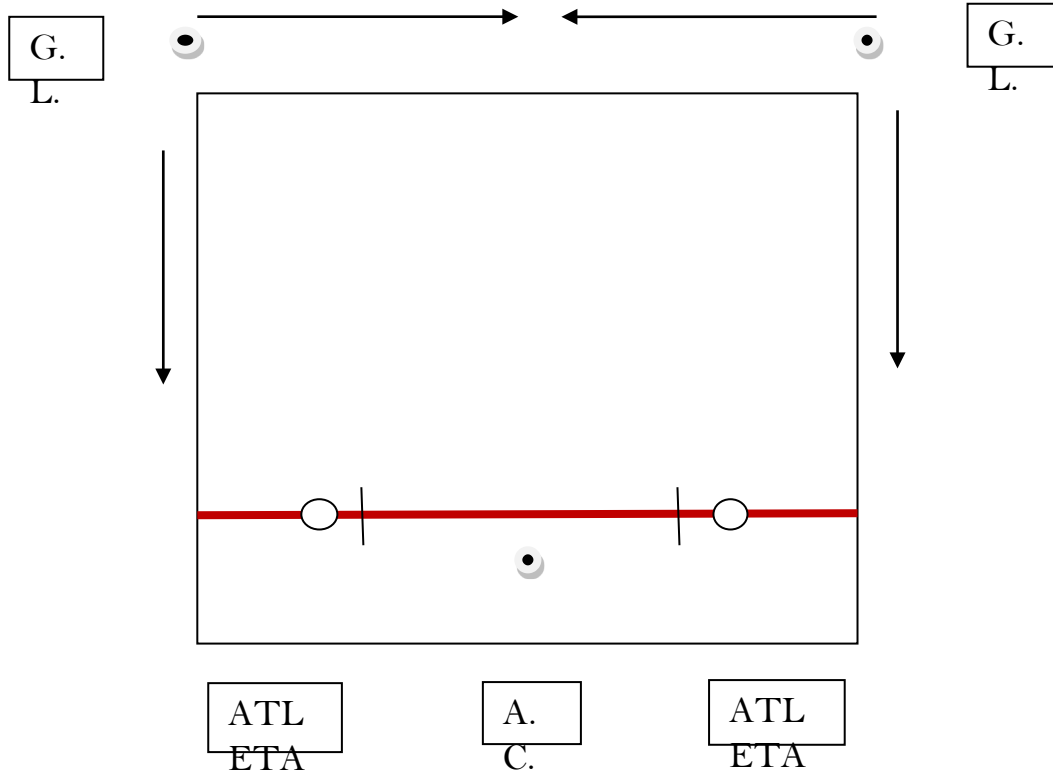
Se l'area di gara è di 6x6 sarà giudicata valida quella tecnica messa a segno mentre entrambi gli atleti hanno un solo piede all'esterno del quadrato (ma l'altro ancora all'interno). In questo caso non si può segnalare l'uscita.

ART. 30 LA GARA

Gli arbitri sono tenuti a controllare che le protezioni siano regolamentari.

La gara di karate point è diretta da tre ufficiali di gara: uno centrale e due giudici di linea che usano il sistema di maggioranza cioè se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione di un punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto.

Gli arbitri devono adottare un atteggiamento eretto con l'apertura delle gambe non oltre la larghezza dei fianchi. L'arbitro centrale non potrà andare oltre la sua metà dell'area di gara. I due giudici di linea potranno muoversi lungo l'angolo retto formato dagli angoli di gara su cui stanno arbitrando.



Sono senza appello e definitive tutte le decisioni degli arbitri.

L'arbitro centrale conduce 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 sul perimetro del quadrato. Insieme amministrano 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 la mano aperta l'atleta di cui hanno visto una tecnica andare a segno e con le dita il valore del punteggio (da 1 a 3). Ritireranno il braccio esteso, solo dopo che l'arbitro centrale avrà preso l'adeguata decisione.

L'arbitro dovrà sovrapporre più volte le mani rivolte verso il basso per indicare all'arbitro centrale di aver visto, ma che per lui non era punto.

Nel caso in cui un giudice di linea non abbia effettivamente visto azioni valide, dovrà portarsi le mani a coprire gli occhi. L'arbitro centrale non conterà sul giudizio di quel giudice di linea. Se un arbitro segnala 2 punti per un atleta e l'altro 1 solo punto, l'arbitro centrale chiederà ai giudici se hanno visto una tecnica di calcio sulla parte alta del tronco o al viso. In base al giudizio dei giudici di linea, l'arbitro centrale assegnerà il punteggio.

L'assegnazione di due giudizi è possibile quando:



- Se un atleta esegue una tecnica perfetta a segno e in contemporanea l'altro atleta esegue una scorrettezza violando le regole, l'arbitro arresta l'incontro assegnando la tecnica regolare e sanzionando la scorrettezza (vedi azioni proibite);
- Se i due atleti eseguono in contemporanea una tecnica, o di calcio o di pugno, a segno, gli arbitri assegneranno il punteggio a entrambi.

Nota bene: nel caso in cui l'atleta dopo aver eseguito una tecnica valida commette una irregolarità (azioni proibite), non gli verrà assegnato il punto.

Nota bene: nel caso in cui due giudici segnalino di non avere visto la tecnica e un terzo giudice invece segnali punto, il punto deve essere assegnato.

Nel caso in cui un giudice segnala di non aver visto, l'altro sovrappone più volte le mani verso il basso segnalando che non c'è niente e il terzo segnala punto, si annulla il giudizio in quanto non c'è maggioranza.

Con la parola “**stop!**”, l'arbitro centrale arresta il combattimento ogni volta che uno dei due atleti è andato a segno con una tecnica regolare. Dopo farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si porrà in posizione eretta a gambe divaricate ad altezza fianchi di fronte al tavolo della giuria e a voce alta assegnerà il punto messo a segno aiutando la parola con il gesto della mano. Si assicurerà che il punto sia stato annotato sull'apposito e visibile segnapunti.

Al segnale di fine combattimento, l'arbitro centrale fermerà l'incontro con il comando “stop!”. Chiamerà gli atleti vicino a sé, li prenderà per i polsi, attenderà che dal tavolo gli venga annunciato il vincitore insieme al punteggio totalizzato, e infine alzerà il braccio del vincitore. Egli farà eseguire il saluto agli atleti prima di autorizzarli ad uscire dal quadrato di gara.

Qualora gli arbitri dovessero notare una scorrettezza da parte di un atleta, quest'ultima deve essere segnalata all'arbitro centrale, che, dopo aver fermato la gara, ed essersi consultato con i giudici di linea lo richiama a voce alta o lo penalizza con un “richiamo ufficiale”, precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le seguenti modalità:

- 1° richiamo verbale,
- 2° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)
- 3° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)
- 4° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati la squalifica)

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

L'arbitro, nel momento in cui richiama o penalizza un atleta, deve fermare il tempo, consultarsi con i due colleghi e poi segnalare il richiamo o la penalizzazione.



Se la scorrettezza fosse grave, gli arbitri, fin dal primo secondo di gara, dovranno consultarsi e squalificare il colpevole o i colpevoli anche senza richiami ufficiali.

L'arbitro ha l'autorizzazione di arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato gruppi di persone impediscono il regolare svolgimento della gara, oppure se i coach, parlano o incitano ad alta voce il proprio atleta e se mancano di rispetto all'arbitro. Nell'ultimo caso, l'arbitro ha la facoltà di allontanare (o squalificare) il coach, dopo essersi consultato con i giudici di linea.

L'arbitro, col termine: **“tempo!”** o **“stop!”**, può fermare il combattimento chiedendo al tavolo della giuria di fermare il cronometro quando:

- Un atleta è ferito oppure è colto da malore
- L'area di gara sia troppo bagnata
- Un combattente esce dall'area di gara volontariamente
- A un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme
- Lo ritenga opportuno per qualunque ragione

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà l'intervento del personale medico. Sarà il medico a decidere se l'atleta potrà continuare o no l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta visitato 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 casuale, ad una cattiva esecuzione tecnica, o intenzionale (vedi azioni proibite). Dopo si deciderà se squalificare, penalizzare o aggiudicare la vittoria a uno o all'altro atleta.

- Se l'infortunio non è stato causato intenzionalmente dall'atleta, questo potrà continuare a combattere negli incontri successivi.
- Se l'infortunio è stato causato intenzionalmente dall'atleta, questo verrà squalificato. L'atleta infortunato vincerà l'incontro, ma non potrà comunque proseguire l'evento e partecipare alle successive categorie in cui è iscritto.
- Se l'atleta infortunato viene dichiarato idoneo dal medico, dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.
- Se l'atleta viene infortunato in un combattimento, il medico di gara è l'unica persona che può valutare se egli può continuare o sospendere l'incontro.
- L'atleta che ha subito un “trauma” alla testa durante un combattimento, viene accompagnato in ospedale con l'ambulanza di servizio.

Nota bene:

- Se a causa di un banale incidente (l'atleta scivola sul tatami, vedi azioni proibite, ecc.), l'atleta subisce un trauma, l'infortunato potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (Asl, ospedali, medici qualificati, ecc.). Se il trauma è cranico,



l'atleta non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 8 settimane dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul budo pass dell'atleta e informare la federazione, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

- Se, dopo il rientro, l'atleta subisce un altro trauma dovuto a qualsiasi tipo di incidente, potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (Asl, ospedali, medici qualificati, ecc...). Se il trauma dello stesso atleta è di nuovo cranico, egli non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 3 mesi dall'infortunio. (Rsc, rsc – h) +. Se, lo stesso atleta, dopo essere rientrato, subisce un ulteriore trauma cranico, esso non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 1 anno dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul budo pass dell'atleta e informare la federazione, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato (con una qualunque parte del corpo: mano, ginocchio, gomito, ecc.), le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

- 1° uscita richiamo non ufficiale,
- 2° uscita richiamo ufficiale (segnalato al tavolo della giuria),
- 3° uscita richiamo ufficiale (segnalato al tavolo della giuria),
- 4° uscita squalifica.

Uscire deliberatamente dall'area di gara comporta: la perdita di 1 punto per la prima uscita, di 1 punto ulteriore per la seconda uscita, squalifica dell'atleta per la terza uscita;

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 dall'avversario in modo irruento, 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, viene considerata uscita.

ART. 31 COMPLEANNO DELL'ATLETA NEL GIORNO DELLA MANIFESTAZIONE



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.

ART 32 DOVERI DELL'ATLETA

L'atleta di semi contact è tenuto al massimo rispetto verso il responsabile arbitri, 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 deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli consentito solo di alzare il braccio e pronunciare la parola "abbandono".

Deve seguire gli ordini dell'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Deve essere rispettoso nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire inadeguati nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Invitato dall'arbitro, prima e 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 l'esito, andrà a stringere la mano al coach dell'avversario e lascerà quindi il quadrato di gara.

Gli atleti di karate point 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) o karategi pulito, non scucito e con la cintura annodata in vita correttamente. Non sono consentite le t-shirt.

ART. 33 IL COACH

Il coach (deve indossare il cartellino durante l'evento) segue il suo combattente all'angolo del tatami e 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 coach ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta.



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 nazionali e a quanto gli verrà impartito dal responsabile arbitri.

Il coach deve assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.

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

Deve vigilare che 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 non rispetti le predette norme, può essere richiamato, allontanato dal quadrato o dalla struttura.

Il coach è autorizzato a gettare un asciugamano ("gettare la spugna") 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 34 LE SQUADRE

Una squadra di semi contact è composta da: 3 elementi + 1 sia essa maschile o femminile (la formazione può cambiare in base alla situazione, es: 2 uomini e 2 donne, 3 uomini e 1 donna, ecc.).

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 FIKK.

Una squadra composta da 3 elementi può competere contro una squadra composta da 2 elementi.

Il metodo per assegnare la vittoria alla squadra può essere a eliminazione diretta o a somma di punteggio.

Ogni squadra, si deve confrontare con un altro team della stessa categoria di età. Facoltativamente, potranno confrontarsi gli atleti con lo stesso peso o altezza.

Il metodo per decidere l'ordine di partenza della gara è lo stesso di quello utilizzato per le gare individuali, ma, facoltativamente, i giudici, potranno chiedere ai coach di utilizzare un altro tipo di sistema ovvero quello di far confrontare gli atleti dello stesso peso, altezza, età o cintura.



Gli atleti devono essere pronti al combattimento con le attrezzature indossate e devono sostare nella loro zona designata.

La squadra deve essere composta da atleti della stessa società sportiva.

Ogni combattimento avrà la durata di 1.30 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.

In caso di parità i coach sceglieranno l'atleta che dovrà disputare lo spareggio. Esso avrà una durata di 1.30 minuti per tutte le categorie.

Se l'incontro termina ancora in parità, si continua con gli stessi combattenti del tempo supplementare e vincerà la squadra che realizzerà la prima tecnica valida.

ART 35 ESAMI PER IL PASSAGGIO DI CINTURA

Gli atleti, giunti nel luogo e data d'esame, devono presentarsi con il programma da loro preparato.

Il programma deve comprendere combinazioni di tecniche atte a valutare la preparazione dell'atleta (braccia, gambe ed entrambe, proiezioni, spazzate, etc....).

Il programma deve comprendere altresì una ricerca da esporre su un argomento a scelta dell'atleta nell'ambito della kick boxing.

Sono ammesse, ai fini dell'esame, forme musicali di libera interpretazioni



SEZIONE SECONDA

Dei punti

XXXVI. *I punti*, XXXVII. *Tecniche valide.*

ART 36 I PUNTI

Nel 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: spazzata, tutta la zona sottostante il basso polpaccio, dall'interno verso l'esterno o viceversa. Ai fini della proiezione, si può utilizzare l'appoggio del braccio sul corpo dell'atleta.

PUNTEGGIO	TECNICA
1 punto	<p>Il colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.</p> <p>La tecnica di pugno o di dorso della mano sia interno che esterno, che giunga a segno in modo controllato, ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro.</p>
2 punti	<p>La tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.</p> <p>Il calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.</p>
3 punti	<p>La tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio,</p>

Nella gara di semi contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate sulla zona sottostante il basso polpaccio, dall'interno verso l'esterno o



viceversa (non è valido nessun tipo di appoggio a terra). Se l'atleta che subisce la spazzata tocca terra anche solo con le dita, la spazzata vale 1 punto, senza la necessità di chiudere una tecnica di gambe o di braccia.

Qualora l'atleta che ha effettuato la spazzata riuscisse a colpire con una tecnica di chiusura al punto conquistato con la spazzata si sommerebbe il punteggio relativo alla tecnica eseguita.

Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra con le mani. Non è valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento. Non è valido afferrare l'avversario per la gamba o trattenerlo per la manica della casacca e colpirlo.

Nota bene: l'esecuzione o no della spazzata, punteggi, penalità e variazioni saranno stabiliti prima dell'evento, durante la riunione con i responsabili arbitri e responsabili delle società (vedi art. 1).

ART 37 TECNICHE VALIDE

Una tecnica è ritenuta valida nel semi contact quando:

1. È controllata nella decisione, nella dinamicità e nella precisione;
2. Si rispettano le distanze;
3. È eseguita con la forma corretta;
4. 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 “**tecnica non valida**” e far riprendere l'incontro con la parola “**contact!**”.

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla gara alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a sé l'altro atleta proclamandolo “vincitore per abbandono”.

Nota bene: 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 “disordinata”.

ART 38 TECNICHE NON VALIDE



Le tecniche che seguono non possono essere considerate valide, in questi casi la commissione arbitrale non può assegnare il punto.

Non sono dunque da considerarsi alla stregua di azioni proibite, soggette agli artt. 17, 21, 22, 23, anche se la commissione arbitrale, valutando la gravità del danno o la volontà dell'atleta a commettere l'azione, potrà considerarle come tali.

Queste sono:

- Qualsiasi tecnica che scivola o spinge l'avversario;
- Se un combattente perde il suo equilibrio prima dell'esecuzione perfetta della tecnica (per esecuzione perfetta si intende la tecnica con il rientro);
- 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 e dopo aver toccato il bersaglio e perde l'equilibrio cadendo a terra (perdita di equilibrio si intende quando l'atleta tocchi la materassina con altre parti del corpo che non siano i piedi).
- Se il combattente colpisce l'avversario e viene ribaltato dalla spinta dello stesso, il punto non viene assegnato quando il ribaltamento non è dovuto alla spinta dell'avversario;



SEZIONE TERZA

Delle penalità

XXXIX. Azioni proibite.

ART 39 AZIONI PROIBITE

Gli atti che seguiranno, sono da considerarsi azioni proibite. La commissione arbitrale, esaminando caso per caso, adotterà il provvedimento che alla situazione, più si adatta tra quelli previsti dagli artt. 17, 21, 22, 23.

Gli atti sono:

- Eseguire tecniche di braccia e gambe non controllate al viso, ovvero che comportano la conseguente fuoriuscita di sangue (o ematomi agli occhi),
- Commentare con gesti o espressioni del viso l'operato dell'arbitro,
- Eseguire un attacco durante il saluto dei combattenti,
- Colpire la gola,
- Colpire la parte posteriore del tronco;
- Colpire collo laterale, frontale e posteriore;
- Colpire 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 in qualsiasi momento;
- Cadere deliberatamente;
- Lanciare tecniche cieche (tecnica di calcio o di pugno eseguita 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;
- Commentare un punteggio assegnato
- Commentare un punteggio non dato
- Il comportamento scorretto di un allenatore/coach può penalizzare il combattente infliggendogli un richiamo ufficiale e squalificando il suo allenatore/coach;
- Attaccare o abusare verbalmente di un giudice di gara o altri membri nazionali sia all'interno che al di fuori del tatami determina la squalifica immediata o l'allontanamento dal torneo dell'interessato e degli atleti dell'intero club (l'atto verrà scritto a verbale e presentato al responsabile arbitri FIKK);



SEZIONE QUARTA

Le categorie

XL. Categorie, XLI. Prima competizione ufficiale.

ART. 40 CATEGORIE

CATEGORIE SPERIMENTALI:

Esordienti (4 anni maschile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

Esordienti (4 anni femminile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

Esordienti (5 anni maschile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

Esordienti (5 anni femminile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio.

Pulcini (6 anni maschile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio.

Pulcini (6 anni femminile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

Pulcini (7 anni maschile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

Pulcini (7 anni femminile) open cintura bianca ai soli fini dimostrativi senza assegnazione di punteggio

CATEGORIE PER ETA':

Esordienti (4/5 anni maschile) open gruppo per altezza e grado

Esordienti (4/5 anni femminile) open gruppo per altezza e grado

Pulcini (6/7 anni femminile) open gruppo per altezza e grado

Pulcini (6/7 anni maschile) open gruppo per altezza e grado

Ragazzi (8/9 anni maschile) open gruppo per altezza e grado

Ragazzi (8/9 anni femminile) open gruppo per altezza e grado



CATEGORIE PER PESO ED ETA':

Esordienti (4/5 anni maschile – 1,50) gruppo per altezza e grado

Pulcini (6/7 anni maschile + 1,50) gruppo per altezza e grado

Ragazzi (8/9 anni femminile) open per altezza e grado

Giovani (10/11 anni maschile – 1,57) gruppo per altezza e grado

Giovani (12/13 anni maschile + 1,57) gruppo per altezza e grado

Cadetti (14/15 anni femminile) open per altezza e grado

Juniores (16/17 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza

Juniores (16/17 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza

Adulti (18/20 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza

Adulti (18/20 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza

Seniores (21/26 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza

Seniores (27/36 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza

Veterani (37/41 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza

Silver (42 in poi, m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza

Le categorie pulcini dai 5 ai 7 anni sono dimostrative per la poca esperienza degli atleti e verranno tutte premiate. Quest'ultime prendono il nome di Sperimentali. Per i pulcini della categoria 7/8 anni è facoltativa l'iscrizione agli incontri di categoria con assegnazione di punteggio.

Tutti gli atleti possono partecipare alle categorie superiori di grado e peso.

Dai 5 ai 10 anni, in caso di difficoltà dei movimenti, gli atleti possono utilizzare i parapièdi da karate.

Protezioni obbligatorie dai 5 ai 15 anni: caschetto con griglia, corpetto, paratibia, guantoni chiusi o aperti, parapièdi, conchiglia, paradenti facoltativo nel caso di utilizzo del caschetto con griglia, obbligatorio in caso contrario, paraseno (se necessario) dai 16 ai 17 anni: caschetto con griglia, facoltativo solo il corpetto.

Protezioni obbligatorie dai 18 anni in poi: caschetto senza griglia, corpetto facoltativo, paratibia, guantoni, parapièdi, conchiglia, paradenti, paraseno, parainguine.



ART 41 PRIMA COMPETIZIONE UFFICIALE

La categoria ragazzi 10 anni stabilisce: che l'età minima per iniziare a competere nelle gare FIKK di semi contact deve essere di 10 anni e si può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 13 anni.

La categoria speranze 10/11 anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK l'atleta deve avere 11 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 13 anni.

La categoria giovani 14/15 anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

La categoria cadetti 16/17 anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 18 anni.

La categoria juniores 18/20 anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK l'atleta deve avere 18 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 21 anni.

La categoria seniores 21/26 anni maschili/ 19/35 anni femminili stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK 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 FIKK 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.

Pertanto se l'atleta compie 13 anni il 27 settembre dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione nella classe cadetti 13-15 anni e non nella classe cad. 10-12.

Il regolamento consente all'organizzatore, in caso di scarsa partecipazione alla manifestazione, oppure in caso di scarsa consistenza di una o più categorie, accorpamenti tra atleti di categorie diverse.



Il regolamento consente altresì all'organizzatore, in caso di grande partecipazione alla manifestazione o eccessiva concentrazione di atleti in una o più categorie, divisioni di atleti in categorie diverse.

E' consentito ancora, creare una categoria open su tutti i criteri (peso, età altezza e grado) per decretare il campione assoluto di tutta la manifestazione.



PARTE TERZA

REGOLAMENTO LIGHT CONTACT

SEZIONE PRIMA

Parte generale

XLII. Generalità, XLIII. Il budo pass FIKK, XLIV. Luogo di gara, XLV. Uniforme e protezioni, XLVI. Il coach, XLVII. Gli attacchi, XLVIII. Svolgimento del combattimento, XLIX. Azioni e decisioni arbitrali, L. Il tempo di gara.

ART. 42 GENERALITA'

Il light contact è una disciplina di combattimento che include tecniche leggere di braccia e di gambe. In questa disciplina non c'è il k.o. Per cui le tecniche arrivano a segno in modo controllato, senza l'intenzione di causare danno all'avversario. L'obiettivo è quello di portare più tecniche a segno da parte dei due avversari. I due atleti si affrontano scambiandosi tecniche precise, controllate e continue. L'incontro si svolge nell'arco di due o tre riprese (a seconda del tipo e dell'importanza del torneo) indossando protezioni alla testa, alle mani e ai piedi.

ART. 43 IL BUDO PASS FIKK

Con il budo pass FIKK gli atleti accettano i regolamenti e lo statuto della stessa e si impegnano a mettersi a disposizione per partecipare a gare a carattere nazionale di tipo regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

ART. 44 LUOGO DI GARA

Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata di 8 metri per lato per adeguamento al regolamento ufficiale. La superficie potrà assumere cambiamenti in base alle esigenze di gara. Essa dovrà essere piatta e liscia, costituita da materiale gommoso e non delimitata da corde.

ART. 45 UNIFORME E PROTEZIONI



L'uniforme per gli atleti di light contact è composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e da una casacca con collo a v (sono vietate le t-shirt). La casacca 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. L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

Nota bene: gli atleti cadetti maschili e femminili 16/17 anni devono esibire la relativa autorizzazione nazionale FIKK riguardante l'utilizzo del caschetto senza griglia in quanto minorenni. In assenza dell'autorizzazione, l'atleta non potrà competere. La FIKK declina ogni responsabilità civile e penale qualora gli atleti dovessero esibire autorizzazioni false o non conformi.

Il casco non dovrà avere para zigomi 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' vietato indossare oggetti metallici (orologi, catenine, orecchini, anelli, occhiali, piercing vari, ecc.) Che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con le protezioni gara omologate. I materiali omologati sono: pelle, similpelle o plastica morbida e liscia; se l'attrezzatura dovesse risultare non adeguata, l'arbitro ha la facoltà di farle sostituire.

I guantoni per il light contact dovranno essere a mano chiusa, senza bendaggi alle mani e avere un'imbottitura uniforme distribuita sul dorso e al livello del polso con un peso pari a 10 onces (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 FIKK, il fissaggio deve effettuarsi con una striscia autoadesiva a strappo che assicuri il guanto al polso (non sono ammessi fissaggi con lacci).

I calzari o parapiedi, devono avere le seguenti caratteristiche: coprire la parte superiore, laterale e posteriore del piede; le dita non devono fuoriuscire dai calzari; avere la pianta scoperta; la protezione ai piedi deve essere liscia, dello stesso materiale dei guantoni. Si possono utilizzare in gara solo materiali omologati dalla FIKK.

Sono autorizzate ma non obbligatorie protezioni in tessuto morbido per gli avambracci e le ginocchia.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato in modo non conforme al regolamento, avrà un minuto (60 secondi) di tempo per ripresentarsi in modo adeguato. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.



ART. 46 IL COACH

Il coach (deve indossare il cartellino durante l'evento) segue il suo combattente all'angolo del tatami e 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 coach ha l'obbligo di presentarsi sul quadrato di gara indossando una tuta.

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 nazionali e a quanto gli verrà impartito dal Responsabile arbitri.

Il coach deve assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.

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

Deve vigilare che 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 non rispetti le predette norme, può essere richiamato, allontanato dal quadrato o dalla struttura.

Il coach è autorizzato a gettare un asciugamano ("gettare la spugna") 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 47 GLI ATTACCHI

Nel light contact si può attaccare:

Tronco: parte frontale e laterale.

Capo: frontale e laterale con tecniche di gancio, montante, diretto e di calcio; è vietato portare colpi alla nuca, soprattutto quando l'atleta è girato di spalle.

Gamba: spazzata, altezza del malleolo (zona caviglia).

Nel light contact non c'è lo stop dopo ogni tecnica valida andata a segno, di fatti si possono eseguire diverse tecniche a segno consecutivamente. Il numero minimo obbligatorio di tecniche di gamba effettuabili è di 6 calci. Se l'atleta non rispetta questa regola, verrà richiamato dal giudice di gara.



Nella gara di light contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo (non è valido nessun tipo di appoggio a terra). Se l'atleta che subisce la spazzata tocca terra anche solo con le dita, la spazzata vale 1 punto.

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

Non è valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento. Non è valido afferrare l'avversario per la gamba o trattenerlo per la manica della casacca e colpirlo.

Nota bene: l'esecuzione o no della spazzata, punteggi, penalità e variazioni saranno stabiliti prima dell'evento, durante la riunione con i responsabili arbitri e responsabili delle società (vedi art. 1).

Nella FIKK la valutazione del punteggio, da parte del giudice di gara può avvenire in due modi:

- Punteggio con consultazione arbitrale tra i round;
- (Facoltativo) punteggio a cartellini con assegnazione del punteggio ad ogni round.

Se l'assegnazione del punteggio è a cartellini, durante il round, il giudice utilizzerà il retro del cartellino di valutazione per registrare il numero di tecniche. Le registrazioni devono essere elencate separatamente per ogni turno. Il giudice di gara non lascerà il suo posto fino all'annuncio del verdetto.

ART 48 SVOLGIMENTO DEL COMBATTIMENTO

Gli atleti chiamati si presenteranno al di fuori del quadrato di gara. Il giudice da tavolo annuncerà col termine "si preparino", gli atleti successivi, che dovranno prepararsi indossando le protezioni. Gli atleti chiamati, al comando dell'arbitro centrale, entreranno nell'area di gara. Loro dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, 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: "contact!".

Allo "stop" dell'arbitro i due combattenti si devono fermare; l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando "contact" o "fight".

L'arbitro utilizzerà il termine: "break" per interrompere un "clinch" 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 su richiesta verbale dell’arbitro centrale che chiamerà ad alta voce “tempo” e con le mani formerà una t. Per riprendere il combattimento darà 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).

L’atleta può chiedere lo stop del tempo alzando la mano verso l’alto: per riassetare la propria uniforme, attrezzatura di gara o per infortunio (in questo caso l’avversario deve recarsi all’angolo neutrale che si trova alla sua destra), se la richiesta dello stop 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 atleta verrà seguito dal proprio allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell’area di gara, non potrà interferire durante la gara con nessun arbitro; non gli sarà permesso di fare commenti nei confronti degli arbitri; se si dovesse verificare una delle condizioni descritte gli arbitri possono intervenire con un richiamo ufficiale.

In caso d’infortunio di un atleta il tempo massimo per l’intervento medico è di 2 minuti per cadetti, juniores e seniores.

Alla fine del tempo regolamentare di gara, l’arbitro farà tornare gli atleti al centro dell’area di gara, i giudici di gara consulteranno i punteggi in base al metodo utilizzato: con consultazione arbitrale o a cartellino. Successivamente, il giudice di

gara si affiancherà tra i due atleti e con alzata di mano proclamerà il vincitore. Alla fine gli atleti lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell’arbitro centrale.

Un incontro di light contact può terminare in parità. In caso di parità, la FIKK ha stabilito che gli atleti, dopo una pausa di un minuto, si affronteranno in un extra – round della durata di un minuto. La vittoria sarà assegnata tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei due atleti. Se il metodo di giudizio usato è a cartellino, il giudice deve identificare con un cerchio il nome dell’atleta che ha vinto l’incontro e con l’alzata del suo braccio. Se il metodo di giudizio è con consultazione arbitrale, il vincitore sarà nominato con l’indicazione



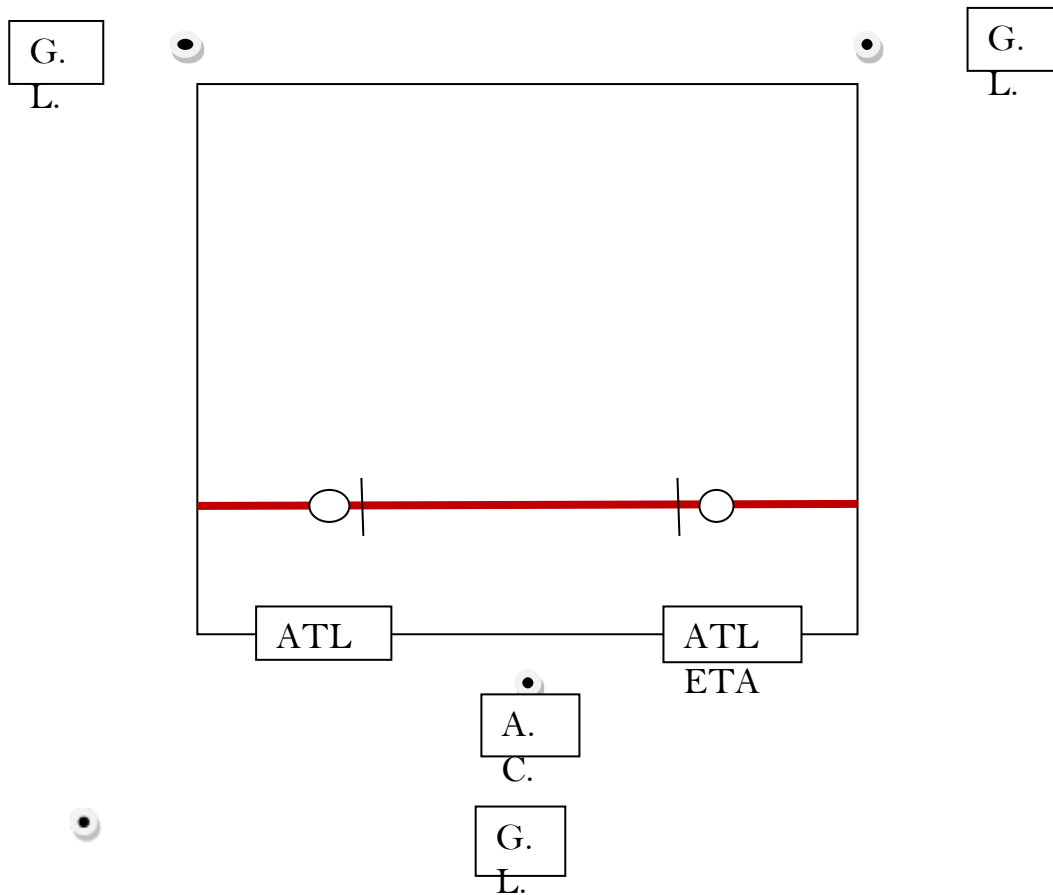
del colore dell'angolo e con l'alzata del suo braccio. Se ciò avviene in finale e dopo la consultazione dei giudici di gara gli atleti vengono ritenuti dello stesso livello, saranno entrambi ritenuti vincitori.

ART 49 AZIONI E DECISIONI ARBITRALI

Gli arbitri sono tenuti a controllare che le protezioni siano regolamentari.

La gara di light contact è diretta da quattro ufficiali di gara: uno centrale e tre giudici di linea, seduti agli angoli dell'area di gara, che usano il o sistema a cartellino o con consultazione arbitrale.

L'arbitro centrale deve adottare un atteggiamento eretto con l'apertura delle gambe non oltre la larghezza dei fianchi.



Sono senza appello e definitive tutte le decisioni degli arbitri.

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 sull'incontro quando esso è diretto da 3 giudici di linea e dall'arbitro centrale, quando, invece, l'incontro è diretto da 2 giudici di linea e un arbitro



centrale, questi ha diritto di giudizio sull'incontro. I giudici di linea saranno seduti agli angoli dell'area di gara, a un metro di distanza da essa.

Gli arbitri, nel momento in cui richiamano o penalizzano un atleta, devono fermare il tempo, consultarsi con i colleghi e poi segnalare il richiamo o la penalizzazione.

Se la scorrettezza fosse grave, gli arbitri, fin dal primo secondo di gara, dovranno consultarsi e squalificare il colpevole o i colpevoli anche senza richiami ufficiali.

La vittoria è decretata al termine delle 2 riprese, segnalato da un segnale acustico o non, i punti verranno registrati su un apposito cartellino alla fine di ogni ripresa se il metodo di valutazione utilizzato è quello a cartellino. Se viene adoperato quello a consultazione arbitrale, alla fine dell'incontro, gli arbitri assegneranno la vittoria dopo essersi consultati secondo diversi criteri di valutazione.

L'arbitro centrale comunicherà il vincitore indicandolo con un'alzata di mano e dicendo la parola "vince" seguita dal colore dell'atleta.

L'arbitro centrale non dovrà mai passare tra gli atleti mentre combattono e dovrà tenersi sempre ad una distanza adeguata perché possa seguire le loro azioni e intervenire prontamente in qualunque circostanza.

Alcune decisioni che potrebbero portare il combattimento a termine prima del tempo di gara sono:

- Vincita per squalifica dell'avversario
- Vincita per assenza dell'avversario
- Vincita per eccessive uscite volontarie dal tatami (4° uscita squalifica)
- Vincita per decisione medica (infortunio in genere)
- Vincita per superiorità tecnica.

Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello, solo nel caso di un "errore tecnico" il responsabile arbitri può bloccare il tempo e consultarsi con i giudici per chiedere chiarimenti.

Quando l'arbitro nota una scorrettezza da parte di un atleta, lo segnala, l'arbitro centrale stoppa la gara, si consulta con i giudici di linea e lo richiama a voce alta o lo penalizza con un "richiamo ufficiale", precisando per quale motivo lo andrà a penalizzare, secondo le seguenti modalità:

- 1° richiamo verbale,
- 2° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)
- 3° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati)
- 4° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati la squalifica)



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

Quando l'arbitro richiama o penalizza l'atleta (meno 1 punto), deve fermare il tempo.

L'arbitro ha l'autorizzazione di arrestare l'incontro o gli incontri se intorno al quadrato gruppi di persone impediscono il regolare svolgimento della gara, oppure se i coach, parlano o incitano ad alta voce il proprio atleta e se mancano di rispetto all'arbitro. Nell'ultimo caso, l'arbitro ha la facoltà di allontanare (o squalificare) il coach, dopo essersi consultato con i giudici di linea.

L'arbitro, col termine: "tempo!" O "stop!", può fermare il combattimento chiedendo al tavolo della giuria di fermare il cronometro quando:

- Un atleta è ferito oppure è colto da malore.
- L'area di gara sia troppo bagnata.
- Un combattente esce dall'area di gara volontariamente.
- A un combattente è richiesto di riassetare la sua uniforme.
- Lo ritenga opportuno per qualunque ragione.

In caso d'incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà l'intervento del personale medico. Sarà il medico a decidere se l'atleta potrà continuare o no l'incontro entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. Se entro tale tempo, l'atleta visitato 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 casuale, ad una cattiva esecuzione tecnica, o intenzionale (vedi azioni proibite). Dopo si deciderà se squalificare, penalizzare o aggiudicare la vittoria a uno o all'altro atleta.

- Se l'infortunio non è stato causato intenzionalmente dall'atleta, questo potrà continuare a combattere negli incontri successivi.
- Se l'infortunio è stato causato intenzionalmente dall'atleta, questo verrà squalificato. L'atleta infortunato vincerà l'incontro, ma non potrà comunque proseguire l'evento e partecipare alle successive categorie in cui è iscritto.
- Se l'atleta infortunato viene dichiarato idoneo dal medico, dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.
- Se l'atleta viene infortunato in un combattimento, il medico di gara è l'unica persona che può valutare se egli può continuare o sospendere l'incontro.
- L'atleta che ha subito un "trauma" alla testa durante un combattimento, viene accompagnato in ospedale con l'ambulanza di servizio.

Nota bene:

Se a causa di un banale incidente (l'atleta scivola sul tatami, vedi azioni proibite, ecc...), l'atleta subisce un trauma, l'infortunato potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (asl,



ospedali, medici qualificati, ecc...). Se il trauma è cranico, l'atleta non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 8 settimane dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul budo pass dell'atleta e informare la FIKK, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

Se, dopo il rientro, l'atleta subisce un altro trauma dovuto a qualsiasi tipo di incidente, potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (Asl, ospedali, medici qualificati, ecc.). Se il trauma dello stesso atleta è di nuovo cranico, egli non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 3 mesi dall'infortunio. (Rsc, rsc - h) +. Se, lo stesso atleta, dopo essere rientrato, subisce un ulteriore trauma cranico, esso non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 1 anno dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul budo pass dell'atleta e informare la federazione, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato (con una qualunque parte del corpo: mano, ginocchio, gomito, ecc.), le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

- 1° uscita richiamo,
- 2° uscita richiamo ufficiale (segnalato al tavolo della giuria),
- 3° uscita,
- 4° uscita squalifica.

Uscire deliberatamente dall'area di gara comporta: la perdita di 1 punto per la prima uscita, di 1 punto ulteriore per la seconda uscita, squalifica dell'atleta per la terza uscita.

È 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 dall'avversario in modo irruento, 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, viene considerata uscita.

ART 50 IL TEMPO DI GARA

Il tempo di gara viene stabilito precedentemente dagli organizzatori in accordo con il responsabile arbitri. Esso può variare a seconda delle necessità;

Tempo di gara ufficiale:



- due riprese da 2,00 minuti; in caso di parità si disputerà l'extra – round.

Quando il tempo stabilito è finito, il giudice di gara deve essere avvisato con un segnale acustico o con altri mezzi.

Una tecnica data contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, o dello stop dell'arbitro centrale, sarà giudicata valida.

Una tecnica non è valida quando entrambi gli atleti sono all'esterno del quadrato.

Durante uno scambio tecnico, se uno dei due atleti mette anche un solo piede fuori dal quadrato di gara, l'arbitro chiama immediatamente lo stop.



SEZIONE SECONDA

Dei punti

LI. I punti.

ART 51 I PUNTI

Tutte le tecniche devono essere controllate da parte dell'atleta.

Una tecnica è ritenuta valida quando:

- È controllata nella decisione, nella dinamicità e nella precisione;
- Si rispettano le distanze;
- È eseguita con la forma corretta;
- È in equilibrio (cioè l'atleta non cade né durante né dopo la tecnica)
- Le tecniche non efficaci, non saranno tenute conto dagli arbitri.

Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla gara 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".

PUNTEGGIO	TECNICA
1 punto	<p>Il colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.</p> <p>La tecnica di gancio, montante e diretto, che giunga a segno in modo controllato, ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro.</p>
2 punti	<p>La tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.</p> <p>Il calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.</p>
3 punti	<p>La tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio,</p>



SEZIONE TERZA

Delle penalità

LII. Responsabilità, LIII. Traumi e uscite, LIV. Doveri dell'atleta, LV. Sostanze chimiche e droghe.

ART. 52 RESPONSABILITA'

Le società o club: sono responsabili di ogni eventuale violazione civile e penale che si verifichi negli impianti utilizzati per gli eventi, da parte dei propri atleti, coach e dirigenti.

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

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 a norma di regolamento (vedi art.).

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 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 di giuria;
- Un tavolo ampio per il Responsabile arbitri;
- 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 coach degli atleti;
- Premiazioni adeguate per i primi, secondi e terzi pari merito
- Classificatisi nelle rispettive categorie

ART. 53 TRAUMI E USCITE

Se a causa di un banale incidente (l'atleta scivola sul tatami, vedi azioni proibite, ecc.), l'atleta subisce un trauma, l'infortunato potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (ASL, ospedali, medici qualificati, ecc...). Se il trauma è cranico, l'atleta non potrà



partecipare ai successivi eventi prima di 8 settimane dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul BUDO PASS dell'atleta e informare la Federazione, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

Se, dopo il rientro, l'atleta subisce un altro trauma dovuto a qualsiasi tipo di incidente, potrà prendere parte ai successivi eventi se dimostra la sua idoneità certificata dalle strutture competenti (ASL, ospedali, medici qualificati, ecc.). Se il trauma dello stesso atleta è di nuovo cranico, egli non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 3 mesi dall'infortunio. (RSC, RSC – H) +. Se, lo stesso atleta, dopo essere rientrato, subisce un ulteriore trauma cranico, esso non potrà partecipare ai successivi eventi prima di 1 anno dall'infortunio. Il coach, quando si verifica un trauma cranico, deve annotarlo sul BUDO PASS dell'atleta e informare la Federazione, che deciderà se l'atleta potrà partecipare all'evento successivo, valutando la relativa documentazione medica. Il coach dovrà inoltre presentare un documento con cui si assume tutte le responsabilità per l'atleta.

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato (con una qualunque parte del corpo: mano, ginocchio, gomito, ecc.), le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

- 1° uscita richiamo,
- 2° uscita richiamo ufficiale (segnalato al tavolo della giuria),
- 3° uscita – 1 punto,
- 4° uscita squalifica.

Uscire deliberatamente dall'area di gara comporta: la perdita di 1 punto per la prima uscita, di 1 punto ulteriore per la seconda uscita, squalifica dell'atleta per la terza uscita;

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 dall'avversario in modo irruento, 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, viene considerata uscita.

ART. 54 DOVERI DELL'ATLETA



L'atleta di Light Contact è tenuto al massimo rispetto verso il Responsabile Arbitri, 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 gli ordini dell'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Deve essere rispettoso nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire inadeguati nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Invitato dall'arbitro, prima e 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 l'esito, 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 (casacca con collo a V e pantalone lungo fino al collo del piede) o karategi pulito, non scucito e con la cintura annodata in vita correttamente. Non sono consentite le T-shirt.

ART. 55 SOSTANZE CHIMICHE E DROGHE

Sono vietate tutte le sostanze chimiche e tutte le droghe che non fanno parte della normale alimentazione dello sportivo. Coloro che rifiutano di sottoporsi ad un controllo medico o ad un esame antidoping prima o dopo un incontro saranno considerati sospetti e squalificati. Gli stessi provvedimenti saranno adottati nei confronti di chi sostiene a fare uso di tali sostanze. In tutti i casi fa fede il regolamento antidoping adottato dalla Federazione e dal CONI.



SEZIONE QUARTA

Delle categorie

LVI. Le categorie.

ART. 56 LE CATEGORIE

Juniores (16/17 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza;

Juniores (16/17 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza;

Adulti (18/20 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza;

Adulti (18/20 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza;

Seniores (21/26 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Seniores (27/36 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Veterani (37/41 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Silver (42 in poi, m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

GRUPPO PER GRADO E PESO MASCHILE:

Da 55 a 60 kg

Da 61 a 65 kg

Da 66 a 70 kg

Da 71 a 75 kg

Da 76 a 81 kg e infine da 82 a 87 kg

GRUPPO PER GRADO E PESO FEMMINILE:

Da -50 kg

Da 51 a 57 kg

Da 58 a 61 kg

Da +62 kg

Le categorie pulcini dai 5 ai 7 anni sono dimostrative per la poca esperienza degli atleti e verranno tutte premiate. Queste ultime prendono il nome di Sperimentali. Per i pulcini della categoria 7/8 anni è facoltativa l'iscrizione agli incontri di categoria con assegnazione di punteggio.

Tutti gli atleti possono partecipare alle categorie superiori di grado e peso.

Dai 5 ai 10 anni, in caso di difficoltà dei movimenti, gli atleti possono utilizzare i parapiedi da karate.



Protezioni obbligatorie dai 5 ai 15 anni: caschetto con griglia, corpetto, paratibia, guantoni chiusi o aperti, parapiedi, conchiglia, paradenti facoltativo nel caso di utilizzo del caschetto con griglia, obbligatorio in caso contrario, paraseno (se necessario) dai 16 ai 17 anni: caschetto con griglia, facoltativo solo il corpetto.

Protezioni obbligatorie dai 18 anni in poi: caschetto senza griglia, corpetto facoltativo, paratibia, guantoni, parapiedi, conchiglia, paradenti, paraseno, parainguine.



PARTE QUARTA

REGOLAMENTO KARATE POINT

SEZIONE PRIMA

Parte generale

LVII. Riferimento semi contact, LVIII. Lingue ammesse, LIX. Le forme, LX. Discipline ammesse, LXI. Passaggio di cintura, LXII. Integrazioni al regolamento.

ART 57 RIFERIMENTO SEMI CONTACT

Al karate point si applicano tutte le regole relative alla semi contact.

ART. 58 LINGUE AMMESSE

L'arbitraggio può avvenire tra tutte le lingue, in quella meglio conosciuta dall'arbitro.

ART. 59 LE FORME

Nelle forme sono ammesse esibizioni provenienti da tutti gli stili di karate conosciuti.

La forma può essere, come nel semi contact, musicali di libera interpretazione.

ART. 60 DISCIPLINE AMMESSE

Agli incontri di karate point possono partecipare atleti praticanti ogni stile di Karate.

Agli incontri possono partecipare altresì atleti di semi contact.

ART. 61 PASSAGGIO DI CINTURA

Per l'esame di passaggio di cintura, tra quelle colorate, l'atleta presentatosi, sosterrà l'esame per la cintura superiore a quella posseduta.



Per l'esame di cintura nera dal primo dan, l'atleta presentatosi potrà sostenere l'esame sia per il grado superiore, sia, qualora avesse raggiunto una cintura nera di grado superiore nella disciplina del semi contact, per lo stesso grado anche nel karate point e viceversa.

ART. 62 *INTEGRAZIONI AL REGOLAMENTO*

Eventuali integrazioni saranno valutate in conformità ai regolamenti di karate delle società maggiormente influenti.



PARTE QUINTA REGOLAMENTO KICK LIGHT

SEZIONE PRIMA

Parte generale

LXIII. Torneo o manifestazione, LXIV. La kick light, LXV. Gli atleti, LXVI. Il combattimento, LXVII. Sistema elettronico, LXVIII. Il tempo.

ART. 63 TORNEO O MANIFESTAZIONE

Costituisce torneo o manifestazione di Kick Light una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico.

Tutti i tornei o manifestazioni di Kick light devono essere preventivamente autorizzati dalla FIKK.

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 e le loro società sportive.

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.

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 pari merito classificatisi nelle rispettive categorie.

ART. 64 LA KICK LIGHT

La Kick Light è una disciplina di combattimento dove due combattenti hanno come obiettivo primario di rendere più azioni possibili punti validi. I due avversari si affrontano scambiandosi colpi, senza interruzione di tempo. 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. La Kick Light precede i combattimenti a contatto pieno. Ogni colpo portato a segno riceverà una valutazione differente a seconda del tipo di tecnica eseguita.

ART. 65 GLI ATLETI

Gli atleti di Kick Light dovranno presentarsi ai tornei muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloncini e da una T-Shirt senza cintura.

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. Il casco protettivo è obbligatorio in ogni caso

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, ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento indossando tutte le protezioni gara omologate. I guantoni per la Kick Light dovranno essere a mano chiusa con un peso pari a 10 Oz. (283 grammi), o più. Il peso deve essere chiaramente indicato sui guantoni. E' vietato l'utilizzo dei guantoni a mano aperta.

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.

I calzari o parapiedi devono: 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.



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. 66 IL COMBATTIMENTO

Gli atleti chiamati si presenteranno al di fuori del quadrato di gara. Il giudice da tavolo annuncerà col termine “si preparino”, gli atleti successivi, che dovranno prepararsi indossando le protezioni. Gli atleti chiamati, al comando dell'arbitro centrale, entreranno nell'area di gara. Loro dovranno essere nella posizione in piedi, separati da circa 2 metri, al centro del quadrato di gara, 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: “contact!”.

Allo “stop” dell'arbitro i due combattenti si devono fermare; l'incontro potrà riprendere quando l'arbitro darà un nuovo comando “contact” o “fight”.

L'arbitro utilizzerà il termine: “break” per interrompere un “clinch” 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 su richiesta verbale dell'arbitro centrale che chiamerà ad alta voce “tempo” e con le mani formerà una t. Per riprendere il combattimento darà 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).

L'atleta può chiedere lo stop del tempo alzando la mano verso l'alto: per riassestare la propria uniforme, attrezzatura di gara o per infortunio (in questo caso l'avversario deve recarsi all'angolo neutrale che si trova alla sua destra), se la richiesta dello stop 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 atleta verrà seguito dal proprio allenatore, il quale dovrà rimanere per tutta la durata del combattimento al di fuori dell'area di gara, non potrà interferire durante



la gara con nessun arbitro; non gli sarà permesso di fare commenti nei confronti degli arbitri; se si dovesse verificare una delle condizioni descritte gli arbitri possono intervenire con un richiamo ufficiale.

In caso d'infortunio di un atleta il tempo massimo per l'intervento medico è di 2 minuti per cadetti, juniores e seniores.

Alla fine del tempo regolamentare di gara, l'arbitro farà tornare gli atleti al centro dell'area di gara, i giudici di gara consulteranno i punteggi in base al metodo utilizzato: con consultazione arbitrale o a cartellino. Successivamente, il giudice di gara si affiancherà tra i due atleti e con alzata di mano proclamerà il vincitore. Alla fine gli atleti lasceranno il quadrato seguendo le indicazioni dell'arbitro centrale.

Un incontro di light contact può terminare in parità. In caso di parità, la FIKK ha stabilito che gli atleti, dopo una pausa di un minuto, si affronteranno in un extra – round della durata di un minuto. La vittoria sarà assegnata tenendo conto della miglior qualità tecnica e psico-fisica mostrata da uno dei due atleti. Se il metodo di giudizio usato è a cartellino, il giudice deve identificare con un cerchio il nome dell'atleta che ha vinto l'incontro e con l'alzata del suo braccio. Se il metodo di giudizio è con consultazione arbitrale, il vincitore sarà nominato con l'indicazione del colore dell'angolo e con l'alzata del suo braccio. Se ciò avviene in finale e dopo la consultazione dei giudici di gara gli atleti vengono ritenuti dello stesso livello, saranno entrambi ritenuti vincitori.

ART. 67 SISTEMA ELETTRONICO

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.

In caso di pareggio:

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. 68 IL TEMPO

Il tempo 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.

Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale acustico di fine incontro, sarà giudicata valida, fa fede il comando di "stop" dato dall'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 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.



SEZIONE SECONDA

Dei punti

LXIX. I punti.

ART. 69 I PUNTI

Nella gara di Kick Light 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, 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.

PUNTEGGIO	TECNICA
1 punto	Il colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco. Ogni calcio tirato alla coscia.
2 punti	La tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio. Il calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.
3 punti	La tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca 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.



SEZIONE TERZA

Delle penalità

LXX. Azioni proibite. LXXI. Tecniche valide, LXXII. Incidente

ART. 70 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;
- 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;
- 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. 71 TECNICHE VALIDE

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. 72 INCIDENTE

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.



SEZIONE QUARTA

Delle categorie

Delle penalità

LXXIII. Le categorie, LXXIV. Prima competizione ufficiale.

ART. 73 LE CATEGORIE

Juniores (16/17 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza;

Juniores (16/17 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza;

Adulti (18/20 anni maschile) gruppo per grado, peso e altezza;

Adulti (18/20 anni femminile) gruppo per grado, peso e altezza;

Seniores (21/26 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Seniores (27/36 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Veterani (37/41 m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

Silver (42 in poi, m/f distinte) gruppo per grado, peso e altezza;

GRUPPO PER GRADO E PESO
MASCHILE:

Da 55 a 60 kg

Da 61 a 65 kg

Da 66 a 70 kg

Da 71 a 75 kg

Da 76 a 81 kg e infine da 82 a 87 kg

GRUPPO PER GRADO E PESO
FEMMINILE:

Da -50 kg

Da 51 a 57 kg

Da 58 a 61 kg

Da +62 kg

Le categorie pulcini dai 5 ai 7 anni sono dimostrative per la poca esperienza degli atleti e verranno tutte premiate. Quest ultime prendono il nome di Sperimentali. Per i pulcini della categoria 7/8 anni è facoltativa l'iscrizione agli incontri di categoria con assegnazione di punteggio.

Tutti gli atleti possono partecipare alle categorie superiori di grado e peso.



Dai 5 ai 10 anni, in caso di difficoltà dei movimenti, gli atleti possono utilizzare i parapièdi da karate.

Protezioni obbligatorie dai 5 ai 15 anni: caschetto con griglia, corpetto, paratibia, guantoni chiusi o aperti, parapièdi, conchiglia, paradenti facoltativo nel caso di utilizzo del caschetto con griglia, obbligatorio in caso contrario, paraseno (se necessario) dai 16 ai 17 anni: caschetto con griglia, facoltativo solo il corpetto.

Protezioni obbligatorie dai 18 anni in poi: caschetto senza griglia, corpetto facoltativo, paratibia, guantoni, parapièdi, conchiglia, paradenti, paraseno, parainguine.

ART. 74 PRIMA COMPETIZIONE UFFICIALE

La categoria Cadetti 13/15 anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FIKK 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 FIKK 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 FIKK 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 FIKK 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.

Il regolamento consente all'organizzatore, in caso di scarsa partecipazione alla manifestazione, oppure in caso di scarsa consistenza di una o più categorie, accorpamenti tra atleti di categorie diverse.

Il regolamento consente altresì all'organizzatore, in caso di grande partecipazione alla manifestazione o eccessiva concentrazione di atleti in una o più categorie, divisioni di atleti in categorie diverse.



E' consentito ancora, creare una categoria open su tutti i criteri (peso, età altezza e grado) per decretare il campione assoluto di tutta la manifestazione.

A cura di:
Presidente nazionale
Rosario Marino
Responsabile nazionale
Salvatore Renna