

FIGHT 1

REGOLAMENTO

K I C K

1) I regolamenti contenuti in questo documento sono stati redatti dal Responsabile Nazionale Arbitri e Giudici FIGHT 1 in accordo e collaborazione con la Referee Agency, il Consiglio Fight1 e sentito il parere delle Commissioni Tecniche, giusta approvazione del Consiglio Fight1.

2) IL RING

2.1) E' a cura dell'organizzatore, quindi sua responsabilità, la fornitura ed il controllo dell'omologazione dello stesso ed il controllo che sia adatto al tipo di evento per il quale verrà impiegato. Qui di seguito le misure ad uso degli organizzatori.

Il ring è una superficie di legno, un quadrato chiuso da quattro corde (3 in quelli più vecchi) tese tra quattro pali equidistanti. La superficie dovrà essere perfettamente piana, di legno duro, ricoperto da feltro o da materiale plastico (materassina) e da un telo teso fino alle estremità dei bordi.

Il numero delle corde deve essere di 4 (minimo 3) e il loro diametro non può essere minore di 2,5 cm.. La corda più bassa deve distare dal tappeto di combattimento 50 cm., mentre la più alta 130 cm.

Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano.

Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Devono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse e per ogni lato.

I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o in altra lega.

Ogni ring dovrà essere munito di due sgabelli, posti l'uno di fronte all'altro (angolo rosso e angolo blu), di due sputacchiere o di apparecchiature analoghe.

Scelto un lato del quadrato di fronte al quale sarà posto il tavolo a cui siederanno 1 speaker, il Commissario di Riunione, il cronometrista e il Medico di servizio, al centro degli altri tre lati dovranno essere posti dei tavolini a cui siederanno i giudici che dovranno giudicare l'incontro. E consigliabile situare i giudici lontano dal pubblico, preferibilmente (da esso) protetti da transenne. In base a particolari esigenze logistiche, si adatterà l'ubicazione dei Giudici e delle postazioni di Gong, Cronometrista, Medico ed Ambulanza, fermo restando l'obbligo di quest'ultimi di rimanere a stretto contatto del ring, pronti a possibili interventi.

Il ring non deve misurare meno di 5 metri di lato.

2.2) Il tappeto, che deve ricoprire il pavimento deve essere esteso oltre le corde non meno di 50 cm. Il materiale di tale tappeto deve essere di tela o di materiale gommato antiscivolo e posato in modo tale da non costituire ostacolo o impedimento ai movimenti degli atleti durante lo svolgimento dei combattimenti.

2.3) E' possibile, unicamente per incontri a contatto leggero (attività Tecnica) ed in caso in cui non sia disponibile un ring, poter usufruire di un quadrato delimitato da righe (materassina o tatami). Quando gli atleti escono dal quadrato sarà compito dell'arbitro fermare l'incontro e far ripartire il confronto da una posizione neutrale salvo ammonirli in caso di uscite intenzionali.

2.4) Il ring deve essere sollevato da terra per non più di 130 cm. e dovrà essere provvisto di due scalette laterali per l'accesso degli atleti. Consigliabile una terza scaletta per l'accesso al ring di medico, arbitro, ragazze ring ed ospiti per le premiazioni o per lo show.

2.5) L'organizzatore deve provvedere a tutto l'equipaggiamento non personale necessario alla Delegazione Ufficiale ed ai Secondi tipo: gong, cronometro, bilancia, sgabello, secchio, acqua etc.

IL GONG

3) Il gong deve essere fornito dall'organizzatore; deve essere posizionato a lato del ring.

La campanella o il gong deve avere un suono chiaro e facilmente riconoscibile dai contendenti e dall'arbitro.

4) ROUND

Il numero di riprese, in base alle classi d'appartenenza degli atleti, deve essere:

Classe N 3 round da 1,30 minuti

Classe C 3 round da 2 minuti

Classe B 3 round da 3 minuti

Classe A 5 round da 3 minuti (o meno previo accordo tra coach, promoter, R.A.)

4 round da 3 minuti possibile per incontri senza Titolo

In tutte le classi il riposo tra un round e l'altro è di un minuto.

In base alle situazioni dei vari Eventi Sportivi, gli organizzatori, sentite le Commissioni tecniche competenti e la R.A. di Fight 1, la durata degli incontri potrà variare in difetto come rounds o durata degli stessi.

5) PROTEZIONI

- Classe N Obbligatori: Caschetto, paratibie, calzari, conchiglia (paraseno e protezione pelvica per le donne), paradenti, guantoni 10 oz. (previo accordo tra coach e promoter, calzari e paratibie possono essere sostituiti dai paratibie modello Fight Code Rules o Muay Thai)
- Classe C Obbligatori: Caschetto, conchiglia (paraseno e protezione pelvica per le donne), paradenti, guantoni 10 oz.
Facoltativo: Paratibie (previo accordo tra coach e promoter, calzari e paratibie possono essere sostituiti dai paratibie modello Fight Code Rules o Muay Thai)
- Classe B Obbligatori: Caschetto, conchiglia (paraseno e protezione pelvica per le donne), paradenti, guantoni 10 oz.
No: Paratibie e calzari.
In caso di incontri internazionali, previa comunicazione a Fight1 e Referee Agency, può essere vagliata la possibilità del combattimento senza caschetto.
- Classe A Obbligatori: Conchiglia (paraseno e protezione pelvica per le donne), paradenti, guantoni
No: Paratibie, calzari, caschetto

I paratibia devono essere indossati in modo speculare dai 2 atleti (stesso tipo).

Per tutte le classi si ricorda che non è concesso l'utilizzo del caschetto con i para zigomi

6) CLASSI

6.1) FIGHT 1, tramite un suo delegato, dovrà assicurarsi che gli atleti combattano nella classe di appartenenza.

Per combattimenti si intende qualsiasi match disputato a contatto pieno nella stessa disciplina o in generale negli sport da combattimento o arti lottatorie.

Nel caso in cui un atleta non sia mai stato classificato spetterà alla Commissione Tecnica o Delegato Ufficiale eseguire tale classificazione prima che la riunione abbia inizio. Egli dovrà accertarsi del numero di vittorie conseguite e del livello degli avversari affrontati

Le classi sono così definite:

- Classe N Da 0 a 3 combattimenti.
- Classe C Fino a 5 vittorie in questa classe (anche non consecutive).
- Classe B Oltre 5 vittorie in questa classe (anche non consecutive) è possibile accedere alla classe A.
- Classe A Per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla relativa Commissione Tecnica Fight 1

6.2) Gli atleti possono essere inquadrati in categorie di merito superiori anche senza aver conseguito il numero minimo di vittorie sopra citato se autorizzati dalle Commissioni Tecniche Fight 1. E' assolutamente vietato invece essere inquadrati in categorie di merito inferiori rispetto a quella conseguita.

CERTIFICATI E VISITA MEDICA

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

6.4) Tutti gli atleti delle discipline a contatto pieno devono presentarsi e sottoporsi a visita medica muniti di originale del certificato medico modello "B5". L'assenza dell'originale del certificato medico determina l'impossibilità per l'atleta di partecipare al combattimento.

6.5) Non sono contemplate dichiarazioni di scarico di responsabilità o altro.

6.6) L'autorità competente, ai fini del permesso a combattere dell'atleta, è il medico al quale vanno presentati i suddetti documenti.

6.7) Negli incontri femminili le atlete dovranno altresì essere munite di originale di idoneo test che accerti l'assenza di stato di gravidanza risalente a non oltre due settimane.

6.8) Per quanto riguarda le discipline tecniche tutti gli atleti dovranno essere muniti di certificato medico modello "B2".

7) ASPETTO ATLETI

7.1) Tutti gli atleti che si affrontano in una competizione, di qualsiasi livello, devono presentarsi sul ring puliti ed in ordine di aspetto.

7.2) Non è permesso inoltre l'uso di vaselina o altra sostanza simile in quantità eccessiva.

7.3) L'arbitro o il delegato Fight 1, se lo ritiene opportuno, togliere ogni sostanza o oggetto presente sul viso o sulla testa dei contendenti prima che il combattimento inizi.

8) EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ATLETI

8.1) Gli atleti devono provvedere personalmente all'equipaggiamento ad uso personale e dei secondi. Tale equipaggiamento deve comunque essere del tipo omologato da Fight 1.

8.2) Per una più facile lettura del combattimento da parte dei giudici e del pubblico, è consigliabile che i due contendenti abbiano due divise di colore o di forma diverse.

9) BENDAGGIO MANI

9.1) Il bendaggio per gli atleti classe N e C dovrà essere fatto con l'uso della sola e semplice classica "FASCIA" con anello per il pollice e strap per chiusura al polso.

9.2) Il bendaggio per gli atleti classe B ed A dovrà essere apposto per ogni mano in modo libero ma seguendo la ferrea regola che l'atleta, chiudendo e stringendo la mano col bendaggio, deve permettere che il pollice dell'Ufficiale addetto al controllo, o dell'Arbitro stesso a fine incontro, possa scendere verso le nocche.

10) GUANTONI E PROTEZIONI

10.1) Eccetto particolari disposizioni di Fight 1, il peso dei guantoni è fissato in 10 Oz.

Le donne nelle categorie inferiori ai kg. 60, combattono con i guantoni 8oz.

In mancanza di quanto sopra potranno essere usati i guantoni 10oz. ma entrambe le atlete dovranno indossare guantoni dello stesso peso.

10.2) Gli uomini devono indossare obbligatoriamente la conchiglia a protezione dell'area inguinale. Tale conchiglia può essere in materiale plastico o in alluminio.

10.3) Le donne devono indossare altresì paraseno ed adeguata protezione pelvica .

10.4) Tutti gli atleti devono indossare il paradenti .

10.5) Tutti gli atleti, se hanno i capelli lunghi, devono portare degli elastici per tenerli ordinati.

10.6) Vietati fermagli rigidi, forcine o altro

11) CATEGORIE DI PESO

11.1) Le categorie di peso qui sotto riportate sono ufficiali per FIGHT 1 negli stili Kick, Thai Boxe e Muay Thai e loro versioni Tecniche (contatto leggero).

SENIORES UOMINI ETA' 19-40

MOSCA	-54,000 KG
PIUMA	-57,000 KG

LEGGERI	-60,000 KG
SUPERLEGGERI	-63,500 KG
WELTER	-67,000 KG
SUPERWELTER	-70,000 KG
MEDI	-73,000 KG
SUPERMEDI	-76,000 KG
MEDIOMASSIMI	-80,000 KG
MASSIMILEGGERI	-85,000 KG
MASSIMI	-93,000 KG
SUPERMASSIMI	+93,000 KG

JUNIORES UOMINI ETA' 16-18

MINIMOSCA	-51,000 KG
MOSCA	-54,000 KG
PIUMA	-57,000 KG
LEGGERI	-60,000 KG
SUPERLEGGERI	-63,500 KG
WELTER	-67,000 KG
SUPERWELTER	-70,000 KG
MEDI	-73,000 KG
SUPERMEDI	-76,000 KG
MEDIOMASSIMI	-80,000 KG
MASSIMILEGGERI	-85,000 KG
MASSIMI	+85,000 KG

SENIORES DONNE ETA' 19-40

MOSCA	-50,000 KG
PIUMA	-55,000 KG
LEGGERI	-60,000 KG
WELTER	-65,000 KG
MEDI	-70,000 KG
MASSIMI	+70,000 KG

JUNIORES DONNE ETA' 16-18

PIUMA	-50,000 KG
LEGGERI	-55,000 KG
WELTER	-60,000 KG
MEDI	-65,000 KG
MASSIMI	+65,000 KG

11.2) Non possono essere organizzati incontri tra sessi diversi

11.3) Gli atleti minorenni dovranno obbligatoriamente mostrare al momento del controllo del peso anche il permesso scritto in originale dei genitori o di chi ne esercita la patria potestà, accompagnato da copia del documento di quest'ultimo. .

12) PESO

12.1) Tutti gli atleti devono essere pesati su una bilancia approvata dall'organizzazione e il loro peso annotato da un rappresentante della R.A. (Referees Agency) o suo delegato. Tutti gli atleti devono attenersi alle operazioni di peso senza scuse alcune.

12.2) Non vi è tolleranza in eccesso salvo per gli atleti classe A ove, se le operazioni di peso vengono effettuate il giorno stesso dell'incontro, hanno l'1% (uno %) di tolleranza del peso relativo alla categoria di riferimento (es.: cat. -70 kg, tolleranza gr 700 se peso classe A stesso giorno combattimento).

12.3) L'orario delle operazioni di peso viene deciso dall'organizzatore, sentito il responsabile della R. A.

12.4) Gli atleti che non rientrano nella categoria di peso dichiarata saranno soggetti a squalifica.

12.5) PESO CLASSE A

L'atleta deve presentarsi al peso nel luogo, all'ora convenuti con il promoter e nel peso specificato nella lettera di ingaggio.

Rimane valida la regola del punto 12.2 di questo regolamento.

Qualora l'atleta, presentandosi al peso, non rientrasse nella categoria di peso convenuta per l'incontro, il promoter stabilisce un termine entro il quale l'atleta deve rientrare nella stessa.

Qualora ciò non avvenisse al termine del periodo concesso dal promoter:

1) qualora il peso non eccedesse kg1 oltre il limite di categoria e sia l'atleta fuori peso che

l'avversario accettano l'incontro, l'atleta fuori peso avrà diritto ad un ingaggio pari alla metà di quanto originariamente convenuto e l'avversario avrà diritto a percepire, oltre all'ingaggio originariamente pattuito, un maggior importo pari al 25% dell'ingaggio originariamente convenuto con l'atleta fuori peso;

2) Qualora un atleta non si presentasse immotivatamente nel luogo o nell'ora convenuti ovvero l'atleta fuori peso od il suo avversario non accettassero l'incontro, l'atleta non presente o fuori peso, in solido con il Team di appartenenza, dovrà corrispondere al promoter, entro e non oltre 10 giorni lavorativi, un importo pari all'ingaggio convenuto a titolo di risarcimento per il danno arrecatogli dalla mancata esecuzione dell'incontro. All'atleta non presente o fuori peso sarà comminata, inoltre, una squalifica di 3 mesi in caso di pagamento dell'importo suddetto o di 6 mesi in caso di mancato pagamento.

13) UFFICIALI DI GARA

13.1) Ogni combattimento deve essere presenziato da un Arbitro, 3 o 5 Giudici, un Presidente di Giuria, un Medico, un Cronometrista (possibile che coincida con Giudice o Pres. Giuria), un annunciatore e un Delegato Ufficiale della Federazione.

13.2) Nel caso in cui vi siano max 5 incontri per/o un totale di 15 rounds, si dà la possibilità di concordare con il responsabile della R.A. di autorizzare l'uso del Giudice Arbitro UNICO.

Tale soggetto dev'essere indicato dalla R.A. e di chiare capacità ed esperienza, adatte alla gestione di tale ruolo. I casi in cui si potrà godere della suddetta possibilità verranno discussi dalla R.A. di volta in volta e comunque è vietata tale pratica se nell'evento si disputeranno Titoli o incontri di particolare prestigio e "delicatezza".

13.3) Si dà la possibilità all'organizzatore di concordare con la R.A. la possibilità di avere una Commissione Arbitrale composta da 3 Ufficiali di Gara che a turno svolgeranno l'incarico di Arbitro con potere di giudizio; i casi in cui si potrà godere della suddetta possibilità verranno discussi dalla R.A. di volta in volta e comunque, indicativamente, è preferibile e consigliato l'assenza di Titoli o incontri di particolare prestigio e "delicatezza".

14) ARBITRO

14.1) L'arbitro è responsabile della supervisione generale del combattimento, ed ha come scopo quello di far rispettare le regole, promuovere la sicurezza del combattimento, e assicurare il "fair play".

14.2) Prima di iniziare un incontro, l'arbitro si informerà sul nominativo dei due contendenti e dei loro rispettivi Secondi Ufficiali. Inoltre farà le raccomandazioni del caso agli atleti ed ai Secondi sul combattimento.

15) GIUDICI

15.1) I Giudici saranno seduti a bordo ring nelle apposite locazioni designate dalla federazione. Il giudice opera in collaborazione con l'arbitro e ha il compito di valutare round per round (senza "compensazione" tra uno e l'altro) l'incontro, emettendo un giudizio finale di vittoria, di parità o di "no contest".

16) MEDICO

16.1) Da il consenso per il combattimento all'atleta sottoscrivendo il documento con l'elenco degli atleti partecipanti all'evento per il quale è stato contattato dall'organizzatore; deve dichiarare d'aver controllato i certificati medici agonistici di tutti gli atleti e di averli riscontrati in corso di validità ed idonei a secondo della disciplina che l'atleta svolgerà (contatto pieno o leggero).

16.2) Effettuerà la visita pre-gara agli atleti che svolgeranno attività a contatto pieno.

Deve essere seduto a bordo ring durante tutti gli incontri in posizione ben visibile dall'arbitro. Nessun combattimento può avere luogo se un medico ed un'autoambulanza non sono presenti. Il Medico non può abbandonare la sala della riunione se non alla fine degli incontri. Egli deve essere attrezzato ad affrontare qualsiasi infortunio, anche i più gravi, nel minor tempo possibile.

16.3) Nessuno può intervenire a curare un atleta prima dell'intervento del Medico di gara, il quale può anche far sospendere, momentaneamente, un incontro per esaminare un atleta.

16.4) In caso di torneo durante la stessa giornata, il personale sanitario, sotto la responsabilità del medico designato dall'organizzazione, dovrà visitare l'atleta tra un combattimento e l'altro; l'intervallo tra un turno e quello successivo sarà stabilito dal medico, in considerazione dello stato psicofisico dell'atleta.

17) GARA

17.1) La gara incomincia al suono della campanella o gong al primo round e termina al suono della campanella o gong di chiusura dell'ultimo round. Il Medico è l'unico, oltre i contendenti e l'arbitro, che può entrare dentro il ring durante lo svolgimento del match (un coach nell'intervallo tra una ripresa e l'altra).

18) FALLI, WARNING E SQUALIFICA

18.1) Ogni fallo tecnico o di comportamento deve essere punito con un richiamo (WARNING) nonché con una detrazione di un punto dal cartellino dei giudici.

18.2) Il massimo numero di warning durante il combattimento è di 3 per tutte le classi; allo sancire del terzo warning da parte dell'Arbitro, l'atleta perderà l'incontro per squalifica. In caso di azioni ritenute gravi da parte dell'Arbitro, l'atleta potrà essere squalificato immediatamente senza che gli vengano ufficializzati i warning.

18.3) Le seguenti azioni sono considerate fallose:

Sputare, morsicare e usare linguaggio scurrile.

Colpire l'avversario con testate, pugni a mano aperta, pugni a martello.

Accecare con il pollice del guanto (è vietato tagliare la sicurezza che lega il pollice del guanto al resto della mano, in qualsiasi disciplina).

Colpire l'inguine, la colonna vertebrale, gola, reni.

Fare leve, tenere con una mano e colpire con l'altra.

Ostacolare in modo illecito un avversario per prevenirne un movimento o un calcio.

Colpire dopo il "break" o lo "stop" dell'arbitro.

Colpire dopo il suono del gong o con l'avversario fuori dalle corde.

Spingere deliberatamente l'avversario fuori dal ring.

Colpire l'atleta mentre sta andando al tappeto o mentre si sta alzando. Buttarsi a terra senza alcun motivo.

Scappare in continuazione senza contrastare l'avversario

Qualsiasi azione antisportiva e ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico

18.4) CARTELLINO GIALLO (WARNING) E ROSSO (SQUALIFICA)

Le ammonizioni dovranno essere ufficializzate attraverso l'esibizione di un cartellino GIALLO, chiamando l'atleta reo del fallo a centro ring (o dell'area di gara) e indicando l'angolo neutro all'avversario; quindi l'arbitro mostrerà il cartellino in modo inequivocabile.

Dopo l'esibizione del terzo "GIALLO" (WARNING) l'arbitro esibirà il cartellino ROSSO in segno di SQUALIFICA.

L'uso dei cartellini vale per tutte le classi, sia contatto pieno che discipline tecniche.

Il cartellino ROSSO potrà, in caso di falli gravi, essere comminato direttamente, senza attendere obbligatoriamente i primi 3 richiami.

IN CASO DI MANCANZA DEI CARTELLINI, VALGONO LE REGOLE RELATIVE A WARNING E SQUALIFICA SECONDO I SISTEMI TRADIZIONALI. (ci si rivolge al tavolo della Giuria e ad ogni singolo Giudice indicando il "minus point")

19) COLPI SOTTO LA CINTURA

Gli atleti possono calciare o spazzare sia all'interno che all'esterno la regione delle gambe. Qualsiasi colpo all'inguine è proibito e come tale, se effettuato con intenzionalità, deve essere punito. L'arbitro può effettuare un richiamo, ordinare una penalità che i giudici devono tenere conto sul loro bollettino, o squalificare l'atleta se tale fatto viene ripetuto o, in base alla gravità dell'azione, squalificarlo anche se si tratta del primo "warning" dell'incontro.

20) STALLO

Quando un atleta si rifiuta di ingaggiare un combattimento per prolungare un particolare momento di stallo, o quando deliberatamente prolunga un periodo di "clinch" o trattiene volontariamente l'avversario o adotta una tattica passiva, deve essere immediatamente richiamato dall'arbitro. Se ciò dovesse ripetersi, allora, di tale comportamento, dovrà esserne tenuto conto sui bollettini dei giudici.

21) PARADENTI

Nei combattimenti in tutte le classi, se un atleta sputa deliberatamente il paradenti per riprendere fiato, l'arbitro è obbligato a decretare lo stop e a far riutilizzare il paradenti. Nessun atleta può combattere senza il paradenti. Il continuo utilizzo della tecnica dello sputo del paradenti deve essere punita dall'arbitro.

22) FALLO ACCIDENTALE

22.1) Se un combattimento è fermato a causa di un fallo accidentale, l'arbitro deve determinare se il contendente che ha subito il fallo è in condizioni di continuare il match. L'arbitro ha comunque la possibilità di consultare il medico presente obbligatoriamente in sala. Se le possibilità di un atleta non sono state gravemente danneggiate, l'arbitro potrà far riprendere il confronto dopo un tempo ragionevole.

22.2) In caso contrario, se le possibilità dell'atleta sono state gravemente compromesse, l'arbitro dovrà definire chiuso il combattimento.

22.3) Per il risultato finale dovranno essere consultati i bollettini dei giudici, dando il giudizio anche al round nel quale si sia verificato il colpo scorretto; in questo caso l'autore del fallo sarà penalizzato di 1 punto. Nel caso in cui il round sia iniziato da poco e non si siano portate tecniche efficaci, il verdetto sarà 10-10 e diventerà 10-9 a favore dell'atleta danneggiato dal fallo in virtù dell'ammonizione.

22.4) Se a maggioranza l'atleta danneggiato stava perdendo o pareggiando l'incontro viene definito. "pari tecnico", altrimenti risulterà vincente.

22.5) Nel caso in cui ci sia in palio il passaggio del turno in un torneo o nel caso di Selezioni a circuiti riconosciuti da F1, il match dovrà essere disputato nuovamente; nel caso in cui questa opzione non sia perseguibile, la preferenza del passaggio al turno successivo sarà data all'atleta danneggiato dall'azione fallosa involontaria. Solo nel caso in cui quest'ultimo non sia in grado di garantire la disputa dell'incontro successivo, il diritto a disputarlo sarà concesso all'autore del fallo involontario o eventuale riserva predisposta dall'organizzazione..

22.6) NO CONTEST

Se un fallo accidentale dovesse essere commesso durante il primo round di un confronto, e se tale match non potesse più essere ripreso, l'arbitro dovrà assegnare un "No Contest".

23) FALLO INTENZIONALE

In caso di fallo intenzionale, durante qualsiasi round dell'incontro, il verdetto sarà di squalifica di chi l'ha commesso, se l'atleta che lo ha subito non potrà continuare il match o nel caso in cui si possa continuare il combattimento, l'atleta colpevole del fallo verrà penalizzato di un punto sui cartellini dei Giudici, a seguito di ammonizione segnalata dall'Arbitro. E' comunque l'arbitro a decidere se sospendere il match e squalificare l'atleta reo del fallo intenzionale anche se l'avversario che ha subito il fallo può continuare il combattimento.

24) STOP DEL MATCH

24.1) L'arbitro ha il potere di fermare un incontro se reputa che avvenga in modo unilaterale, oppure che uno dei due contendenti non sia più in condizione di portare a termine il confronto o se il continuo protrarsi del match possa causare una situazione di pericolo per uno dei due atleti. In questo caso l'arbitro è tenuto ad attribuire un verdetto di KOT.

24.2) Se entrambi gli atleti non sono in condizione di portare a termine il confronto l'arbitro emetterà un verdetto di "No Contest" nel caso in cui il match sia fermato durante il 1° round, dal 2° round si passerà al controllo dei cartellini per decretare il verdetto, dando il punteggio anche alla ripresa in cui si è verificato il fallo, anche se iniziata da pochi secondi (se non si sono svolte azioni, il punteggio del round durato pochi secondi sarà 10-10).

24.3) In caso di ferita da parte di uno dei due contendenti, provocata da un colpo regolare, che determini l'incapacità di proseguire il match, l'arbitro dovrà convocare il medico sul quadrato prima di poter dichiarare la fine del confronto, fatto salvo il fatto di ferita palesemente grave, per la quale non ci sarà bisogno del suddetto consulto.

Il tempo dovrà essere fermato durante la visita del medico.

Il verdetto che ne scaturirà potrà essere di 2 tipi:

a) Se il medico ferma immediatamente l'incontro in seguito al colpo regolare subito dall'atleta, si avrà un verdetto di KOT.

b) Se il medico controlla la ferita e fa continuare una prima volta, dal secondo controllo della ferita in avanti, in caso di stop, il verdetto sarà di INTERVENTO MEDICO.

Quanto sopra anche durante il 1° round.

25) IMPOSSIBILITA DI RIPRENDERE IL COMBATTIMENTO

Nessun atleta può abbandonare il quadrato di combattimento durante il minuto di stop tra un round e l'altro, se un atleta non fosse in grado e si rifiutasse di riprendere il match al suono della campanella, o del gong, l'arbitro dovrà dichiarare l'abbandono prima della fine del match.

26) KNOCK DOWN.

26.1) Un atleta deve essere considerato knocked down, se a causa di un colpo, una qualsiasi parte del corpo, oltre ai piedi, viene a contatto del terreno o se per evitare di andare al tappeto egli si regge alle corde o viene sorretto dalle corde. (essere in ginocchio significa avere 4 punti d'appoggio con il tappeto !)

26.2) Un atleta non può essere dichiarato knocked down se egli è spinto a terra o se accidentalmente scivola. La responsabilità decisionale del knocked down è lasciata unicamente all'arbitro.

26.3) Ad ogni knock down segnalato dall'arbitro l'atleta che lo ha subito viene penalizzato di 1 punto sul cartellino dei giudici, per quanto riguarda i Classe A. Per le Classi N, C, B, il conteggio NON determina la detrazione di 1 punto dal cartellino dei giudici (in quanto il

conteggio può essere effettuato prima ma sempre in conseguenza di colpi efficaci rispetto ai Classe A).

26.4) FERMO MEDICO ATLETA

26.5) In caso di KO con perdita di conoscenza, il fermo medico al quale l'atleta dovrà attenersi è di 30 giorni nei quali non potrà svolgere attività agonistica ne' di sparring in palestra.

26.6) In caso di 2° KO con perdita di conoscenza nell'arco di 3 mesi a far data dalla fine del primo stop, il fermo medico sarà di 3 mesi.

26.7) In caso di 3° KO con perdita di conoscenza nell'ambito 12 mesi dal primo KO, il fermo medico sarà di 12 mesi a partire dal terzo KO.

26.8) Alla ripresa dell'attività l'atleta dovrà presentare il certificato medico agonistico debitamente rifatto assieme all'EEG anche questo con scadenza posteriore al KO con perdita di conoscenza subito.

26.9) Per tutti gli altri casi in cui si sia verificato un KO a seguito di colpi al capo, sarà il medico a bordo ring che dovrà indicare, al termine dell'incontro, l'eventuale sosta forzata dell'atleta e quantificarne la durata che solitamente è di 30 giorni. In quest'ultimo caso non vi sarà l'obbligo di ripresentare il certificato medico rifatto se non su espressa indicazione del medico che ha segnalato il fermo dell'attività.

27) CONTEGGIO

27.1) Quando un atleta finisce knocked down l'arbitro deve ordinare all'altro contendente di recarsi all'angolo neutro, indicandoglielo, e immediatamente deve iniziare a contare l'atleta al tappeto. L'arbitro deve scandire ad alta voce il passare dei secondi indicandoli con le dita della mano ben alta di fronte al viso dell'atleta in oggetto.

27.2) Ogni qual volta un atleta finisce al tappeto l'arbitro deve contare obbligatoriamente fino a 8. Se l'atleta è in grado di riprendere il combattimento deve dimostrarlo all'arbitro assumendo entro il conteggio dell'8 la posizione di guardia con lo sguardo a parere arbitrale "lucido e vigile".

Comunque il conteggio dell'arbitro è l'unico ad essere considerato ufficiale.

Nei combattimenti Classe A, se un atleta viene contato per 4 volte all'interno di un match o 3 volte all'interno di un round, l'arbitro deve porre fine all'incontro e dichiarare il vincitore per KOT. Nei combattimenti Classi N, C, B, se un atleta viene contato per 3 volte all'interno di un match o 2 volte all'interno di un round, l'arbitro deve porre fine all'incontro e dichiarare il vincitore per KOT.

27.3) Quando un atleta, pur rialzandosi prima del conteggio del 10, ricade a terra immediatamente senza essere toccato, l'arbitro deve riprendere il conteggio da dove era stato interrotto.

27.4) Se l'atleta non si rialza durante il conteggio, l'arbitro porterà a termine il conteggio fino a 10 e successivamente, alzando ed incrociando ripetutamente entrambe le mani al di sopra della testa, dichiara la fine del confronto per K.O. dichiarando l'altro contendente vincitore.

27.5) Se il round termina durante il conteggio dell'arbitro, questo non deve essere interrotto; L'atleta all'8 dell'arbitro dovrà comunque dimostrare di potere essere dichiarato idoneo al combattimento dall'Arbitro.

27.6) Il suono del gong NON pone MAI termine al conteggio.

27.7) Se entrambi i contendenti finiscono a terra contemporaneamente, l'arbitro continuerà a contare (max 10) fino a che uno dei due atleti non si rialza. Se entrambi rimangono a terra al conteggio del 10 l'arbitro porrà fine al combattimento dichiarando l'incontro pari, facendo il conteggio dei cartellini solo in presenza di un passaggio di turno in torneo o assegnazione di un titolo. Ma se uno dei due si rialza prima del 10 lasciando solo l'altro a terra, questi deve essere considerato vincitore per K.O. Se entrambi gli atleti si rialzano prima del 10 il match potrà riprendere se l'arbitro riterrà entrambi gli atleti idonei.

27.8) Nel caso in cui l'arbitro si accorga del conteggio appena fatto sia errato (per es. scivolata dell'atleta al posto di un colpo ricevuto oppure segnalazione degli Giudici di palese errore dell'arbitro), l'Arbitro ha la facoltà di fermare il combattimento, mandare i due atleti ai 2 angoli neutri e segnalare al tavolo della Giuria ed ad ogni singolo Giudice l'intenzione di annullare il suddetto conteggio ed eliminare, quindi, il minus point dal cartellino degli Ufficiali.

27.9) Il "getto della spugna" durante il conteggio dell'arbitro non cambia il verdetto che rimarrà di KO o KOT e non di ABBANDONO.

28) CONTEGGIO IN PIEDI

L'arbitro può, a sua discrezione, decidere di fermare l'incontro e procedere ad un conteggio di un atleta anche se questo non ha subito un knock down. Tale provvedimento intende preservare l'incolumità fisica degli atleti che risultino particolarmente scossi senza che questi siano andati al tappeto. L'arbitro, per procedere ad un conteggio in piedi, deve, dopo avere dichiarato lo stop del match, indicare all'altro contendente l'angolo neutro dove questi dovrà sostare, e procedere al conteggio come se fosse un normale knock down.

29) CADERE DAL RING

29.1) Un atleta che per una spinta, o un pugno o uno sgambetto, cade fuori dal ring durante un combattimento può essere aiutato da tutte le persone posizionate a bordo ring. L'arbitro deve preventivare un ragionevole lasso di tempo perché l'atleta possa risalire sul quadrato di combattimento. Se però l'atleta, senza giustificato motivo, si attarda fuori dal ring, l'arbitro deve iniziare a contarlo. Il conteggio si fermerà nel momento in cui l'atleta si presenterà sul ring per proseguire il match, altrimenti, se il conteggio è arrivato a 10, egli viene dichiarato perdente.

29.2) Se un atleta che cade fuori dal ring si ripresenta su di esso immediatamente, il match deve essere ripreso come se nulla fosse accaduto. Se la caduta dal ring dovesse avvenire durante un conteggio, l'arbitro riprenderà il conteggio dal punto in cui si era fermato non appena l'atleta si ripresenta sul ring.

29.3) Se un atleta cade dal ring, l'avversario deve posizionarsi nell'angolo neutro più lontano dal punto dell'accaduto. Tale movimento deve comunque essere autorizzato dall'arbitro il quale ha la facoltà di scegliere l'angolo neutro più opportuno e lo stesso arbitro non continuerà il conteggio fino al momento in cui l'atleta non sarà con le spalle all'angolo neutro. L'atleta deve rimanere nello stesso angolo fino a quando il match non viene fatto riprendere.

29.4) Un atleta che deliberatamente cade, o che spinge l'avversario fuori dal ring deve essere ammonito. Se tale comportamento viene ripetuto nel tempo l'atleta deve essere richiamato ufficialmente o anche squalificato.

29.5) Nel caso in cui un atleta si faccia male cadendo dal ring, gli si dovrà dare il tempo necessario affinché possa recuperare con l'aiuto del parere medico. Se questo non dovesse avvenire sarà dichiarata la fine dell'incontro in base ai casi precedentemente enunciati (spinta volontaria dell'avversario, spinta involontaria, caduta senza intervento dell'avversario etc.).

30) PULIRE I GUANTI

Prima che un atleta, che ha subito un qualsiasi atterramento, riprenda il combattimento, l'arbitro deve provvedere a pulire guanti da ogni sostanza raccolta durante il contatto con il terreno se lo riterrà opportuno (in caso di tappeto pulito, potrebbe non esserlo).

31) CONSULTAZIONE DEL MEDICO

31.1) L'arbitro può, a sua discrezione, richiedere l'intervento del medico per consultarlo sullo stato di salute di un contendente. Se tale consulto avviene durante lo svolgimento

di un round, il tempo deve essere fermato fino a che il consulto non è stato portato a compimento.

31.2) In ogni caso il medico ha il potere di ordinare la fine del combattimento se uno dei due contendenti non è più in grado di proseguire il confronto. L'arbitro dovrà prendere la decisione finale per il verdetto.

3 2) P U N T E G G I O

32.1) Il metro di giudizio dell'incontro è l'efficacia; per efficacia si intende la capacità di recare danno fisico all'avversario con tecniche regolari.

32.2) Il giudice dovrà giudicare singolarmente tutti i round e dovrà attribuire ad ognuno di essi un punteggio sulla regola "10 punti per round". Ciò significa che l'atleta che vince il round acquisisce 10 punti. L'avversario acquisirà un punteggio inferiore in base alle differenze osservate sul ring. Nel caso un round sia giudicato pari il punteggio sarà di 10 a 10

32.3) I giudici devono basare la loro valutazione solo su ciò che succede in ogni round, senza farsi influenzare dai round precedenti.

32.4) Una spazzata non può essere considerata un knock down. L'arbitro non dovrà fare altro che far riprendere il combattimento non appena l'atleta finito al tappeto si sarà rialzato

32.5) Un atleta che si aggiudica un round grazie ad una tecnica molto efficace di calcio sopra la cintura deve essere considerato favorito rispetto ad un atleta che invece si aggiudica il round grazie ad una sequenza di pugno o di calcio basso.

32.6) Un atleta che pressa in modo aggressivo il proprio avversario dev'essere considerato favorito rispetto a colui che indietreggia anche se contrattacca in modo visibile.

32.7) Ad una sequenza vincente di calcio portata sotto la cintura deve essere attribuito lo stesso peso di una sequenza vincente di pugno. Ad ogni modo deve essere considerata predominante l'efficacia ottenuta con sequenze di colpi sopra la cintura ed in particolare modo al viso.

32.8) Il round condotto in modo chiaro da un atleta che subisce un KD fortuito, verrà giudicato 9-9 (Classe A).

32.9) Più specificatamente i giudici devono utilizzare il seguente metro di giudizio in modo che tale metro possa essere unico per tutti:

10 - 10: Quando nessun contendente emerge rispetto all'avversari

10 – 9: Quando uno dei due contendenti emerge con superiorità rispetto all'altro.

10 – 8: Quando uno dei due atleti, oltre ad emergere, ha una superiorità che può essere definita schiacciante anche se non sono accorsi atterramenti oppure quando un atleta infligge all'altro un KD

32.10) Alla fine del confronto (o alla fine di ogni round in determinati eventi), l'arbitro raccoglie i bollettini dei giudici, consegna il tutto al Presidente di Giuria il quale, dopo aver contato tutti i punteggi, comunica al Delegato Ufficiale il risultato finale. Il giudizio finale viene preso a maggioranza dei giudici senza tenere conto dei punteggi. Ad esempio:

Giudice A = Atleta Rosso

Giudice B = Atleta Rosso

Giudice C = Atleta Blu

Verdetto = Atleta Rosso

Giudice A = Atleta Rosso

Giudice B = Atleta Blu

Giudice C = Pari

Verdetto = Pari

Giudice A = Pari

Giudice B = Pari

Giudice C = Atleta Rosso

Verdetto = Pari

In questo caso, in presenza di passaggio di turno in torneo (senza extra round) o di assegnazione di titolo, anche i 2 Giudici che hanno dato il pari dovranno esprimere la preferenza mentre si considera già come preferenza il verdetto del Giudice che ha già visto vincente uno dei due atleti (Rosso in questo caso).

32.11) Dopo la verifica finale, il Delegato Ufficiale comunicherà all'arbitro e all'annunciatore il verdetto. L'arbitro alzerà il braccio all'atleta vincitore. Se il verdetto è di parità l'arbitro dovrà alzare le braccia di entrambi gli atleti.

32.12) In caso di parità, in presenza di Titoli vacanti o tornei, i giudici dovranno dare la preferenza ad uno dei due atleti. Nel caso in cui il Titolo sia in possesso di uno dei due contendenti, la parità consentirà al possessore dello stesso di mantenerlo.

33) CAMBIO DI DECISIONE E RICORSO

33.1) La decisione finale pone definitivamente la conclusione del match. Un qualsiasi cambiamento non può più essere effettuato al momento della gara ma dovrà essere discusso a posteriori.

33.2) In caso di RICORSO, il Team dell'atleta che intende contestare il verdetto, dovrà segnalar per iscritto al Presidente di Giuria, al termine del match interessato, l'intenzione di ricorrere contro il verdetto, inviando alla sede o consegnando al delegato Fight1 € 150,00 che, solo in caso di ricorso accettato, verranno restituite al netto di possibili spese sostenute da Fight1.

33.3) Possibili irregolarità:

Incongruenza tra verdetto finale e risultati dei bollettini (tenuto conto delle penalità).

Errori nella compilazione dei bollettini da parte dei giudici che hanno determinato un verdetto irregolare rispetto all'effettivo andamento del match.

Determinazione di una chiara violazione delle regole e dei regolamenti che hanno determinato un verdetto diverso.

La discrezionalità del Giudice di esprimere il proprio giudizio sul cartellino non può essere base di ricorso.

34) SOSTANZE VIETATE

34.1) Qualsiasi uso di droghe, alcool, stimolanti o altre sostanze dopanti è vietato. L'atleta che dovesse essere riconosciuto colpevole di utilizzo di tali sostanze sarà punibile da Fight 1.

34.2) VERDETTI

34.3) AI PUNTI: Entrambi gli atleti concludono "in piedi" il match.

34.4) KO (H se causato da colpo alla testa): L'Arbitro conta fino al 10 e dichiara l'OUT.

34.5) KOT: Per i Classa N, C, B 2 conteggi in 1 round o 3 in tutto il match. Nei Classe A 3 conteggi in 1 round o 4 in tutto il match.

34.6) ABBANDONO: Getto della spugna da parte dell'angolo o chiara volontà dell'atleta di volere interrompere il combattimento.

34.7) NO CONTEST: Nei casi analizzati durante il 1° round.

34.8) WALK OVER: Un atleta non si presenta sul ring per il combattimento.

34.9) INTERVENTO MEDICO: Sospensione decretata dal Medico.

34.10) PARI: La somma dei punti maturata sui cartellini dei Giudici da a maggioranza degli stessi tale verdetto.

34.11) PARI TECNICO: Nei casi analizzati nel presente regolamento per interruzione del match a causa di colpi irregolari involontari.

34.12) SQUALIFICA: Se uno dei contendenti è reo di pesanti irregolarità o ha sommato 3 warning.

FIGHT CODE RULES

Regole dal punto 1 al punto 34 uguali per tutte le discipline.

35) Clinch permesso per un massimo di 5 secondi solo se attivo, cioè solo se in tale periodo si portano ginocchiate continue all'avversario (NO ginocchiate sotto la cintura e NO spazzate)

35.1) E' Vietato l'uso dei gomiti e del pugno portato "di taglio"

35.2) Vietata la "presa dell'orso"

35.3) È consentito colpire con tutte le parti della gamba, con i pugni diretti, montanti e ganci, spinning back-fist.

VIETATO il BACK-FIST.

35.4) È consentito portare i calci frontali (tip) sul quadricipite dell'avversario

35.5) È consentito nella fase di clinch portare le ginocchiate sia frontalmente che lateralmente aiutandosi con lo stesso clinch per spostare il busto dell'avversario

35.6) Solo per le classi B ed A è consentito portare, attraverso il clinch chiuso o aperto al collo ad 1 o 2 mani, la testa dell'avversario verso il basso al fine di colpirla con il ginocchio. (per le classi N e C, il ginocchio deve raggiungere verso l'alto la testa)

35.7) È consentito trattenere la gamba dell'avversario per una frazione di secondo e colpire con una tecnica di pugno o di calcio o di ginocchio, lasciandola immediatamente dopo il colpo.

35.8) Vietata ogni tecnica di sbilanciamento (proiezione, tipica della Muay Thai) o di presa della gamba spostandosi avanti, dietro o lateralmente

35.8) Vietato fare clinch ad una mano per portare un pugno al viso (solitamente montante)

35.9) Vietate le tallonate sui polpacci portate in clinch tipiche della Muay Thai

35.10) Vietate le ginocchiate sul quadricipite della gamba tipiche della MT.

35.11) Classe A, ad ogni knock down segnalato dall'arbitro l'atleta che lo ha subito viene penalizzato di 1 punto sul cartellino dei giudici.

Classi N, C, B, il conteggio NON determina la detrazione di 1 punto dal cartellino dei giudici in quanto il conteggio può essere effettuato prima (anche se sempre in conseguenza di colpi efficaci) rispetto ai Classe A. Ogni fallo tecnico o di comportamento deve essere punito con un richiamo (WARNING) nonché con una detrazione di un punto dal cartellino dei giudici; al terzo Warning l'atleta verrà squalificato. Rimane la possibilità di squalifica immediata nel caso di falli estremamente gravi. Il numero massimo di conteggi è di 3 in ogni singola ripresa o 4 in tutto l'incontro per la classe A, 2 in ogni singola ripresa e 3 in tutto l'incontro per le classi N, C, B.

35.12) Per i classe N e C è vietato colpire l'avversario al volto con le ginocchia tramite la tecnica di abbassare il viso con l'uso di braccia e mani. Possibile colpire la testa alzando in modo inequivocabile il ginocchio o in salto per portare la tecnica di ginocchio al viso.

35.13) Previo accordo tra organizzatore e Coach, è possibile concordare max 1 ginocchiata nella fase di clinch, vietare i tip alle gambe e lo spinning back fist..

36) Vietato eseguire la Wai Khruu

37) I vari simboli della Muay Thai (Mon Kong, Pratchat) sono vietati se non consentono una veloce esecuzione delle fasi di preparazione del combattimento o dello stesso combattimento.

38) Vietato accompagnare il combattimento con la musica tipica degli incontri di Muay Thai.

39) Metro di giudizio per un Ufficiale di Gara è l'EFFICACIA del colpo. A parità di efficacia, saranno premiati con maggiore punteggio quelli con maggiore coefficiente di difficoltà (es. calci alti, ginocchiate saltate, calci girati, spinning back-fist) In caso di ulteriore parità d'efficacia sarà presa in considerazione l'aggressività e la condotta del combattimento favorito chi attacca a chi difende, anche se trattasi di difesa tecnica e ben eseguita). In caso di ulteriore parità secondo il Giudice, si dovrà valutare la tenuta atletica finale del combattente (chi arriva a fine incontro a stento sarà penalizzato rispetto a chi vi arriva in condizione atletica migliore) e solo in ultima istanza verrà valutata la tecnica ben eseguita del colpo, in quanto se l'arbitro non redarguisce il singolo colpo, questo è da considerarsi valido a tutti gli effetti.

40) La possibilità dell'extra round per i Classe A in seguito alla parità negli incontri con durata di 3 rounds da 3 minuti, viene concordata prima di ogni evento tra Promoter, Coach e Referee Agency.

MUAY THAI

Regole dal punto 1 al punto 34 uguali per tutte le discipline.

41) GOMITI: Consentito l'uso dei colpi di gomito (anche in presa su gambe).

41.1) Classe N e C gli atleti devono indossare le protezioni ai gomiti di tipo omologato da F1.

41.2) Classe B ed A gli atleti devono indossare le protezioni ai gomiti di tipo omologato da F1 salvo accordo (per combattere senza protezioni ai gomiti) tra organizzatore ed allenatori degli atleti, preventivamente comunicato al Presidente di Giuria.

LA FASE DI CLINCH, SE ATTIVA, NON VERRA' INTERROTTA DALL'ARBITRO.

42) COLPI VIETATI

Classi N e C VIETATO portare la testa in basso verso il ginocchio; il ginocchio deve salire verso la testa oppure portarlo con tecnica saltata.

Sono vietati i colpi alla colonna vertebrale, all'inguine e alla nuca. Sono vietati i colpi con l'avversario a terra.

43) ABBIGLIAMENTO

43.1) Gli atleti devono indossare un paio di pantaloncini da Thai del modello omologato e devono essere a petto nudo; TOLLERATI i pantaloncini larghi modello MMA. Altri tipi di pantaloni, magliette o altro tipo di abbigliamento sono vietati.

43.2) Le cavigliere sono permesse se di tipo approvato, senza elementi rigidi al loro interno.

43.3) Gli atleti non possono indossare nulla di metallo eccetto per la conchiglia che può essere in alluminio, quindi niente orecchini, piercing, fermacapelli rigidi ed altro, neanche sotto il caschetto.

44) PROTEZIONI

Le protezioni da utilizzare nelle varie classi sono le seguenti:

Classe N Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore, paratibie con paracollo del piede integrato (o a calza se di materiale consistente), conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne.

Classe C Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore, conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

Facoltativo: paratibie con paracollo del piede integrato (o a calza se di materiale consistente) ma entrambi gli atleti devono indossare o no il paratibie.

Classe B Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore e protezione gomiti (salvo accordo vedi punto 41.2), conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

NO: paratibie

Classe A Si combatte con protezione ai gomiti (salvo accordo vedi punto 41.2), conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

NO: Caschetto e paratibie

45) METRO GIUDIZIO

Oltre al metro di giudizio già citato al punto 32 del presente regolamento si puntualizza che anche i pugni contribuiscono al normale giudizio degli Ufficiali di Gara e che i vari sbilanciamenti (proiezioni) verranno considerati solo ai fini della preferenza nel verdetto, cioè solo in seguito alla parità di efficacia dei colpi di gomito, ginocchio, pugno e calcio come prima valutazione per dare la preferenza (seguiranno tecnica, condotta di gara aggressiva o remissiva).

46) FALLI

Oltre ai falli già citati al punto 18 del presente regolamento, si ricorda:

46.1) Proiettare l'avversario facendolo cadere volontariamente sulla testa, collo o utilizzando tecniche d'anca e sgambetti (possibile tallonare i polpacci dell'avversario in fase di clinch ma non sgambettarlo per cadere sopra di esso)

46.2) Prolungare volontariamente il "clinch" per ottenere un periodo di inattività (fermato dall'Arbitro)

46.3) Tenersi alle corde durante una fase di clinch.

46.4) Negli incontri Classe A della durata di 5 rounds di 3 minuti, l'intervallo tra un round e l'altro è di 1'30" min.; negli incontri di durata inferiore l'intervallo è di 1' minuto.

CONTATTO LEGGERO

DISCIPLINE TECNICHE

47) Tutte le discipline da Ring e Gabbia nella specialità “TECNICA”, cioè nel contatto leggero, devono avere come caratteristica comune quella del colpo o tecnica portata in modo “pulito” e senza recare danno fisico a chi la subisca.

47.1) Il controllo che quanto sopra venga rigorosamente messo in pratica è dato all’Arbitro coadiuvato dai Giudici che possono esprimere a loro discrezione, parere relativo all’intensità ed alla potenza delle tecniche portate dagli atleti.

47.2) Rimane il concetto che anche una tecnica portata in modo corretto, quindi “leggero”, sia potenzialmente pericolosa se portata ad un bersaglio privo di “GUARDIA”; nel caso in cui tale tecnica arrivi “PULITA E NON POTENTE” su bersagli sensibili (per es. naso, arcata sopraciliare, mento, fegato, plesso solare etc), sarà da premiare l’artefice della tecnica e non considerare il danno da essa provocata in quanto chi l’ha subita non ha usato la minima accortezza necessaria per evitare anche il minimo danno fisico (non ha tenuto la guardia in modo adeguato !).

47.3) WARNING: nelle discipline tecniche le ammonizioni portano alle seguenti sanzioni:

1° Warning: NO detrazione punti

2° Warning: detrazione 1 punto dal cartellino dei Giudici

3° Warnng: SQUALIFICA

48) Tutte le discipline Tecniche vanno praticate con tutte le protezioni indossate tipiche della Classe N della stessa disciplina a contatto pieno.

49) La durata degli incontri delle discipline tecniche è di 3 rounds da 1,5 minuti. Tale durata può essere variata in difetto in casi particolari come Campionati, Trofei o Tornei, previo accordo tra Promoter, Fight1 e R.A.

50) Nel caso in cui si combatta su tatami, le uscite dalla zona di combattimento non saranno soggette a Warning nel caso siano dovute all’evolversi normale di un’azione di combattimento ma sempre se in modo saltuario. Non sarà tollerata la sistematica uscita per sfuggire a tecniche dell’avversario o, in ogni caso, l’uso sistematico dell’uscita. sarà punito con il warning secondo quanto già descritto: richiami verbali a discrezione dell’Arbitro, 1° warning no minus point, 2° warning 1 minus point, 3° warning squalifica.

KICK TECNICA

Sono valide tutte le tecniche della KICK a contatto pieno portate secondo i criteri base del contatto leggero.

Tutte le protezioni, oltre che di tipo riconosciuto da Fight1, dovranno essere vagliate dall'Arbitro e/o Presidente di Giuria per verificarne la consistenza, la sicurezza e l'integrità.

FIGHT CODE RULES TECNICA

(ex K1 Tecnica)

Sono valide tutte le tecniche del F.C.R. a contatto pieno portate secondo i criteri base del contatto leggero ad eccezione delle ginocchiate al viso (portate in qualsiasi modo) ed il BACK FIST e SPINNING BACK FIST.

Altra eccezione è il DIVIETO DEL CLINCH; tutte le tecniche, ginocchiate comprese, dovranno essere portate senza trattenere l'avversario.

Tutte le protezioni, oltre che di tipo riconosciuto da Fight1, dovranno essere vagliate dall'Arbitro e/o Presidente di Giuria per verificarne la consistenza, la sicurezza e l'integrità.

MT TECNICA

Sono valide tutte le tecniche della MUAY THAI a contatto pieno portate secondo i criteri base del contatto leggero ad eccezione delle ginocchiate al viso (portate in qualsiasi modo) ed il BACK FIST e SPINNING BACK FIST.

La gomitata, con protezione ai gomiti, può essere portata sia in linea orizzontale che verticale.

Vietate le gomitate girate.

Obbligatorio l'uso del corpetto protettivo e caschetto con protezione parte superiore oltre alle altre relative alla classe N del contatto pieno.

Tutte le protezioni, oltre che di tipo riconosciuto da Fight1, dovranno essere vagliate dall'Arbitro e/o Presidente di Giuria per verificarne la consistenza, la sicurezza e l'integrità.

INDICE

1 - KICK	pag. 2
2 - Il Ring	pag. 3
3 - Il Gong	pag. 4
4 - Round	pag. 4
5 - Protezioni	pag. 5
6 - Classi	pag. 5
6.3 – Certificati - Visita Medica	pag. 6
7 - Aspetto Atleti	pag. 6
8 - Equipaggiamento Atleti	pag. 6
9 - Bendaggio Mani	pag. 7
10 - Guantoni e Protezioni	pag. 7
11 - Categorie di Peso	pag. 7
12 - Peso	pag. 9
13 - Ufficiali di Gara	pag. 10
14 - Arbitro	pag. 10
15 - Giudici	pag. 11
16 - Medico	pag. 11
17 - Gara	pag. 11
18 - Falli	pag. 11
18.4 – Cartellino Giallo e Rosso	pag. 12
19 - Colpi sotto la cintura	pag. 13

20 - Stallo	pag. 13
21 - Paradenti	pag. 13
22 - Fallo Accidentale	pag. 13
22.6 – No Contest	pag. 14
23 - Fallo Intenzionale	pag. 14
24 - Stop del Match	pag. 14
25 - Impossibilità di riprendere il Match	pag. 14
26 - Knock Down	pag. 15
26.4 – Fermo Medico Atleta	pag. 16
27 - Conteggio	pag. 16
28 - Conteggio in piedi	pag. 17
29 - Cadere dal Ring	pag. 18
30 - Pulire i Guanti	pag. 18
31 - Consultazione del Medico	pag. 18
32 - Punteggio	pag. 19
33 - Cambio di Decisione e Ricorso	pag. 20
34 - Sostanze Vietate	pag. 21
34.2 – Verdetti	pag. 21
FIGHT CODE RULES	pag. 23
da 35 a 40 – Regole Fight Code Rules	pag. 24 e 25
MUAY THAI	pag. 26
41 - Gomiti	pag. 27
42 - Colpi Vietati	pag. 27
43 - Abbigliamento	pag. 27
44 - Protezioni	pag. 27
45 - Metro Giudizio	pag. 28
46 - Falli	pag. 28

CONTATTO LEGGERO – DISCIPLINE TECNICHE

pag. 29, 30, 31

da 47 a 50 – Regole Discipline Tecniche

pag. 29, 30, 31