



REGOLAMENTO SPORT DA COMBATTIMENTO
CIRCUITO WARRIOR CUP

SETTORE MUAY THAI – KICK –K1

REGOLE GENERALI

ART 1 Inquadramento degli atleti

L'atleta deve avere cittadinanza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno.
L'atleta non può essere ammesso al combattimento se non dopo un periodo di preparazione specifica, in palestra, non inferiore ai 4 mesi.

ART 2 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in 3 categorie a seconda della loro età anagrafica:

KIDS: dalla data in cui l'atleta compie 5 anni fino al giorno prima di compierne 14. -
Combatteranno Match singoli e riceveranno il Trofeo.

JUNIORES: dalla data in cui l'atleta compie 14 anni fino al giorno prima di compierne 17 –
Combatteranno Match singoli\gironi e riceveranno il Trofeo” della propria categoria-

SENIORES: dalla data in cui l'atleta compie 18 anni fino al giorno in cui ne compie 35. Combatteranno Match singoli\gironi e riceveranno il Trofeo di "Campione Italiano Endas", della propria categoria -

AREA DI GARA

Nell'area di gara troveremo il quadrato (ring). Il quadrato sarà corredato dai seguenti accessori: . Sgabelli per gli atleti;

3. Bordo ring

A bordo ring ci saranno le seguenti attrezzature:

- . Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara;
- . Un gong o una campanella;
- . Cronometri;
- . Cartellini per arbitri e giudici;
- . Un microfono collegato al sistema audio.

UFFICIALI DI GARA

ART 4 Arbitri e Giudici

Durante l'attività Istituzionale (Campionati Italiani ENDAS) ogni sessione di incontri sarà supervisionata da almeno un rappresentante, i quali potranno operare nel ring, senza però ricoprendo anche il ruolo di giudice. Ogni incontro sarà valutato con serietà e rispetto. I giudici presenzieranno vicino al ring, separati dagli spettatori.

ART 5 Arbitro

Il compito primario di un arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti.

Un arbitro deve quindi assolvere sono le seguenti mansioni:

- Vigilare affinché le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate dagli atleti per tutta la manifestazione;
- Controllare il vestiario e la tenuta di gara degli atleti (presenza delle protezioni regolamentari e assenza di protezioni o accessori vietati);

- Mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- Evitare che gli atleti in condizioni di manifesta inferiorità o a terra ricevano ulteriori colpi.
- Raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
- Comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- Indicare il vincitore, alzando il braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto; Indicare, con appropriata mimica prevista, ogni singola violazione del regolamento.

ART 6 Poteri dell'arbitro

L'arbitro è in possesso dei seguenti poteri decisionali e operativi:

- Porre fine ad un incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di proseguire l'incontro;
- Porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga più in grado di proseguire. In questa eventualità è sempre bene che il giudizio dell'arbitro venga supportato da apposita diagnosi manifestata e redatta del medico della manifestazione, il solo in grado di garantire lo stato di salute e sicurezza dell'atleta. Sentito il parere del medico, l'Arbitro deve attenersi strettamente a quanto da questi stabilito;
- Porre fine all'incontro, quando constati che un atleta (o entrambi) gareggino in modo scorretto violando una o più norme del presente regolamento;
- Interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- Interrompere l'incontro per ammonire o allontanare dall'angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare; Interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- Interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
- Interpretare il Regolamento per quanto esso è applicabile o rilevante alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi circostanza della gara, che non vi sia contemplata.
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.

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

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

Ammonizione - L'ammonizione ha funzione di "consiglio" o "rimprovero benevolo" allo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere all'ammonizione, interrompe l'incontro e indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; facendo riprendere tempestivamente e senza ulteriori indugi la gara. La somma di due ammonizioni da luogo alla terza al richiamo ufficiale.

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

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

Se un atleta viene richiamato ufficialmente quattro volte durante un incontro viene immediatamente squalificato.

.

Salute e sicurezza

- L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro in cui si siano verificate ferite agli atleti o comunque perdita di sangue.
- Ad un lato del ring deve essere posto un quantitativo opportuno di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa utilizzare sugli atleti durante tutta la manifestazione.
- Il materiale di consumo utilizzato su di un atleta non può essere utilizzato su un altro atleta.
- Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo

Art. 3.7 Check-up medico per gli arbitri

Prima di prestare servizio in un torneo in cui vige il presente regolamento un arbitro deve sottoporsi ad un controllo medico per opportuna verifica del suo stato di salute psicofisica (come da regolamento sanitario). E' fatto divieto all'arbitro di indossare occhiali da vista durante gli incontri, è invece consentito l'utilizzo di lenti a contatto.

VERDETTI

ART 7 Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- Quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste;
- quando un incontro di attività "Promozionale", superato il termine della prima ripresa, e quando un incontro di attività "Istituzionale", deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore;

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

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa. Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

ART 8 Pareggio (N)

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

8 Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)(RSCH) Ha luogo nei seguenti casi:

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

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

10 Vittoria per fuori combattimento (KO)

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

11 Vittoria per Abbandono (ABB)

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

12 Vittoria per squalifica (DISQ)

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

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto quattro richiami ufficiali.

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

- Quando un atleta non gareggia in modo leale o secondo le proprie possibilità;
- Quando un atleta, anche precedentemente richiamato, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- Quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro, o abbia ricevuto tre richiami ufficiali e incorra nel quarto;
- Quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- Quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo; Quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso in cui l'atleta sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, l'arbitro ha facoltà di consultare i giudici o di chiedere al medico che proceda alle opportune verifiche sanitarie, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Similmente può chiedere il parere dei giudici e/o del personale sanitario se gli risultati dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato.

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

13 Vittoria per assenza dell'avversario (WO)

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

CRITERI DI GIUDIZIO

Colpi

Tecniche valide (Si può colpire con pugni, piedi, ginocchia o gomiti)

In ogni round i giudici devono assegnare punti agli atleti per ogni colpo consentito dalla Muay Thai, se non sono parati e sono portati con efficacia e determinazione.

L'atleta può colpire tutti i bersagli validi sul corpo dell'avversario con ogni tipo di tecnica della Muay Thai (incluse proiezioni),.

15 Parti del corpo utilizzate per colpire nella Muay Thai, Kickboxing e k1 è consentito colpire l'avversario con tecniche di:

- calcio,
- pugno,
- ginocchio,
- gomito e avambraccio, sbilanciamenti e proiezioni.

Con gli arti inferiori è permesso colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede, con il tallone, con la tibia e con il ginocchio in ogni sua parte.

Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi nella loro parte frontale (ossa metacarpiche) e dorsale (backfist) e con il gomito con qualsiasi traiettoria, ad esclusione di tecniche con mano a martello con traiettoria discendente.

E' consentito afferrare l'avversario per la parte tecnica denominata clinch per colpire, per finalizzare messe in leva articolare, colpire, sbilanciare o proiettare l'avversario sbilanciare o proiettare l'avversario.

Il clinch deve essere "attivo" considerando come parte "attiva" dello stesso anche le fasi di lotta per la "presa" migliore da cui poter sbilanciare, proiettare o colpire. Possono essere colpite in ogni sua parte le gambe, i glutei e le articolazioni.

E' consentito afferrare (su tecnica ricevuta) la gamba avversaria per colpire di pugno, gomito (Muay thai), calcio o ginocchio(k1-muay thai). Limitatamente all'avanzamento o arretramento di massimo 3 passi.

Azioni vietate

Sono vietate le seguenti azioni:

- Non è valido indirizzare colpi ai genitali e nuca.
- Non è valido colpire o spingere con le dita negli occhi ~~con il palmo~~, con la testa, ~~e le spalle~~.
- Non è valido colpire l'avversario a terra.
- Non è valido colpire alla colonna vertebrale con colpi diretti (quest'ultima azione non sarà ritenuta fallo se l'avversario, durante l'azione d'attacco, in qualche modo ruota su sé stesso e quindi subisce il colpo per colpa sua.

- Non è valido eseguire proiezioni facendo perno sulle anche.
- Non è valido ostruire il clinch con tecniche non consentite.
- Non è valido morsicare l'avversario
- Non è valido tenersi alle corde nella fase di clinch
- Non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini
- Adottare una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo ecc.
- Proiettare l'avversario, sistemandosi intenzionalmente in alto rispetto a lui nella caduta premendo così al suolo con gomito o ginocchio su di lui.

Nota: non compie fallo l'atleta che a ciò è indotto dalla necessità di difendersi dall'azione fallosa dell'avversario. L'arbitro deve, in questo caso, valutare prontamente la situazione e adottare i provvedimenti del caso (ammonizione semplice, richiamo ufficiale, penalizzazione e squalifica).

Punteggio

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

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

- Differenza da 0 a 1 colpi = 10 – 10
- Differenza da 2 a 7 colpi = 10 – 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 - 8

In caso di pareggio

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (identico punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è comunque necessario individuare un vincitore, per la sua determinare il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nell'ordine qui di seguito elencato):

Preferenza nell'ultimo round: se un atleta ha messo a segno 2 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.

Penalità

Ammonizioni e richiami devono essere comminati con le seguenti modalità:

- Richiamo verbale (Fase bonaria) ,
- 1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)

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

Regole

REGOLA 1: AMULETI TRADIZIONALE E PROTEZIONI

Le protezioni obbligatorie sono: paradenti , caschetto con imbottitura superiore, guantoni 10 oz, paratibia a calza o silicone, corpetto imbottito, protezioni per gomiti con laccio elastico (per la muay thai), per uomini conchiglia , per donne protezione inguinale specifica e paraseno. Per i kids è obbligatorio paratibia e corpetto.

REGOLA 2: NUMERO DI ROUNDS

Il combattimento di Muay Boran avviene per tutte le serie e categorie su 3 rounds da 2 minuti ciascuno, con un 1 minuto di recupero tra un round e l'altro.

Il combattimento di Kickboxing K1 avviene in 2 rounds da 2 minuti con intervallo di 1 minuto Il combattimento kids avviene in 2 rounds da 1,30 minuti con intervallo di 1 minuto

REGOLA 3: TECNICHE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento per ogni categoria deve essere pulito.

Durante ogni round il giudice può togliere punto a tecniche non ammesse, non viste e non ammonite dall'arbitro. In questo caso il giudice dovrà scrivere sul cartellino le motivazioni per cui ha dato il minus point.

PUGILATO

1. **DEFINIZIONE** : La FREEBOXE è uno sport da combattimento che unisce i movimenti della Boxe Occidentale e i colpi della boxe Orientale

2. **COLPI**: Sono ammessi colpi tirati con il *dorso* e il *taglio interno della mano diretto, gancio, montante, uraken (dorso), pugno girato, haito (taglio interno)*.

3. **CATEGORIE**: I combattimenti di BOXE FREESTYLE saranno determinati in base al peso dell'atleta.

4. GARE: Le competizioni di BOXE FREESTYLE LIGHT, si svolgono su un tatami che misura minimo cinque metri (5 m) per cinque metri (5 m) , massimo sei metri (6 m) per sei metri (6 m).

Le competizioni di BOXE FREESTYLE CONTATTO PIENO si svolgono su un *Ring*, delimitato da *quattro* (4) *corde*, rialzato da terra massimo *ottanta centimetri* (0.80 cm); *omologato Endas*.

5. SPECIALITA': La BOXE FREESTYLE si divide in due specialità.

BOXE FREESTYLE A CONTATTO LEGGERO (LIGHT) e BOXE FREESTYLE A CONTATTO PIENO (FULL).

□ *LIGHT*: Modalità di combattimento che mette in risalto le capacità tecnico tattiche dell'atleta, quindi saranno considerati validi, ai fini del punteggio dell'incontro, quei colpi messi a segno in maniera controllata.. (escluso pugno girato).

□ *FULL*: Modalità di combattimento che mette in risalto le capacità fisiche tecnico tattiche dell'atleta, quindi saranno considerati validi, ai fini del punteggio dell'incontro, quei colpi messi a segno esercitando la forza massima dell'atleta uniti alla tecnica.

6. PUNTEGGI: Saranno considerati quei colpi messi a segni al di sopra della cintura.

COLPI AL TRONCO: 1 punto.

COLPI AL VOLTO: 2 punti.

7. K.O. : E' da considerarsi K.O. :

quando l'atleta non è più in grado di condurre l'incontro;

quando l'atleta riporta ferite con perdita di sangue continuo;

quando l'atleta presenta la rottura del setto nasale;

quando l'atleta alza la mano e poggia un braccio sulle corde;

quando l'atleta si ripiega su se stesso poggiando un ginocchio per terra.

8. ROUND: Ogni incontro si svolge sulla distanza di due (2) o tre (3) round rispettivamente di due (2) o tre (3) minuti a seconda delle categorie.

PRIMA SERIE: cinque (5) round da tre (3) minuti;

SECONDA SERIE: tre (3) round da tre (3) minuti;

TERZA SERIE: due (2) round da due (2) minuti.

9. TENUTA DI GARA: Gli atleti dovranno indossare durante le competizioni ufficiali le apposite divise composte da: *Pantaloncino, Maglietta o Canotta* recante lo stemma della società di appartenenza ed eventuali sponsor, *Calzini, Scarpette da Boxe*.

N.B gli atleti pro dovranno presentarsi sul ring muniti di pantaloncino, scarpette, guantoni 10once ,conchiglia e paradenti (torso nudo)

10. PROTEZIONI: Le competizioni di BOXE FREESTYLE LIGHT saranno svolte con:

Guantoni omologati da dieci (10) once .Conchiglia, Caschetto comprensivo di Parazigomi, Paradenti.

Le competizioni di BOXE FREESTYLE CONTATTO PIENO saranno svolte con:

Guantoni omologati WKF da dieci (10) once, Conchiglia, Caschetto (senza Parazigomi), Paradenti.

11. BENDAGGI : Il bendaggio, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda in cotone elastico con chiusura velcro di lunghezza massima di quattro metri e cinquanta centimetri (4,50 m) e minima di due metri e cinquanta centimetri (2,50 m) - larghezza massima di cinque centimetri (5 cm). Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle prime falangi delle dita della mano con facoltà di suo

inserimento in ogni spazio interdittale con un solo giro. Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro adesivo. E' vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità. Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio e con il preventivo accordo delle parti interessate, lievi fasciature relative a ferite non rimarginate.

12. ATTEGGIAMENTI PROIBITI: E' vietato, e costituisce colpo proibito, colpire in modo diverso da quello indicato all'art n 1.

Costituisce un colpo proibito:

- colpire con la testa, con la spalla, con l'avambraccio, con il gomito;
- colpire l'avversario a terra;
- colpire al di sotto della cintura, alla nuca, alle spalle e ai reni.
- adottare una condotta di gara pericolosa o sleale come:
 - portare la testa in avanti in modo che l'avversario possa esserne danneggiato;
 - schivare con la testa in avanti abbassandosi al di sotto della cintura dell'avversario;
 - mettergli la testa, nei corpo a corpo, sotto il mento o il viso;
 - pestare i piedi dell'avversario; fare sgambetti;
 - cercare di trarre in inganno l'arbitro, simulando situazioni non corrispondenti all'accaduto;
- adottare una condotta di gara non agonistica, come:
 - volgere le spalle all'avversario;
 - correre sul quadrato evitando di combattere.
- assumere atteggiamenti offensivi e irrispettosi nei confronti dell'avversario;
- liberarsi volontariamente delle protezioni obbligatorie;
- mordere l'avversario;
- cercare di colpire l'avversario dopo che l'Arbitro ha impartito i comandi di "break" e "stop" prima di fare un passo indietro.

14. Al momento delle gare ogni atleta dovrà presentare la specialità praticata: LIGHT o FULL.

15. L'atleta che subisce tre richiami ufficiali viene automaticamente squalificato dalla competizione.

