

TUTTE LE TECNICHE DEVONO ESSERE CONTROLLATE

Nota Bene: NON E' AMMESSO IL K.O.!

Articolo 1: Definizione

1 La **Kick Light** è uno stile a contatto leggero nel quale è possibile **attaccare le gambe dell' avversario** con colpi puliti e soprattutto controllati.

2. IL LIGHT CONTACT INVECE AMMETTE SOLO I CALCI AL DI SOPRA DELLA CINTURA, sempre in maniera controllata

Articolo 2: Zona di gara

1. Il Tatami e' l' area di gara. Il Tatami deve misurare 6m. per 6m. o 8m. per 8 m.

2. Si può gareggiare anche sul ring

Articolo 3: Abbigliamento e protezioni

Caschetto. Solo il caschetto che abbia l'imbottitura anche sopra la testa e che non abbia imbottiture sopra le orecchie , sono pertanto vietati i caschetti modello boxe e taekwondo . Il caschetto con la grata di plastica obbligatorio solo per i bambini; dalla categoria cadetti 13/15 anni a salire il caschetto con la grata di plastica deve essere accompagnato da certificato medico che specifichi le motivazioni e deve essere accettato dal Coach dell'avversario in mancanza di uno dei requisiti verrà negato l'utilizzo.

- Paradenti
- Paraseno(per le donne)
- Guanti chiusi per sport da contatto (10 once modello pugilato).
- Conchiglia (maschile e femminile).
- Paratibie e parapiedi con il tallone coperto.
- Le uniformi sono uguali per le categorie Juniores e Seniores- maglietta (priva di cerniere o bottoni) per gli uomini, sport top per le donne,short (pantaloncini) per entrambi (nella KICK LIGHT), mentre si deve indossare i pantaloni lunghi nel LIGHT CONTACT

Protezioni regolamentari (UNICHE CONSENTITE):





MODELLI DA UTILIZZARE NEL LIGHT CONTACT



Modello utilizzabile SOLO NELLA KICK LIGHT

Protezioni non regolamentari (VIETATE):



1- Casco boxe non utilizzabile perché vuoto sopra.

2- Casco Taekwondo non utilizzabile imbottitura sopra le orecchie sporgente.

Articolo 4. Durata degli incontri

Gli incontri sono composti da 2 round di 2 minuti ciascuno, per tutti i tornei WKF ITALIA. con un minuto di stop tra le due riprese fino alla fase delle semifinali, ovvero un round da tre minuti per juniores e seniores e due minuti per le categorie cadetti e bambini

Di 2 round da 2 minuti per gli incontri di finale.

Eventuali cambiamenti possono essere decisi dal comitato organizzativo WKF ITALIA per esigenze.

CATEGORIE DI PESO WKF ITALIA

TUTTE LE DISCIPLINE (CONTATTO LEGGERO E CONTATTO PIENO)

Categoria di peso	SENIO RES Uomini +18 ANNI	SENIO RES Donne +18 ANNI	ALLIEVI ragazze 10-12 anni	ALLIEVI Ragazzi 10-12 anni	Junior Ragazze 13-15 anni	Junior Ragazzi 13-15 anni	Cadetti 16 - 17 Anni	MMA donne	MMA uomini
Peso mosca	-54	-50							
Peso piuma	-57	-54	-25	-25		-40	stesso		
Peso leggero	-60	-57	-30	-30	-40	-45	come	-55	-65
Pesi welter leggeri	-63.5	-60	-35	-35		-51	SENIORES		
Welter	-67	-63	-40	-40	-45	-55	categoria	-60	-70
Peso Medio leggero	-71		-45	-45	-51	-59	per		-75
Peso Medio	-75	-66	+45	+45	-55	-63	uomini	-65	-80
Medio massimo	-81				-59	-67	e	-70	-85
Peso massimo leggero	-86				-63	-71	donne		-90
Peso Massimo	-91	+66			+63	+71		+70	-100
Super Massimo	+91								+100

I BAMBINI FINO A 9 ANNI SARANNO ABBINATI PER ALTEZZA COME SEGUE:

- FINO CM. 1,10
- DA CM. 1,10 A CM. 1,20
- DA CM. 1,20 A CM. 1,30
- OLTRE CM. 1,30

Nota Bene:una prova dell'età potrebbe essere richiesta durante le prove di peso.

1. Gli atleti iscritti nelle varie CATEGORIE VERRANNO PESATI TUTTI IN GARE CON MENO DI 100 ATLETI ED A CAMPIONE. SU RICHIESTA DEL MAESTRO, PRIMA DI INIZIARE L'INCONTRO IN GARE CON PIU DI 100 ATLETI.

N.B.

IN CASO DI SUPERAMENTO DEL LIMITE DEL PESO, DI oltre 2 KG, L'ATLETA VERRA' SQUALIFICATO

DALLE COMPETIZIONI A PUNTEGGIO VALIDE PER LA NAZIONALE, PER TUTTO L'ANNO AGONISTICO AL QUALE E' ISCRITTO.

2. Il comitato organizzativo o qualsiasi delegato ufficiale WKF e' abilitato a modificare queste condizioni in caso di cause estreme di forza maggiore, ECCEZION FATTA PER I LIMITI DI PESO E SUPERAMENTO DEGLI STESSI.

3. Ogni combattente può essere pesato ufficialmente solo una volta. Il peso registrato in questa occasione e' quello definitivo.

4. Nel caso non raggiunga il peso sarà squalificato.

5. Prima di essere pesato ogni combattente deve essere in possesso di regolare certificato medico.

Articolo 6: Zone proibite. Tecniche proibite

È proibito attaccare la gola la parte bassa dell'addome, i legamenti, la schiena, le articolazioni, afferrare e colpire la parte posteriore della testa e delle spalle.

Attaccare con ginocchia, gomiti, taglio della mano, fronte, e spalle.

Girare le spalle al proprio opponente correre, buttarsi a terra, fare del clinch intenzionale, applicare tecniche di lotta e infierire sull'avversario una volta a terra.

Lasciare il tatami.

Continuare a combattere anche se l'arbitro ha dato il comando di "stop" o "break" o una volta che ha suonato il segnale di fine del round

Sono proibite tutte le tecniche di pugno diverse dai colpi della boxe tradizionale.

Ungere la faccia e il corpo.

Violazioni delle regole e regolamenti può, in base alla gravità dell'infrazione, causare un richiamo togliere punti o addirittura la squalifica.

N.B. Tutte le tecniche tirate quando gli atleti sono il clinch, non sono valide e quindi non fanno punteggio.

Articolo 7: Tecniche consentite e punteggio

Tecniche di pugno:

Sono ammessi, solamente, tutti i pugni e le parate della boxe tradizionale.

Tecniche di piede:

Calcio frontale - Calcio laterale - Calcio circolare - Calcio ad ascia - Calcio ad uncino - Calci girati - Low kicks (QUESTI ULTIMI SOLO NELLA KICK LIGHT)

Aree del corpo valide per il punteggio

Testa (parte frontale e laterale)

Busto (parte frontale e laterale)

Gambe (dalla parte interna verso esterno e viceversa) SOLO NELLA KICK LIGHT

Piedi: è ammessa la spazzata nel senso delle articolazioni.

Si assegnerà 1 punto per ogni tecnica valida e che vada a segno.

P.S. Le tecniche di calcio vengono privilegiate nell'assegnazione del punteggio se in combinazione con i pugni. Per ogni ripresa devono essere portati minimo 6 calci. Quando l'arbitro si accorge che manca il numero minimo dovrà sollecitare l'atleta affinché porti il numero di calci prestabilito per ripresa(6).

8. PENALITA'

- Prima violazione dei regolamenti o prima uscita volontaria dal Tatami: Richiamo.
- Seconda violazione dei regolamenti o seconda uscita volontaria dal Tatami: Richiamo Ufficiale.
- Terza violazione dei regolamenti o terza uscita volontaria dal Tatami: - 1 punto.
- Quarta violazione dei regolamenti o quarta uscita volontaria dal Tatami: Squalifica.

NOTA: Le violazioni per abbandono del Tatami non si sommano alle altre violazioni del regolamento di Gara. In caso di atteggiamento antisportivo manifesto nei confronti degli arbitri o dell'avversario di un atleta, il responsabile del tatami (arbitro centrale) procederà alla squalifica diretta ma solo dopo avere avuto il consenso di tutti gli arbitri di linea. Si precisa che l'arbitro centrale può comunque,

qualora lo ritenga necessario, assegnare direttamente -1 punto , avvisando l'atleta che alla successiva violazione verrà squalificato.

9. ROUND

- 2 round da 2 minuti per le fasi eliminatorie e le semifinali.
- 2 round da 2 minuti per le finali.
- 1 extraround da 1 minuto in caso di parità.

Nota Bene: Eventuali cambiamenti possono essere decisi dal comitato organizzativo WKF per esigenze organizzative.

10. COACH

- L'Atleta può avere un Coach al proprio angolo.
- Il Coach deve attenersi ai regolamenti di gara, non può incoraggiare, parlare al proprio Atleta durante il Combattimento, pena l'allontanamento dal quadrato di gara.
- Durante il Match il Coach non può entrare sul quadrato di gara. Dovrà effettuare tutte le operazioni necessarie prima dell'inizio dell'incontro.
- Se un Coach viola i regolamenti riceverà un primo richiamo a cui seguirà la squalifica nel caso in cui reiteri il suo comportamento scorretto.

11. ARBITRO CENTRALE

- Deve assicurare che i regolamenti di gara siano applicati e rispettati.
- Arbitrare l'incontro.
- Al termine del Match deve controllare i punteggi dei Giudici di sedia.
- Dopo la verifica e l'annuncio dello speaker alzerà il braccio del vincitore.
- Userà i seguenti comandi:

FIGHT : per dare inizio al Combattimento.

STOP: per interrompere il Combattimento.

BREAK: per fermare l'incontro ad es. in caso di corpo a corpo.

FIGHT : per far riprendere il Combattimento dopo uno STOP o un BREAK.

- In caso di violazioni dei regolamenti dovrà indicare all'Atleta in maniera chiara i motivi del richiamo.

12. POTERE DELL'ARBITRO

L'Arbitro ha il potere di:

- Fermare l'incontro quando lo ritenga necessario.
- Richiamare un Combattente o comminare un punto di penalità in caso di violazione del regolamento.
- Richiamare o squalificare il Coach che non osservi i regolamenti.
- Squalificare direttamente un Combattente per gravi violazioni del regolamento, solo con il consenso di tutti i giudici di linea.
- Assegnare direttamente ad un Combattente ,per gravi violazioni del regolamento, -1 punto.
- Se un Atleta viola i regolamenti in maniera lieve, l'Arbitro deve fermare l'incontro e comminare un richiamo all'Atleta.
- Il richiamo deve essere dato chiaramente in maniera tale che l'atleta capisca le ragioni ed i motivi del richiamo.
- Una volta dato il Richiamo, l'Arbitro ordinerà di continuare il Combattimento.
- Assegnare , in caso di parità, la vittoria al Combattente che ha mostrato, secondo lui, la tecnica di combattimento migliore sia nell'attacco che nella difesa rispetto all'avversario, oppure in accordo con i giudici di linea far effettuare un extraround di 1 minuto.

13. GIUDICE DI LINEA

- Deve controllare l'abbigliamento e le protezioni degli Atleti.
- Durante l'Incontro non possono parlare con nessuno tranne che con l'Arbitro.
- Segneranno le loro preferenze con un punteggio che va da 8 a 10. Comunicazione del voto sarà data solo alla fine dell'Incontro.
- Non dovranno lasciare la loro postazione fino a quando non sarà stato dichiarato il Vincitore dell'incontro.
- Deve dare in caso di squalifica diretta di un atleta il proprio consenso, in assenza del quale l'arbitro centrale assegnerà -1 punto.
- Si precisa che i Giudici di Linea non possono arbitrare sia atleti del loro team ,sia atleti della stessa regione/stato, il Responsabile di Tatami sostituirà i Giudici lì dove si verificheranno le suddette condizioni.

Nota Bene: Eventuali cambiamenti possono essere decisi dal comitato organizzativo WKF per esigenze organizzative.

14. TIMEKEEPER

· Deve fermare il cronometro solo quando l'Arbitro Centrale glielo ordina o quando il tempo del round è scaduto. Dopo una interruzione decretata dall'Arbitro egli farà ripartire il cronometro solo a seguito del comando "FIGHT". Comunicherà all'arbitro lo scadere della ripresa o con un segnale acustico o con il lancio di una spugna sull'area di gara.

15. ABBIGLIAMENTO UFFICIALI DI GARA

1. Arbitri e Giudici devono indossare: pantaloni grigi, camicia bianca, giacca blu con logo WKF, cravatta WKF e scarpe ginniche nere.

16. PUNTEGGIO

1. Ogni Round verrà valutato dai 3 Giudici con le seguenti modalità:

- Se i 2 Atleti sono in parità verranno assegnati due 10.
- Se uno dei 2 Atleti è in vantaggio sull'altro verranno assegnati un 9 ed un 10.
- Se uno dei 2 Atleti è in manifesto vantaggio sull'altro verranno assegnati un 8 ed un 10.

2. Criteri per l'applicazione di penalità dopo un richiamo:

- Stile di combattimento sporco.
- Costante presa in clinch.
- Girarsi ripetutamente.
- Pochissime tecniche di piede.
- Eccessiva potenza nel portare i colpi.
- Mettere K.O. l'avversario con violenza ed intenzionalità.
- Ogni altra violazione dei regolamenti.

3. In caso di parità l'arbitro centrale potrà dichiarare Vincitore l'Atleta che ha mostrato una tecnica di combattimento migliore sia nell'attacco che nella difesa rispetto all'avversario, oppure in accordo con i giudici di linea far effettuare un extraround di 1 minuto.

LA VITTORIA può essere assegnata:

1. Vittoria ai punti: sarà dichiarato Vincitore l'Atleta che al termine del Combattimento ha ricevuto il numero maggiore di preferenze da parte dei Giudici.

2. Vittoria per squalifica dell'avversario: dopo 3 richiami l'Atleta viene squalificato. L'Atleta può essere squalificato direttamente (senza nessun richiamo preventivo) in caso di gravi violazioni dei regolamenti ma solo con il consenso di tutti i giudici di linea. Ad esempio per aver messo K.O. l'avversario con una tecnica di eccessiva violenza, per aver portato una tecnica con malizia, per aver continuato il Combattimento nonostante lo STOP dell'Arbitro, per aver insultato l'Arbitro, o per estremo comportamento antisportivo ed irrispettoso nei confronti dell'avversario o del suo Coach.

3. Vittoria per interruzione del Match: un Combattimento può essere interrotto se uno degli Atleti non è in grado di continuare o a causa della manifesta superiorità dell'avversario o a causa di una ferita.

17. VIOLAZIONE DEI REGOLAMENTI.

1. L'Atleta che non osserva gli ordini dell'Arbitro, che viola i regolamenti di gara, che dimostra un comportamento antisportivo può ricevere un avvertimento, un richiamo, la penalità di 1 punto o può essere direttamente squalificato ma solo con il consenso di tutti i giudici di linea. Durante un Incontro possono essere comminati 4 richiami.

2. Il quarto Richiamo significa automaticamente Squalifica. La procedura comincia con un richiamo, con un secondo richiamo, con un terzo richiamo (e la penalità di 1 punto), quarto richiamo ed automatica squalifica dell'Atleta.

3. L'Arbitro può in ogni momento, senza fermare l'incontro, dare un avvertimento ad un Combattente. Nel caso di richiamo deve invece fermare l'incontro.

4. Quando l'Arbitro ha comminato un richiamo per una violazione non potrà comminare un semplice avvertimento per la stessa violazione, ma dovrà applicare un ulteriore richiamo. Un richiamo verrà comminato dopo il terzo avvertimento per la medesima violazione dei regolamenti di gara.

18. FERITE

1. Se un Combattente subisce una ferita il Match sarà interrotto per in tempo necessario al Medico di prendere una decisione in merito alla continuazione del Combattimento. Sono concessi 2 minuti per il trattamento della ferita.

2. Se la ferita è seria da non permettere al Medico di ridurla entro 2 minuti, il Combattimento termina.

3. Se l'Atleta che ha causato la ferita non ha violato i regolamenti, allora egli sarà dichiarato vincitore per Forfait dell'avversario ferito (colpo d'incontro).
4. Se l'Atleta che ha causato la ferita ha violato i regolamenti (ad es. per eccessiva violenza nel portare il colpo) sarà dichiarato vincitore l'Atleta ferito, per squalifica dell'avversario.
5. Se l'Atleta ferito è giudicato idoneo dal Medico a proseguire il Match, il Combattimento proseguirà.
6. In caso di ferita gli Ufficiali di Gara decideranno se assegnare un punto, una penalità, un richiamo o se nessuna delle applicazioni suddette è richiesta.
7. In caso di K.O.: se questo verrà ritenuto volontario l'atleta che ha inferto il colpo del K.O. verrà squalificato. Se il K.O. verrà considerato fortuito (colpo d'incontro) l'incontro continuerà senza infliggere penalità.. Se invece l'atleta che ha subito il colpo del K.O. non sarà in grado di continuare il match sarà dichiarato vincitore il contendente che ha portato il colpo (purchè venga considerato fortuito).

19. USCITE

1. Si considerano solamente le uscite volontarie, quelle che un atleta, in maniera reiterata ,esegue con manifesta volontà di rinuncia al combattimento.
2. Si intende per uscita da tatami: il portare un solo piede fuori dallo stesso , in caso di area grande 8x8 metri, oppure tutte e due i piedi in caso di area grande 6x6.

N.B. In caso di USCITA VOLONTARIA l'arbitro assegnerà subito la penalità, in tutti gli altri casi l'arbitro fermerà l'incontro, riporterà gli atleti al centro del ring e gli avviserà di fare attenzione alle uscite dal tatami , senza assegnare penalità. Lo stop del combattimento in questi casi viene effettuato per motivi di sicurezza.