



WKF ITALIA

BOXE FREESTYLE

1. DEFINIZIONE: La BOXE FREESTYLE 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. Le categorie saranno quelle utilizzate nelle competizioni WKF Italia (prendere visione del sito: www.wkfitalia.it).
Le suddette categorie saranno inoltre divise in:
 - *PRIMA SERIE*: Professionisti (oltre 18 incontri disputati);
 - *SECONDA SERIE*: Semi Professionisti (da 6 a 17 incontri disputati);
 - *TERZA SERIE*: Dilettanti (da 0 a 5 incontri disputati).
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 WKF*.
5. SPECIALITA': La BOXE FREESTYLE si divide in due (2) 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.

N.B. ogni atleta che subisce k.o. per ottenere il reintegro deve svolgere le apposite visite mediche. Per informazioni più specifiche rivolgersi alla segreteria federale WKF

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 WKF 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 interditele 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;

13. Per poter accedere alle competizioni organizzate dalla WKF ogni società deve essere in regola con l'affiliazione relativa all'anno corrente, di seguito ogni atleta deve essere regolarmente tesserato alla rispettiva società.

14. Al momento delle gare ogni atleta dovrà presentare il Budo Pass federale accompagnato da certificato medico valido alla pratica sportiva dell'attività agonistica, su cui dovrà essere specificata la specialità praticata: LIGHT o FULL.

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

Ogni modifica sarà preventivamente approvata e successivamente divulgata dal comitato WKF ITALIA.