

F.I.S.C. ITALIA - WPKA

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT DA COMBATTIMENTO

WORLD PROFİ KICKBOXING ASSOCIATION

OFFICIAL PROFESSIONAL AND PRO-AMATEUR

REGOLAMENTO PROFESSIONISTI PER

FULL CONTACT - LOW KICK – ORIENTAL (K1)

PER

ATLETI E COACHS

DURATA DELLA PRO-AMATEUR FIGHTS

FULL - LOW - ORIENTAL (K1)

PRESTIGE FIGHTS		3x2 3x2 3x2
REGIONALI	match x il titolo	3x2 3x2 3x2
NAZIONALE	match x il titolo	3x2 3x2 3x2
CONTINENTAL	match x il titolo *	5x2 5x2 5x2
INTERCONTINENTAL	match x il titolo	5x2 5x2 5x2
MONDIALE	match x il titolo	5x2 5x2 5x2

* Combattimenti continentale sono europei, asiatici, africani, americani e dell'Oceania.

SPAZZATA - SWEEP

Tutti i tipi di spazzate ai piedi sono accettabili, ma da una breve distanza.

Una spazzate vale (1) punto. La spazzate valgono quando un combattente cade e una parte del suo corpo tocca il tappeto.

PUNTI

Tutti i pugni messi a segno valgono un (1) punto, con un'eccezione per i calci alla testa, che valgono due (2) punti. Vale anche due (2) punti il colpo di ginocchio alla testa in stile oriental (K1).

KNOCKDOWN

Un Knock Down che causa la caduta dell'atleta al tappeto viene premiato con un (1) punto in più.

Il KD è quando una parte qualsiasi del corpo tocca il tappeto.

Il KD non può determinare il risultato del round, ma contano solo i punti.

Tre KD nel corso di un combattimento implica il K.O. T

CARTELLINO GIALLO E ROSSO

Un cartellino giallo aggiunge tre (3) punti al punteggio dell'avversario.

La terza ammonizione è un cartellino rosso che determina la squalifica.

INTERRUZIONE TEMPORANEA PER INFORTUNIO

Quando un atleta si è infortunato, l'arbitro dà un time-out superiore a non più di due minuti.

PUNTEGGIO

I giudici contano i punti e forniscono il punteggio dopo ogni round.

Il pugile che ha vinto il maggior numero di round è il vincitore.

TIPI DI RISULTATI

DECISIONE UNANIME: Quando tutti i giudici decidono lo stesso atleta come il vincitore (3-0).

DECISIONE IMPARI: Quando i giudici non sono d'accordo sul vincitore (2-1) o (2-0).

DECISIONE PARI : Quando tutti i giudici o due di loro danno punteggio di parità (0-0) o (1-0).

COLPI VIETATI

Pugno all'indietro in rotazione , colpire la testa con la parte interna del guanto, colpire alla gola, l'inguine, l'area dietro le ginocchia e dietro la schiena.

PESO DIVISIONI

WEIGHT DIVISIONS

Division	Weight										
Men	-53,5	-56,5	-60	-64,5	-67	-70	-72,5	-76	-82	-88,5	+88,5
Women	-53,5	-58	-64,5	+64,5							

Divisione

Peso

Uomini -53,5 -56,5 -60 -64,5 -67 -70 -72,5 -76 -82 -88,5 +88,5

Donne -53,5 -58 -64,5 +64,5

REGOLE PARTICOLARI PER FULL – LOW - ORIENTAL (K1)

FULL CONTACT

I Combattenti devono tirare 4 calci obbligatori a toccare per round. A giudicare sarà il tavolo di giuria che conterà i calci. Se i combattenti durante ogni round non avranno tirato a segno il necessario numero di calci, riceveranno un cartellino giallo alla fine del round.

Bloccare i calci di un avversario con lo stinco o il ginocchio non è permesso.

LOW KICK

I Calci sono ammessi in qualsiasi parte della coscia, ma non al ginocchio.

Il Calcio sotto il ginocchio non è permesso.

ORIENTAL (K1)

I Calci sono ammessi in qualsiasi parte della coscia, ma non al ginocchio.

I Calci sotto il ginocchio non è permesso.

Le ginocchiate sono ammessi al corpo e alla testa. Afferrare la testa è consentito solo quando l' atleta sta cercando di colpire con il ginocchio. Nessun altro tipo di attacco è consentita.

Non più di uno (1) colpo di ginocchio è permesso mentre si tiene la testa dell'avversario. Dopo la ginocchiata la testa dell' avversario deve essere rilasciata immediatamente.

PROTEZIONI

FIGHTERS' EQUIPMENT

1. Paradenti
2. Guanti 10 oz
3. Benda
4. Conchiglia
5. Parastinchi
6. Copripiedi
7. Pantaloni lunghi
8. Pantaloni corti

	FULL	LOW	ORIENTAL
Mouthguard	✓	✓	✓
Gloves 10 oz	✓	✓	✓
Bandage	✓	✓	✓
Groin protector	✓	✓	✓
Shin Protector	✓		
Safety Boots	✓		
Long Trousers	✓		
Shorts		✓	✓