

F.I.S.C. ITALIA - WPKA

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT DA COMBATTIMENTO

WORLD PAN-AMATEUR KICKBOXING ASSOCIATION

REGOLAMENTO UFFICIALE PER DILETTANTI

FULL CONTACT - LOW KICK - ORIENTAL (K1)

PER

ATLETI E COACHES

NORME E REGOLE

NORME STANDARD CHE VALGONO PER TUTTI GLI STILI

ESAMI MEDICI

Prima della gara gli atleti sono obbligati a essere esaminati dal medico di gara. Gli atleti devono andare dal medico di gara con il loro budopass ed il medico è obbligato a vidimare, il che dimostra che l'esame ha avuto luogo. Questo esame è gratuito. Gli atleti che si presentano a bordo Ring senza vidimazione della visita medica, saranno esclusi dalla gara.

FIGHTERS CHIAMATA AL RING

Quando viene chiamata la categoria bisogna presentarsi a bordo ring, un limite di tempo di 1 minuto sarà dato agli atleti per salire sul ring, con le protezioni al completo. Un cartellino giallo sarà dato al atleta che non salirà sul ring entro un limite di tempo di 1 minuto.

Un Secondo Cartellino Giallo sarà dato al secondo (2) minuto di ritardo. L'atleta che non è salito sul ring dopo 3 minuti, gli sarà dato il cartellino rosso e verrà squalificato.

ROUND E DURATA

La durata dei round nei vari stili sono : 3 round x 1, 5 minuti con 45 secondi di pausa tra un round e l'altro.

SPAZZATA - SWEEP

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

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

PUNTI

Tutti gli attacchi al corpo valgono un (1) punto, con un'eccezione per i calci alla testa, che vale 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 del atleta al tappeto è premiato con un (1) punto in più.

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

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

Tre (3) KD nel corso di un combattimento implica il .K.O.T

CARTELLINO GIALLO E ROSSO

In caso di cartellino giallo vengono aggiunti punti all'avversario:

Si prega di osservare tabella seguente

1 Cartellino Giallo 1 punto per l'avversario

2 Cartellino Giallo 2 punti per l'avversario

Red Card - Cartellino Rosso Squalifica

INTERRUZIONE TEMPORANEA PER INFORTUNIO

Quando un atleta si è infortunato, l'arbitro dà un time-out che non deve superare due minuti.

PUNTEGGIO

I giudici contano i punti che assegneranno 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 per lo stesso l'atleta (3-0).

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

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

In caso di parità durante un match, i combattenti effettueranno un Extra round.

Nel extra round i giudici devono decretare un vincitore.

RECLAMI

Solo i rappresentanti ufficiali possono effettuare reclami. Per farlo, il rappresentante deve presentare un reclamo scritto, pagare la tassa di 50 euro. La quota verrà restituita solo in caso di riscontro di irregolarità riconosciuta.

PREMIAZIONE

Tutte le Medaglie saranno assegnate dopo la finale di ogni categoria di peso. Gli atleti si presenteranno alla premiazione in divisa ufficiale. Nel caso in cui un atleta, non sarà presente o non sarà vestito come detto sopra non gli verrà assegnata la medaglia.

COACH - SECONDI

Solo due coach (secondi) possono sostare all'angolo, e devono tenere un comportamento consone all'etica sportiva durante il match e fornire direttive al proprio atleta in silenzio. Atteggiamenti scorretti dei coach (secondi) possono portare alla squalifica del proprio atleta.

FIGHTERS SQUALIFICA

l'atleta con attitudine alla scorrettezza viene squalificato.

Se avesse vinto una medaglia non gli verrà consegnata. Al suo posto viene presentato il prossimo atleta, secondo gli abbinamenti di combattimento. In tal caso, l'atleta squalificato verrà segnalato al

Comitato Disciplinare FISC ITALIA - WPKA che ha il diritto di sospendere l'atleta per diversi mesi ed anche x alcuni anni, o

anche con una sospensione a vita da tutti gli eventi FISC ITALIA - WPKA.

COLPI VIETATI

Pugno in rotazione, colpire sulla testa, colpire con la parte interna del guanto, colpire alla gola, l'inguine, l'area delle 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 Età Peso

Uomini 18-35 -55 -60 -65 -70 -75 -80 -85 -90 90

Donne 18-35 -50 -55 -60 -65 65

REGOLE PARTICOLARI PER FULL- LOW – ORIENTAL (K1)

FULL CONTACT

1. I Combattenti devono tirare obbligatoriamente 4 calci a toccare per round. Il tavolo di giuria provvederà a contare i calci.
Se non vengono portati i 4 calci obbligatori x round riceveranno un cartellino giallo a fine round.
2. Il blocco dei calci dell' avversario con lo stinco o il ginocchio non è permesso.

LOW KICK

1. I calci sono ammessi in qualsiasi parte della coscia, ma non al ginocchio.
2. Il calcio sotto il ginocchio non è permesso.

ORIENTAL (K1)

1. Calci sono ammessi in qualsiasi parte della coscia, ma non al ginocchio.
2. Calci sotto il ginocchio non è permesso.
3. Attacchi di ginocchio sono ammessi sul corpo e alla testa.
4. Afferrare la testa dell'avversario è consentito solo quando si sta cercando di colpire con il ginocchio. Nessun altro tipo di tecnica è consentita.
5. Non più di un (1) colpo di ginocchio è permesso mentre si tiene la testa dell'avversario. Dopo la ginocchiata alla testa rilasciare immediatamente la presa alla testa del avversario.
6. Afferrare la gamba dell'avversario mentre sta effettuando una tecnica di calcio, non è permesso.

FIGHTERS' EQUIPMENT - PROTEZIONI

	FULL	LOW	ORIENTAL	
1. Headgear	✓	✓	✓	1. Le donne sono obbligati ad indossare il paraseno.
2. Mouthguard	✓	✓	✓	2. Il caschetto deve essere aperto di fronte e coprire la parte superiore della testa
3. Gloves 10 oz	✓	✓	✓	3. La conchiglia deve essere indossata sotto i pantaloni o pantaloncini
4. Bandage	✓	✓	✓	4. I parastinchi devono essere indossati nel Full Contact sotto i pantaloni.
5. Groin rotector	✓	✓	✓	5. I parapiedi devono coprire le dita dei piedi ed i talloni.
6. Shin rotector	✓	✓	✓	
7. Safety Boots	✓	✓	✓	
8. Long Trousers	✓			
9. Shorts		✓	✓	

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