

F.I.S.C.
ITALIA



A.S.C.
Attività Sportive Confederato



FISC - ITALIA

74020 TORRICELLA (TA) ITALY
VIA TOSELLI 42
FAX (H24) Roma 06/23314804
FAX (H24) Milano 02/700401841
Cell. 393/3367069 - 3313870182
C. F. 9023778730

info@fisc-italia.it www.fisc-italia.it
www.sportdacomattamento.eu

Federazione Italiana Sport da Combattimento

WPKA - ISDO

ATTIVITA' SPORTIVE CONFEDERATE
ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI E DAL MINISTERO DELL'INTERNO

NUOVE NORME GENERALI

L' atleta combatte in pubblico per puro spirito sportivo e non a scopo di lucro. Col tesseramento gli atleti accettano lo Statuto i Regolamenti della **F.I.S.C.- ITALIA**

Essi si impegnano a mettersi a disposizione della **FEDERAZIONE**

per l'effettuazione di gare a carattere **Regionale, Nazionale o Internazionale. IL CAMPIONATO ITALIANO F.I.S.C. - ITALIA** si articola durante tutto l'arco dell'anno con assegnazione del titolo Italiano **F.I.S.C. - ITALIA e Top Ten quali 10 migliori atleti dell'anno** dopo l'ultima gara dell'anno durante il Grand Prix designato dalla Federazione. Ad ogni gara oltre la consueta premiazione che può essere sia di coppe che di medaglie verranno assegnati i relativi punteggi ai primi classificati di ogni settore e categoria :

1° clas. 20 punti; 2° clas. 15 punti; 3° clas. 10 punti; 4° clas. 5 punti. Per tutti coloro che prenderanno parte in forma ufficiale con la FEDERAZIONE alle gare di altre Federazioni Nazionali avranno 10 punti in più per le Internazionali, i punti saranno 20 in più.

N.B. per poter usufruire dei plus point in classifica di campionato sopra descritto, bisogna prendere parte all' 80% delle gare di campionato dell'anno in corso.

REGOLAMENTO SEMI, LIGHT CONTACT, LIGHT BOXING, KICK LIGHT, K1 LIGHT, MUAY TAI LIGHT, FORME, KATA E SELF DEFENCE

- **ART. 1** - Il luogo di gara consta di una superficie quadrata di mt. 6 per lato (minimo) mt.8 (massimo). La superficie dovrà essere piatta e liscia (tipo parquet) o ricoperta da tappeti (feltro, moquette o tatami). Per ragioni organizzative si può combattere anche sul ring.
- **ART. 2** - Gli atleti dovranno presentarsi sul quadrato di gara muniti di divisa Federale (se omologata) composta da pantaloni lunghi sino al collo del piede e di una casacca del medesimo colore oppure di maglietta sociale o Federale; **sono vietati indumenti non attinenti al momento sportivo. L'uniforme dovrà essere pulita, nè scucita ne strappata, in caso contrario l'atleta potrà essere squalificato.**
- **ART.3** - Gli atleti hanno l'obbligo di presentarsi sul quadrato indossando sotto il pantalone una conchiglia di materiale resistente, calzari e guanti integri e del tipo omologato dalla **F.I.S.C.**; **il caschetto, il paraseno, conchiglia, paradenti quantoni, calzari e parastinchi (senza anima dura) sono OBBLIGATORI, CHI HA PROBLEMI DI LENTI A CONTATTO E PROBLEMI CON IL PARADENTI. PUO' USARE IL CASCHETTO CON GRIGLIA.**
- **ART. 4** - **E' vietato indossare catenine, anelli, orecchini, occhiali e monili vari.**
- **ART. 5** - Gli atleti dovranno posizionarsi in piedi separati da circa 2 mt. al centro del quadrato. Il combattimento potrà iniziare dopo il "**Contact**" dell' Arbitro.
- **ART. 6** - Alla fine del tempo regolamentare gli atleti dovranno ritornare alla posizione originale di partenza e potranno lasciare il quadrato solo dopo la proclamazione del Arbitro. L' abbandono del

quadrato, da parte di un atleta, prima del verdetto viene considerato **Abbandono** e quindi punito con la squalifica.

- **ART .7** - Vince l' atleta che alla fine del tempo regolamentare ha totalizzato più punti. Un incontro termina prima del tempo previsto se un atleta è in vantaggio di **10 punti** di scarto e pertanto vincerà per manifesta superiorità.
- **ART. 8** - Nella gara di **Semi Contact** si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso, dietro la nuca è valido solo se al momento dell'attacco l'avversario si gira; **i colpi vengono portati a mano chiusa**;
- **non sono validi i montanti e ganci; il pugno tirato in rotazione è vietato, il pugno tirato con il dorso della mano tipo "uraken" è ammesso; TUTTI I PUGNI E CALCI CHE ARRIVANO A BRACCIO O GAMBA TESA NON SONO CONSIDERATI VALIDI se non c'è il richiamo del braccio alla spalla o della gamba al tronco.**

• **NUOVA REGOLA PER ASSEGNAZIONE PUNTI**

PUNTI 1

OGNI PUGNO PORTATO AL VISO O AL TRONCO, IL CALCIO AL TRONCO,

PUNTI 2

BLITZ (PUGNO SALTATO AL VISO), IL CALCIO AL VISO

PUNTI 3

IL CALCIO AL TRONCO CON ELEVAZIONE DELLA GAMBA D'APPOGGIO TORNANTE LATERALE (USHIRO YOKO), DOPPIO CALCIO FRONTALE SALTATO (MAE TOPI, YIOKO TOPI), CALCIO AD UNCINO (URO MAWASHI) IN ELEVAZIONE, CALCIO AD ASCIA AL VISO (KAKATO) IN ELEVAZIONE

PUNTI 4

TUTTI I CALCI SALTATI PORTATI IN ROTAZIONE COME IL TORNANTE CIRCOLARE (USHIRO MAWASHI) AL VISO CON ELEVAZIONE DELLA GAMBA D'APPOGGIO.

- **ART. 9** - E' valido spazzare l'avversario solo quando la tecnica viene portata sul calzare nella zona del tallone. Se l'avversario cade o poggia anche una sola mano a terra la tecnica viene convalidata con 1 punto. **Le spazzate non sono valide se effettuate con l'appoggio delle mani o del corpo per terra. Le spazzate si possono effettuare solo sul tatami di gomma piuma, sono vietate sul pavimento.**
- **ART. 10** - Il tempo di gara viene fissato dall' organizzazione, è continuo e può essere fermato solo dall'arbitro o dal Presidente di Giuria per specifici casi.
- **ART. 11** - Il tempo di un combattimento di Semi non potrà superare i 5 minuti.
- **ART. 12** - **Se gli atleti terminano l'incontro in parità nel tempo regolamentare di 2 min., verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto. Nel caso di un nuovo pareggio verrà effettuato un altro tempo supplementare di un minuto, vincerà colui che metterà a segno il primo punto ritenuto valido dalla maggioranza degli arbitri. Se sussisterà ancora il pareggio si combatterà ancora per 1 minuto al termine si effettuerà valutazione arbitrale tipo Light Contact, premiando l'Atleta tecnicamente più bravo e meno scorretto.**
- **ART. 13** - A tempo scaduto, l'arbitro deve essere avvisato con un segnale acustico. Darà immediatamente lo STOP e farà andare gli atleti al centro del quadrato per il verdetto finale.
- **ART. 14** - Una tecnica messa a segno **contemporaneamente** al segnale di fine incontro sarà giudicata valida. I colpi portati **dopo** lo **STOP** dell'arbitro sono considerati **FALLO** e quindi puniti con la sottrazione di un punto o nei casi più gravi con la squalifica.
- **ART. 15** - Una tecnica applicata quando un atleta o ambedue sono al di fuori del quadrato sarà giudicata nulla.
- **ART. 16** - La gara di semi contact può essere arbitrata da 2, 3 o 5 Arbitri. Sarà la commissione a decidere quanti Arbitri utilizzare a secondo del numero dei partecipanti o per altri motivi.

- **Gli Arbitri qualificati dalla Federazione sono automaticamente convocati**, e dovranno presentarsi con la divisa prescritta. Gli arbitri centrali, quelli di linea e Giudici di tavolo che verranno utilizzati sul campo di gara, godranno di un gettone di presenza stabilito dalla *Federazione* (v. Regolamento Arbitri).
- **ART. 17** - L'**Arbitro** centrale avrà l'autorizzazione a condurre l'incontro. Egli si terrà entro il perimetro di gara seguendo il combattimento e vigilando su esso affinché non avvengano scorrettezze, mentre i giudici o Arbitri di linea dovranno muoversi lungo i lati. In caso di presenza di due soli arbitri, uno starà al centro mentre l'altro si muoverà "a specchio".
- **ART. 18** - **Gli Arbitri** di linea assisteranno l'**Arbitro** di centro, alla chiamata controllando gli atleti se sono in ordine con le protezioni e divisa e indicandogli prontamente tutte le azioni valide dei combattenti. Ogni volta che essi vedranno una tecnica valida dovranno subito segnalarla all'arbitro centrale.
- **ART. 19** - L'incontro è diretto a maggioranza, **se due Arbitri su tre o tre su cinque** sono d'accordo sull'assegnazione su un punto l'**Arbitro** deve assegnare il punto, **solo il commissario di gara o il Presidente Nazionale F.I.S.C.-ITALIA potrà rivedere i verdetto ed assegnare il giusto punteggio**
- **ART. 20** - **Le decisioni degli Arbitri sono DEFINITIVE.**
- **ART. 21** - In caso di reclamo su un verdetto, il Responsabile della Società ritenutasi danneggiata potrà, tramite richiesta scritta al **Commissario di Gara o al Consiglio Nazionale**, presentare le sue motivazioni corredate possibilmente da documentazione audio - visiva. La **Commissione**, alla prima riunione utile, deciderà su eventuali provvedimenti da attuare.
- **ART. 22** - L'**Arbitro centrale** arresta l'incontro con la parola **STOP** ogni volta che uno dei due contendenti è andato a segno con una tecnica regolare o viene segnalato qualcosa da un Arbitro di linea. L'**Arbitro** si porrà in posizione eretta a gambe unite di fronte al tavolo della **Giuria** e, a voce alta assegnerà il punto aiutandosi col gesto della mano. **Gli Arbitri di linea** rimarranno nella posizione di assegnazione di punto sino a quando l'**Arbitro** ha assegnato il punto. **Gli Arbitri** devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno senza conteggiare le successive.
- **ART. 23** - Al segnale acustico di fine combattimento, l'**Arbitro centrale** fermerà l'incontro, chiamerà gli atleti vicino a **Se**, li afferrerà per i polsi, attenderà che la Giuria annunci il vincitore e infine alzerà il braccio di questi.
- **ART. 24** - L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento venga eseguito nel rispetto delle regole. Ogni volta che coglie una scorrettezza, deve intervenire per reprimerla richiamando il colpevole verbalmente oppure penalizzandolo di un punto; in caso di gravi scorrettezze può squalificare dopo essersi consultato con gli altri Arbitri di linea. L'**Arbitro** può arrestare l'incontro se i due atleti impediscono il regolare svolgimento della gara e squalificare entrambi.
- **ART. 25** - L'**Arbitro** deve fermare l'incontro anche in caso di un non regolare comportamento da parte degli **Allenatori o Coach** che seguono gli atleti. Non è ammesso o tollerato nessun tipo di disturbo nei confronti dell'**Arbitro**.
- **Il Coach può predisporre l'atleta al combattimento e seguirlo dall'area di gara ma non vicino ai suoi atleti, lontano dal quadrato di gara, non può aizzare gli atleti gridando in maniera eccessiva, facendo gesti inconsulti o proferendo volgarità. In questo caso l'Arbitro deve richiamare ufficialmente il Coach, al secondo richiamo verrà allontanato dall' area, se subentrerà un terzo richiamo verrà dato un punto di penalizzazione al suo atleta, in caso di ulteriore richiamo verrà squalificato l'atleta di sua appartenenza, nel caso di riassetto delle protezioni, ci penseranno gli Arbitri di linea.**
- **N.B.** il **Coach** espulso non potrà più sostare per l'arco dell'intera giornata sportiva dietro i suoi ragazzi (area di gara), dal combattimento seguente un secondo Coach può prendere il suo posto.
- **N.B.** **Il Consiglio Nazionale può prendere la decisione in base alla gravità dell'infrazione, di squalificare a tempo determinato il COACH per insubordinazione disciplinare.**
- **ART. 26** - L'**Arbitro** può inoltre arrestare temporaneamente l'incontro, indicando al tavolo di Giuria il fermo del cronometro, chiamando **Tempo!** quando:
 - a) un atleta è ferito o è colpito da malore
 - b) è richiesto a un atleta di riassetto la sua uniforme o le protezioni
 - c) lo ritiene opportuno per qualsiasi ragione.

- **ART. 27** - In caso di incidente, l'**Arbitro** fermerà l'incontro e chiamerà l'intervento del medico il quale deciderà se l'atleta in questione potrà o meno continuare l'incontro. Verificato l'entità dell'incidente l'**Arbitro** chiamerà gli Arbitri di linea e deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta. Solitamente, in caso di colpi di "incontro" su attacco dell'avversario, non si procede alla squalifica ma si può penalizzare di un punto.

- **ART. 28 – Penalità, Richiami, Sottrazione di punti e Squalifiche**

l' Atleta che si presenta in ritardo sul quadrato di gara dopo la seconda chiamata verrà penalizzato di 1 punto. Dopo tre uscite dal quadrato volontarie si è penalizzati di un punto, alla quarta uscita meno un punto alla quinta uscita subentra La squalifica. Non è volontaria l'uscita su colpo o spinta dell'avversario.

Sputare o far cadere il paradenti (viene punito immediatamente con 1 punto di penalità)

Sbattere o lanciare le protezioni in segno di protesta (Quest'azione verrà punita con la defalcazione di 5 punti in classifica generale)

- **Richiami Ufficiali**

- Dopo alcuni richiami verbali, gli Arbitri ravvedendo una scorrettezza punibile con un richiamo ufficiale, l'Arbitro di centro ferma il combattimento assegnando l'ammonizione con

“Primo Richiamo Ufficiale” togliendo 1 punto all'atleta scorretto, **all'secondo richiamo ufficiale scatta la squalifica immediata.**

- **ART. 29 - Sono ritenute PROIBITE le seguenti azioni:**

- 1) **colpire senza controllo alcuno di calcio o di pugno**
- 2) **colpire di testa, ginocchia o gomito**
- 3) **mordere o graffiare**
- 4) **colpire a mano aperta (parte del palmo della mano)**
- 5) **colpire la sommità della nuca, gola e la parte superiore della testa, dietro la nuca è punto valido solo se al momento dell'impatto l'avversario gira la testa volontariamente, non è valido se si colpisce volontariamente dietro la nuca**
- 6) **colpire sotto la cintura, se non per spazzare**
- 7) **eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione o con appoggio a terra di qualche parte del corpo**
- 8) **gridare senza ragione, fare gesti verso l'arbitro o l'avversario**
- 9) **venire meno all'etica sportiva**
- 10) **uscire deliberatamente dal quadrato**
- 11) **usare un atteggiamento troppo passivo nei confronti dell'avversario**
- 12) **parlare durante l'incontro**
- 13) **colpire dopo lo STOP dell'arbitro**

- **ART. 30** - Una tecnica è ritenuta valida quando è tirata con forma corretta, nella distanza, precisa e controllata a bersaglio. Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'**Arbitro** può far continuare l'incontro oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiarare "nulla di fatto" e far riprendere l'incontro.

- **ART. 31** - Un atleta può in qualsiasi momento ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In questo caso l'**Arbitro** chiamerà a Se l'altro contendente proclamandolo **VINCITORE** per abbandono.

- **ART. 32 - Categorie di peso (Vedere allegato)**

- **ART. 33** - Gli **Ufficiali** di servizio sono ;

gli Arbitri e Giudici designati dalla Federazione; il Medico, il Cronometrista, lo Speaker.

- **ART. 34 – N.B. Le iscrizioni alla gara devono pervenire in segreteria entro e non oltre il GIOVEDI' antecedente la gara tramite fax con fotocopia del versamento d'iscrizione per la corretta compilazione del tabellone di gara tramite computer. Non si accettano iscrizioni sul campo di gara, si possono aggiungere solo nominativi a fax pervenuti**

- **Tutte le Società che si presenteranno sul luogo di gara per l'iscrizione dovranno pagare una penale di €. 25,00 per la Società e di €. 5,00 per atleta iscritto, la Federazione si riserverà se accettare o meno le iscrizioni sul campo di gara.**

- **ART. 35 - N.B. Queste regole valgono anche per il, LIGHT CONTACT, LIGHT BOXING, KICK LIGHT, K1 LIGHT, MUAY THAI con la sola differenza che il combattimento è continuativo sulla distanza di 1 ripresa da 2 min. la finale 2 (due) riprese da 1.30 min. cadauna senza interruzione se il combattimento procede nelle regole, altrimenti l'Arbitro di centro si vede costretto ad interrompere spesso il combattimento e se si ritiene opportuno infliggere punti di penalizzazione all'atleta scorretto e quindi procedere anche alla squalifica,**
- **sono ammessi ganci e montanti altamente controllati pena la squalifica immediata,**
- **è obbligatorio il conteggio in caso di insufficiente preparazione atletica e l'atleta mostra evidenti segni di stanchezza, il conteggio equivale ad 1 punto di penalizzazione, un secondo conteggio decreta il KO tecnico immediato.**
- **Il verdetto verrà dato a fine di ogni ripresa tramite modulo apposito, sommando alla fine i totali l'arbitro di centro decreterà il vincitore dopo l'annuncio del punteggio da parte del tavolo di giuria.**
- **La segnalazione di penalità verrà effettuata con l'ausilio dei CARTELLINI ROSSO E GIALLI e delle mani.**

Art. 36 - Regolamento per le gare di forme e kata

Le gare di **KATA E FORME, MUSICAL FORM** (forme musicali a stile libero) e **SELF DEFENCE**, il verdetto verrà dato a punteggio come di consueto, con numeri interi e decimali, defalcando il punto più alto ed il punto più basso, tenendo presente il punto più basso che risulta più alto dei punteggi più bassi defalcati.

Torricella (Ta) 15 Novembre 2015

il Presidente Nazionale F.I.S.C. - ITALIA
M° Dr. ANTONIO ALBANO