



Regolamento

Kick Light

REGOLAMENTO KICK LIGHT

A. UFFICIALI

L'incontro sarà gestito da un arbitro e 3 giudici.

B. REGOLAMENTO DELL'INCONTRO E PROTEZIONI

1. Gli atleti devono recarsi davanti all'arbitro per fare controllare le propri protezioni.
Gli atleti non devono indossare nessun tipo di gioielli.
 - Le bende sono vietate, ma è possibile indossare dei sottoguanti.
 - E' obbligo, per ogni atleta, indossare la divisa del proprio club o quella della nazione di appartenenza.
 - Il pantalone deve essere corto.
 - E' vietato indossare canottiere.
 - **Protezioni obbligatorie:** guantoni chiusi (10 oz / 12 oz); paratibie/piede; paradenti; conchiglia; caschetto.
 - E' obbligo, per gli atleti del settore giovanile, indossare il caschetto con griglia.
2. Dopo il controllo, gli atleti devono assumere la posizione di combattimento ed aspettare il comando "**Fight**".
3. Due round da 2 minuti, con 1 minuto di recupero, tra un round e l'altro, per il **settore seniores**. Sia per le fasi eliminatorie che per le finali.

Un round da 2 minuti, per le fasi eliminatorie. Due round da 2 minuti, per le finali del **settore giovanile**.
4. Il tempo può essere fermato solo dall'arbitro centrale, con il comando "**Break**".
5. Quando l'arbitro darà il comando "**Fight**", gli atleti potranno riprendere l'incontro.
6. Se uno o entrambi gli atleti escono dall'area di combattimento, l'arbitro annuncerà "**Break**" e farà prendere, ad entrambi gli atleti, la posizione di combattimento – per poi continuare l'incontro con il comando "**Fight**".
7. Qualora l'arbitro vede un atleta violare le regole o che intende eseguire un'azione proibita, deve immediatamente interrompere la gara e dare un avviso all'atleta.
8. Gli atleti possono avere un Coach nel loro angolo durante il combattimento.
9. Al Coach non è consentito parlare, mentre l'incontro è in corso.
10. L'atleta può chiedere all'arbitro di fermare il tempo, al fine di sistemare le sue protezioni.
L'arbitro non ha nessun obbligo di farlo, se l'altro atleta verrà svantaggiato per questo.
11. In caso che un atleta usa un "**Time Out**" per prendere fiato o ricevere istruzioni dal Coach, gli verrà dato un avviso e può essere punito con la sottrazione di un punto o con la squalifica, se l'arbitro ritiene che la richiesta di "**Time Out**" è finalizzata a perdere tempo o a rifiutare l'incontro.

C. ZONE DA COLPIRE CONSENTITE

1. **Testa:** anteriore, posteriore & laterale
2. **Torso:** frontale e laterale
3. **Gambe:** Gambe, sulla coscia, dall'esterno all'interno e viceversa –
attaccare con lo stinco
4. **Piede:** Spazzata

D. TECNICHE AMESSE

1. **Calci:** frontali, laterali, all'indietro, gancio (solo con sola del piede), crescente, Ascia (solo con sola del piede), circolare, saltando, calci bassi, uso della tibia per calci bassi.
2. **Pugni:** Tutte le tecniche di pugno, pugni saltati e taglio della mano.
E vietato colpire con il taglio della mano interno e con il pugno ruotato all'indietro.

E. ZONE NON CONSENTITE DA COLPIRE

1. Spalla (Clavicole).
2. Qualsiasi parte del collo.
3. Gola.
4. Sotto la Cintura (se non per una spazzata).

F. TECNICHE NON AMESSE

1. Evitare o rifiutare di combattere.
2. Eseguire le tecniche da terra.
3. Girare la faccia, scappare, farsi cadere, clinching voluto, tecniche cieche e schivare sotto il "*punto vita*" dell'avversario.
4. Attaccare l'avversario mentre sta cadendo a terra o è già a terra e quando un'atleta, tocca terra con una mano o un ginocchio.
5. Lasciare l'area di gara senza permesso.
6. Continuare il combattimento dopo che è stato dato il comando di "**Stop**" o "**Break**".

G. ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

E' premesso, che ogni atleta, in ogni round deve eseguire, con l'intenzione di colpire, un minimo di 6 calci.

1. I punti si ottengono, quando si colpisce un bersaglio ammesso con una tecnica consentita.
2. Ogni tecnica efficace deve essere registrata per mezzo di un "segna punti", o sul retro della scheda.
3. L'arbitro deve vedere la tecnica effettivamente colpire il bersaglio consentito.
4. Tutte le tecniche devono essere eseguite con potenza controllata. Ogni tecnica che semplicemente sfiora o spinge l'avversario non andrà a punteggio.
5. Ogni contatto deve essere controllato e leggero.

H. PUNTI DI VALUTAZIONE

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| 1. Tecniche di pugno | 1 punto |
| 2. Calcio al corpo o alle cosce | 2 punti |
| 3. Calcio alla testa | 3 punti |
| 4. Spazzata | 1 punto |

I. SISTEMA DI PUNTEGGIO

Ogni round è valutato da ciascuno dei tre giudici secondo il sistema 10:8.

- 1) 10 : 10 indica che gli atleti hanno lo stesso punteggio.
- 2) 10 : 9 indica che un'atleta è leggermente migliore rispetto all'altro.
- 3) 10 : 8 indica che un'atleta è nettamente migliore rispetto all'altro

J. CRITERI PER PUNTI DI PENALITA'

1. Stile di combattimento sporco.
2. Clinciata costante.
3. Girarsi costantemente, o girare il viso indietro.
4. Eseguire meno di 6 tecniche di calcio per ogni round.
5. Contatto eccessivo.
6. Eseguire azioni che, chiaramente, tendono ad abbattere l'avversario.
7. Qualsiasi violazione del regolamento.

K. PREMIAZIONE / VINCITORE DELL'INCONTRO

1. **Punti:** -Il vincitore di un'incontro di **Kick Light** è quello che otterrà, dalla maggioranza dei giudici, il maggior punteggio. Valutando, anche, lo stile e la tecnica degli atleti.
-Se entrambi gli atleti si feriscono e non possono più continuare, verranno valutati per il tempo di combattimento svolto.
2. **Squalifica:** un atleta può vincere per squalifica dell'avversario.
3. **Fermare l'incontro:** Se un atleta è nettamente superiore all'altro, o se un atleta non è in grado di difendersi, oppure perché si è infortunato e non può continuare, l'arbitro fermerà l'incontro ed assegnerà la vittoria.
4. **Abbandono:** Nel caso che un atleta rifiuti, volontariamente, di combattere dopo un infortunio, oppure, si rifiuta di combattere dopo la sosta di 1 minuto, tra un round e l'altro, l'avversario verrà dichiarato vincitore.
5. Quando gli atleti sono chiamati sul Tatami ed uno di loro non si presenta – gli verranno dati 2 minuti, per presentarsi. Se alla fine di questo tempo non si presenta, l'atleta che è sul Tatami sarà dichiarato vincitore.
6. **In caso di parità**, i giudici dovranno dare “**la preferenza**” all'atleta che, a loro avviso, ha eseguito tecniche di combattimento migliore.
 - I. Migliore Difesa
 - II. Più calci
 - III. Migliore resistenza
 - IV. Miglior coordinamento quando combatte (Abilità)
7. Nessun “*extra time*” è consentito nella Kick Light.
8. I giudici dovranno utilizzare lo spazio riservato sul cartellino per motivare la loro decisione.
9. Nessun K.O. è permesso.