



Regolamento

Kick Boxing Low Kick

ARTICOLO 1 - DEFINIZIONE

1. La Low-Kick può essere definito un stile di Full Contact, dove vi è anche la possibilità di attaccare le gambe con calci puliti.
2. Tutte le altre definizioni sono uguali a quelle del Full Contact .
3. Ogni atleta deve avere il proprio certificato medico, con validità di un anno che dovrà essere mostrato al controllo atleti, insieme alla Tessera Federale.

ARTICOLO 2 - AREA DI COMBATTIMENTO

Il ring è l'area di combattimento. Le seguenti attrezzature per il ring devono essere disponibili:

1. Il Ring di misure internazionali standard include l'ordinaria tela. (non è ammesso mettere tatami sul pavimento del ring),
2. Quattro corde (3 corde in caso di "forza maggiore")
3. Tamponi in tutti gli angoli (1 rosso, 1 blu, 2 bianco)
4. Cinghie le corde
5. almeno due scale
6. due sedie
7. due sgabelli a scomparsa per gli atleti
8. due bottiglie di acqua
9. due secchi di acqua
10. Agli angoli neutrali del ring, ci deve essere una borsa o un secchio, legato in un'angolo, per tutti i rifiuti.
11. In un lato del Ring:
 - Un tavolo e sedie per gli ufficiali di gara.
 - Un gong o una campana.
 - Due Cronometri.
 - Schede punteggi, come da regolamento WMKF.
 - Un kit di primo soccorso, compreso guanti di plastica per l'arbitro e tovaglioli di carta.
 - Un microfono collegato ad uno impianto audio.
 - I coach devono indossare la tuta e rimanere all'angolo del ring. Ciascuno di loro dovrà avere un asciugamano ed una spugna per assistere i propri atleti.

ARTICOLO 3 - ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI

Le seguenti protezioni sono obbligatorie:

1. caschetto,
2. paradenti,
3. paraseno per atleti femmine,
4. guanti per sport a contatto pieno (10 Oz),
5. conchiglia,
6. parastinchi e calzari.
7. le uniformi sono uguali per senior e junior. Torso nudo e pantaloncini per uomini, top sportivo e pantaloncini per donne.

ARTICOLO 4 - ROUNDS

I combattimenti, dilettanti, della Low Kick, hanno la durata di 2 round da 2 minuti, nelle eliminatorie, e di 3 round da 2 minuti, per le finali. Il recupero, tra i round, sarà di un minuto. Questo vale per tutti i Campionati della WMKF.

ARTICOLO 5 - CATEGORIE DI PESO

Vedi discipline e categorie.

ARTICOLO 6 - LIMITE DI ETA' DEGLI ATLETI

1. L'età degli atleti è:
 - 16 – 17 anni JUNIOR (uomini e donne)
 - 18 – 40 anni SENIOR (uomini e donne)

ARTICOLO 7 - CONTROLLO ATLETI

1. Gli atleti di ogni categoria, saranno pesati il giorno prima dell'incontro, oppure la mattina dell'incontro.
2. Il Comitato internazionale del torneo o qualsiasi altro ufficiale della WMKF può modificare questa condizione, in caso di un rinvio inevitabile.
3. Il comitato internazionale autorizza il delegato ad effettuare il controllo atleti.
4. I rappresentanti WMKF di qualsiasi Associazione Nazionale possono essere presenti, ma non sono autorizzati ad intervenire.
5. Ogni atleta sarà pesato, ufficialmente, solo una volta.
Il peso avuto, in quella occasione, è quello finale.
E consentito tuttavia, per l'atleta che al controllo non aveva il suo peso dichiarato, di tornare dopo un'ora e ricontrollarlo.
6. Nel caso, che non potrà fare di nuovo il controllo peso, verrà squalificato.
7. Prima di essere pesato, ogni atleta deve essere dichiarato idoneo al combattimento da un medico qualificato.
8. Il peso è quello che la bilancia ci mostra quando l'atleta non è vestito. Il peso deve essere esposto in kilogrammi (kg).
9. Può essere utilizzata la bilancia elettronica.
10. All'atleta è consentito combattere solo nella categoria che è stata definita dopo il controllo peso.

Ogni atleta deve essere in possesso di una scheda con la decisione scritta di un medico, così come la decisione del funzionario responsabile del controllo peso.

ARTICOLO 8 - ZONE CONSENTITE DA COLPIRE

1. testa–frontale e laterale
2. torso –frontale e laterale
3. gambe (coscia solo dall'esterno verso l'interno e vice versa) che possono essere attaccate usando le tibie.
4. Aggancio del piede – solo per spazzate

ARTICOLO 9 - ZONE NON CONSENTITE DA COLPIRE . **TECNICHE PROIBITE E COMPORTAMENTO**

E' vietato:

1. Attaccare la gola, basso ventre, reni, schiena, le articolazioni, inguine, la parte posteriore della testa e del collo (non coperte dal caschetto).
2. Attaccare con il ginocchio, gomito, taglio della mano, testa, pollice e spalla.
3. Attaccare un avversario che è tra le corde.
4. Attaccare un avversario mentre sta cadendo a terra o si trova già a terra. Questo, anche quando l'avversario tocca con la mano o con il ginocchio terra.
5. Lasciare il ring.
6. Continuare a colpire, dopo che è stato dato il comando "stop" o "break" o dopo che è stato suonato il gong, per segnalare la fine del round.
7. Mettere olio sulla faccia o corpo.
8. Violazioni delle norme e dei regolamenti possono, a secondo di come sono gravi, portare ad avvertimenti, sottrazione di punti o addirittura squalifica.

ARTICOLO 10 - TECNICHE AMMESSE - PUNTEGGIO

1. Tecniche di pugno:

Le seguenti tecniche di pugno possono essere applicate:

- Tutte le tecniche di pugno (*escluso il pugno ruotato all'indietro*)

2. Tecniche di calci:

- Calcio frontale
- Calcio laterale
- Calcio circolare
- Calcio di tacco
- Calcio crescente
- Calcio ad ascia
- Calci saltati
- L'uso delle tibie nell' eseguire tecniche di calcio.

3. TECNICHE DI SPAZZATE

- Spazzata (da mezzo polpaccio in giu')

4. Durante l'incontro, debbono essere usate, tecniche di pugni e di calci.
Le tecniche di calci sono riconosciute, ai fini del punteggio, se hanno l'intenzione di colpire l'avversario con forte potenza.
5. Tutte le tecniche devono essere eseguite a pieno contatto. Qualsiasi tecnica che viene parzialmente deviata o bloccata, o che, semplicemente toccando, sfiorano o spingono l'avversario, non sono ammesse a punteggio.

6. PUNTEGGIO:

- Per tutte le tecniche ammesse (pugni, calci e spazzate), eseguiti su un bersaglio consentito con velocità, equilibrio e forza, sarà attribuito un punto sulla scheda dell'incontro.
- Alla fine di ogni round, saranno contati tutti i punti. All'atleta migliore saranno dati **10 punti**, mentre all'altro **9 punti**. Se la differenza dei punti è molto evidente, allora verranno dati **8 punti** all'altro atleta.
- Per ogni conteggio, non saranno dati ulteriori punti all'atleta.
- Alla fine dell'incontro, il giudice calcola chi ha piu' punti e lo nomina vincitore dell'incontro.
- Nell'eventualità di un pareggio, i giudici, dovranno esprimere il loro parere, chi dei due ha eseguito: (considerando tutti i round):

_ tecniche di combattimento migliore

_ attacco migliore

_ difesa migliore

_ piu' calci

_ piu' potenza

_ migliore resistenza

_ miglior coordinamento nell'incontro

- Se la parità sussiste, il giudice darà la preferenza a chi è stato piu' attivo durante l'incontro.

ARTICOLO 11 - PENALITA'

Gli avvisi verranno dati durante l'incontro in ogni round.

- 1^ violazione Avviso Verbale
- 2^ violazione Avviso Ufficiale
- 3^ violazione Un punto di penalità
- 4^ violazione Squalifica

ARTICOLO 12 - REGOLAMENTO DELL'INCONTRO

1. Regole del Coach ed assistente coach:

- Solo il Coach o l'assistente può entrare dentro al ring, e solo uno alla volta possono andare dentro le corde.
- Nessun suggerimento, aiuto e incoraggiamento può essere dato all'atleta durante l'incontro.
- L'assistente del Coach può fermare l'incontro ed arrendersi a nome del suo atleta, e può anche, se pensa che il suo atleta è in grave difficoltà, gettare la spugna o l'asciugamano all'interno del ring, tranne quanto l'arbitro sta contando l'atleta.
- Durante l'incontro, ne il coach e ne l'assistente, possono entrare nell'area del ring.
- Ogni comportamento antisportivo e violazione contro il regolamento, da parte de coach, sarà punito con la sospensione della sua funzione durante tutto l'evento che è in corso.

ARTICOLO 13 - UFFICIALI DI GARA

1. PRESIDENTE DELLA COMMISSIONE TECNICA: Il Presidente della Commissione Tecnica, agisce in qualità di membro di ricorso, insieme al Comitato degli Arbitri ed al Comitato Esecutivo.
2. ARBITRI E GIUDICI IN GENERALE: durante il Campionato del Mondo o competizioni internazionali, ogni incontro sarà sorvegliato da un capo arbitro internazionale, riconosciuto WMKF, che può fare l'arbitro centrale, ma non riempirà nessuna scheda di punteggio.
3. Ogni incontro viene gestito da tre arbitri/giudici internazionali. I tre giudici WMKF saranno seduti lontani dal pubblico, ma vicino al ring. Ciascuno dei tre giudici deve essere seduto in mezzo ai tre rispettivi lati del ring.

ARTICOLO 14 - ABBIGLIAMENTO DEI UFFICIALI DI GARA

1. Ogni ufficiale di gare WMKF dovrà indossare l'uniforme WMKF:
 - Giacca blu con logo WMKF
 - Pantaloni blu
 - Camicia WMKF bianca,
 - Scarpe ginniche nere,
 - Cravatta o Papillon WMKF.
 - La cravatta è facoltativa nel periodo estivo.

ARTICOLO 15 - POTERI E DOVERI DEGLI ARBITRI

1. DOVERI DEGLI ARBITRI:
 - Controllare abbigliamento e protezioni dell'atleta.
 - Far sì, che gli atleti e coach, si attengono strettamente alle regole fair play.
 - Supervisionare tutto l'incontro
 - Alla fine di ogni incontro, raccoglie e controlla le schede punteggio dei giudici.
 - L'arbitro annuncerà il vincitore alzando la mano dell'atleta .
Se un'arbitro squalifica un concorrente o ferma l'incontro, deve segnalare, al Capo Arbitro, il concorrente che deve essere squalificato e dire il motivo per quale ha fermato l'incontro, così il Capo Arbitro potrà informare il presentatore, che poi, darà l'annuncio pubblico.

Può usare solo i comandi verbali:

- STOP: quando ordina ai concorrenti di fermare l'incontro.
 - BREAK: per interrompere un'azione di corpo a corpo.
 - FIGHT: quando ordina di continuare a combattere.
- Al fine di non disturbare un'incontro vicino, l'arbitro non deve ostacolare o interrompere troppo frequentemente l'incontro.
 - Quando verrà annunciato il vincitore, l'arbitro alza la mano del concorrente vincente.
 - Deve segnalare ai concorrenti, con segnali appropriati o gesti, qualsiasi violazione del regolamento.

2. POTERI DEGLI ARBITRI:

- Può interrompere l'incontro in qualsiasi momento, se uno degli atleti ha ricevuto una tecnica non permessa o che è stato ferito, oppure, se pensa che un'atleta non sia più in grado di combattere.
- Ferma l'incontro, se ravvisa che un'atleta sta avendo un comportamento anti-sportivo. In questo caso, può essere applicata, anche, la squalifica.
- Avvisa un'atleta o ferma l'incontro, per dare punti di penalità e per esprimere avvisi verbali in caso di infrazione del regolamento.
- Squalifica un Coach o l'assistente che ha infranto il regolamento oppure il concorrente, se il coach ed l'assistente non riescono a seguire i suoi ordini.
- Squalifica, con o senza avviso, un atleta che ha infranto le regole.
- In caso di KO, sospende il conteggio se l'altro atleta si rifiuta di andare in un angolo neutrale del ring.
- Se un'atleta infrange delle regole, ma non è necessario una squalifica, l'arbitro fermerà l'incontro e dà un avviso per l'infrazione commessa.
- Prima di esprimere l'avviso, l'arbitro deve fermare l'incontro.
- L'avviso dovrà essere dato chiaro, in modo che l'atleta può capire il motivo e la causa della penalità.
- L'arbitro, deve dare un segnale con le mani a tutti i giudici, per segnare che un particolare avviso è stato dato e deve mostrare, chiaramente, quale atleta è stato punito.
- Dopo che è stato dato l'avviso, l'arbitro dà il comando di combattere. Se un'atleta riceve 3 avvisi ufficiali nello stesso incontro, verrà squalificato.

3. SALUTE E SICUREZZA:

- L'arbitro dovrà usare guanti di plastica e li dovrà cambiare dopo ogni incontro dove c'è stato sangue.
- Ai bordi del ring, devono esserci tovaglioli di carta, in modo che l'arbitro li può usare per gli atleti.
- I tovaglioli di carta che sono stati usati per un'atleta, non possono essere usati per l'altro atleta.
- All'arbitro non è permesso indossare occhiali, ma può mettere lenti a contatto.
- L'arbitro è obbligato a partecipare alla riunione organizzata dalla Commissione Medica, prima del Campionato.

ARTICOLO 16 - POTERE E DOVERE DEI GIUDICI

1. Ogni giudice deve valutare, indipendentemente, i meriti dei due atleti e deve scegliere un vincitore in base al regolamento.
2. Non parlerà con gli atleti, con altri giudici o con qualsiasi altra persona durante l'incontro, con l'eccezione dell'arbitro.
3. Egli può, se necessario, al termine di un round, informare l'arbitro su una cosa che non ha visto, ad esempio il comportamento scorretto di un'assistente del coach, le corde allentate, etc.
4. Il giudice segna i punti (10-10, 10-9, 10-8) di ogni atleta sulla scheda e la sua decisione sarà annunciata alla fine dell'incontro.
5. Durante l'incontro, il giudice può usare il retro della scheda, per appuntare i punti che sono stati fatti. L'angolo rosso è sempre sul lato sinistro e l'angolo blu sul lato destro sulla scheda di punteggio.
6. I punti segnati, devono essere separati per round.
7. Non lascerà il suo posto fino a quando la decisione è stata espressa.

ARTICOLO 17 - CRONOMETRISTA

1. Il cronometrista deve tener conto dei rounds e del tempo.
2. Sarà seduto a bordo ring.
3. Dieci secondi prima di ogni round, farà uscire gli assistenti dal ring, dando l'ordine "fuori i secondi".
4. Suonare la campana prima e alla fine di ogni round.
5. Annuncerà il nr. del round, prima che inizi.
6. Fermerà il tempo, tempestivamente, quando viene chiesto dall'arbitro.
7. Se, alla fine di un round, un'atleta è caduto a terra, e l'arbitro lo sta contando, il cronometrista deve suonare la campana, alla fine dei 2 minuti, anche se l'arbitro non ha ancora finito di contare.

ARTICOLO 18 - ATTRIBUZIONE PUNTI

1. Ogni giudice valuterà, separatamente, ogni round. La valutazione dei round deve essere fatta usando i seguenti criteri:
 - il numero delle tecniche di pugno e calcio che hanno effettivamente colpito il bersaglio.
 - l'efficacia dell'attacco
 - l'esecuzione di tecniche pulite.
2. Alla fine dell'incontro, nel caso di pareggio, ogni giudice dovrà dare la preferenza ad un'atleta considerando:
 - l'efficacia della difesa.
 - l'efficacia dell'attacco.
 - l'equilibrio di tecniche di pugno e di calci.
 - il numero di tecniche di calcio eseguite correttamente.
 - l'impressione complessiva della performance atletica.
 - migliore capacità di resistenza.
 - più azione, specialmente nell'ultimo round.
3. I giudici useranno la sezione "Osservazioni" sulla scheda di punteggio per specificare chi, a loro avviso, è il vincitore.

ARTICOLO 19 - CRITERI PER PUNTI DI PENALITA'

1. Nessun equilibrio e coordinamento durante il combattimento
2. Clinciatura costante
3. Evitare di combattere
4. Poche tecniche di calci
5. Tre avvisi
6. Qualsiasi violazione del regolamento

ARTICOLO 20 - DECISIONI

Le decisioni saranno raggiunti come segue:

1. Punti:

- L'atleta che alla fine dell'incontro ha ottenuto la vittoria a causa della decisione, a maggioranza, degli giudici, sarà dichiarato vincitore.
- Se entrambi gli atleti si infortunano o vanno KO allo stesso tempo, i giudici valuteranno i punti conseguiti che hanno avuto fino allora, e dichiareranno un vincitore.

2. Abbandono:

- Se un'atleta si arrende volontariamente, o per un'infortunio o per qualsiasi altra ragione, oppure se rifiuta di combattere dopo il minuto di pausa, tra un round e l' altro, il suo avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

3. Fermo dell'incontro, su ordini dell'arbitro:

- Allontanamento: se un'atleta viene allontanato per decisione dell'arbitro, o se riceve una punizione eccessiva, l'incontro sarà fermato e l'avversario verrà dichiarato il vincitore.

4. Infortunio:

- Se l'arbitro dichiara che un atleta non è piu' in grado di continuare l'incontro, o a causa di un'infortunio o di qualsiasi ragione fisica, sarà fermato l'incontro e l'avversario ottiene la vittoria.
- Il diritto di prendere una simile decisione spetta all'arbitro, che consulterà il medico. Fatto questo, l'arbitro si attiene al consiglio del medico.
- Nessun altra persona sarà ammessa sul ring.

5. Squalifica:

- Se un'atleta viene squalificato, il suo avversario otterrà la vittoria.
- Se entrambi gli atleti vengono squalificati, nessuno sarà dichiarato vincitore.

6. Non presentarsi sul ring:

- Quando un'alteta è sul ring, pronto per combattere, ed il suo avversario non si presenta, dopo essere stato chiamato. Dopo 2 minuti verrà suonata la campanella e l'atleta sul ring sarà dichiarato vincitore.

7. Il terzo conteggio:

- L'incontro sarà fermato se un'atleta viene contatto, tre volte, nello stesso incontro.
- L'arbitro dichiara il KO Tecnico.

ARTICOLO 21 - CAMBIARE UNA DECISIONE

1. Tutte le decisioni dei giudici sono definitive e non possono essere modificate a meno che:

- Si sono scoperti errori di calcolo dei punti;
- Uno dei giudici dichiara di aver commesso un'errore ed ha invertito i punti degli atleti.
- Se ci sono violazioni evidenti del Regolamento WMKF.
- Il capo Arbitro, con l'aiuto del Comitato di Sorveglianza WMKF, gestisce, immediatamente, eventuali ricorsi. Dopo il briefing, il rappresentante del Comitato di Sorveglianza WMKF annuncerà l'esito definitivo ed inappellabile.

ARTICOLO 22 - ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Nell'assegnare i punti, deve essere rispettato quanto segue:

1. Durante ogni round, i giudici segneranno i punti degli atleti sulla scheda punteggio, secondo i criteri indicati.
2. Il numero di colpi che ciascuno ha ricevuto.
Per essere valido, un pugno o un calcio, non deve essere bloccato o interrotto.
Il numero dei colpi, registrati in un'incontro, saranno contati alla fine di ogni round e vengono concessi all'atleta migliore, secondo il suo grado di superiorità.
I colpi eseguiti da un'atleta non verranno considerate validi se:
 - non è conforme con il regolamento
 - colpiscono le braccia.
 - se sono deboli e non provengono da tecniche di calcio o di pugno.
3. I punti saranno assegnati per ogni round.
Alla fine di ogni round, il miglior atleta (il piu' abile), riceverà **10 punti** ed il suo avversario proporzionalmente di meno **(10-9) - (10-8)**.
Se vengono giudicati allo stesso livello, riceveranno entrambi **10 punti**.
4. Se alla fine dell'incontro, avendo valutato ogni round come da punto 1 e 2, vi è un pareggio, il giudice darà la preferenza all'atleta che, a suo avviso, considera migliore, utilizzando le seguenti indicazioni:

_ migliore tecnica di combattimento

_ migliore attacco

_ migliore difesa

_ piu' calci

_ piu' potenza

_ maggiore resistenza.

5. Se il risultato, in tutti i round, è sempre uguale, (ciò é possibile anche se è raro), il giudice dovrà dare la preferenza all'atleta che é stato piu' attivo, che ha dato piu' calci, che ha avuta una tecnica migliore o migliore condizione.
6. Un punto extra può essere dato in qualsiasi round se uno dei atleti ha dominato l'incontro con una differenza di 8 punti.
7. Se un'atleta sputa fuori il paradenti di proposito, l'arbitro lo conterà come se avesse subito un atterramento.
8. Se l'incontro è pari, i giudici useranno la "preferenza" per scegliere il vincitore.

ARTICOLO 23 - VIOLAZIONI

1. Un atleta che non rispetta gli ordini dell'arbitro; che ha violato il regolamento; che dimostra un comportamento anti-sportivo o commette violazioni, può ricevere un'avvertimento, avviso o può essere squalificato dall'arbitro senza un'avviso ufficiale.
2. Solo 3 avvisi ufficiale possono essere dati all'atlete durante l'intero incontro.
3. Il terzo avviso diventerá, automaticamente, la squalifica (la procedura inizia con l'avvertimento, 1° avviso ufficiale; 2° avviso ufficiale ed un punto in meno; il 3° avviso ufficiale ha, come conseguenza, la squalifica dell'atleta).
4. L'arbitro può dare un'avvertimento, in qualsiasi momento, senza fermare l'incontro. Se vuole dare un'avviso all'atleta, fermerá l'incontro e pronuncerà la violazione. Lo segnalerá ai giudici, puntando con il suo dito, verso l'atleta che ha commesso la violazione.
5. Le seguenti azioni sono da considerare come una violazione:
 1. Dare pugni sotto la cintura, agganciarsi, intervenire e colpire con ginocchi e gomiti.
 2. Cozzare con la testa, spalle, con gli avambracci e gomiti, strangolare l'avversario, schiacciare il viso con il braccio o il gomito, spingere la sua testa fuori dalle corde.
 3. Colpire con i guanti aperti, con l'interno dei guanti e con il polso.
 4. Colpire l'avversario alla schiena e, particolarmente, sulla nuca e reni.
 5. Attaccare, tenendo le corde o utilizzandole in modo improprio.
 6. Sdraiandosi al fine di non combattere e lottare a terra.
 7. Attaccare l'avversario che é a terra o si sta alzando.
 8. Clinciatura
 9. Colpire mentre si tiene agganciato l'avversario.
 10. Agganciare o tenere il braccio dell'avversario.
 11. Abbassare improvvisamente la testa, al di sotto della cintura dell'avversario, in un modo da essere pericoloso per l'avversario.
 12. Utilizzo di una difesa passiva e cadere, intenzionalmente, per evitare un colpo.
 13. Usare insulti ed un linguaggio aggressivo durante l'incontro.
 14. Rifiutare di staccarsi dopo il comando "BREAK".
 15. E' violazione, il tentativo di sferrare un colpo sul proprio avversario, immediatamente dopo un ordine di "BREAK" e prima di staccarsi.
 16. Assalire o insultare un arbitro in qualsiasi momento.

ARTICOLO 24 - A TERRA

1. Un'atleta é considerato **"a terra"** se:
 - Tocca terra con qualsiasi altra parte del suo corpo, al di fuori dei propri piedi, a causa di un colpo o una serie di colpi.
 - Se un atleta si blocca, irrimediabilmente, alle corde dopo un colpo o una serie di colpi subiti.
 - Se si trova al di fuori delle corde, parzialmente o completamente, dopo un colpo o una serie di colpi subiti.
 - Se dopo un colpo potente, non é caduto a terra e nemmeno tra le corde, ma è in uno stato di semi coscienza e, all'opinione dell'arbitro, non è piu' in grado di combattere.
2. Nel caso del **KO**, l'arbitro deve, immediatamente, iniziare a contare i secondi.
3. Se un'atleta cade a terra, l'avversario deve andare all'angolo neutrale indicato dall'arbitro. Egli, può continuare a combattere solo quando il proprio avversario si è alzato e quando l'arbitro ha ordinato la prosecuzione del combattimento. Se l'atleta in piedi, non va verso l'angolo neutro, seguendo l'ordine dell'arbitro,

l'arbitro ferma il conteggio fino a che l'ordine viene eseguito. Il conteggio continuerà da dove si era fermato.

4. Quando un'atleta cade a terra, l'arbitro conterà da **1** fino a **10**, indicando all'atleta a terra, con le dita, quanti secondi sono stati contati.
5. Deve passare un secondo, da quando l'atleta cade a terra e viene iniziato il conteggio.
6. Quando un atleta si trova a terra a causa di un colpo, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro ha contato fino a **8**, anche se l'atleta è pronto, a continuare l'incontro, prima di quel momento.
7. Se l'atleta non alza le mani, in segno di disponibilità a continuare, l'arbitro proseguirà a contare fino a "10". L'incontro sarà finito e sarà dichiarato KO.
8. Se un'atleta cade a terra alla fine di un round, l'arbitro continuerà a contare anche se suona la campana.
9. Se l'arbitro conta fino a 10, l'atleta sarà dichiarato sconfitto per KO.
10. Se un'atleta che è a terra, dopo aver subito un colpo, e si alza, dopo che è stato contato fino ad 8, per continuare l'incontro ma, cade di nuovo a terra senza aver subito un colpo, l'arbitro fermerà l'incontro e lo dichiarerà sconfitto.
11. Se entrambi gli atleti cadono per terra, il conteggio continuerà fino a quando uno di loro è ancora a terra. Se rimangono entrambi a terra dopo i 10 secondi, l'incontro sarà fermato e sarà dichiarato il vincitore chi prima del KO ha avuto il punteggio più alto.
12. L'atleta che non riprende a combattere dopo un break o dopo un KO sarà dichiarato sconfitto.

ARTICOLO 25 - KO O SITUAZIONI DI INFORTUNIO

1. Se un'atleta viene ferito durante l'incontro, il medico sarà l'unico a valutare la situazione.
2. Se l'atleta rimane inconscio, solo l'arbitro ed il medico in carica ed i suoi assistenti, possono stare all'interno del ring.
3. Un atleta che è stato messo a tappeto a causa di un colpo alla testa durante il combattimento, o se l'arbitro ha interrotto il combattimento a causa di un grave trauma cranico che gli impedisce di proseguire, sarà esaminato da un medico e subito dopo sarà accompagnato in ospedale dall'ambulanza.
4. Un atleta che è stato messo a tappeto a causa di un colpo alla testa durante il combattimento, o se l'arbitro ha interrotto il combattimento a causa di un grave trauma cranico che gli impedisce di proseguire, non sarà più ammesso al combattimento in qualsiasi altra competizione per un periodo di 4 settimane dopo il KO.
5. Un atleta che è stato messo a tappeto a causa di un colpo alla testa durante il combattimento, o se l'arbitro ha interrotto il combattimento a causa di un grave trauma cranico che gli impedisce di proseguire, per due volte in un periodo di 3 mesi, non sarà più ammesso a combattere per un periodo di 3 mesi, dopo il secondo KO.
6. Un atleta che è stato messo a tappeto a causa di un colpo alla testa durante il combattimento, o se l'arbitro ha interrotto il combattimento a causa di un grave trauma cranico che gli impedisce di proseguire tre volte consecutive in un periodo di 12 mesi, non sarà ammesso al combattimento, per un periodo di un'anno, dopo il terzo K.O.
7. Ai sopra menzionati periodi, che non sarà ammesso combattere, il medico può decidere di prolungare questo periodo, se necessario.
8. Anche il medico dell'ospedale, può prolungare i termini sopra menzionati, dopo un accurato controllo alla testa.
9. La sospensione dal combattimento di un atleta, per ordine medico, vale per qualsiasi altra disciplina sportiva, senza eccezioni.

10. Quando l'incontro sarà fermato a causa di un colpo alla testa, l'arbitro chiederà, alla giuria ed ai giudici, di segnare il KO o l'infortunio, sulla scheda di punteggio. La stessa cosa verrà segnata, dall'arbitro, sulla Tessera Federale dell'atleta.
11. Il risultato ufficiale dell'incontro, sarà segnato sulla Tessera Federale e non potrà essere annullato.
12. Prima di riprendere a praticare la Kick Boxing, dopo un KO o infortunio, come descritto nei punti precedenti, l'avversario deve sottoporsi ad un esame medico ed essere dichiarato "idoneo all'attività sportiva agonistica".
13. Il caso di un infortunio a causa di KO, il medico, può dare un periodo minimo di riposo e consigliare un trattamento in ospedale.
14. Dopo un KO o infortunio, il medico, può immediatamente richiedere, che venga trasportato in ospedale.
15. Se l'atleta o un suo rappresentante non seguono le istruzioni del medico, il medico scriverà un certificato all'arbitro, segnalando che, atleta e coach, negano il consiglio medico e che, quindi, tutta la responsabilità cadrà su di loro.
16. In ogni modo, il risultato ufficiale ed il periodo di "divieto di combattere" saranno validi.

ARTICOLO 26 - COMPORTAMENTO ANTI SPORTIVO

1. Prima e dopo di ogni incontro, gli atleti si danno la mano come segno di comportamento sportivo e amichevole rivalità, come da regolamento.
La stretta di mano, avverrà prima del primo round e dopo la decisione finale.

ARTICOLO 27 - DROGHE

1. Qualsiasi droga o sostanza chimica ingerita, che non è nella normale dieta dell'atleta è vietata.
2. Qualsiasi atleta o ufficiale che viola questa regola sarà squalificato e sospeso da parte della WMKF.
3. Qualsiasi atleta che si rifiuta di sottoporsi ad un esame medico o doping test, in ordine di verificare se ha ingerito sostanze dopanti, sarà squalificato e sospeso dalla WMKF.
4. L'uso di anestetici locali è consentito, se è stato permesso dal medico del campionato.
5. La WMKF rimanda, qualsiasi controversia, al regolamento antidoping del Comitato Olimpico.

ARTICOLO 28 - PROCEDURE MEDICHE

1. Un'atleta può essere ammesso al combattimento, in un campionato internazionale, dopo essere stato dichiarato idoneo dal medico sportivo, ufficialmente riconosciuto nella sua nazione.
2. Dopo di che, tutti gli atleti che desiderano combattere, devono avere un certificato medico che attesti che l'atleta, prima di partire dalla sua nazione, era in uno stato buono di salute e che non ha avuto, né infortuni ed infezioni o qualsiasi altro problema di salute.
3. Questo certificato, verrà allegato alla Tessera WMKF e dovrà essere presentato all'esame che verrà effettuato durante il controllo atleti.
4. Lenti a contatto dure, non sono ammesse.
5. Un'atleta non riceverà il permesso di combattere, se ha bendato una ferita, a un taglio, una ferita, un'ulcerazione, una lacerazione o se gli scorre sangue dalla testa o dalla faccia, naso ed orecchi inclusi.

ARTICOLO 29 - STAFF MEDICO

1. Un medico sportivo riconosciuto, deve essere presente durante tutto l'incontro e non deve lasciare il suo posto, prima dell'incontro e prima della fine dell'ultimo round.
2. In un campionato ci deve essere un minimo di 1 ambulanza con paramedici.