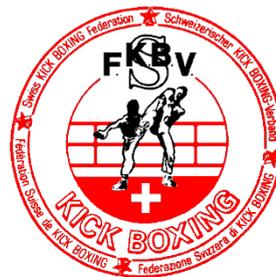




WAKO Switzerland

Schweizerischer Kickboxverband
Fédération Suisse de Kickboxing
Federazione Svizzera di Kickboxing
Swiss Kickboxing Federation



Kickboxing

Regolamento

Point Fighting / Light Contact / Kick Light Contact

WAKO SWITZERLAND

Contenuto

1. Definizione	3
2. Limiti di età.....	3
3. Cambio dalla categoria B (principiante) alla categoria A (avanzato).....	3
4. classi di peso	4
5. Pesatura / possibilità di avvii multipli	5
6. Misura (juniores)	5
7. Abbigliamento arti marziali.....	5
8. Indumenti protettivi	6
9. Tecniche di combattimento.....	9
10. Tempi di combattimenti Juniors, donne e classi maschili.....	9
11. Regolamento	10
12. Valutazioni.....	12
13. proteste	14
14. Supervisore (allenatori)	14
15. Team Medico	15
16. L'arbitro	15
17. Giudici	17
18. Cronometrista	17
19. Ufficiali	18
20. Anti-Doping	18
21. Assicurazione	18
22. Passaporto e licenza per combattenti.....	19
23. Licenza di giorno e tassa di inizio per i non soci	19
24. Minori di età	19
25. Prezzi.....	19

Regolamento – Point Fighting / Light Contact / Kick Light Contact

Per motivi di leggibilità, solo la forma maschile viene sempre indicata di seguito, in ogni caso, anche la femmina è destinata.

1. Definizione

Pointfighting e Light Contact:

L'obiettivo in entrambe le discipline è segnare più del tuo avversario. In contatto leggero, a differenza del combattimento a punti, non tutti i colpi vengono interrotti, ma il combattimento continua. L'uso di dispositivi di protezione (guanti, protezione per il piede e per la tibia, protezione per la testa, protezione inguinale, protezione del seno nelle donne e, naturalmente, una protezione per i denti) è obbligatorio.

Il contatto leggero e il combattimento a punti sono entrambe discipline di kickboxing con l'obiettivo di non sconfiggere gli avversari con tutta la loro forza. Colpi e calci devono colpire le zone legali del corpo dell'avversario con attenzione, velocità e determinazione. Il prerequisito per qualsiasi competizione è un atteggiamento onorevole, onesto e giusto del combattente.

Le battaglie si svolgono sulle stuoie di arti marziali. Tutte le tecniche devono essere eseguite con un potere ragionevole. Qualsiasi tecnica che tocca solo il bersaglio non deve essere valutata. Le tecniche di cracking contano solo quando colpiscono all'interno del tappeto. L'arbitro è responsabile della sicurezza del combattente e garantisce la gestione delle regole.

2. Limiti di età

a. I combattenti fino a 16 anni iniziano nella categoria Junior. Per poter partecipare ai juniores è necessaria un'autorizzazione scritta firmata dal legale rappresentante. La procura del legale rappresentante è valida per l'intero anno in cui è stata firmata. Se non esiste una procura, non è possibile partecipare.

b. Nella categoria adulti cambiano adolescenti da 16 anni. Il combattente deve essere in grado di dimostrare l'età presso la sede con una carta d'identità, altrimenti non è possibile alcuna partecipazione.

c. I bambini possono partecipare a tornei dall'età di 8 anni.

3. Cambia dalla categoria B (principiante) alla categoria A (avanzato)

- a. Le categorie B (principiante) e A (avanzato) sono disponibili solo nelle categorie per adulti Point Fighting e Light Contact.
- b. È possibile che una persona senza esperienza nella categoria B per principianti inizi nei tornei nella categoria A avanzata. Il prerequisito è che siano disponibili anche le abilità di combattimento per questa categoria.
- c. La progressione dalla categoria principiante B al livello A avanzato è richiesta in linea di principio se un concorrente ha partecipato a tornei per un massimo di due anni nella categoria principianti B. Le eccezioni sono concepibili solo in casi speciali, ad esempio se qualcuno ha solo partecipato a circa due o tre tornei in due anni e le abilità di combattimento non sono disponibili per la categoria avanzata. In una tale costellazione, la partecipazione alla categoria B per principianti è possibile anche per un altro anno. Questa esenzione richiede l'approvazione del direttore sportivo.
- d. I junior, che passano agli adulti dopo i 16 anni, possono iniziare direttamente nella categoria A (avanzato) se necessario.
- e. I combattenti che hanno già completato le competizioni nella categoria A (avanzato) non possono più tornare alla categoria B (principianti), indipendentemente da quanto a lungo non hanno partecipato ai tornei.

4. classi di peso

Se non si ricevono abbastanza registrazioni per poter progettare abbinamenti in base alle classi di peso ufficiali, allora è la riserva di gestione del torneo a combinare le categorie.

Ranghi & Categorie di peso Donne

Point B	Point A	Light B	Light A	Kick Light A
Libero	- 55 kg	-----	- 55 kg	-----
-----	- 60 kg	- 60 kg	- 60 kg	- 60 kg
-----	+ 60 kg	+ 60 kg	+ 60 kg	+ 60 kg

Uomini

Point B	Point A	Light B	Light A	Kick Light A
-----	- 63 kg	- 63 kg	- 63 kg	- 63 kg
-----	- 69 kg	- 69 kg	- 69 kg	- 69 kg
- 75 kg	- 75 kg	- 74 kg	- 74 kg	- 74 kg
+ 75 kg	- 81 kg	- 79 kg	- 79 kg	- 79 kg
-----	+ 81 kg	- 84 kg	- 84 kg	- 84 kg
-----	-----	+ 84 kg	+ 84 kg	+ 84 kg

Junior Lui / Lei

La seguente categoria scelta varrà per tutto l'arco della stagione

Età: fino al 31 Dicembre del 16 anno di età

Point	Light
- 135 cm (Junior maschile e femminile)	-----
- 145 cm (Junior maschile e femminile)	- 150 cm (Junior maschile/ femminile)
- 155 cm (Junior femminile)	+ 150 cm (Junior femminile)
+ 155 cm (Junior femminile)	-----
- 155 cm (Junior maschile)	- 165 cm (Junior maschile)
- 165 cm (Junior maschile)	+ 165 cm (Junior maschile)
+ 165 cm (Junior maschile)	-----

Attenzione: Nuova categoria di peso nel rango Point Fight per combattenti maschi in età 17 e 18 anni. Calcolo età: dal 1 Gennaio del 17° anno di età fino al 31 Dicembre del 18° anno di età.

- 65 kg Junior maschile 17 e i 18 anni di età	-----
+ 65 kg Junior maschile 17 e i 18 anni di età	-----

5. Pesatura / possibilità di avvii multipli

- a. Gli allenatori e gli coaches devono controllare il peso dei loro combattenti prima di registrarsi. La tolleranza per la pesatura nel giorno del torneo è di 0,5 kg. La riscrittura con scostamenti fino a 3 kg costa CHF 10.00. Per scostamenti superiori a 3 kg, verrà addebitata anche la quota di iscrizione completa di CHF 30,00.
- b. La direzione del torneo si riserva il diritto di aggiungere classi di peso con singoli combattenti, se necessario, nella classe di peso superiore o inferiore successiva.
- c. I combattenti di tutte le classi di peso verranno pesati la mattina della competizione (le eccezioni saranno annunciate nell'annuncio).
- d. La pesatura viene effettuata dagli ufficiali delegati dalla WAKO.
- e. Doppio start nella categoria B per principianti possibile (Point Fighting e Light Contact)
- f. La partecipazione è consentita per disciplina e categoria in un massimo di tre classi di peso. Se lo desideri, puoi partecipare a tre discipline (Point, Light Contact, Kick Light Contact) in un totale di nove classi di peso.

6. Misura (juniores)

I juniores sono misurati al primo torneo nell'anno in cui partecipano. La tua taglia verrà inserita nel passaporto con la data e la firma dell'arbitro. Le dimensioni misurate sono indicative e vincolanti per l'intera stagione.

7. Abbigliamento arti marziali

7.1. Point Fighting e Kick Light

Uomini e donne: t-shirt coprendo la parte superiore del corpo e pantaloni lunghi

7.2. Kick Light

Uomini e donne: t-shirt coprendo la parte superiore del corpo e pantaloni corti

7.3. generalmente

- a. Non sono ammessi indumenti di altre arti marziali (pantaloni Muay Thai in Kick Light).
- b. È consentito indossare la cintura che corrisponde al grado del combattente.
- c. I protettori dell'avambraccio sono ammessi se necessario.
- d. La cintura dei pantaloni può essere legata o elastica.
- e. Sono ammessi loghi pubblicitari sull'abbigliamento.
- f. I combattenti non devono indossare nulla che possa causare lesioni; come ad es. anelli, catene, orologi, orecchini, piercing, ecc.

7.4. Regolamento speciale religioso

Per rispettare le credenze religiose, i combattenti musulmani sono autorizzati a indossare abiti speciali quando partecipano agli eventi WAKO.

Tutti i partecipanti alle competizioni WAKO devono seguire le regole descritte in Tatamisport e Ringsport.

Tuttavia, i combattenti musulmani di sesso femminile possono anche indossare indumenti speciali che coprono l'intero corpo eccetto il viso. L'intimo deve essere fatto di materiale elastico e adattarsi perfettamente al corpo. Sono autorizzati a indossare un velo sotto il casco, che copre la testa ma non il viso. Inoltre, in caso di emergenza medica (lesioni, tagli, ecc.), devono firmare che il personale medico può effettuare gli esami necessari. L'abbigliamento aggiuntivo non deve causare lesioni.



8. Indumenti protettivi

8.1. protezione delle mani

In caso di Light Contact, i guanti protettivi pesano 10 once e devono essere imbottiti sugli obiettivi e bloccati. L'imbottitura deve coprire il pugno, il pollice, il dorso della mano e la punta delle dita ed estendersi ad almeno 5 cm dal polso (non sono ammessi i guanti aperti). I pollici devono essere attaccati al dito indice per mezzo di una connessione. Guanti di 10 once anche per i bambini.



Nella disciplina dei combattimenti di punti, devono essere usati i guanti protettivi specificamente approvati per questo sport.

8.2. Cascao

Un casco deve essere indossato coprendo la fronte, il cranio, le tempie e le orecchie. La protezione non deve influire sulla vista o sull'udito. Non è consentito l'uso di nastri o altri ausili per il fissaggio della protezione della testa. Non è consentito l'uso di una protezione per la testa con protezione degli zigomi.



8.3. Protezione del piede

La protezione del piede è realizzata in uno speciale gommapiuma sintetica, un materiale compatto e morbido rivestito in vera pelle o similpelle. Copre la parte superiore del piede, le nocche interne ed esterne e il tallone. Consiste in un unico pezzo, risparmiando la pianta del piede. Deve essere abbastanza lungo da coprire l'intero piede con le dita dei piedi. La parte anteriore è attaccata alle dita dei piedi da gomme, la protezione stessa con cinghie elastiche in velcro all'estremità del piede - sopra il tallone.



8.4. Parastinchi

Parastinchi devono essere indossati. Questi non devono avere inserti rigidi come plastica, metallo o legno.



8.5. Protezione del torace

La protezione del torace è obbligatoria per tutte le partecipanti femminili. Prerequisito per indossare la protezione del torace è che il torace è visibile. È fatto di plastica dura e può essere coperto con cotone. La protezione del torace può consistere in una parte che copre l'intero petto o in due parti che vengono inserite nel reggiseno.



8.6. Paradenti

Anche un paradenti è obbligatorio. Deve essere di qualità commerciale. Gli atleti che indossano un tutore per i denti della mascella inferiore devono indossare un doppio paradenti, che protegge anche i denti della mascella inferiore.



8.7. Protezione dell'inguine

La protezione dell'inguine è obbligatoria per tutti i partecipanti maschi. È fatto di plastica dura e copre completamente i genitali. Può anche coprire l'addome inferiore e deve essere indossato sotto i pantaloni. Le partecipanti femminili possono indossare l'inguine delle donne.



8.8. Bende per mani

Le bende sono usate per prevenire lesioni ai pugni e per sostenere il polso. Nel Light Contact e Kick Light, l'uso di bende per mani è obbligatorio.



8.9. Arcieri di gomito in Pointfighting

Nelle categorie di donne, uomini e junior da -155cm è l'uso di Arcieri di gomito (imbottiti) obbligatori.



8.10. L'equipaggiamento di sicurezza in generale

L'equipaggiamento di sicurezza non deve essere danneggiato, non avere cinghie che potrebbero causare lesioni durante un combattimento.

Se manca un pezzo di equipaggiamento protettivo, il combattente ha due minuti per completare l'equipaggiamento. Se l'equipaggiamento rimane incompleto in seguito, il combattente deve essere escluso dal torneo. La stessa procedura si applica ai unghie dei piedi non tagliati.

9. Tecniche di combattimento

Le seguenti tecniche possono essere utilizzate in combattimento:

9.1. Point Fighting / Light Contact / Kick Light Contact

tecniche di mano

- ☞ Sinistra e destra dritta
- ☞ Gancio sinistro e destro
- ☞ uppercut (solo in Light Contact e Kick Light)
- ☞ dorso della mano (non rigirato indietro)
- ☞ bordo mano interna (solo per Point Fighting)

tecniche di piede

- ☞ piede dritto in avanti
- ☞ passo lateralmente
- ☞ passo all'indietro
- ☞ passo semicerchio
- ☞ zoccolo piccione
- ☞ gancio passo (solo con la pianta del piede)
- ☞ passo ascia (solo con la pianta del piede)
- tecniche del piede screpolato
- ☞ Tecniche del piede fuori rotazione
- ☞ Spazzolino solo a livello della caviglia; dall'esterno dentro e viceversa; per sbilanciare l'avversario e quindi usare una tecnica di follow-up o abbatterlo

9.2. In generale per Point Fighting, Light Contact, Kick Light Contact

☞ Le tecniche di mani e piedi dovrebbero essere bilanciate. Le tecniche del piede sono considerate tali quando rivelano la chiara intenzione di fare.

☞ Nessuna valutazione viene data per qualsiasi tecnica che sia completamente o parzialmente bloccata.

10. Tempi di combattimenti

Juniors, donne e classi maschili

Eliminazione dei tempi di battaglia e finale

A: Light Contact, Point Fighting, Kick-Light Contact	2 x 2 minuti (riposi 30 secondi)
B: Light Contact, Point Fighting	2 x 1.5 minuti (riposi 30 secondi)
Juniors	2 x 1.5 minuti (riposi 30 secondi)

Con un numero elevato di partecipanti, la gestione del torneo si riserva il diritto di ridurre i tempi di combattimento.

11. Regolamento

- a) I combattenti devono fare controllare le loro attrezzature dall'arbitro prima dell'inizio del combattimento.
- b) I combattenti si salutano toccandosi i guanti l'uno nel mezzo del tappeto prima dell'inizio del combattimento.
- c) I combattenti prendono la posizione di combattimento dopo il benvenuto e attendono che l'arbitro dia il comando per l'inizio del combattimento.
- d) I combattenti hanno bisogno di almeno un allenatore o coach. Potresti avere un massimo di due allenatori o coaches. Questi devono sedere fuori dal materassino sulle sedie fornite durante il tempo di combattimento.
- e) Il tempo è solo interrotto dal segno "tempo" (inglese: Time) dell'arbitro. Se il combattimento continua, l'arbitro usa il comando 'fine tempo' (inglese: Time Out = Combattimento).
- f) Per gli infortuni viene utilizzata la regola "Tempo medico" (inglese: Medical Time). L'interruzione può richiedere un massimo di 2 minuti per ogni combattente per tutta la durata del combattimento (con l'inizio del trattamento da parte del medico / paramedico). Se il combattente non è pronto a combattere dopo che il tempo è scaduto, il combattimento finisce.
- g) Un combattente può dire 'Time' per una pausa per rimettere in ordine la sua attrezzatura.
- h) L'arbitro non deve dare un'interruzione 'Time', se pensa che serva solo a beneficio dell'uno e a svantaggio dell'altro combattente.
- i) Se l'arbitro nota che un combattente usa la pausa "Time" solo per il riposo e quindi prende la possibilità di segnare l'altro combattente, verrà dato un avvertimento formale.
- j) Dopo un'interruzione di combattimento, il combattimento continuerà nel punto in cui è stato interrotto. Eccezione: lasciare l'area di combattimento (Exit).
- k) L'arbitro può fare un "Time" per discutere con i giudici o con l'allenatore o il combattente se necessario, o per garantire sicurezza e fair play.
- l) Nel Point Fighting che scivola fuori dal guanto (senza influenza esterna) porta un avvertimento.
- m) Se un combattente lascia l'area di combattimento dopo aver eseguito una tecnica, la tecnica non verrà valutata. In questo caso, la violazione non è considerata un'uscita (Exit).

11.1. Le seguenti parti del corpo possono essere attaccate con le tecniche di combattimento consentite:

Point Fighting / Light Contact

- ☞ La testa in avanti e lateralmente. Parte posteriore della testa solo con tecnica controllata.
- ☞ La parte superiore del corpo nella parte anteriore e laterale.
- ☞ I piedi solo per spazzare (dall'interno e dall'esterno all'altezza della caviglia).

Kick Light Contact

- Testa, parte superiore del corpo, piedi come il calcio basso/Low Kick.
- Gambe: cosce (dall'esterno dentro e viceversa) attraverso lo stinco o il piede dell'avversario.

11.2. Tecniche proibite

- a. Attacchi al collo, all'addome, ai reni, alla schiena, alle gambe, alle cosce (eccetto per il contatto con il calcio basso nel Kick Light), articolazioni, inguine, parte superiore della testa, parte posteriore della testa (eccetto Point Fighting) e la nuca.
- b. Ginocchio, gomito, spalla, attacchi del bordo della mano (eccetto Point Fighting), testata e pollici
- c. Spegnimento, fuga, caduta, presa deliberata, tecniche cieche, deflazione troppo profonda (all'altezza della cintura dell'avversario) e lotta / wrestling
- d. Attaccare un combattente che è a terra (cioè, non appena una mano o un ginocchio tocca terra)
- e. Lasciando il tappeto
- f. Continua dopo il comando "Stop" o "Break" (un passo indietro e continua a combattere) o dopo la fine del round
- g. Oli della faccia o del corpo
- h. Tieni la gamba (eccetto la presa corta con il colpo immediatamente eseguito)
- i. Sputare il paradenti: se un combattente sputa di proposito il paradenti, il combattimento viene interrotto e il combattente riceve una ammonizione ufficiale la prima volta. La seconda volta che riceve il punto negativo.
- j. Attacchi a terra: un combattente non deve attaccare il suo avversario a terra. L'arbitro deve interrompere il combattimento non appena un combattente tocca il suolo con una parte del corpo diversa dai piedi.
- k. Gli scioperi sulla testa o sul corpo di un combattente abbattuto sono penalizzati con penalità o squalifica (decisione a maggioranza dell'arbitro).
- l. Nel Kick Light Contact non sono ammessi calci frontali (Frontkick) e calci con i talloni (Sidekick) sulla coscia e sulla tibia.

11.3. Regola riguardante l'uscita (Exit)

Ogni deliberato che lascia l'area di combattimento (Exit) è un punto negativo. Se il combattente non ha punti e nulla può essere detratto, l'avversario riceve un punto più. Se dopo tre uscite deliberate dell'area di gara ogni una con un punto negativo, si verifica la squalifica del combattente. In Light Contact e Kick Light Contact, l'avversario riceve un clic da ciascun arbitro quando il suo avversario effettua un'uscita intenzionale. La violazione della superficie con una tecnica eseguita dinamicamente e la spinta fuori dall'avversario non vengono considerate come uscite.

1. – 3. uscita = 1 punto negativo ogni volta
4. Esci = Squalifica

Violazioni delle regole (diverse dall'uscita)

1. avvertimento ufficiale
- 2 ° avvertimento ufficiale = un punto negativo
- 3 ° avvertimento ufficiale = un punto negativo
- 4 ° avvertimento ufficiale = squalifica

Le violazioni di exit e delle regole vengono gestite separatamente.

11.4. Comportamento antisportivo del combattente

Un combattente riceve solo 1 ammonizione, quindi segue la normale punizione. In caso di grande iniquità, il combattente può immediatamente ricevere un punto negativo o essere squalificato a seconda della gravità del reato.

11.5. Comportamento antisportivo del supervisore

Discussioni / affermazioni inappropriate sulle decisioni dei giudici, dichiarazioni sui punti di incontro mancati, attaccare o insultare un funzionario, spingere, afferrare, sputare - anche il tentativo - porta alla rimozione immediata del tappeto ed eventualmente (previa consultazione con il direttore sportivo) all'esclusione dalla sala / Evento

12. Valutazioni

12.1. Colpi di definizione

☞ Il combattente riceve una valutazione solo se una tecnica consentita colpisce un bersaglio legale. La parte permessa della mano o del piede deve stabilire un contatto chiaro e controllato. Gli arbitri devono vedere che la tecnica colpisce il bersaglio. Non è consentito un punteggio basato sul rumore del colpo. Il combattente deve guardare l'area bersaglio durante l'esecuzione di una tecnica

☞ Ogni tecnica deve essere eseguita con una forza ragionevole

☞ Se un combattente perde l'equilibrio dopo aver eseguito una tecnica e tocca il suolo con un corpo diverso dai piedi, il suo colpo non viene contato.

12.2. valutazione

Viene assegnato un punteggio quando una tecnica consentita soddisfa un obiettivo consentito con i seguenti criteri:

☞ buona esecuzione (tecnica pulita in equilibrio)

☞ esecuzione mirata

☞ vigilanza (concentrazione completa)

☞ buon tempismo e giusta distanza

☞ postura sportiva (nessun comportamento malevolo sui pugni ricevuti)

☞ l'avversario è guardato (focus = no tecniche cieche).

12.3. punteggio

☞ Per pugni sul corpo o sulla testa: 1 punto

☞ Per le tecniche del piede per il corpo: 1 punto

☞ Per le tecniche del piede alla coscia (solo in Kick Light Contact): 1 punto

☞ Per spazzola piede: 1 punto per l'esecuzione pulita, l'avversario perde l'equilibrio

☞ Per le tecniche del piede alla testa: 2 punti

☞ Per il piede legato al corpo: 2 punti

☞ Per il piede saltato in testa: 3 punti

12.4. Punteggi speciali in Point Fighting

☞ Almeno due arbitri o giudici devono dare un punteggio in modo che i punti possano essere assegnati.

☞ Gli arbitri o i giudici possono mostrare due punteggi diversi per lo stesso combattente, ovvero un arbitro o un segnapunti segnerà 2 o 3 punti e un altro segnerà uno o due punti. In questa costellazione, l'arbitro principale deve interrompere il combattimento (Time Stop) e chiedere agli arbitri e ai giudici quale tecnica hanno scelto di segnare. Se è stata vista la stessa tecnica (ad esempio, tutti gli arbitri hanno visto un colpo di piede), il combattente riceverà il punteggio più basso. Se sono state viste diverse tecniche (ad esempio, un arbitro ha visto un colpo di piede, un altro ha visto colpi di mano), non verrà assegnato alcun punteggio.

☞ Se gli arbitri o i giudici vogliono segnare un combattimento per entrambi i combattenti allo stesso tempo, se tutti gli arbitri e i giudici segnano (3 persone) e uno di loro vuole solo approvare il punto o i punti a un combattente, il punteggio più alto che il combattente riceve decide.

☞ Se a entrambi i combattenti viene mostrato lo stesso numero di punti, entrambi dovrebbero ricevere il rispettivo numero di punti.

☞ Se due arbitri e giudici non segnano un punteggio, nessun punto può essere assegnato.

☞ Se un arbitro con 'STOP' ferma il combattimento e prenota un combattente, non può a questo attribuire un punteggio allo stesso tempo. Ma l'altro combattente può ricevere punti in questa costellazione.

☞ Quando un combattente fa un punteggio mentre il suo avversario fa per la seconda volta una violazione delle regole, quello combattente che si è comportato correttamente ottiene il suo punto o i punti assegnati, e quello che ha fatto la violazione delle regole, viene dato un meno punteggio.

12.5. decisione di combattimento

Il vincitore del combattimento è il combattente con la maggioranza punti alla fine del combattimento. In Point Fighting, un combattimento viene interrotto a causa della superiorità, se è presente un punteggio di 7:0 o se è presente un vantaggio di 10 punti. La regola 7:0 non si applica se solo 3 combattenti in una classe di peso competono (3 pool).

Se il risultato è legato in Point Fighting, viene effettuato un ulteriore round di un minuto. Se c'è ancora un pareggio dopo questo, il primo colpo (inglese "Sudden Death") decide la vittoria o la sconfitta in un altro round.

Se un combattente squalifica il suo avversario riceve la vittoria. La violazione del tappetino da combattimento all'ultimo secondo vale come rifiuto di combattimento e dà un punto negativo. La ripetuta violazione del tappeto da combattimento può anche portare alla squalifica.

In Light e Kick Light, il sistema di torneo 'Sportdata' calcola automaticamente il vincitore in un pareggio sulla base dei punti raccolti.

Con grande superiorità, ciò significa che con una differenza di punti di 15 colpi da almeno due arbitri marcatori, il sistema dei tornei Sportdata automaticamente interrompe un combattimento.

12.6. Vittoria per non-apparenza

Il vincitore della mancata apparizione è il combattente il cui avversario non compete per un combattimento a causa di infortuni o altri motivi.

12.7. Demolizione senza decisione

Un combattimento deve essere fermato senza decisione se non può più essere continuato secondo le regole.

12.8. rinvio

Se un combattente viene espulso dall'arbitro in base alla decisione, o riceve una penalità eccessiva, il combattimento viene interrotto e l'avversario viene dichiarato il vincitore.

12.9. decisione di cambiare

Tutte le decisioni pubbliche sono definitive e non possono essere modificate, tranne:

☞ Sono stati scoperti errori nel calcolo dei punti

☞ quando un giudice indica che ha invertito gli angoli o ha commesso un errore.

☞ se c'è una chiara violazione delle regole

13. proteste

13.1. Proteste regolari

- a. Se un supervisore vuole protestare contro un punteggio, deve prendere immediatamente una decisione con l'arbitro che conduce il combattimento.
- b. L'arbitro deve presentare la protesta alla commissione d'arbitri o al direttore sportivo che discuta il problema.
- c. La protesta sarà trattata immediatamente.
- d. Le decisioni finali dell'arbitro principale o del direttore sportivo sono definitive.
- e. In caso di protesta contro il punteggio, questo deve essere presentato con un deposito di CHF 50.00. Dopo di ciò, un supervisore può essere autorizzato a vedere i punteggi con l'arbitro principale o il direttore sportivo. Se la protesta è infondata, il deposito verrà incamerato a favore dell'associazione.

13.2. Durante il combattimento

- a. Le obiezioni a dichiarare violazioni contro i regolamenti della competizione devono essere presentate immediatamente dopo la violazione delle regole oralmente all'arbitro che conduce il combattimento.
- b. In linea di principio, l'obiezione deve essere giustificata dichiarando la violazione delle regole.
- c. Una decisione su una protesta deve essere presa dall'arbitro principale o dal direttore sportivo.
- d. Casi dubbi che non sono regolamentati nelle regole di concorrenza dovrebbero essere presi a discrezione e equità sportiva.

14. Allenatori (coaches)

- a. Ogni combattente può avere al massimo due coaches nella sua parte. Deve avere almeno un coach che è responsabile per lui al suo fianco, altrimenti non può combattere.
- b. Il combattente deve prendersi cura del proprio coach.
- c. Solo i coach/allenatori sono autorizzati a stare sul tappetino laterale.
- d. Durante il combattimento possono essere dati consigli, aiuto o incoraggiamento. Il volume non dovrebbe essere eccessivo. Non può essere utilizzata alcuna lingua offensiva.
- e. Un coach può rinunciare a un combattimento per conto di un combattente, o se il combattente è in grossa difficoltà a gettare l'asciugamano sul tappeto.
- f. Durante il combattimento nessun coach può stare sul tappeto.

- g. Ogni coach o funzionario è tenuto a mantenere l'equità sportiva.
- h. Durante il combattimento, i coaches non possono discutere con l'arbitro o il segnapunti in azione.
- i. I coaches devono astenersi da prendersi cura dei combattenti di qualsiasi cosa che possa offendere e molestare i giudici, il lato opposto o altri.
- j. I coaches si riferiscono dall'area di competizione o al padiglione in comportamento antisportivo. In questo caso, un altro coach del combattente deve prendere il posto.
- k. Se non riesce a rispettare gli ordini dell'arbitro, la conseguenza suprema può anche essere quella di penalizzare o squalificare il combattente di un coach.

15. Team Medico

- a. Senza la presenza di un'équipe medica, nessun evento può essere organizzato.
- b. La squadra medica deve informare il direttore del torneo o direttore sportivo della sua assenza temporanea. Durante questo periodo non si possono effettuare combattimenti.
- c. L'equipe medica deve agire immediatamente su richiesta dei giudici.
- d. La squadra medica deve disporre di attrezzature e personale sufficienti.

16. L'arbitro

L'arbitro è il sovrano assoluto sul tappeto, che deve interpretare le regole in maniera equa e giusta, ma con una comprensione delle violazioni non intenzionali.

Deve esprimerlo attraverso un comportamento chiaro con linguaggio e gesti chiari, in modo che i combattenti e gli allenatori possano ascoltarli e capirli. È responsabile per il combattimento e il rispetto delle regole.

La commissione d'arbitri o il direttore sportivo possono sospendere un arbitro o un giudice se ritengono di non rispettare le regole della WAKO.

Se un arbitro si comporta in modo improprio, il combattimento può essere interrotto. L'arbitro in questione viene sostituito da un arbitro neutrale. Questo porta il combattimento fino alla fine.

16.1. Diritti e doveri dell'arbitro

- a. Al fine di distribuire un punto negativo, l'arbitro deve prima interrompere il combattimento con stop temporale (Time-Stop). Deve girarsi verso i giudici e segnalare a voce alta, quale combattente ottiene il punto negativo e perché.
- b. Se è richiesta una squalifica, l'arbitro deve prima discutere con i giudici e valutare la loro valutazione se tutte le regole sono state applicate correttamente.
- c. L'arbitro, insieme ai giudici, può annullare un combattimento in qualsiasi momento a causa della unilateralità in favore della salute e della sicurezza di un combattente.
- d. Può interrompere uno scontro con i giudici in qualsiasi momento, se un combattente ha subito fallo, è ferito o se ritiene che non sia in grado di continuare il combattimento.
- e. Può fermare un combattimento con i giudici in qualsiasi momento se un combattente o entrambi i combattenti si comportano in modo antisportivo. In questo caso, può squalificare uno o entrambi gli atleti.
- f. L'arbitro può interrompere il combattimento per assegnare un avvertimento verbale, un avvertimento formale o una penalità, in consultazione con i giudici, per ragione di violazione delle regole.
- g. L'arbitro può avvertire un combattente se usa tempo "Time" per riposare o per prendere all'avversario la possibilità di fare dei punti. Un combattente può essere squalificato dall'arbitro insieme ai giudici a causa di un ritardo o rifiuto intenzionale del combattimento.
- h. L'arbitro deve usare i segnali a mano per mostrare ad ogni arbitro l'avvertimento verbale, l'ammonizione ufficiale o le minus e chiarire quale combattente si intende. Quindi rilascia di nuovo il combattimento. Se un avvertimento verbale, un'ammonizione ufficiale, è stato sanzionato due volte ciascuno per un punto negativo e poi si verifica un'altra violazione della regola, il combattente sarà squalificato.
- i. Nei paragrafi a-h. la maggioranza dei voti dei giudici è sempre decisiva.

16.2. Compiti dell' arbitro

- a. Deve convincere se stesso prima dell'inizio del combattimento che i giudici e i cronometristi sono pronti a sedersi.
- b. Il responsabile arbitro di area decide chi è responsabile di garantire che i combattenti siano adeguatamente equipaggiati con indumenti puliti e l'equipaggiamento protettivo completo approvato, non indossare gioielli e le unghie dei piedi siano tagliate corte.
- c. L'arbitro ha il diritto di espellere tutte le persone non coinvolte nel combattimento (tranne che per due coaches).
- d. Se i suoi ordini non vengono immediatamente seguiti, egli può escludere il combattente in questione dal combattimento. Il combattente può perdere il combattimento a causa del disprezzo dell'ordine sportivo dal suo attaccamento.
- e. I suoi comandi sono generalmente "Time", "Time Out", "Fight", "Stop" e "Break". Nel caso in cui i combattenti non abbiano ascoltato i comandi di divisione e non prestino attenzione immediatamente, l'arbitro deve intervenire e fermare qualsiasi ulteriore azione o ammonire i combattenti con una pacca sulla spalla per rispettare i suoi comandi.
- f. Per non disturbare uno scontro ravvicinato, l'arbitro non deve intromettersi o intervenire troppo presto. Deve mostrare i combattenti con certi segni/ gesti che violano le regole.
- g. L'arbitro è responsabile del fatto che il combattimento sarà condotto o proseguito solo se i combattenti sono pienamente in grado di combattere. Al minimo sospetto o indicazione di diminuita capacità di combattimento a causa di impatto o infortunio, il combattimento deve essere interrotto. Questo include anche la debolezza della condizione.
- h. Se l' infortunio è stato causato da una violazione delle regole, l'inquinatore deve essere squalificato.
- i. Se l'infortunio è stato causato dal proprio comportamento, allora il combattente non ferito è il vincitore.
- j. In caso di infortunio, il servizio medico deve essere portato immediatamente nell'area di combattimento per determinare la gravità. L'arbitro deve assicurarsi che l'ora medica sia iniziata.
- k. L'arbitro deve costantemente avvicinarsi ai combattenti per forzare una decisione, se necessario, immediatamente attraverso l'intervento e la separazione personale.
- l. L'arbitro deve assicurarsi che entrambi i combattenti facciano un passo indietro nel comando pausa "Break" senza eseguire alcuna azione di combattimento.
- m. In primo luogo l'arbitro dovrebbe esortare in caso di violazioni delle regole. In caso di gravi violazioni, egli deve essere cauto e indicare che ulteriori comportamenti antisportivi saranno perseguiti. Dopo un'esortazione verbale, dovrebbe quindi chiarire con le dita il primo avvertimento ufficiale. Una seconda violazione della regola è anche un punto negativo. In caso di comportamento grossolanamente antisportivo o violazioni grossolane delle regole, può anche pronunciare immediatamente un punto negativo.
- n. Le violazioni delle regole saranno punite, a seconda della gravità del reato, con ammonizioni, svantaggi o squalifiche. Per ogni infrazione commessa da un coach/allenatore, il suo combattente riceve prima un ammonimento verbale, poi un ammonimento formale e poi punti negativi. Le molto gravi violazioni delle regole sono punite con il dono immediato di un punto negativo o squalifica. Nel caso in cui un arbitro ritenga necessario dichiarare una squalifica, dovrebbe prima discutere con i suoi giudici per assicurarsi che tutto vada secondo le regole. La maggioranza dei voti dei giudici decide.
 - o Un combattente non può ricevere un ammonizione ufficiale/ punto negativo e un punto positivo allo stesso tempo.
 - p. Di norma, i punti negativi dovrebbero essere pronunciati dopo precedenti esortazioni (esortazione verbale, ammonimento ufficiale). Tre svantaggi portano automaticamente alla squalifica.

Esempio: ammonizione verbale -> ammonizione ufficiale -> 1. punto negativo -> 2. punto negativo -> squalifica
 - q. Un punto negativo deve chiaramente essere espresso con un dito alzato e un movimento semicerchio successivo direttamente davanti al combattente e mostrato anche a ciascun giudice. La maggioranza dei giudici decide.

- r. Per vincere il combattimento, l'arbitro chiama entrambi i combattenti nel mezzo, afferra le braccia di fronte a lui e solleva il braccio del vincitore in direzione del pubblico. Quindi fa sì che i combattenti si salutino.
- s. Se un allenatore si lamenta o vuole protestare, deve contattare la commissione d'arbitro o il direttore sportivo. Se possibile, possono assumere la protesta senza interrompere il combattimento.
- t. Solo la commissione d'arbitri o il direttore sportivo possono fermare un combattimento fuori dal tappeto. Devono dare all'arbitro un segno in modo che possa dare il comando per l'interruzione (Time).

17. Giudici

- a. Oltre all'arbitro, un combattimento dovrebbe essere giudicato anche da tre giudici che siedono nell'area di combattimento in Light Contact e Kick Light Contact, e due giudici in piedi nell'area di combattimento e che si muovono l'un l'altro nello Point Fighting.
- b. I giudici devono giudicare i risultati dei combattenti in modo imparziale ed equo al meglio delle loro conoscenze e convinzioni.
- c. Scorecard: se viene segnato manualmente nel Light o nel Kick Light, i clicker sono obbligatori. È importante chiarire in vista di un torneo chi fornisce i clicker (WAKO, organizzatore, arbitro).
- d. I risultati dei loro punteggi sono registrati elettronicamente sul sistema di classificazione del torneo Sportdata.

I punti di penalità possono essere inseriti nel sistema di valutazione del torneo Sportdata. Durante il round, il giudice non può punire alcuna violazione delle regole, questo dipende dall'arbitro. Gli giudici possono consigliare l'arbitro di violazione delle regole durante il round di combattimento. Per un punto negativo nel Light e Kick Light, vanno 3 punti a favore dell'adversario. In Pointfighting, un punto negativo viene detratto immediatamente. La maggioranza dei giudici decide se le violazioni sono punibili.

- e. Il risultato complessivo del round sarà aggiunto elettronicamente dal sistema di valutazione del torneo Sportdata.
- f. Ogni round deve essere valutato individualmente da ciascun giudice. La valutazione di un round dovrebbe essere basata sul numero di colpi effettivi.
- g. Ogni giro di Light e Kick Light è valutato con il sistema di classificazione dei tornei elettronici Sportdata.
- Il vincitore è il combattente, che ha il punteggio più alto alla fine, questo vale anche per il Point Fighting.
- h. Ogni combattimento ravvicinato in Light e Kick Light deve essere valutato dopo la sua impression generale, senza considerare i singoli colpi se non sono più riconoscibili. Per non svantaggiare il miglior corpo a corpo, l'arbitro non deve ostacolare un corpo a corpo in fase di sviluppo o fermarlo prematuramente.
- i. In tutti i tornei con Light e Kick Light, un vincitore viene determinato automaticamente dal sistema di valutazione del torneo Sportdata.

18. Cronometrista

- a. Il cronometrista deve controllare il sistema di valutazione prima dell'inizio del combattimento se le impostazioni corrette per il combattimento imminente sono pronte sullo schermo.
- b. Il cronometrista interrompe il tempo di un combattimento su sportdata come indicato dall'arbitro.
- c. Alla fine del tempo di combattimento, dovrebbe lanciare un segnale orario nell'area.
- d. Il cronometrista è subordinato all'arbitro nella sua attività.
- e. Se non è chiaro se un colpo o una violazione di una regola si siano verificati prima o dopo il segnale orario, la maggioranza degli arbitri e dei giudici decide.

19. Ufficiali

19.1. Commissione d'arbitri

- ☞ La Commissione d'arbitri lavora a stretto contatto con il direttore sportivo
- ☞ Il controllo del tappeto su cui si svolgono i combattimenti
- ☞ Può interrompere il combattimento per rispondere o interpretare le proteste
- ☞ Può interrompere il combattimento se pensa che le regole non siano state applicate correttamente
- ☞ Può sostituire gli arbitri che non stanno facendo il loro lavoro correttamente

19.2. direttore Sportivo

Trasporta la responsabilità per le decisioni e l'intera gestione del processo tecnico del torneo (risultati, reclami, ecc.).

19.3. Regolamentazioni speciali

Tutti i reclami e le proteste che l'attuale regolamento WAKO non copre sono gestiti al direttore dello sport. La sua decisione è definitiva. Tutto ciò che non è coperto dal regolamento WAKO dovrebbe essere elencato in un'agenda e discusso nella prossima riunione. In questa riunione verrà deciso se modificare le regole esistenti o aggiungerne di nuove.

20. Anti-Doping

- a. Le disposizioni dello status di doping di Swiss Olympic si applicano in linea di principio a tutti gli atleti appartenenti a una federazione o associazione affiliata a Swiss Olympic, licenziati da uno di questi gruppi e che partecipano alle competizioni.
- b. Qualsiasi uso di droghe o altre sostanze proibite elencate nella Lista Doping (www.antidoping.ch) costituisce una seria minaccia per la salute dei combattenti ed è proibito.
- c. La violazione di queste disposizioni comporterà la squalifica o la sospensione del combattente.
- d. Ogni combattente che rifiuta una visita medica o un test antidoping può essere squalificato o sospeso. Lo stesso vale per le persone che sostengono il rifiuto.
- e. L'uso di anestetici locali è consentito previa consultazione con l'attuale medico del torneo e il suo consenso. Si applicano le regole antidoping di Swiss Olympic.
- f. Il doping è dimostrato dal rilevamento (incluso lo screening di farmaci o droghe) di sostanze vietate nell'urina o nel sangue del combattente, rifiuto, elusione o altra manipolazione di un controllo antidoping all'interno o all'esterno della competizione.
- g. È consentito il riconoscimento di ulteriori sanzioni imposte da una federazione internazionale competente nella stessa occasione contro atleti, allenatori e supervisor.
- h. Le sanzioni sono pubblicate sul sito web dell'associazione in forma anonima.

21. Assicurazione

I partecipanti devono assicurarsi contro l'incidente e il furto. Gli organizzatori e l'associazione non si assumono alcuna responsabilità.

Tutti i combattenti devono essere assicurati contro le conseguenze di un incidente sportivo. La responsabilità di una copertura assicurativa sufficiente (SUVA, assicurazione contro gli infortuni) è di esclusiva responsabilità dei combattenti. L'associazione WAKO SVIZZERA e gli organizzatori del torneo non si assumono alcuna responsabilità in caso di incidenti. I sport di contatto possono essere classificati come i cosiddetti sport a rischio. Ai sensi dell'articolo 50 della legge sull'assicurazione contro gli infortuni, le assicurazioni possono limitare le prestazioni in caso di infortuni non professionali. I combattenti che non sono in grado di fornire i servizi specifici per lo sport senza pericolo per la loro salute non possono partecipare alle competizioni della WAKO SVIZZERA. La partecipazione è volontaria e a proprio rischio.

22. Passaporto e licenza per combattenti

Ogni combattente membro deve presentare un passaporto valido della Federazione Svizzera di Kickboxing con la licenza annuale corrente, altrimenti una licenza giornaliera deve essere risolta localmente.

23. Licenza di giorno e tassa di inizio per i non soci

I club interessati esterni possono partecipare alle competizioni in qualsiasi momento, a condizione che abbiano acquistato una licenza giornaliera e abbiano pagato una tassa di iscrizione

24 Minori di età

Il permesso di combattere per i minori di età inferiore ai 18 anni in Point Fighting, Light Contact, Kick Light Contact deve essere firmato dal tutore nel passaporto a pagina 4, o sul modulo sul sito web.

25 Prezzi

Passaporto CHF 30.-

Licenza annuale CHF 60.-

Licenza giornaliera CHF 20.-

Quota di iscrizione torneo per 1a categoria CHF 30.-

Quota di iscrizione torneo 2 ° categoria CHF 10.- per ogni categoria prenotata