



REGOLAMENTO

SPORTIVO – Boxe Francese

Savate

Marco Rastelli

Presidente Commissione Nazionale Arbitri e Giudici

Alfredo Lallo

Presidente e Coordinatore Nazionale

1	<u>SAVATE</u>	4
1.1	LA DELEGAZIONE UFFICIALE	4
1.2	IL DELEGATO UFFICIALE	4
1.3	IL DELEGATO AI COMBATTENTI:	5
1.4	I/LE CRONOMETRISTI/TE	6
1.5	L'ARBITRO	7
1.6	I GIUDICI	12
1.7	IL SERVIZIO MEDICO	14
1.8	IL PRESENTATORE	15
1.9	L'ORGANIZZATORE	16
1.10	LE PESATE	16
1.11	IL RING	18
1.12	I SECONDI	19
1.13	L'EQUIPAGGIAMENTO	20
1.14	IL "NON-COMBAT"	23
1.15	IL "FUORI-COMBAT"	23
1.16	MODALITÀ DI GIUDIZIO E DECISIONE	25
1.17	REGOLE MORALI - IL SALUTO - LE SANZIONI FEDERALI	30

1 SAVATE

Il presente regolamento ricalca quanto in vigore presso la FIS (Federazione Internazionale di Savate) adattandolo ove necessario al contesto italiano.

Per quanto non specificato nel presente regolamento specifico della disciplina Savate si faccia riferimento al regolamento generale FIKB. Qualora ci fossero contraddizioni fra il regolamento generale e quello specifico della Savate, quest'ultimo avrà prevalenza.

1.1 La delegazione ufficiale

Comprende:

- Il delegato ufficiale/Presidente di Giuria
- Il delegato dei combattenti
- I cronometristi
- Gli arbitri
- I giudici
- Il servizio medico

1.2 Il delegato ufficiale

9.2.1-Rappresenta l'autorità federale a livello nazionale/internazionale che l'ha designato.

9.2.2-E' il responsabile della delegazione ufficiale.

9.2.3.Assicurerà le seguenti funzioni:

- autorizzazioni e/o ufficializzazioni degli incontri
- assegnazione dei membri delle Delegazioni Ufficiali per ogni incontro
- osservazione e giudizio degli incontri
- proclamazione dei risultati e decisioni degli incontri
- firma per l'autenticazione dei risultati degli incontri per il passaporto sportivo e il foglio di riunione
- responsabilità dei documenti amministrativi della riunione (prima e dopo):
 - *foglio del peso

- *foglio della riunione
- *bollettino del giudizio
- *diplomi dei combattenti

-responsabilità delle pesate (vedi IL PESO).

-registrazione dei reclami

- Tutte le osservazioni o reclami, da un combattente (per mezzo del suo secondo), devono obbligatoriamente pervenirgli entro 15 minuti dalla proclamazione della decisione alla fine dell'ultimo incontro e sarà allora menzionato sul foglio di riunione. In caso contrario l'osservazione o il reclamo sarà dichiarato non valido.

9.2.4-Assicurerà la presenza del servizio medico al tavolo degli ufficiali al fine di rispondere prontamente in caso di necessità.

9.2.5-Dovrà essere scelto nella lista dei D.U. nazionali/internazionali.

9.2.6-E' il "giudice ultimo" per tutte le decisioni o giudizio da prendere immediatamente, nei limiti dei punti previsti dal regolamento riguardanti la pratica del SAVATE in competizione.

9.2.7-Potrà essere assistito da un segretario di riunione per le pratiche di amministrazione, il quale si occuperà

- Della trascrizione dei risultati sui PASSAPORTI SPORTIVI e sul foglio di riunione.
- La preparazione e la distribuzione dei bollettini dei giudici.

La persona incaricata dovrà essere scelta tra coloro che abbiano perlomeno un titolo di giudice/arbitro.

9.2.8-Tenuta del Delegato Ufficiale.

Vedi tenuta Giudici e Arbitri.

1.3 Il delegato ai combattenti:

9.3.1-Assicurerà le seguenti funzioni:

- Assisterà il D.U. per le pesate
- Verificherà la regolarità dell'equipaggiamento dei combattenti prima dell'incontro
- Verificherà la regolarità del ring, e se necessario, chiederà all'organizzatore le modifiche necessarie pena l'annullamento.

- Assicurare, prima dell'inizio degli incontri, che in caso di deterioramento di guanti e caschi sia prevista la sostituzione da parte dell'organizzatore.

9.3.2-Dovrà essere scelto tra i titolari di un diploma da Giudice o Arbitro.

9.3.3-Tenuta del Delegato ai Combattenti:

Vedi tenuta Giudice/Arbitro e porterà lo stemma rapportato alla propria qualifica.

1.4 I/Le cronometristi/te

9.4.1-I tempi sono presi da un cronometrista.

Cronometrerà:

- I tempi di ripresa.
- Gli intervalli di riposo (minuti di riposo).
- I tempi in cui i/un combattente:
 - in ASSALTO resta in “fuori combat”.
 - in COMBAT resta “fuori combat”.
- I tempi di ritardo sul ring dovuto dai combattenti su richiesta dell'arbitro.

9.4.2-Il cronometrista può essere assistito: “assistente cronometrista”.

In questo caso egli cronometrerà:

-i tempi in cui un combattente:

- In ASSALTO resta fuori combattimento.
- In COMBAT è fuori combattimento.

9.4.3-All' inizio di ogni ripresa, solo al comando “ALLEZ” dell'arbitro il cronometrista farà scattare il suo cronometro.

9.4.4-Alla fine di ogni ripresa, il cronometrista fa suonare il GONG e, simultaneamente farà scattare il secondo cronometro per misurare i “tempi di recupero”.

9.4.5-Alla fine del riposo il cronometrista annuncia “cinque secondi “ al cinquantesimo secondo.

Al sessantesimo secondo, il cronometrista fa suonare il GONG e attende il via dell'arbitro per far scattare il cronometro.

9.4.6-Ad ogni STOP dell'arbitro:

1. Il cronometrista ferma il cronometro.
2. Se si tratta di uno stato di fuori combattimento, il cronometrista (o l'assistente cronometrista) avvierà il secondo cronometro e scandirà i secondi del conteggio dell'arbitro con un braccio alzato sopra la testa.
3. Solo all'indicazione "ALLEZ" dell'arbitro il cronometrista farà ripartire il suo cronometro.
4. In nessun caso il cronometrista deve far suonare il GONG a fine ripresa dopo uno STOP dell'arbitro, neppure se avviene all'ultimo secondo della ripresa.
5. Quindi solo dopo l'indicazione dell'arbitro di "ALLEZ" il cronometrista potrà far suonare il GONG.

9.4.7-Egli dovrà essere scelto tra i titolari di un diploma di giudice o di arbitro.

9.4.8-Tenuta del cronometrista: vedi tenuta arbitro/giudice.

Porterà lo stemma rappresentante la sua qualifica.

1.5 L'arbitro

9.5.1-Ruolo e definizione di arbitro

9.5.1.1-L' arbitro ha il ruolo di far rispettare i regolamenti e , in caso di infrazione ripetuta o grave durante un incontro, di consultare al bisogno i giudici per la sanzione o per fermare l'incontro.

9.5.1.2-L' arbitro dovrà dunque conoscere perfettamente i regolamenti :

- Tecnico
- Sportivo
- D'arbitraggio

9.5.2-Competenze dell'arbitro.

Egli deve:

1. Essere sempre il primo sul RING
2. Assicurarsi della conformità del RING (vedi RING).
3. Assicurarsi della presenza del Delegato Ufficiale in modo da poterlo consultare rapidamente in caso di necessità e comunicare ogni informazione, sanzione e decisione riguardante l'incontro.
4. Assicurarsi della presenza del servizio medico in modo da reperirli immediatamente in caso di necessità.
5. Assicurarsi della presenza di ogni giudice ad ogni inizio incontro in modo da ricevere da loro ogni informazione necessaria.
6. Assicurarsi della presenza dei cronometristi.

7. Farsi presentare i responsabili, ed in modo particolare i secondi, di ogni combattente prima di iniziare un'incontro.

8. Assicurarsi della regolarità degli equipaggiamenti di ogni combattente, tenendo presente il regolamento particolare per ogni competizione, a meno che non l'abbia già svolto il Delegato ai Combattenti.

9. Radunare i due combattenti al centro del ring all'inizio di ogni incontro in modo da far loro le dovute raccomandazioni.

10. Assicurarsi all'inizio di ogni ripresa la presenza del paradi.

11. Assicurarsi che i due combattenti si salutino correttamente all'inizio e alla fine di ogni incontro: il saluto riflette il rispetto delle regole e dello spirito della Savate, del proprio avversario e degli ufficiali.

12. Comunicare ai combattenti, in caso succeda, la "NON DECISIONE" constatata da uno o più giudici all'inizio di ogni ripresa.

13. Raccogliere i cartellini di decisione dei giudici, verificarne la conformità (punteggio e decisione completi), e trasmetterli al D.U. alla fine di ogni incontro.

- Designare il vincitore sollevandogli il braccio nel momento in cui il D.U. proclama il risultato.

9.5.3-Gli interventi dell'arbitro

1. Deve assicurarsi che i due combattenti si presentino al bordo del ring nel minuto che segue la chiamata al loro incontro.

2. Se uno dei due combattenti, senza valido motivo si presenta in ritardo, le sanzioni prese per il suo incontro saranno le seguenti:

a) un minuto dopo l'arrivo del suo avversario sul ring: l'arbitro dà il primo avvertimento.

b) dopo due minuti di ritardo, l'arbitro decreta la squalificazione per ritardo. E' il cronometrista, su richiesta dell'arbitro, che calcola il tempo.

3. Deve controllare che i responsabili di ogni combattente siano al massimo due, e che non diano alcun consiglio durante il corso delle riprese e che i loro interventi non disturbino lo svolgimento dell'incontro.

Il non rispetto alle seguenti regole può portare alle seguenti sanzioni:

- 1^ volta: una NOTA al SECONDO.
- 2^ volta: un RICHIAMO al SECONDO.
- 3^ volta: un RICHIAMO al COMBATTENTE

con l'accordo dei giudici (2/3 oppure 3/5).

4. Deve far rispettare sul ring, lo spirito e le regole della SAVATE, e prendere tutte le misure necessarie per il caso.

-Al fine di spiegare i propri interventi, userà le seguenti giustificazioni:

- BOXE PERICOLOSA
- COLPO INTERDETTO

- COLPO INSUFFICIENTEMENTE CONTROLLATO IN ASSALTO

- TENUTA DELLA CORDA
- NON COMBAT
- TECNICA INSUFFICIENTE
- INFERIORITA' PALESE
- NON RISPETTO DEI COMANDI DELL' ARBITRO
- PREDOMINANZA DI PUGNI O DI CALCI
- COMPORTAMENTO SCORRETTO

5. Deve fare attenzione che i suoi interventi siano chiari oralmente e gestualmente per una migliore comprensione di ognuno.

6. Può separare i combattenti manualmente se non rispondono al comando verbale. Un intervento del genere rientra in un RICHIAMO a l'uno o all'altro oppure ad entrambi i combattenti a seconda del caso.

7. Se uno dei due combattenti denota una ignoranza delle regole della SAVATE, o se uno dei combattenti è palesemente inferiore, rendendo l'incontro non equilibrato o pericoloso, deve fermarlo dopo aver consultato i giudici (squalifica di uno dei due combattenti).

8. Se uno dei due combattenti dà prova di possedere tecnica insufficiente, si farà ricorso alla sanzione prevista (vedi SANZIONI DELL' ARBITRO).

9. Se un combattente perde il suo paradenti, deve fermare l'incontro, domandare all'avversario di posizionarsi nell'angolo neutro ed accompagnare il combattente al suo angolo per farglielo rimettere (dopo averlo fatto sciacquare). Controllerà che il secondo non dia nessun consiglio.

10. Se un combattente butta volontariamente il suo paradenti o rifiuta di metterlo, l'arbitro potrà fare ricorso alla sanzione prevista (vedi SANZIONI DELL' ARBITRO).

11. I tempi di riposo sono di sessanta secondi, l'arbitro deve far riprendere l'incontro esattamente al sessantunesimo secondo.

- Per questo il cronometrista annuncerà "CINQUE SECONDI" al cinquantacinquesimo secondo, gli ultimi cinque secondi servono ai combattenti per portarsi al centro del ring mentre i responsabili si ritirano.

- Se i responsabili non rispettano questa regola, possono essere applicate dall'arbitro le sanzioni previste.

12. Quando l'arbitro vuole fermare il tempo della ripresa, interrompe l'incontro con lo STOP.

13. Se nel corso dell'incontro, il ring risulta pericoloso (corde deteriorate o rotte, fondo disgiunto...) l'arbitro dovrà fermare la manifestazione, a meno che la riparazione non avvenga al più presto possibile.

9.5.4-I comandi dell'arbitro.

Per i suoi interventi, l'arbitro utilizzerà i seguenti comandi:

1. IN GUARDIA

- Questo comando è utilizzato per mettere in guardia i combattenti all'inizio di ogni ripresa o dopo un intervento che ha interrotto il confronto (comando STOP per esempio)
- Per sospendere il confronto senza che il cronometro sia fermato. In questo caso i combattenti si separano restando fermi in posizione di GUARDIA.

2. STOP

- Questo comando è utilizzato per fermare i combattenti e nello stesso tempo il cronometro. Quando il comando è pronunciato in un FUORI COMBAT il cronometro principale si ferma, il secondo cronometro scatta per permettere al cronometrista di scandire (testualmente) i secondi all'arbitro.
- Se questo comando è utilizzato in occasione del deterioramento dell'equipaggiamento di uno dei due combattenti, l'arbitro chiede all'avversario di posizionarsi nell'angolo neutro e accompagna il combattente al suo angolo per far sistemare il capo danneggiato.
- In caso i combattenti (o uno dei due) abbassino la guardia, l'arbitro dovrà chiedere di riprenderla (IN GUARDIA) prima di farli continuare.

3. ALLEZ

- Questo comando autorizza i due combattenti a iniziare o riprendere il confronto, e solo ad un comando ALLEZ dell'arbitro il cronometrista blocca o riavvia il suo cronometro.

4. COMMENTI

- L'arbitro utilizzerà il comando STOP per i suoi interventi verbali in modo che i tempi di ripresa siano i tempi di effettivo confronto.
- Nei limiti del possibile, l'arbitro eviterà di riportare i combattenti al centro del ring eccetto dopo una sanzione o un conteggio.

9.5.5-Le sanzioni dell'arbitro.

1. LE NOTE

- Per dei falli l'arbitro può fare delle NOTE ai combattenti senza conseguenza sui giudizi.

2. I RICHIAMI

- I richiami sono dati dall'arbitro chiedendo il parere dei giudici (almeno 2/3 oppure 3/5 della maggioranza) in caso di infrazioni ai regolamenti tecnici/sportivi e d'arbitraggio. Tutti i giudici lo menzionano obbligatoriamente nella colonna prevista e ne terranno conto (meno un punto per ogni richiamo).

3. LA SQUALIFICA

- Pronunciato dall'arbitro chiedendo il parere dei giudici (almeno 2/3 oppure 3/5 della maggioranza).
- Dopo il secondo richiamo, in caso di una nuova infrazione al regolamento tecnico/sportivo e d'arbitraggio per un combattente che è già stato sanzionato.
- Direttamente, dopo il parere dei giudici, almeno 2/3 oppure 3/5 della maggioranza, o del solo arbitro, per grave infrazione delle regole o dello spirito della SAVATE e in particolare dopo tutti i comportamenti antisportivi nei confronti dell'avversario, gli Ufficiali e il pubblico. In questo caso, una domanda di sanzione potrà essere fatta al comitato Direttivo del FIKB dal D.U.

4. COMMENTI

- Se i due combattenti sono ugualmente colpevoli, riceveranno entrambi delle NOTE, dei RICHIAMI e potranno ugualmente essere squalificati entrambi. In caso di richiesta di sanzione simultanea:
 - L'arbitro dovrà annunciarlo ai giudici prima di richiedere il loro parere.
 - La richiesta di sanzione dovrà essere separata per ogni combattente.

9.5.6-Richiesta di sanzione dell'arbitro.

1. Nel momento in cui l'arbitro giudicherà un fallo meritevole di sanzione:
 - Bloccherà i combattenti e il cronometro con il comando STOP.
 - Chiederà ai combattenti di posizionarsi agli angoli neutri.
 - Si posizionerà di fronte al D.U.
 - Indicherà con il braccio il combattente sanzionabile.
 - Annuncerà a voce alta:
2. Richiesta di PRIMO RICHIAMO (o SECONDO RICHIAMO) all'atleta per ... (indicazione orale e gestuale del fatto).I giudici daranno il loro parere simultaneamente con un gesto; in caso di accordo, l'arbitro annuncerà al D.U. PRIMO o SECONDO RICHIAMO con voce pronunciata. Farà riprendere l'incontro con ALLEZ dopo aver annunciato IN GUARDIA ai due atleti al centro del ring.
3. RICHIESTA DI SQUALIFICA.
 - Al combattenteper.....(indicare oralmente e testualmente il fallo) si richiede la squalifica.
 - I giudici daranno il loro giudizio simultaneamente con i gesti.
 - In caso di accordo, l'arbitro annuncerà al D.U. la SQUALIFICA.

4. COMMENTI

- Nel caso di un incontro, e nel caso in cui l'arbitro non sia più nelle condizioni di condurre l'incontro, verrà rimpiazzato da un'altro arbitro.

5.7-La divisa dell'arbitro.

1. Al fine di costituire un'indispensabile armonizzazione del corpo arbitrale, tutti gli arbitri dovranno indossare la tenuta ufficiale così costituita:

- Camicia bianca.
- Papillon nero.
- Pantalone nero.
- Scarpe sportive.

2. E' obbligatorio lo stemma della FIKB sul lato sinistro della camicia.

3. L'arbitro dovrà essere scelto dalla attuale lista di arbitri internazionali/nazionali.

1.6 I GIUDICI

9.6.1-Il giudizio degli incontri di SAVATE è dato da 3 o 5 giudici fuori dal ring.

9.6.2-I giudici sono scelti dalla lista attuale dei giudici nazionali/ internazionali secondo il livello degli incontri preparati dalla FIKB

9.6.3-Nel corso di un incontro, i giudici hanno il diritto, tra due riprese, di comunicare con l'arbitro e scambiarsi osservazioni e indicazioni.

Al contrario, non possono comunicare tra di loro.

9.6.4-Ogni giudice attribuirà, alla fine di ogni ripresa, dei punti (o dei segni) sul suo bollettino di giudizio senza cancellazioni né modificazioni ulteriori.

In caso di errore il giudice dovrà chiedere un nuovo bollettino, copiare dall'originale e trasmettere i due esemplari al D.U. alla fine dell'incontro.

9.6.5-Se, secondo i regolamenti specifici delle diverse competizioni:

1° sul totale delle riprese già effettuate, la metà sono pareggi

2° se alla fine di una ripresa i due combattenti hanno ottenuto un pareggio il giudice lo segnala pubblicamente sollevando il suo bollettino di giudizio al di sopra della testa all'annuncio dei 5 secondi.

9.6.6-Alla fine dell'incontro, in funzione delle note, ogni giudice scrive la propria decisione finale sul bollettino di giudizio, che verrà raccolto dall'arbitro e trasmesso insieme agli altri bollettini al D.U. che proclamerà il risultato dell'incontro.

9.6.7-In caso di “fuori combat” dovuto ad un fallo evidente non sanzionato dall’arbitro, i giudici possono chiedere a questo di annunciare la squalificazione sollevando i bollettini di giudizio(per questa squalifica senza pronuncia occorre l’accordo di almeno 2 giudici su 3 o 3/5).

9.6.8-In caso di richiesta di sanzione formulata dall’arbitro, i giudici devono dare il loro parere simultaneamente con un gesto:

- Accordo: un braccio sollevato sulla testa
- Disaccordo: le due braccia incrociate avanti al viso(croce di S. Andrea),
- Astensione: le due braccia sollevate ai lati della testa.

9.6.9-Nel caso in cui ci sia un richiamo da parte dell’arbitro, ne terrà conto sottraendolo al punteggio della ripresa(1 punto per richiamo).

9.6.10-La divisa dei giudici

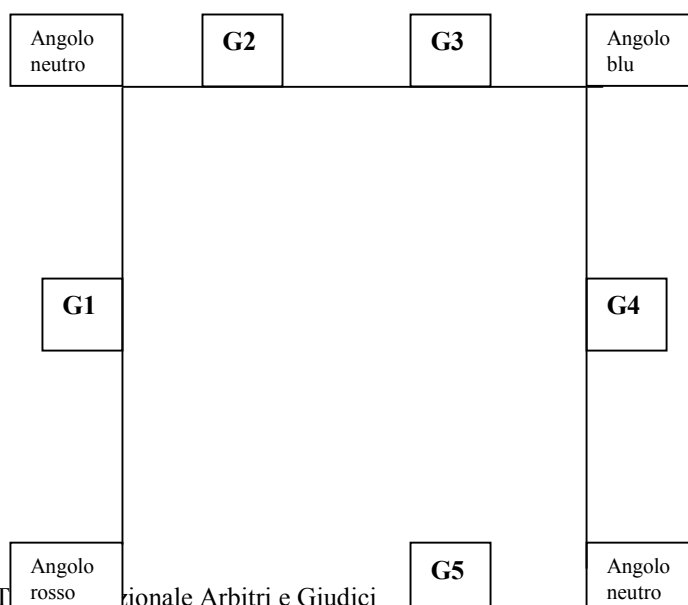
9.6.10.1-Al fine di costituire un’indispensabile armonizzazione del corpo ufficiale, è richiesto ai giudici di adottare una tenuta regolamentare così costituita:

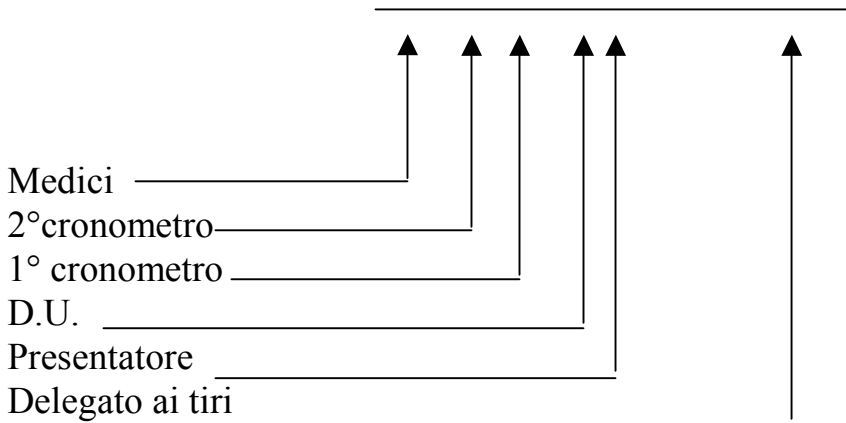
- camicia bianca
- papillon nero
- pantalone nero

9.6.10.2- E’ obbligatorio lo stemma della FIKB sul lato sinistro della camicia.

9.6.11-Posizione dei giudici

A seconda dei casi i giudici saranno posizionati conformemente allo schema.





In caso di 3 giudici: giudice 1 immutato, giudice 2 di fronte al D.U., giudice 3 al posto del giudice 4.

1.7 Il servizio medico

9.7.1-Gli organizzatori di una manifestazione di Savate devono assicurarsi la presenza di un servizio medico costituito da uno o più medici che dovranno assistere ad ogni incontro durante tutta la manifestazione (vedi REGOLAMENTO MEDICO). In caso contrario, la manifestazione non potrà essere svolta.

9.7.2-Il servizio medico dovrà dare il proprio aiuto, in caso di bisogno, sia agli atleti che agli ufficiali o al pubblico.

9.7.3-Il servizio medico dovrà esaminare ogni atleta, prima dell'inizio della manifestazione, e dichiarare se è idoneo all'incontro. Per i match di assalto il medico potrà evitare l'esame di ogni atleta e potrà procedere alla verifica del solo certificato medico.

Sotto richiesta del D.U. potrà essere interpellato per eventuali surclassamenti. Il controllo medico inizierà almeno due ore prima dell'inizio della manifestazione, minimo un ora e mezza. La durata normale di un ora e sarà il D.U. a controllarne l'orario. Dopo l'ora fissata per il limite, il D.U. dichiara il controllo medico concluso.

9.7.4-Il servizio medico potrà esaminare e curare l'atleta durante il minuto di riposo.

9.7.5-Il servizio medico potrà intervenire per sospendere un incontro sia nel corso del riposo che nel corso dell'incontro.

- Questo intervento verrà intermediato dal D.U. che fermerà l'incontro utilizzando il gong.
- In ogni caso la decisione del medico è superiore.

9.7.6-In ogni caso di “fuori combat” o “abbandono” di uno dei combattenti o di entrambi, verranno esaminati sistematicamente e obbligatoriamente dal servizio medico presente.

9.7.7-Il servizio medico dovrà possedere un kit di primo soccorso in modo da rispondere alle necessità di prima urgenza.

9.7.8-Può essere di supporto alle autorità incaricate del controllo anti-doping.

9.7.9-E’ tenuto a firmare il “foglio di riunione” e annotare sul passaporto sportivo degli atleti ogni fatto meritevole di nota(in modo particolare le sospensioni mediche).

Per le regole complementari consultare il capitolo “servizio medico” del regolamento medico della FIKB in vigore.

1.8 Il presentatore

9.8.1 Sar  designato dall’organizzatore della manifestazione e potr , eventualmente, essere scelto tra i membri della delegazione ufficiale.

- In costante contatto con il D.U., il presentatore deve:

9.8.2-Annunciare:

1. il delegato ufficiale
2. l’arbitro e i giudici per ogni incontro.

9.8.3-Annunciare gli incontri:

1. la loro denominazione (incontri ufficiali, ufficializzati, autorizzati...)
2. Il grado (eliminatoire, finali,..)
3. La categoria d’et 
4. Il tipo d’incontro (assalto, combat, serie..)
5. Il numero e la durata delle riprese.

9.8.4-Chiamare e presentare, per ogni incontro, i combattenti e precisamente la loro appartenenza, nazionalit , angolo (rosso o blu) ed eventualmente il palmares.

9.8.5-Annunciare il risultato dell’incontro su presentazione del bollettino del D.U.

9.8.6-Puo’ chiamare, a richiesta, del D.U. , i combattenti degli incontri seguenti, per verificare il loro equipaggiamento (vedi cap. equipaggiamento).

9.8.7-Annunciare al pubblico tutte le informazioni che gli sono state comunicate dall'organizzatore o del D.U. per il buon svolgimento della manifestazione.

1.9 l'organizzatore.

9.9.1-Definizione.

Persona morale o fisica abilitata dalla FIKB o dalle federazioni affiliate ad organizzare gli incontri di SAVATE.

9.9.2-Obblighi.

1. dovrà fornire il materiale da competizione omologato dalla FIKB (ring, bilancia, cronometro, etc..), pena l'annullamento della manifestazione da parte del D.U.
2. Dovrà fare il possibile per disporre degli spogliatoi soddisfacenti.
3. Dovrà mettere a disposizione del D.U. una sala riunione per i pesi e controllo medico.
4. Sarà responsabile della presenza del servizio medico.
5. Dovrà mettere a disposizione del D.U. un microfono per trasmettere agli interessati e al pubblico le informazioni necessarie.
6. Dovrà delimitare uno spazio neutro di due metri minimo intorno al ring.
7. Dovrà rispettare i termini della convenzione che è stata firmata dalla FIKB
8. Sarà responsabile delle azioni del pubblico.
9. Non potrà in alcun modo intervenire sulle decisioni della delegazione ufficiale.
10. Potrà determinare l'ordine di passaggio dei differenti incontri in accordo con il DU.
11. Sarà responsabile di tutta l'organizzazione materiale della manifestazione.
12. Avrà la responsabilità dei documenti amministrativi che fornirà al D.U. a sua richiesta (vedi D.U.).

1.10 Le pesate

9.10.1-Per tutti gli incontri i combattenti di ogni categoria dovranno essere pesati da una bilancia a cursore o una bilancia elettronica (+/- 200 gr.) autorizzata.

9.10.2-Nessuna variazione di peso è tollerata.

9.10.3-In caso di cambiamento di peso dalla prima pesata, che non dovrà eccedere più' di 1 kg., il combattente si può' presentare al peso solo altre **due volte supplementari** (tre pesate in tutto). Il limite superiore di categoria deve essere fissato entro l'orario limite della chiusura delle pesate.

9.10.4-Il peso deve essere fatto senza scarpe né protezioni.

9.10.5-Il peso dovrà iniziare la mattina stessa della manifestazione, o al massimo un'ora e mezzo prima.

9.10.6-La sua normale durata sarà di un'ora, potrà essere prolungata se lo esige il numero degli atleti. Sarà l'orologio del D.U. che terrà conto dell'ora esatta.

9.10.7-Dopo l'ora fissata per il limite del peso, il D.U. ne dichiarerà la chiusura

1. Non si potrà più procedere al peso degli atleti che non si saranno ancora presentati.

2. Il FORFAIT sarà allora pronunciato senza appello.

9.10.8-L' organizzatore sarà tenuto a fornire il numero di telefono della sala (iscrizione sulla convocazione) al fine di permettere in caso di incidente sul tragitto, di avvertire prima della fine delle pesate (cioè un'ora dopo l'orario scritto sulla convocazione). In questo caso l'orario del peso potrà essere eventualmente differente per l'interessato.

9.10.9-Nel corso del peso gli atleti consegnano la loro licenza ed il passaporto sportivo medico al D.U. o al suo rappresentante, che ne verifica la conformità e verifica se il controllo medico può essere effettuato contemporaneamente al peso. Gli atleti devono sottoporsi al controllo medico da parte del servizio medico presente in sala.

9.10.10-Un atleta che non ha partecipato al peso ufficiale e rispetta le regole della competizione non potrà vedersi attribuire una vittoria per FORFAIT.

9.10.11 . **Le categorie di peso in Savate**

Assalto e Combattimento

Uomini:

Plumes

Meno di 56 Kg incluso

Legers

da 56 a 60 Kg incluso

Super-Legers

da 60 a 65 Kg incluso

Mi-moyens

da 65 a 70 Kg incluso

Super mi-moyens

da 70 a 75 Kg incluso

Moyens

da 75 a 80 Kg incluso

Mi-lourds

da 80 a 85 Kg incluso

Lourds

oltre 85 Kg

Donne

Mouches

meno di 48 Kg

Coqs

da 48 a 52 Kg incluso

Plumes

da 52 a 56 Kg incluso

Legeres

da 56 a 60 Kg incluso

Super-legeres

da 60 a 65 Kg incluso

Mi-moyens

da 65 a 70 Kg incluso

Super-mi-moyens

da 70 a 75 Kg incluso

Moyens

oltre 75 Kg

1.11 Il ring

9.11.1 Sarà un quadrato avente le seguenti dimensioni:

- 6 m massimo
- 4,90 m minimo

9.11.2 il pavimento:

-Dovrà essere orizzontale, solido e resistente, e oltrepassare le corde di 0,50 m minimo per ogni lato.

-Sarà ricoperto da un telo resistente e ben teso sul quale verrà posato un feltro di spessore 1,25 cm minimo, o un tappeto di materiale simile e uguale spessore. Dovrà estendersi per tutte le parti del ring, comprese quelle oltre le corde.

9.11.3-Le corde

- il ring sarà circondato da tre giri di corda di canapa fra i 3 ed i 5 cm di diametro ricoperte da stoffa o plastica.
- La distanza minima dai pali deve essere di 0,30 m, e gli angoli saranno ricoperti dalla base all'estremità da un cuscino.
- Se il ring è montato su un palco, o in prossimità di un muro o di un tramezzo, la distanza dal muro e le corde del ring dovrà essere almeno di 1,50 m.
- Le tre corde dovranno essere posizionate:
 - * la prima a 0,40 m dal pavimento
 - * la seconda a 0,80 m dal pavimento
 - * la terza a 1,30 m dal pavimento
- Le tre corde saranno legate da delle cinghie equidistanti e perpendicolari ad ogni angolo.
- ECCEZIONALMENTE, il ring potrà essere circondato da quattro corde. In questo caso la terza corda sarà a 1,20 m e la quarta a 1,50 m dal pavimento.

1.12 I secondi

9.12.1.1-Ogni atleta ha diritto all'assistenza di due secondi: il secondo principale e l'aiuto-secondo.

9.12.1.2-Il secondo principale dovrà essere designato prima di ogni incontro dall'atleta stesso all'arbitro.

9.12.1.3-Il secondo principale avrà la responsabilità dell'aiuto-secondo.

9.12.1.4-Il ruolo dei secondi è quello di occuparsi del combattente che assistono.

9.12.1.5-Solamente il secondo principale ha il diritto di:

- “gettare la spugna” in caso di sconfitta del suo atleta
- depositare un reclamo scritto al D.U. non più tardi di 15 minuti dopo la proclamazione della decisione dell'ultimo incontro della manifestazione.

9.12.1.6-I secondi devono possedere la tessera di un organismo nazionale affiliato alla FIKB ed essere in grado di presentarla al D.U. in caso di richiesta.

9.12.2 Funzioni e attribuzioni dei secondi

9.12.2.1-I secondi non hanno il diritto di entrare nel ring tranne che al segnale di fine di ogni ripresa (gong), o quando l'incontro è terminato per decisione dell'arbitro.

9.12.2.2-Dovranno lasciare immediatamente il ring al segnale dei "5 secondi", dato dal cronometrista alla fine del riposo e posizionarsi nelle vicinanze dell'angolo del proprio atleta.

9.12.2.3-Durante gli incontri, non devono lasciare alcun oggetto nel ring o sulle parti oltrepassanti il ring.

9.12.2.4- E' vietato ai secondi di turbare il buon svolgimento dell'incontro con interventi inopportuni, o di portare alcun tipo di aiuto durante le riprese.

9.12.2.5-E' vietato loro rivolgersi gridando all'avversario, ai suoi assistenti e agli ufficiali di gara.

9.12.2.6-Tutte queste infrazioni porteranno ad una penalizzazione del colpevole o del loro atleta, e può anche causare la squalifica dell'atleta che loro assistono.

9.12.2.7-Se uno dei secondi cerca, in qualsiasi modo, di aiutare a rialzarsi un'atleta caduto a terra o "fuori combat", l'atleta che assiste verrà immediatamente squalificato e dichiarato battuto, mentre il secondo verrà penalizzato.

9.12.2.8-Nel caso di un'equipe nazionale o di un incontro ufficiale, i secondi verranno designati dall'Organismo Nazionale del paese concernente.

1.13 L'equipaggiamento

9.13.1-I differenti articoli che compongono l'equipaggiamento di Savate devono essere sottoposti ad omologazione da parte della FIKB

9.13.2-La tenuta dovrà essere decorosa e presentabile ed appropriata alla pratica della Savate.

- È vietato portare gioielli per evidenti motivi di sicurezza.
- Sono vietate, in competizione, le protesi uditive e gli occhiali.

9.13.3-L'equipaggiamento ufficiale obbligatorio per tutte le competizioni e manifestazioni organizzate dalla FIKB o da un membro affiliato viene descritto di seguito:

9.13.3.1-I guanti:

- Devono essere in ottimo stato, in cuoio o simile, uniformemente imbottiti (di crine o simile)
 - Devono pesare 8 once (171 e 228 gr) per gli atleti dalle categorie di peso fino a “leggeri” compresi.
 - Devono pesare 10 once (285 gr) per gli atleti di categorie di peso da “leggeri” a “super-mi-moyens” compresi.
 - Devono pesare 12 once (342 gr) per gli atleti di categorie da “super-mi-moyens” a “mi-lourds” compresi.
 - Devono pesare 14 once per gli atleti di categorie su periestri a “mi-lourds”
 - In alcune manifestazioni, a discrezione della FIKB, potranno essere di 10 once per tutte le categorie di peso
 - Dovranno essere di tipo omologato Savate, ovvero:
 - comporta la presenza di un doppio polsino a protezione integrale del pugno e dell'avambraccio (circa 10 cm)
 - i modelli di guanti potranno essere con o senza lacci
- per i guanti con lacci:
- dovranno obbligatoriamente possedere il doppio polsino sopra descritto
 - l'allacciatura sarà limitata al polsino, e non dovranno in alcun caso sporgere sul palmo, palmo che dovrà essere ricoperto in pelle e leggermente imbottito
 - il nodo di chiusura dei lacci dovrà essere coperto da una striscia adesiva che avvolge il polso e l'avambraccio
 - i guanti con lacci sono obbligatori in competizioni sotto forma di combat, devono essere identici tra loro e forniti dall'organizzazione (dove previsto)

9.13.3.2-Le bende

- tutti i combattenti hanno diritto ad indossare le bende alle mani
- devono essere costituite unicamente da bende “chirurgiche” genere “Velpeau” di 2 m di lunghezza e 4 cm di larghezza, oppure genere “Somos”
- l'uso di bende adesive, o altri prodotti simili sono vietati salvo all'altezza dei polsi per mantenere il bendaggio
- l'applicazione di talco sulle bende (in piccole quantità) è autorizzata, ma non deve essere mai bagnato
- il delegato ai combattenti può assistere quando si indossa i guanti al fine di assicurare il rispetto delle regole.

9.13.3.3 Le scarpe

- hanno il collo e la caviglia di materiale morbido (cuoio o pelle)

-soletta rigida ma non dura, di spessore tra 2 e 5 mm, senza tallone, che non fuoriesce, e può ricoprire il bordo interno di 1/3 avanti al piede all'incirca di 2 cm

-la chiusura con lacci, senza estremità dure né occhielli, di cui il nodo dovrà situarsi dietro la tibia

-come per i guanti, la chiusura dovrà essere ricoperta da una striscia adesiva intorno alla caviglia

-la caviglia, semi-alta, oltrepasserà i malleoli al massimo di 5 cm

-l'estremità del collo è arrotondata il più possibile, ed è imbottita da un cuscinetto interno di latex (o materiale simile)

-uno stesso cuscinetto protettivo interno protegge tutta la scarpa.

9.13.3.4- La tenuta

- La tenuta detta ACCADEMICA è costituita da una tuta intera aderente e senza maniche

- È indispensabile per partecipare a qualsiasi manifestazione di Savate

- Le caratteristiche di questa tenuta (costituzione e colori) sono lasciati a:

-per gli incontri ufficiali all'iniziativa dei federati o associati nazionali

-per gli altri incontri all'iniziativa degli atleti.

Ma dovrà essere presentabile e non immorale o eccentrica.

9.13.3.5 Le protezioni

- Para-denti, conchiglia, paratibie, casco, paraseno

Il loro uso può essere obbligatorio, vietato o facoltativo a seconda del tipo di incontro.

-i modelli omologati devono essere:

-paradenti: morbido e malleabile

conchiglia: rigida, bordi di cautchouc delimitante l'area genitale

paratibie: morbido, senza rinforzi, spessore massimo 1,5 cm e ricoprenti la superficie tibiale

casco: autorizzato dalla commissione d'omologazione

	paradenti	conchiglia	paratibie	casco	paraseno
<u>UOMINI</u>					
Assalto	Obbligatorio	obbligatorio	autorizzato	autorizzato	---
Pre-combat	Obbligatorio	obbligatorio	obbligatorio	obbligatorio	---
Combat	Obbligatorio	obbligatorio	vietato	vietato	---
<u>DONNE</u>					
Assalto	obbligatorio	autorizzato	autorizzato	autorizzato	obbligatorio
Pre-combat	obbligatorio	autorizzato	obbligatorio	obbligatorio	obbligatorio
Combat	obbligatorio	autorizzato	vietato	vietato	obbligatorio

<u>GIOVANILI</u> (pre-pulcini- cadetti) assalto	obbligatorio	obbligatorio	autorizzato	obbligatorio	*
----------------------------------------------------------	--------------	--------------	-------------	--------------	---

* per le giovani donne:

- a) il paraseno è consentito e può essere reso obbligatorio dal servizio medico.
- b) la conchiglia è autorizzata.

1.14 Il “non-combat”

9.14.2-Nel caso in cui nel corso di un incontro, i due atleti non si difendano rispettivamente, l'arbitro, dopo uno o due richiami con l'accordo dei giudici (2/3 o 3/5) ferma l'incontro dichiarando il “non combat” e squalificando i due atleti.

9.14.2- Dopo due richiami vocali da parte del presentatore e dopo il parere degli ufficiali di gara, l'arbitro può dichiarare il “non combat” e fermare definitivamente l'incontro se è del parere che il pubblico agisca in modo da falsare la regolarità ed il buon svolgimento dell'incontro.

1.15 Il “fuori-combat”

9.15.1-Definizione: un combattente è considerato “fuori-combat” dall'arbitro quando presenta segni plausibili di un affaticamento fisiologico tale da non avere più possibilità fisiche e psicologiche di continuare immediatamente l'incontro.

9.15.2-Conseguenze

9.15.2.1-in assalto

1.nel momento in cui un atleta non è più in grado di continuare l'assalto, l'arbitro ferma l'incontro e non lo fa riprendere fino a quando giudica (se necessario dopo il parere medico) il combattente di nuovo in grado di combattere il tempo di recupero può durare 1 mn.

2.Se il combattente non può riprendere l'assalto nel tempo previsto, l'arbitro dichiara fermo l'assalto e chiede ai giudici di dare il loro giudizio (conteggio dei punti fino all'interruzione).

3.Se il “fuori-combat” è stato provocato da un colpo dell'avversario, il tocco non viene considerato valido anche se l'azione stessa del combattente colpito ha contribuito ad aumentare la pressione del corpo.

4. Se il colpo è stato troppo violento e senza controllo da parte dell'avversario, questo sarà severamente penalizzato (richiamo o squalifica).

5. Se, per un caso qualunque, un atleta cade fuori dal ring, l'arbitro dirà "STOP...ANGOLO NEUTRO" mentre l'altro deve posizionarsi nell'angolo neutro opposto al punto di caduta dell'avversario.

a) se non è palesemente "fuori-combat" dovrà rimontare al più presto possibile sul ring (senza alcun aiuto). L'arbitro utilizzerà allora il comando "IN GUARDIA...ALLEZ" per far riprendere l'incontro al centro del ring.

b) se è ferito o resta "fuori-combat" l'arbitro applicherà le misure previste al n°1 e al n°2 qui sopra.

9.15.2.2-in combat

1. nel caso in cui un atleta è "fuori-combat", l'arbitro dice "STOP...ANGOLO NEUTRO", e conta i secondi mentre l'altro si posiziona nell'angolo neutro opposto al punto di caduta o d'arresto dell'avversario.

- se questi non esegue, l'arbitro sospende il conteggio provvisoriamente fino al rispetto di questa regola.

2. quando un combattente è "fuori-combat", l'arbitro deve obbligatoriamente contare 8 secondi prima di autorizzarlo a riprendere l'incontro (anche se è in grado di riprenderlo prima di 8 secondi).

- In questo caso l'incontro non potrà ricominciare che al comando "ALLEZ" dato dall'arbitro che avrà richiamato i due combattenti al centro del ring con "IN GUARDIA".

3. se il combattente "fuori-combat" non è più in grado di riprendere l'incontro al 10° secondo, l'arbitro ferma l'incontro e :

- chiede la squalifica dell'avversario se c'è stata un'infrazione alle regole tecniche, sportive o d'arbitraggio
- attende la conferma di vittoria per "fuori-combat" di questo avversario (conferma data dai giudici sul bollettino)

4. se, per un caso qualunque, un atleta cade fuori dal ring, l'arbitro dirà "STOP...ANGOLO NEUTRO" mentre l'altro deve posizionarsi nell'angolo neutro opposto al punto di caduta dell'avversario.

a) se non è palesemente "fuori-combat" dovrà rimontare al più presto possibile sul ring (senza alcun aiuto). L'arbitro utilizzerà allora il comando "IN GUARDIA...ALLEZ" per far riprendere l'incontro al centro del ring.

b) se è ferito o resta "fuori-combat" l'arbitro conterà i secondi come se si trattasse di un combattente in "fuori-combat" all'interno del ring.

5. se un combattente viene contato più di 3 volte nel corso di un incontro, l'arbitro conterà obbligatoriamente fino a 10 la terza volta (fine del combat).

- In caso di colpo vietato riconosciuto (richiamo) e durante il conteggio di 8/9 secondi, l'atleta vittima del colpo beneficerà di una deroga alla regola del "conteggio tre volte".

6.se il secondo “getta la spugna” durante il conteggio dei secondi, l’arbitro ricominciare da capo il conteggio:

-se il combattente non è in grado di riprendere prima del conteggio 10,il getto della spugna sarà valido e pronunciato l’abbandono.

-se il combattente è contato fino a 10,l’arbitro ferma l’incontro e le decisioni vengono prese come previsto(vedi :modalità di decisione).

9.15.3-ferita accidentale di un combattente

se per qualsiasi causa, un combattente si ferisce nel corso di un incontro, senza che l’incidente sia imputabile ad un colpo avversario, viene considerato “fuori-combat” dall’arbitro che procede come previsto(15.2.2)di sopra.

1.16 Modalità di giudizio e decisione

9.16.1-principi generali

- Alla fine di ogni incontro, l’arbitro raccoglie i bollettini di decisione dei giudici e li trasmette al D.U. che proclama o fa proclamare il risultato.

- La decisione è definitiva.

- In caso di contestazione della decisione da parte di uno dei combattenti, costui potrà, tramite il suo secondo, non oltre i 15 minuti dopo la proclamazione di giudizio dell’ultimo incontro della manifestazione, depositare un reclamo scritto al D.U. che dopo averla riportata sul foglio di riunione la trasmetterà alla Commissione d’Arbitraggio concernente.

- Tutti i reclami che non rispettano tali regole non saranno considerati validi.

- Se questi reclami verranno ricevuti, la Commissione non potrà far altro che:
-annullare la decisione, e l’incontro potrà eventualmente essere disputato nuovamente.

- confermare la decisione e mantenere il risultato.

- In caso di incontro nullo, e dove la competizione richiede una decisione di vittoria, questa verrà data dal D.U. :”vittoria per decisione del delegato ufficiale”.

9.16.2-Modalità di giudizio e di decisione per l’assalto

9.16.2.1-Principio di giudizio

Il giudizio dell'assalto è basato sul principio di valutazione del valore tecnico dei combattenti a confronto. Il giudizio viene attribuito dunque, alla fine di ogni ripresa, una nota che tenga conto di entrambi i seguenti parametri:

-1° nota tecnica: sarà in funzione della qualità d'esecuzione dei colpi e della loro varietà, così come l'attaccare con i propri colpi l'avversario(serie)oppure con quelli dell'avversario(parate-schivate-risposte).

-2° nota tecnica: sarà determinata dalla precisione dei colpi portati a segno.

-ai colpi sono assegnati un certo numero di punti seconda del tipo di colpo e della parte colpita.

a) per i colpi di piedi:

colpo in linea bassa	1 punto
colpo in linea media	2 punti
colpo in linea alta	4 punti

b)per i colpi di pugno:

1 punto per qualsiasi parte colpita.

Non possono essere contati che 2 punti nella medesima serie.

• Ad ogni ripresa, ogni giudice valuta i due combattenti alla luce di quanto sopra ed esprime un ponteggio secondo quanto di seguito descritto:

- parità

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 10

- dominazione combattente A

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 9

- dominazione importante combattente A

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 8

- astensione

COMBATTENTE A = X COMBATTENTE B = X

Nel caso in cui ci sia un richiamo da parte dell'arbitro, il giudice ne tiene obbligatoriamente conto ,sottraendo alla sua valutazione 1 punto per richiamo.

9.16.2.2-Modalità di decisione per l'annotazione

Alla fine dell'assalto, è la somma delle note di ogni ripresa che determina, per ogni giudice, il vincitore.

• La decisione di ogni giudice può dunque essere:

*VITTORIA DI

*MATCH NULLO(in caso di parità del totale delle note)

*ASTENSIONE(se la media non è attendibile)

• Questa decisione di ogni giudice viene riunita in un unico giudizio, la decisione comune dei giudici:

*VITTORIA PER

*MATCH NULLO

***ASTENSIONE**

all'unanimità o per la maggioranza dei giudici.

Questa modalità di decisione per valutazione si applica ugualmente quando il medico ferma l'incontro su "fuori-combat" o ferita.

9.16.2.3-Altri casi di decisione

Questa valutazione non determina più il giudizio di un assalto quando l'arbitro ferma l'incontro prima del suo termine per i seguenti motivi:

- Inferiorità palese dell'avversario
- decisione dell'arbitro con l'accordo dei giudici:
vittoria per fermo dell'arbitro

- Abbandono di uno degli atleti
- decisione del solo arbitro:
vittoria per abbandono

- Fermo del secondo
Getto della spugna sul ring durante la ripresa o alla fine del minuto di riposo.
- decisione del solo arbitro:
vittoria per fermo del secondo

- Squalifica di uno dei combattenti
- decisione dell'arbitro con l'accordo dei giudici:
vittoria per squalifica

- Squalifica dei due combattenti
- decisione dall'arbitro con l'accordo dei giudici.
Squalifica dei due combattenti.

9.16.3-Modalità di giudizio e decisione per il pre-combat vedi Modalità di giudizio per gli incontri

9.16.4- Modalità di giudizio e di decisione per gli incontri

9.16.4.1-principi di giudizio

Il giudizio degli incontri è basato sul principio di valutazione delle differenze tecniche e atletiche dei combattenti a confronto secondo tali criteri:

- Ad ogni ripresa, ogni giudice valuta i due combattenti esclusivamente secondo le quattro possibilità qui di seguito:

- parità

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 10

- dominazione combattente A

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 9

- dominazione importante combattente A

COMBATTENTE A = 10 COMBATTENTE B = 8

- astensione

COMBATTENTE A = X COMBATTENTE B = X

Nel caso in cui ci sia un richiamo da parte dell'arbitro, il giudice ne tiene obbligatoriamente conto ,sottraendo alla sua valutazione 1 punto per richiamo.

Nel caso in cui ci sia un conteggio da parte dell'arbitro, il giudice ne tiene obbligatoriamente conto ,sottraendo alla sua valutazione 1 punto per ripresa.

9.16.4.2-Modalità di decisione per la valutazione

Alla fine dell'incontro, quando si è svolto nel tempo regolamentare, è l'addizione dei punti di ogni ripresa che determina, per ogni giudice, il vincitore in caso i due combattenti non abbiano ottenuto un pareggio a tutte le riprese.

- La decisione di ogni giudice può dunque essere:
 *VITTORIA DI
 *MATCH NULLO(in caso di parità del totale delle note)
 *ASTENSIONE (se i due combattenti hanno ottenuto il pareggio X ad ogni ripresa)

- Questa decisione di ogni giudice viene riunita in un unico giudizio, la decisione comune dei giudici:

*VITTORIA PER

*MATCH NULLO

*ASTENSIONE

all'unanimità o per la maggioranza dei giudici.

9.16.4.3-Altri casi di decisione

Questa valutazione non determina più il giudizio di un combat quando l'arbitro ferma l'incontro prima del suo termine per i seguenti motivi:

- “fuori-combat”
“fuori-combat” di uno dei due atleti durante i 10 secondi oppure se è stato contato 3 volte nel corso dell'incontro.
-decisione del solo arbitro:
vittoria per “fuori-combat”

- inferiorità palese di uno dei combattenti
-decisione dell'arbitro con l'accordo dei giudici:
vittoria per fermo dell'arbitro

- arresto su intervento medico
-decisione del D.U. dopo l'intervento del servizio medico:
vittoria per arresto del medico

- Abbandono di uno degli atleti
-decisione del solo arbitro:
vittoria per abbandono

- Fermo del secondo
Getto della spugna sul ring durante la ripresa o alla fine del minuto di riposo.
-decisione del solo arbitro:
vittoria per fermo del secondo

- Squalifica di uno dei combattenti
-decisione dell'arbitro con l'accordo dei giudici:
vittoria per squalifica

- Squalifica dei due combattenti
-decisione dall'arbitro con l'accordo dei giudici:
Squalifica dei due combattenti

- Non combat
-decisione dall'arbitro con l'accordo dei giudici:

“non decisione” per “non combat”.

1.17 Regole morali - il saluto - le sanzioni Federali

9.17.1- Regole morali

I praticanti della Savate devono avere in qualunque momento il rispetto per il loro sport. In particolare il rispetto del proprio maestro, oltre che di tutti gli ufficiali. La Savate deve essere praticata, a lezione come durante una competizione, con spirito leale e disinteressato. Queste regole morali si traducono col saluto.

9.17.2-Il saluto

Il modo in cui si esegue il saluto è il seguente:

a partire dalla posizione dritta (piedi giunti e braccia lungo il corpo):

-1° tempo: portare il guanto destro rivolto verso il corpo all'altezza del petto sinistro.

-2° tempo : piegare questo braccio sul lato, in obliquo verso il basso.

9.17.3-Le sanzioni Federali (FIKB)

Al di fuori delle penalità inflitte sul ring, gli Ufficiali di gara così come gli organizzatori possono chiedere alla commissione disciplinare di prendere dei provvedimenti contro atleti, secondi o chiunque abbia contravvenuto alle regole di comportamento antisportivo verso il proprio avversario, gli ufficiali o il pubblico.

- Possono ugualmente chiederlo contro queste persone durante lo svolgimento delle loro funzioni sul ring o vicino al ring, se sono oggetto di reclami a voce alta, insulti o minacce.
- La commissione disciplinare, su reclamo degli ufficiali, può infliggere le seguenti penalità :
 - multa
 - pubblico rimprovero
 - sospensione temporanea o definitiva.