

REGOLAMENTO SHOOT BOXE

(FULL KICK JITSU)

La kick jitsu versione full (a pieno contatto) è una disciplina che consente la massima espressione dell'arte marziale in un combattimento di tipo sportivo dove è ammesso il k.o.

1 LUOGO DI GARA

Gli incontri kick jitsu full si svolgono su di un ring conforme a quelli in uso nella kick boxing e nel pugilato, preferibilmente a quattro corde con un margine di tatami attorno al di fuori del quale vengono posti il tavolo della giuria e le tre sedie dei giudici laterali, il pavimento deve essere di tatami e comunque regolarmente imbottito.

In deroga a quanto sopra è ammesso disputare incontri classe B senza titolo in palio su quadrato di tatami come nella kick jitsu light , in tal caso è fatto obbligo dell'uso del caschetto .

2 ABBIGLIAMENTO

Gli atleti di kick jitsu full devono indossare i pantaloni lunghi con scritta verticale kick jitsu, conchiglia , paratibia senza anima rigida, calzari che coprano interamente il piede, guanti a mano chiusa da 8 o 10 onces a seconda della categoria di peso, paradenti, bendaggio alle mani bloccato da un solo giro di cerotto, per le donne maglietta con la stampa della federazione e paraseño. Le protezioni dovranno essere di tipo omologato e verranno controllate dalla giuria.

3 DURATA DEGLI INCONTRI

Da un minimo di 2 round da 2 minuti ad un massimo di 8 round da tre minuti sempre con un minuto di intervallo a seconda della classe e del titolo in palio:

classe B:	eliminatorie di torneo	2x2'
	finali	“ “ 3x2'
	titolo italiano	4x2'
classe A:	incontro senza titolo	3x3'
	titolo italiano	4x3'
	titolo europeo	6x2'
	titolo mondiale	8x3'

4 BERSAGLI UTILI

E' ammesso colpire su tutto il corpo con esclusione di schiena, nuca, gola, genitali con tecniche di pugno, taglio della mano, calcio , tibia, ginocchio (classe B solo al corpo)

5 PROIEZIONI

E' ammesso afferrare, trattenere, proiettare l' avversario in qualsiasi modo, fermo restando che l'attribuzione del punteggio è in base alla validità tecnica , è altresì ammesso colpire mentre si afferra o si è afferrati. Non è ammesso lanciare l' avversario al di sopra delle corde.

6 BLOCCAGGI

E' ammesso bloccare a terra l' avversario in qualsiasi modo fermo restando che il punteggio sarà assegnato a chi si troverà in posizione di vantaggio con possibilità teorica di colpire . E' ammesso finalizzare con soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare . La finalizzazione pone fine all' incontro.

7 GIUDIZIO DI GARA

Al termine di ogni round i giudici laterali assegnano 10 punti al combattente che ha prevalso e 9 all'altro (8 se il divario è stato notevole), quindi detraggono i punti dovuti a penalità e conteggi riportando il totale sulla colonna dei round. Al termine dell'incontro il risultato sarà dato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie riprese. Se l' incontro è di torneo in caso di parità dovrà essere apposto il punto di preferenza. Il vincitore è individuato per maggioranza di verdetti e il giudizio degli arbitri è inappellabile. E' ammesso ricorso da presentare scritto subito dopo l'incontro al commissario di gara accompagnato dalla tassa relativa.

8 ARBITRO CENTRALE

Sale per primo sul ring, dirige l'incontro, avvia il combattimento con il termine "**combattere**", oppure "**fight**", lo ferma con la parola "**stop**" oppure fa allontanare i due combattenti da un clinch prolungato con la parola "**break**" dopo la quale, fatto un passo indietro, si riprende automaticamente a combattere; segnala con un braccio alzato la proiezione e con il braccio disteso orizzontalmente il bloccaggio contando ad alta voce, in posizione udibile dai combattenti, fino a 5 prima di fermare l' incontro e assegnare il bloccaggio.

Se al termine del conteggio dei 5" ,dopo l'attribuzione del punto , l'atleta non è in grado di riprendere prontamente a combattere ,l'arbitro prosegue il conteggio fino a 10 come in un normale atterramento. La stessa cosa accade dopo una proiezione partendo stavolta da 1 . L'arbitro centrale può in ogni momento contare l'atleta ritenuto in difficoltà o proclamare la sconfitta per manifesta superiorità . In caso di ferita dovrà interpellare il medico . Può chiedere la sospensione del tempo al tavolo della giuria, ferma l'incontro se dopo una proiezione non prosegue immediatamente il combattimento a terra, (5" di inattività o "Clinch a terra"), sospende il conteggio di un atterramento se ritiene l' atleta in pericolo.

9 GIUDICE LATERALE

Valuta la tecnica, le concatenazioni, il numero dei colpi a segno, l'efficacia, le proiezioni e i bloccaggi; può assegnare punti di penalità, può chiedere il consulto

10 LA GIURIA

E' composta da un cronometrista, che ferma il tempo solo su invito dell'arbitro centrale e segnala il "fuori i secondi" a 10 secondi dall'avvio della ripresa , uno speaker, un commissario di gara, che è il solo responsabile di tutta la competizione, il medico sportivo al quale spetta la decisione inappellabile di fare continuare o meno l'incontro all'atleta infortunato.

11 PUNTEGGIO (SCORE MACHINE)

Il punteggio sul quale basarsi per l' attribuzione dei round è il seguente:

Pugno	punti 1
Calcio (low kick)	punti 1
Calcio (middle kick)	punti 2
Calcio alla testa	punti 3
Grande efficacia della tecnica	+pp.1
Proiezione	punti 4
Bloccaggio	punti 3
Conteggio	meno 1 punto sul cartellino
Penalità	meno un punto sul cartellino
Ginocchio	pp 2

13 LE CATEGORIE DI PESO

uomini kg. 57, 60, 63,500 , 67, guanti 8 oz., 71, 75, 81, 86, 91,+91 classe B guanti 10 oz.

Età minima 18 anni (sedici con il permesso scritto del genitore).

Certificato medico agonistico rilasciato da un centro di medicina sportiva(riferimento full contact) da presentare al momento della gare insieme al libretto personale munito di fotografia.