



COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

REGOLE AMATORIALI PER I TORNEI

Versione 4.7 - 2025

**Capitolo 4: Kickboxing (mats +
wrestling), Thai Boxe e Boxe
Orientale**



INDICE DEI CONTENUTI

CAPITOLO 4 - KICKBOXING.....	4
ARTICOLO 26. REGOLE GENERALI DELLA KICKBOXING	4
ARTICOLO 27. KICKBOXING A CONTATTO LEGGERO.....	5
ARTICOLO 28. CONTATTO LEGGERO CON CALCIO BASSO (CALCIO-LUCE).....	9
ARTICOLO 29. KICKBOXING A SEMI-CONTATTO (POINT-SPARRING)	13
ARTICOLO 30. KICKBOX dopo il K1	17
ARTICOLO 31. THAIBOXING &	22
ARTICOLO 32. KICKBOXING A CONTATTO PIENO	23
ARTICOLO 33. LOWKICK.....	24
ARTICOLO 34. PUGILATO ORIENTALE.....	25

Introduzione:

Il presente regolamento sostituisce tutte le regole emesse in precedenza e contiene le regole ufficiali della WMAC per le competizioni amatoriali. Queste regole sono valide per tutti i membri.

Locale

*Tuttavia, se necessario, possono essere presi in considerazione requisiti e circostanze. La lingua ufficiale dell'IRC è l'inglese. Il presente regolamento può essere tradotto in altre lingue dal CIR. Tuttavia, in caso di discrepanze, si applica solo la versione ufficiale in inglese. Senza particolari
Questo regolamento non può copiato, pubblicato o distribuito senza l'autorizzazione scritta della WMAC o dell'IRC. Ciò include la riproduzione elettronica, digitale, fisica e qualsiasi altra forma di riproduzione. Il presente regolamento può essere scaricato gratuitamente dal sito web ufficiale della WMAC in formato PDF.
può essere caricato.*

COMITATO MONDIALE DELLE ARTI MARZIALI

Regole e linee guida internazionali



Gennaio 2025

Caro lettore,

Siamo molto lieti di versione 4.7 del Regolamento e delle Linee Guida del Comitato Mondiale Arti Marziali. Si tratta sicuramente del regolamento da torneo più completo oggi disponibile e siamo orgogliosi di per il vostro uso. Ciò è stato solo grazie duro lavoro e alla dedizione di persone di tutto il mondo. Vorremmo ringraziare tutti per il contributo a questo regolamento completo.

Tutte queste regole e linee guida nel presente documento devono essere applicate agli eventi sanzionati dalla WMAC. In questo caso, non possono essere derogate se non in circostanze eccezionali solo con l'autorizzazione scritta del CIR in collaborazione con il capo arbitro (supervisore) del rispettivo evento. Le istruzioni e le decisioni dell'IRC in merito a queste regole sono decisive e vincolanti. In caso di reclami/proteste, la sua decisione è decisiva e definitiva.

Questo regolamento può utilizzato anche per eventi non sanzionati. In questo caso, l'organizzatore dell'evento deve la seguente dichiarazione scritta nell'annuncio: "Questo evento è organizzato in conformità con il regolamento ufficiale WMAC".

Il Comitato Mondiale delle Arti Marziali è costantemente impegnato a svilupparsi ulteriormente. Lavoriamo costantemente all'ampliamento del nostro regolamento e alla sua diffusione durante gli eventi e i tornei. Questo regolamento dovrebbe essere controllato prima degli eventi per discutere e incorporare eventuali modifiche con noi.

Mit besten Grüßen



Harald Folladori

Presidente mondiale WMAC

CAPITOLO 4 - KICKBOXING

ARTICOLO 26. REGOLE GENERALI KICKBOXING

26.1 Categorie:

26.1.1 **Genere** - Ogni categoria è suddivisa in maschile e femminile.

26.1.2 **Gruppi di età** - da 7 anni - aperti!

(Le discipline a contatto pieno iniziano a 15 anni e terminano a 55 anni).

Descrizione del	Gruppi di età
I bambini	U12
Juniores	U15
Cadetti	U18
Adulti	+18
Veterani	+ 40
Maestro artigiano	+ 50

26.1.3 **Divisione in classi** - A causa delle numerose differenze tra gli stili di arti marziali, il colore della cintura (classifica Kyu giapponese altra classificazione) potrebbe non essere applicabile a tutti.

La seguente guida come **base** determinare la classificazione appropriata di un atleta. Gli anni di esperienza saranno il fattore comune per determinare l'idoneità di un atleta in un evento.

Descrizione del	Esperienza di arti marziali in anni	Cintura WMAC
Principianti	Da 1 a 3 anni	Giallo - Blu
Avanzato	Più di 3 anni	Rosso, marrone
Maestro artigiano	Vari	Nero

26.1.4 **Classi di peso** - Le classi di peso sono suddivise in classi specifiche, vedi panoramica.
- Regole generali)

(vedi Articolo 14

26.2 Pesatura

26.2.1 Ogni atleta sarà pesato al banco di registrazione prima della gara (U13/U15 tolleranza 1 kg, resto 0 tolleranza).

26.2.2 Il partecipante deve essere in possesso di un passaporto sportivo valido o di una carta d'identità e presentarlo all'iscrizione e alla pesatura.

26.2.3 La pesatura partecipanti sarà effettuata registrazione in collaborazione con il team organizzativo (scrivani e aiutanti) e sotto la supervisione del team organizzativo dell'evento WMAC.

26.2.4 Gli atleti devono essere pesati al momento della pesatura ufficiale. La pesatura dei partecipanti deve essere completata entro il tempo stabilito. I partecipanti non possono indossare indumenti e solo biancheria intima quando vengono pesati (ATTENZIONE: pesatura specifica per sesso con protezione visiva).

26.2.5 I partecipanti possono portare la propria attrezzatura alla pesatura (GRATUITAMENTE). Il loro equipaggiamento sarà ispezionato. Se non è standard WMAC, l'atleta deve un equipaggiamento appropriato approvato da WMAC entro l'inizio dell'incontro.

26.2.6 La pesatura deve iniziare con le categorie di peso inferiori. Un combattente il cui peso non soddisfi i requisiti della categoria e il cui peso non possa essere corretto entro il termine (fine pesata) della pesata sarà escluso dal torneo o inserito nella categoria superiore.

26.3 **Punteggio** - Il punteggio è spiegato nelle classi specifiche (27.16).

26.3.1 **Bendaggi** - volontari negli sport da tappeto. Negli sport da ring **OBBLIGATORIO** mediante bendaggi in tessuto elasticizzato o non elasticizzato lunghi almeno 4m - 6m. Sono vietati i bendaggi in gel o qualsiasi tipo di supporto per la caviglia. I bendaggi di garza devono essere autorizzati dal supervisore. Il nastro GENEREL è consentito solo per la stabilizzazione, purché non danneggi l'avversario e non protegga le zone colpite (mano e piede).

ARTICOLO 27. KICKBOXING A CONTATTO LEGGERO (LC)

27.1 Descrizione di questa disciplina - la kickboxing a contatto leggero è uno sport a contatto controllato - contatto leggero significa che il colpo massimo dovrebbe toccare solo la superficie degli indumenti e della pelle o l'equipaggiamento protettivo - senza ferire l'avversario e senza un KO consentito (sport da tappeto).

27.2 Divisioni di classe:

Le classi di peso possono essere combinate e accorpate a discrezione del Supervisore con l'approvazione della WMAC. (vedi Articolo 2.3 e Regolamento generale)

27.2.3 Categorie di squadre Lotta a squadre (TF) e Tag Team (TT):

27.2.3.1 Età: squadre di bambini, ragazzi e adulti

27.2.3.2 Genere - squadre maschili e femminili o squadre miste

27.2.3.3 Classi di peso - Non ci sono divisioni, ma solo una persona/squadra/genere può partecipare alla classe di peso più alta.

27.2.3.4 Numero di partecipanti - 3 uomini o donne / squadra mista 2 uomini+ 2 donne (1 sostituto è consentito in ogni caso, ma deve fornito PRIMA dell'inizio della partita) I membri della squadra possono da un massimo di 2 club o NAZIONI (Campionati del Mondo). Tuttavia, possono gareggiare in una sola squadra/categoria.

27.2.3.5 Punteggio del combattimento di squadra:

Ogni membro della squadra deve combattere contro un membro dell'altra squadra e la squadra con il maggior numero di punti dichiarata vincitrice. In caso di parità, un membro di ciascuna squadra un incontro decisivo. La vittoria di questo incontro sarà come base per decretare la squadra vincitrice. Nella **classifica Tag Team**, ogni membro della squadra può cambiare i guantoni al massimo due volte per round per mezzo di uno schiaffo al guantone. L'AREA DI CAMBIO deve essere segnata sul tappeto. Ogni atleta che ha già combattuto deve inginocchiarsi in modo da non creare confusione al momento del cambio con gli atleti che non si sono cambiati.

In entrambe le varianti, i punti vengono contati fino a determinare il vincitore alla fine. In caso di pareggio, viene prolungato di 1 round. Se non c'è ancora un vincitore, l'incontro sarà deciso per MORTE SUDETTA dagli ultimi due atleti sul tappeto= Non sono ammessi cambi.

ATTENZIONE: se 2 combattenti/squadra sono sul tappeto durante il cambio, saranno penalizzati con la regola del punto in meno! Solo le coppie di sesso specifico sono autorizzate a combattere. (Eccezione solo con l'accordo degli allenatori).

27.2.3.6 Regole - secondo le regole della kickboxing a contatto leggero, tempo per round= 2 min.

27.3 Uniforme partecipanti devono indossare pantaloni adatti alle arti marziali/kickboxing con un top o una maglietta. Gli atleti non sono tenuti a indossare la cintura durante l'incontro, a meno che non indossino una tuta da karate tradizionale.

Ai concorrenti non è consentito indossare costumi/abiti teatrali, maschere o altri oggetti non conformi pratica della kickboxing. I concorrenti con i capelli lunghi devono una semplice cravatta. Gli occhiali NON sono ammessi.

27.4 Area di esibizione - I combattimenti si svolgono su un'area di 6 metri per 6 o sul ring a partire dagli U18 (vedi articolo 3.3).

27.5 Entrata e uscita dall'area di gara - agli atleti verrà indicato il punto in cui entrare nell'area di gara e potranno farlo solo in questo punto (angolo ROSSO o BLU).

Prima dell'inizio della BATTAGLIA, il capo giudice controllerà che tutti i giudici addetti al tavolo siano pronti. Controllerà inoltre che l'area non sia sporca e che non vi siano ostacoli.

I giudici controllano l'equipaggiamento protettivo degli atleti in modo che i combattenti pronti. A questo punto devono nella posizione di partenza al centro della MRC.

Prima dell'inizio di ogni turno, i partecipanti torneranno al punto di partenza nel centro.

Quando l'incontro terminato e il vincitore è stato annunciato, gli atleti si inchinano prima l'uno all'altro e poi ai giudici, che ricambiano. Gli atleti si recano quindi dall'allenatore avversario e lo ringraziano con un inchino. Questi ricambiano il saluto. Infine, gli atleti lasciano l'area nel punto in sono entrati.

27.6 Arbitro e giudici - La gara sarà giudicata da min.2 max.3 giudici e 1 giudice.

Arbitro in modalità "fight through". I KR posizionati agli angoli contano i punti visti. Il combattimento stesso è condotto da un arbitro principale che si muove nell'area con i combattenti. È responsabile del delle regole.

La sua principale responsabilità è la sicurezza degli atleti.

27.7 Equipaggiamento protettivo:

27.7.1 Uomini - protezione della testa che anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10 oz, protezione inguinale, Protezione per le tibie, protezione per i piedi (le scarpe da kickboxing sono vietate - regola transitoria). Gli atleti U12 possono indossare guantoni da 8oz e una protezione aggiuntiva per il viso (consentita solo con plexiglass - deve essere mostrata al MRef prima dell'incontro).
diventare).

27.7.2 Donne - protezione per la testa che protegge anche la parte superiore, protezione per la bocca, guanti da 10oz, protezione per il petto, protezione per gli stinchi, protezione per i piedi, protezione per l'inguine (le scarpe da kickboxing sono vietate - regolamento transitorio). Gli U12 possono utilizzare anche guanti da 8oz e protezioni per il viso (consentite solo in perspex - devono essere mostrate all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro). **ATTENZIONE** Le protezioni per il petto sono consigliate in tutte le classi, ma sono obbligatorie solo in caso di attacco al petto visibile!

Protezione del viso (consentita solo con plexiglass - deve essere mostrata all'MRef prima del combattimento).

27.8 Sicurezza degli atleti - È responsabilità principale dell'arbitro garantire la sicurezza degli atleti. È tenuto a eseguire le istruzioni del medico in caso di infortuni e, se necessario, a impedire ai combattenti di continuare a combattere.

27.9 Tempo di gara - 120 secondi (2 minuti) per round.

27.10 Numero di turni - 2 turni fino alla finale e anche 2 turni in finale, tranne U13/U15= solo un turno.

27.11 Time-out - Solo l'arbitro ha il diritto di fermare un incontro una volta . Egli deve sempre chiamare un time-out se c'è stata una violazione delle regole. L'incontro è fermo finché l'arbitro non dà l'ordine di continuare. Può l'incontro su richiesta uno dei giudici, degli allenatori, dei concorrenti o di un altro ufficiale di gara. L'arbitro decide da solo i time-out e non deve costretto a farlo dall'esterno. (ECCEZIONI Medico e Supervisore)

Se il concorrente non entra nell'area di gara con l'equipaggiamento di sicurezza completo richiesto, gli verrà concesso un minuto per al meglio. Dopodiché verranno assegnati dei punti in meno al ritmo di un punto in meno al minuto fino alla squalifica del concorrente. Questa regola si applica anche all'ASSENZA non annunciata dal combattimento. Dopo il 3° richiamo tramite SPEAKER, il tempo viene fermato anche in questo caso ed entra in il regolamento. Eccezione= Arrivo tardivo annunciato, ad esempio doppia partenza in un'altra area. In questo caso, l'arbitro anticipare un incontro completo per dare all'atleta il tempo di .

27.12 Aree di battuta consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, spazzata del piede all'altezza del parapiè = esterno o interno del piede.

27.13 Aree non consentite: nuca, sommità del capo, collo, nuca, schiena, tutto ciò che si trova sotto la linea della cintura. Ad eccezione dell'esterno e dell'interno del piede.

27.14 Tecniche legali:

27.14.1 Mano - tecniche di pugno dritto, gancio, montante

27.14.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci saltati, calci rotanti saltati, spazzate di piede

27.15 Tecniche vietate - pugno alla cieca, pugno posteriore rotante, pugno anteriore, gomito, ginocchio, bordo della mano, bordo del palmo, punta delle dita, graffio, palla della mano, strozzo, clinch, spazzata del piede a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere ritenuta pericolosa dall'arbitro.

27.16 Punteggio:

La vittoria viene assegnata quando la maggioranza dei tre giudici assegna un angolo. L'arbitro principale chiama "GIUDICI - PUNTEGGIO". Tutti i giudici segnano/indicano l'angolo del vincitore usando i segnali delle mani. Stanno in piedi con le spalle al tavolo dei giudici. **ATTENZIONE** Un punteggio in caso di contatto leggero è consentito solo per una grave mancanza di forma fisica, ma non per un contatto troppo duro.

L'arbitro può anche co-segnare al centro, se necessario - questo è legittimo, ma dovrebbe rimanere un'eccezione. Se tutti e 3 i giudici laterali sono disponibili, l'arbitro **NON** può segnare. **SOLO 3** giudici sono autorizzati a giudicare.

Una stoccata avviene quando una tecnica legale raggiunge un'area bersaglio legale e l'atleta controlla e osserva la tecnica.

Punteggio: **ATTENZIONE:** tutti gli arbitri, tranne l'HKR, devono contare i punteggi con un "clicker". Nessun protocollo di punteggio negli sport da tappeto!

qualsiasi tecnica di pugno	1 punto
Calcio al corpo	1 punto
calcio saltato al corpo	2 punti
calcio alla testa	2 punti
Calcio in salto alla testa	3 punti

- Le tecniche devono essere eseguite in modo controllato, con una forza non dannosa.
- Vengono valutate le tecniche chiare e pulite, ma non le tecniche di strofinamento o di pugno spinto.
- Gli atleti non possono ricevere contemporaneamente un'ammonizione e un punto per una tecnica.
- Gli atleti non possono ottenere punti se la tecnica colpisce in caduta.
- Gli atleti non possono ricevere punti per tecniche eseguite da terra. (Solo piante dei piedi possono toccare il suolo durante il combattimento).

27.17 Ammonizioni e squalifiche - Vengono emesse ammonizioni:

1. se il contatto è troppo duro
2. per le tecniche cieche
3. quando una tecnica rappresenta un pericolo per l'avversario o per se stessi
4. quando vengono utilizzate tecniche illegali
5. per comportamento antisportivo
6. quando si parla durante il combattimento
7. non essere in grado di difendersi
8. cercando di evitare la lotta
9. quando le spalle sono girate
10. toccare deliberatamente il suolo con le mani allo scopo di eseguire una tecnica non autorizzata
11. abbandonare deliberatamente l'area di combattimento
12. L'Arbitro, in consultazione con i Giudici, può impedire ad un atleta di continuare in qualsiasi momento l'atleta appare inadatto o incapace di difendersi o rappresenta un pericolo per sé o per gli altri (RSC o squalifica).
13. Qualsiasi altra tecnica che l'HKR e l'SKR ritengano non qualificata o pericolosa comporta un'ammonizione.
14. Mancata presentazione nell'area di gara - dopo almeno 2 chiamate (finestra temporale di circa 1 minuto) il tempo viene impostato su 1 minuto, se l'atleta non è ancora presente dopo 1 minuto viene assegnato il primo punto in meno. Dopo il 2° minuto e la terza volta che l'atleta viene chiamato, l'atleta viene squalificato dalla gara=.
15. Un equipaggiamento protettivo/regolazione errata sulla superficie può essere penalizzato immediatamente con un'ammonizione. Poi 1 minuto di tempo e quindi il 1° punto in meno un altro minuto di tempo e segue il 2° punto in meno - se non è ancora pronto a combattere dopo 2 minuti, l'atleta è squalificato dal combattimento - perso.
16. L'equipaggiamento protettivo non si adatta correttamente (PROTEZIONE DELLA TESTA) e continua a cadere a terra o a scivolare. Dopo la seconda volta, chiedere di adattarsi. Se la stessa cosa si ripete, primo avvertimento e 1 minuto per cambiare! Poi il 1° punto in meno, se si ripete il 2° punto in meno o la DISQUALIFICAZIONE - persa.
17. NOTA una DISQUALIFICAZIONE DEL COMBATTIMENTO in base alla quale l'avversario perde il suo combattimento a causa di irregolarità SENZA dolo o comportamento INUSUALE viene conteggiata come un COMBATTIMENTO PERSO. Ciò significa che l'avversario è autorizzato a combattere di nuovo e rimane nei ranghi della medaglia. La squalifica dal torneo per comportamento gravemente antisportivo, offensivo o dannoso comporta la squalifica dall'evento e da TUTTI i gradi di medaglia.

27.17.1 Le avvertenze sono fornite come segue:

1. Ammonizione ufficiale (NO PENALTY= ATTENZIONE!)
2. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno (= 5 punti per l'avversario / clicker)
3. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno (= 5 punti per l'avversario / clicker)
4. Ammonizione ufficiale e squalifica

A seconda della natura dell'infrazione, l'Arbitro, in consultazione con i Giudici e il Supervisore dell'evento, può squalificare per la prima INFRAZIONE INSORTABILE.

27.18. Se il concorrente non in grado di continuare a causa di un colpo autorizzato che provoca un infortunio, l'incontro è automaticamente considerato perso per l'infortunato. Il tempo medico è consentito per un massimo di un round = 2 minuti. Tuttavia, se l'infortunio è causato da un'infrazione alle regole o da un contatto deliberatamente troppo duro, l'autore dell'infortunio deve essere penalizzato (ad esempio, meno punti o squalifica). In questo caso, entrambi sono dalla competizione.

ARTICOLO 28. CONTATTO CON LA LUCE A BASSO IMPATTO= (KL)

28.1 Descrizione della disciplina - La kickboxing a contatto leggero con calci bassi è uno sport a contatto controllato. Per contatto leggero si intende che il colpo massimo deve toccare solo la superficie degli indumenti/pelle o dell'equipaggiamento protettivo senza causare lesioni all'avversario. In questa disciplina (sport da tappeto) non è ammesso il KO.

28.2 Divisioni di classe:

Le classi di peso possono essere combinate e accorpate a discrezione del Supervisore con l'approvazione della WMAC. (vedi Articolo 2.3 e Regolamento generale)

28.2.1 Categorie di squadre Lotta a squadre (TF) e Tag Team (TT):

28.2.2 Età - squadre di bambini, ragazzi e adulti

28.2.3 Genere - squadre maschili e femminili o squadre miste

28.2.4 Classi di peso - Non esiste una divisione generale, ma solo una persona/squadra/genere può partecipare alla classe di peso più alta.

28.2.5 Numero di partecipanti - 3 uomini o donne / squadra mista 2 uomini+ 2 donne (1 sostituto è consentito in ogni caso, ma deve fornito PRIMA dell'inizio della partita) I membri della squadra possono da un massimo di 2 club o NAZIONI (Campionati del Mondo). Tuttavia, possono gareggiare in una sola squadra/categoria.

28.2.6 Punteggio del combattimento di squadra:

Ogni membro della squadra deve combattere contro un membro dell'altra squadra e la squadra con il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice. In caso parità, un membro di ciascuna squadra disputerà un incontro decisivo. La vittoria di questo incontro sarà come base per decretare la squadra vincitrice. Nella **classifica Tag Team**, ogni membro della squadra può cambiare guanto al massimo due volte per round. L'AREA DI CAMBIO deve essere segnata sul tappeto. Ogni atleta che ha già combattuto deve inginocchiarsi in modo da non creare confusione al momento del cambio con gli atleti che non si sono cambiati.

In entrambe le varianti, i punti vengono contati fino a determinare il vincitore alla fine. In caso di pareggio, viene prolungato di 1 round. Se non c'è ancora un vincitore, l'incontro sarà deciso per MORTE SUDETTA dagli ultimi due atleti sul tappeto= Non sono ammessi cambi.

ATTENZIONE: Se 2 combattenti/squadra sono sul tappeto durante il cambio, saranno penalizzati con la regola del punto in meno! Solo le coppie di sesso specifico sono autorizzate a combattere.

28.2.7 Regole - secondo le regole della kickboxing a contatto leggero, tempo per round= 2 min.

28.3 Uniforme - I partecipanti devono indossare pantaloncini da arti marziali/kickboxing adeguati con un top o una maglietta. Gli atleti non sono tenuti a la cintura durante il combattimento.

Ai concorrenti non è consentito indossare costumi/abiti teatrali, maschere o altri oggetti non conformi pratica della kickboxing. I concorrenti con i capelli lunghi devono una semplice cravatta. Gli occhiali da vista NON sono ammessi. Sono ammesse le lenti a contatto.

28.4 Area di esibizione - I combattimenti si svolgono su un tappeto di 6 metri per 6 o su un ring a partire dagli U18 (vedi articolo 3.3).

28.5 Entrata e uscita dall'area di gara - Agli atleti verrà indicato il punto in cui entrare nell'area di gara e potranno farlo solo in questo punto (angolo ROSSO o BLU).

Prima dell'inizio della BATTAGLIA, il capo giudice controllerà che tutti i giudici addetti al tavolo siano pronti. Controllerà inoltre che l'area non sia sporca e che non vi siano ostacoli.

I giudici controllano l'equipaggiamento protettivo degli atleti in modo che i combattenti pronti. A questo punto devono nella posizione di partenza al centro della MRC.

Prima dell'inizio di ogni turno, i partecipanti torneranno al punto di partenza nel centro.

Quando l'incontro terminato e il vincitore è stato annunciato, gli atleti si inchinano prima l'uno all'altro e poi ai giudici, che ricambiano. Gli atleti si recano poi dall'allenatore avversario e lo ringraziano con un inchino. Questi ricambiano il saluto. Infine, gli atleti lasciano l'area nel punto in sono entrati.

28.6 Arbitro e Giudici - La gara sarà giudicata da un minimo di 2 a un massimo di 3 giudici nella modalità di Combattimento guidato "attraverso". Gli SKR posizionati agli angoli o ai lati del ring contano i punti visti. Il combattimento è guidato da un arbitro principale che si muove nell'area con i combattenti. Egli è responsabile del rispetto regole. **La sua principale responsabilità è la sicurezza degli atleti.**

28.7 Equipaggiamento protettivo:

28.7.1 Uomini - protezione per la testa che protegga anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10oz, protezione per l'inguine, parastinchi, protezione per i piedi (le scarpe da kickboxing sono vietate - regolamento transitorio). Gli U12 possono utilizzare anche guantoni da 8oz e protezioni per il viso (consentite solo in perspex - devono essere mostrate al MRef prima dell'inizio dell'incontro).

28.7.2 Donne - protezione per la testa che protegge anche la parte superiore, protezione per la bocca, guanti da 10oz, protezione per il petto, protezione per gli stinchi, protezione per i piedi, protezione per l'inguine (le scarpe da kickboxing sono vietate - regolamento transitorio). Gli U12 possono utilizzare anche guanti da 8oz e protezioni per il viso (consentite solo in perspex - devono essere mostrate all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro). **ATTENZIONE** Le protezioni per il petto sono consigliate in tutte le classi, ma sono obbligatorie solo in caso di attacco visibile al petto!

28.8 Sicurezza degli atleti - È responsabilità principale dell'arbitro garantire la sicurezza degli atleti. È tenuto a seguire le istruzioni dello staff medico in caso di infortuni e, se necessario, interrompere la gara degli atleti. Il medico può trattare sul campo solo in caso di EMERGENZA, altrimenti si limita a diagnosticare se l'atleta può/deve continuare a gareggiare. C'è un tempo medico per questo= max.2min.

28.9 Tempo di gara - 120 secondi (2 minuti) per round.

28.10 Numero di turni - 2 turni fino alla finale e anche 2 turni in finale, tranne U12/U15= solo un turno.

28.11 Time-out - Solo l'arbitro ha il diritto di fermare un incontro una volta. Egli deve sempre chiamare un time-out se c'è stata una violazione delle regole. L'incontro è fermo finché l'arbitro non dà l'ordine di continuare. Può l'incontro su richiesta dei giudici, degli allenatori, dei concorrenti o di un altro ufficiale di gara. L'arbitro decide da solo i time-out e non deve essere costretto a farlo dall'esterno. (ECCETTO medico e supervisore)

Se il concorrente non entra nell'area di gara con l'equipaggiamento di sicurezza completo richiesto, gli verrà concesso un minuto per al meglio. Dopo di che, verrà aggiunto un punto in meno per ogni minuto fino alla squalifica. Questa regola si applica anche alle assenze non annunciate dall'incontro dopo la terza chiamata dall'altoparlante.

28.12 Aree di battuta consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, interno/esterno della caviglia per la spazzata del piede all'altezza della guardia del piede, interno/esterno della coscia.

28.13 Non sono ammesse zone colpite: nuca, sommità del capo, collo, nuca, schiena, tutto ciò che si trova sotto la cintura, tranne caviglie e cosce.

28.14 Tecniche legali:

28.14.1 Mano - tecniche di pugno dritto, ganci, montanti.

28.14.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci saltellanti, calci rotanti saltellanti, spazzata del piede, calcio basso con la parte superiore del piede **NON** lo stinco.

28.15 Tecniche vietate - pugno cieco, pugno posteriore rotante, pugno frontale, gomito, ginocchio, bordo della mano, bordo del palmo, punta delle dita, graffi, palla della mano, strozzo, clinch, spazzata di piede a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere ritenuta pericolosa dall'arbitro.

28.16 Punteggio:

Il punto viene assegnato quando la maggioranza dei tre giudici assegna un corner. L'arbitro chiama: "JUDGES- SCORE!" - Poi tutti i giudici giudicano facendo segnali con la mano al rispettivo angolo. Danno le spalle al tavolo dell'arbitro principale. Un conteggio in questa disciplina è possibile solo per una massiccia mancanza di forma fisica, ma non per un impatto eccessivo.

Se necessario, l'MRef può anche segnare al centro se non ci sono 3 giudici disponibili, ma questa è un'ECCEZIONE e non deve essere la regola. Il punteggio viene assegnato in modo identico a quello dello SKR per alzata di mano.

Una stoccata avviene quando una tecnica legale raggiunge un'area bersaglio legale e l'atleta controlla e osserva la tecnica.

Punteggio: tutti i punti devono essere segnati utilizzando il "clicker". Non vengono utilizzati protocolli di punteggio (mat sport).

qualsiasi tecnica di pugno	1 punto
Calcio al corpo	1 punto
Calcio alla coscia	1 punto
calcio saltato al corpo	2 punti
Calcio alla testa	2 punti
Calcio in salto alla testa	3 punti

- Le tecniche devono essere eseguite in modo controllato senza causare lesioni.
- Vengono valutate le tecniche chiare e pulite, ma non le tecniche di strofinamento o di spinta.
- Tecniche di pugno.
- Gli atleti non possono ricevere contemporaneamente un'ammonizione e un punto per una tecnica.
- Gli atleti non possono ottenere punti se la tecnica colpisce in caduta.
- Gli atleti non possono ricevere punti per le tecniche da terra. (Solo piante dei piedi possono toccare la superficie di combattimento).

28.17 Ammonizioni e squalifiche - Vengono emesse ammonizioni:

1. se il contatto è troppo duro
2. per le tecniche cieche
3. quando una tecnica rappresenta un pericolo per l'avversario o per se stessi
4. quando vengono utilizzate tecniche illegali
5. per comportamento antisportivo
6. quando si parla durante il combattimento
7. non essere in grado di difendersi
8. cercando di evitare la lotta
9. quando le spalle sono girate
10. toccare deliberatamente il suolo con le mani allo scopo di eseguire una tecnica non autorizzata
11. abbandonare deliberatamente l'area di combattimento
12. L'Arbitro, in consultazione con i Giudici, può un atleta dalla gara in qualsiasi momento se atleta appare inadatto o incapace di difendersi o rappresenta un pericolo per sé o per gli altri. (RSC o squalifica)
13. Qualsiasi altra tecnica che l'HKR e l'SKR ritengano non qualificata o pericolosa comporta un'ammonizione.
14. Mancata presentazione nell'area di gara - dopo almeno 2 chiamate (finestra temporale di circa 1 minuto) il tempo viene su 1 minuto, se l'atleta non è ancora presente dopo 1 minuto viene assegnato il primo punto in meno. Dopo il 2° minuto e la terza volta che l'atleta viene chiamato fuori, l'atleta viene squalificato dalla gara = perso.
15. Un equipaggiamento protettivo/regolazione errata sulla superficie può essere penalizzato immediatamente con un'ammonizione. Poi 1 minuto di tempo e poi il 1° punto in meno, un altro minuto di tempo e segue il 2° punto in meno - se non è ancora pronto a combattere dopo 2 minuti, l'atleta è squalificato dal combattimento - perso.
16. L'equipaggiamento protettivo non si adatta correttamente (PROTEZIONE DELLA TESTA) e continua a cadere a terra o a scivolare. Dopo la seconda volta, chiedere di adattarsi. Se la stessa cosa si ripete, primo avvertimento e 1 minuto per cambiare! Poi il 1° punto in meno, se si ripete il 2° punto in meno o la DISQUALIFICAZIONE - persa.
17. NOTA una DISQUALIFICAZIONE DEL COMBATTIMENTO in base alla quale l'avversario perde il suo combattimento a causa di irregolarità SENZA dolo o comportamento INUSUALE viene conteggiata come un COMBATTIMENTO PERSO. Ciò significa che l'avversario è autorizzato a combattere di nuovo e rimane nei ranghi della medaglia. La squalifica dal torneo per comportamento gravemente antisportivo, offensivo o non etico comporta la squalifica dall'evento e da TUTTI i gradi di medaglia.

28.17.1 Le avvertenze sono le seguenti:

1. Ammonizione ufficiale (NESSUNA PENALITÀ = ATTENZIONE)
2. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno (= 5 PUNTI PER l'avversario / clicker)
3. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno (= 5 PUNTI PER l'avversario / clicker)
4. Ammonizione ufficiale e squalifica

A seconda della natura dell'infrazione, l'arbitro può squalificare per la PRIMA INFRAZIONE.

28.18. Se il concorrente non in grado di continuare a causa di un colpo autorizzato che provoca un infortunio, l'incontro è automaticamente considerato perso per l'infortunato. Il tempo medico è consentito per un massimo di un round = 2 minuti. Tuttavia, se l'infortunio è causato da un'infrazione alle regole o da un contatto deliberatamente troppo duro, l'autore dell'infortunio deve essere penalizzato (ad es. meno punti o squalifica). In questo caso, entrambi sono dalla competizione.

ARTICOLO 29. KICKBOXING SEMICONTATTO= POINTFIGHT (PF)

29.1 Descrizione - La Kickboxing a semi-contatto è uno sport a contatto controllato in cui i calci sono eseguiti a semi-contatto. Semi-contatto significa che la tecnica sarebbe efficace se eseguita in modo efficace e regolare. Tuttavia, in questa versione tecnica può colpire solo il corpo e la testa con un contatto leggero. Gli indumenti e la pelle vengono quindi colpiti in modo controllato senza causare lesioni. Il contatto non autorizzato troppo duro e il KO non sono ammessi (sport da tappeto).

Classi di peso:

Le classi di peso possono essere combinate e accorpate a discrezione del Supervisore con l'approvazione della WMAC. (vedi Articolo 2.3 e Regolamento generale)

29.2.1 Categorie di squadre:

29.2.1.1 Età - squadre di bambini, juniores e adulti

29.2.1.2 Genere: squadre maschili, femminili e miste.

29.2.1.3 Classi di peso - Non ci sono divisioni, ma solo una persona/squadra/genere può partecipare alla classe di peso più alta.

29.2.1.4 Numero di partecipanti - 3 uomini o donne / squadra mista 2 uomini+ 2 donne (1 sostituto è consentito in ogni caso, ma deve fornito PRIMA dell'inizio della partita) I membri della squadra possono da un massimo di 2 club o NAZIONI (Campionati del Mondo). Tuttavia, possono gareggiare in una sola squadra/categoria.

29.2.1.5 Punteggio del combattimento di squadra:

Ogni membro della squadra deve combattere contro un membro dell'altra squadra e la squadra con il maggior numero di punti sarà dichiarata vincitrice. In caso parità, un membro di ciascuna squadra disputerà un incontro decisivo. La vittoria di questo incontro sarà come base per decretare la squadra vincitrice. Nella **classifica Tag Team**, ogni membro della squadra può cambiare guanto al massimo due volte per round. L'AREA DI CAMBIO deve essere segnata sul tappeto. Ogni atleta che ha già combattuto deve inginocchiarsi in modo da non creare confusione al momento del cambio con gli atleti che non si sono cambiati.

In entrambe le varianti, i punti vengono contati fino a determinare il vincitore alla fine. In caso di pareggio, viene prolungato di 1 round. Se non c'è ancora un vincitore, l'incontro sarà deciso per MORTE SUDETTA dagli ultimi due atleti sul tappeto= Non sono ammessi cambi.

ATTENZIONE: Se 2 combattenti/squadra sono sul tappeto durante il cambio, saranno penalizzati con la regola del punto in meno! Solo le coppie di sesso specifico sono autorizzate a combattere.

29.2.1.6 Regole - secondo le regole della kickboxing semi-contact / tempo per round= 2min

29.3 Uniforme - I partecipanti devono indossare pantaloni adatti alle arti marziali/kickboxing con un top o una maglietta. Gli atleti non sono tenuti a indossare una cintura durante l'incontro, a meno che non indossino un abito da karate tradizionale. Ai concorrenti non è consentito costumi/vestiti teatrali, maschere o altri oggetti non conformi pratica della kickboxing. I concorrenti con i capelli lunghi devono una semplice cravatta. Gli occhiali NON sono ammessi. L'arbitro può assegnare una cintura colorata a un concorrente per delimitare / differenziare i combattenti.

29.4 Area di esibizione - I combattimenti si svolgono su un'area di 6 metri per 6 metri.

29.5 Entrata e uscita dall'area di gara - agli atleti verrà indicato il punto in cui entrare nell'area di gara e potranno farlo solo in questo punto (angolo ROSSO o BLU).

Prima dell'inizio della BATTAGLIA, il capo giudice controllerà che tutti i giudici addetti al tavolo siano pronti. Controllerà inoltre che l'area non sia sporca e che non vi siano ostacoli.

I giudici controllano l'equipaggiamento protettivo degli atleti in modo che i combattenti pronti. A questo punto devono nella posizione di partenza al centro della MRC.

Prima dell'inizio di ogni turno, i partecipanti torneranno al punto di partenza nel centro.

Quando l'incontro terminato e il vincitore è stato annunciato, gli atleti si inchinano prima l'uno all'altro e poi ai giudici, che ricambiano. Gli atleti si recano poi dall'allenatore avversario e lo ringraziano con un inchino. Questi ricambiano il saluto. Infine, gli atleti lasciano l'area nel punto in sono entrati.

29.6 Giudici principali - La gara è condotta da 2 giudici (SKR) e da un giudice principale (HKR) in modalità "point stop". L'arbitro che si muove sull'area di gara o i giudici posizionati agli angoli anteriori immediatamente i punti riconosciuti indicando con le dita senza alcun ritardo. Viene visualizzato il punto di partenza, ovvero il rispettivo angolo del combattente. A seconda del colpo, vengono utilizzate 1, 2 o 3 dita, che vengono chiaramente visualizzate all'altezza delle spalle dell'arbitro. Il combattimento stesso è controllato da un arbitro principale che si muove con i combattenti nell'area e da 2 giudici che si muovono indipendentemente a bordo campo. L'arbitro è responsabile del delle regole e del punteggio. **La sua principale responsabilità è la sicurezza degli atleti.**

29.7 Equipaggiamento protettivo:

29.7.1 Uomini - protezione per la testa che protegga anche la parte superiore, paracenti, guanti da 10oz/mani aperte, protezione per l'inguine, protezione per gli stinchi, protezione per i piedi (le scarpe da kickboxing sono vietate - regolamento transitorio). Gli atleti U12 possono indossare guantoni da 8oz e una protezione aggiuntiva per il viso (solo plexiglass - deve essere mostrata al MRef prima dell'incontro).

29.7.2 Donne - protezione per la testa che protegga anche la parte superiore, protezione per la bocca, guanti da 10oz o mani aperte (punte delle dita chiuse), protezione per il petto, protezione per l'inguine, protezione per gli stinchi, protezione per i piedi (le scarpe da kickboxing sono vietate - regolamento transitorio). Gli atleti U12 possono indossare guantoni da 8oz e una protezione aggiuntiva per il viso (è consentito solo il plexiglass - deve essere mostrato al MRef prima dell'incontro). ATTENZIONE: La protezione del petto è consigliata in tutte le fasce d'età, ma diventa obbligatoria se il petto è riconoscibile.

29.8 Sicurezza degli atleti - È responsabilità principale dell'arbitro garantire la sicurezza degli avversari. È tenuto a seguire le istruzioni del personale medico in caso di infortuni e, se necessario, impedire agli atleti di continuare a combattere. ATTENZIONE Gli atleti possono essere curati nell'area di gara solo in caso di emergenza. Il medico può dare consigli solo nell'ambito del suo lavoro. A tale scopo viene utilizzato il tempo medico= 2min.

29.9 Tempo di gara:

29.9.1 Durata del round - 2 minuti. Il combattimento può terminare prematuramente se un combattente ha raggiunto prematuramente i 10 punti di differenza. Questa regola si applica a tutti i tornei internazionali ma NON alle FINALI!

29.10 Numero di gironi - 2 x 2 minuti ad eliminazione e finale (tranne U13/U15 = solo un girone ciascuno).

29.11 Interruzione della gara (time-out) - Solo l'arbitro principale ha il diritto di interrompere una partita se questa già iniziata. Deve sempre chiamare un time-out se c'è stata una violazione delle regole. L'incontro viene interrotto finché l'arbitro non dà l'ordine di continuare. Può fermare l'incontro su richiesta dei giudici, degli allenatori concorrenti o di un altro ufficiale di gara. L'arbitro decide da solo i time-out e non deve costretto a farlo dall'esterno. (ECCETTO medico e supervisore)

Se il concorrente non entra nell'area di gara con l'equipaggiamento di sicurezza completo richiesto, gli verrà concesso un minuto per equipaggiarsi al meglio. Dopo di che, verranno aggiunti meno punti per ogni minuto fino alla squalifica. Questa regola si applica anche all'assenza non annunciata dall'incontro dopo la terza chiamata dall'altoparlante.

29.12 Aree di battuta consentite: parte anteriore della testa, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, spazzata del piede all'altezza della caviglia all'interno e all'esterno, viso, parte posteriore della protezione della testa (parte posteriore della testa).

29.13 Non sono ammesse zone colpite: parte superiore della testa - fontanella, collo, nuca, schiena, sotto la cintura - eccetto le caviglie.

29.14 Tecniche legali:

29.14.1 Mano - tecniche di pugno dritto, ganci, pugno indietro, bordo del palmo.

29.14.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci saltati, calci rotanti saltati, spazzata di piedi.

29.15 Tecniche vietate - pugno alla cieca, pugno posteriore rotante, gomito, ginocchio, bordo esterno della mano, punta delle dita, graffi, palla di mano, strozzo, clinch, montante, spazzata di piede a 360 gradi, calcio basso e qualsiasi altra tecnica ritenuta pericolosa dall'arbitro.

29.16 Punteggio: un punteggio viene se viene utilizzata una tecnica legale per raggiungere un'area di punteggio legale e se l'atleta controlla e osserva la tecnica.

29.16.1 Punteggio: tutti i punti devono essere assegnati utilizzando il "clicker".

qualsiasi tecnica di pugno	1 punto
Calcio al corpo	1 punto
calcio saltato al corpo	2 punti
Calcio alla testa	2 punti
Calcio in salto alla testa	3 punti

- Le tecniche devono essere eseguite in modo controllato e non devono provocare lesioni.
- Vengono valutate le tecniche chiare e pulite, ma non le tecniche di strofinamento o di pugno spinto.
- Gli atleti non possono ricevere contemporaneamente un'ammonizione e un punto per una tecnica.
- Gli atleti non possono ottenere punti se la tecnica colpisce in caduta.
- Gli atleti non possono ricevere punti per tecniche eseguite da terra. (Niente ruote, calci di capoeira, ecc.) Solo le piante dei piedi possono toccare il suolo durante il combattimento.

29.17 Ammonizioni e squalifiche - Vengono emesse ammonizioni:

1. se il contatto è troppo duro
2. per le tecniche cieche
3. quando una tecnica rappresenta un pericolo per l'avversario o per se stessi
4. quando vengono utilizzate tecniche illegali
5. per comportamento antisportivo
6. quando si parla durante il combattimento
7. non essere in grado di difendersi
8. cercando di evitare la lotta
9. quando le spalle sono girate
10. toccare deliberatamente il suolo con le mani per eseguire una tecnica non autorizzata
11. abbandonare deliberatamente l'area di combattimento
12. L'Arbitro può, in consultazione con i Giudici, allontanare un atleta dalla gara in qualsiasi momento se atleta appare inadatto o incapace di difendersi o rappresenta un pericolo per sé o per gli altri. (RSC o squalifica)
13. Qualsiasi altra tecnica che l'HKR e l'SKR ritengano non qualificata o pericolosa comporta un'ammonizione.
14. Mancata presentazione nell'area di gara - dopo almeno 2 chiamate (finestra temporale di circa 1 minuto) il tempo viene impostato su 1 minuto, se l'atleta non è ancora presente dopo 1 minuto viene assegnato il primo punto in meno. Dopo il 2° minuto e la terza volta che l'atleta viene chiamato, l'atleta viene squalificato dalla gara=.
15. Un equipaggiamento protettivo/regolazione errata sulla superficie può essere penalizzato immediatamente con un'ammonizione. Poi 1 minuto di tempo e quindi il 1° punto in meno, un altro minuto di tempo e segue il 2° punto in meno - se non è ancora pronto a combattere dopo 2 minuti, l'atleta è squalificato dal combattimento - perso.
16. L'equipaggiamento protettivo non si adatta correttamente (PROTEZIONE DELLA TESTA) e continua a cadere a terra o a scivolare. Dopo la seconda volta, chiedere di adattarsi. Se la stessa cosa si ripete, primo avvertimento e 1 minuto per cambiare! Poi il 1° punto in meno, se si ripete il 2° punto in meno o la DISQUALIFICAZIONE - persa.
17. NOTA una DISQUALIFICAZIONE DEL COMBATTIMENTO in base alla quale l'avversario perde il suo combattimento a causa di irregolarità SENZA dolo o comportamento INUSUALE viene conteggiata come un COMBATTIMENTO PERSO. Ciò significa che l'avversario è autorizzato a combattere di nuovo e rimane nei ranghi della medaglia. La squalifica dal torneo per comportamento gravemente antisportivo, offensivo o non etico comporta la squalifica dall'evento e da TUTTI i gradi di medaglia.

29.17.1 Le avvertenze sono le seguenti:

1. Ammonizione ufficiale (NESSUNA PENALITÀ = ATTENZIONE)
2. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno
3. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno
4. Ammonizione ufficiale e squalifica

A seconda della natura dell'infrazione, l'arbitro può squalificare per la prima INFRAZIONE.

29.18.1 Se il concorrente non in grado di continuare a causa di un colpo autorizzato che provoca un infortunio, il combattimento è automaticamente considerato perso per la parte lesa. Il tempo medico è consentito per un massimo di un round = 2 minuti. Tuttavia, se l'infortunio è causato da un'infrazione alle regole o da un contatto deliberatamente troppo duro, l'autore deve essere penalizzato (ad esempio, meno punti o squalifica). In questo caso, entrambi sono dalla competizione.

ARTICOLO 30. KICKBOX secondo K1 (K1)

30.1 Descrizione di questa disciplina - Il K1 Kickboxing è uno SPORT A CONTATTO PIENO controllato - contatto pieno significa che il colpo massimo può toccare l'avversario o l'equipaggiamento protettivo - le lesioni devono essere evitate, il KO dell'avversario è desiderato e consentito. È quindi consentito praticare tecniche a CONTATTO PIENO nell'ambito delle regole (sport da ring).

30.2 Divisioni di classe:

ATTENZIONE: per lo SPORT RING AMATORIALE l'ETÀ MINIMA è di 15 anni e l'ETÀ MASSIMA è di 55 anni.

Uomini	U18	-55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, +80kg
Donne	U18	-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg

Uomini	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90kg
Donne	+18	-55 kg, -60 kg, -65 kg, -70kg, -75kg, +75 kg

Le classi di peso possono essere combinate a discrezione del supervisore con l'approvazione della WMAC. Tuttavia, è importante notare che nel RINGSPORT non ci dovrebbero essere differenze di peso superiori a 10 kg al di fuori della classe di peso più alta (cfr. articolo 2.3).

30.3 Uniforme - I partecipanti devono indossare pantaloncini da arti marziali/kickboxing adatti (sono ammessi i leggings, ma non pantaloncini a compressione con inserti) con un top (donne), gli uomini con il busto libero. NON è consentito una cintura. I pantaloni non devono avere tasche o cerniere, le corde devono essere all'interno dei pantaloni.

Le atlete indossano un top corto, senza maniche e aderente, in fibra sintetica o cotone. La protezione per il petto deve essere indossata sotto il top.

Ai concorrenti non è consentito indossare costumi/abiti teatrali, maschere o altri oggetti non conformi pratica della kickboxing. I concorrenti con i capelli lunghi devono una semplice cravatta. Gli occhiali NON sono ammessi.

30.4 Area di esibizione - I combattimenti si svolgono su un ring di pugilato o simile (ottagono, ecc.) di almeno 6 metri per 6 per gli eventi internazionali - eccezione per gli eventi non legati ai Campionati del Mondo che possono utilizzare ring di 5x5 metri (vedi articolo 3.3).

30.5 Entrata e uscita dall'area di gara - agli atleti viene mostrato/annunciato il punto di ingresso nel ring (angoli colorati) e possono farlo solo in questo punto.

Prima dell'inizio della partita, l'arbitro controlla che tutti i giudici e gli addetti ai tavoli siano pronti. Controllerà inoltre che l'area non sia sporca o che non vi siano ostacoli.

Se tutto è di suo gradimento, alza la mano per indicare che i combattenti possono iniziare non appena sono pronti. A questo punto, i combattenti devono spostarsi nella posizione di partenza.

Prima dell'inizio di ogni round, i partecipanti si inchinano l'uno all'altro o si toccano i guanti.

Quando l'incontro è finito e il vincitore è stato annunciato, i combattenti si salutano in modo sportivo. Gli atleti si recano quindi dall'allenatore avversario e lo ringraziano con un inchino. Questi ricambia il saluto. Infine, gli atleti lasciano l'area sono entrati.

30.6 Iniziare e terminare un combattimento:

SOLO L'ARBITRO (RR) PUÒ "INIZIARE" E "FINIRE" IL COMBATTIMENTO.

Il medico a bordo ring può un combattente su richiesta dell'arbitro (RR) o di propria iniziativa, ma SOLO dall'esterno delle corde del ring, se possibile SOLO nell'angolo NEUTRO = bianco. Decide quindi se il lottatore può continuare a combattere o meno. Non è autorizzato a curare il combattente (tranne in caso di pericolo di vita), ma solo a consigliare e diagnosticare. Il tempo massimo per questo è di 2 minuti di tempo medico. Tuttavia, questo è necessario solo in situazioni assolutamente eccezionali, in quanto il trattamento non può avvenire, ad esempio= colpo basso. Tuttavia, SOLO l'arbitro pone fine al combattimento. (in questo caso DECISIONE DEL DOTTORE)

L'allenatore può segnalare all'arbitro che il combattente vuole/deve terminare il combattimento lanciando un asciugamano o una spugna. Tuttavia, anche in questo caso, SOLO l'arbitro può porre al combattimento. (In questo caso SUR= SURRENDER)

Il combattente stesso può segnalare al RR che vuole terminare il combattimento alzando il braccio o verbalmente (parlando). Tuttavia, anche in questo caso, SOLO l'arbitro può porre al combattimento. (Anche SUR)

Il segnale di round (gong, campana o altro segnale) segnala SOLO la fine del tempo del round, NON termina automaticamente la partita o un rispettivo conto alla rovescia. Anche in questo caso, la fine dell'incontro è segnalata SOLO dal RR.

30.6.1 Porre fine alla lotta:

Nessun allenatore o altra persona può entrare nel ring prima che il RR abbia terminato e rilasciato l'incontro, ad esempio incrociando chiaramente le mani sulla testa in caso di annullamento.

Se un allenatore o qualsiasi altra persona entra nel ring prima che il RR sia terminato, l'allenatore non è autorizzato ad entrare nel ring:

- a.) il combattimento deve essere interrotto immediatamente dal RR.
- b.) il combattente dell'angolo da cui le persone entrano in anticipo nel ring sarà penalizzato con 1 MENO o DISQUALIFICA. La decisione sull'entità della penalità spetta all'arbitro dopo aver consultato il supervisore.
- c.) Se si tratta del medico, la lotta deve essere interrotta immediatamente, poiché probabilmente è necessario l'intervento immediato del medico.

30.6.2 Regole durante un combattimento:

- a.) SOLO 3 persone possono sul ring durante un incontro.
1 combattente dell'angolo
rosso 1 combattente
dell'angolo blu 1 arbitro
- b.) Durante la pausa tra i round, 5 persone possono legalmente rimanere sul ring.
Eccezioni= Interlocutore o persone autorizzate dall'RR o dal supervisore (ring girls)
- c.) 1 combattente e 1 allenatore nell'angolo rosso (il 2° allenatore o i tagliatori possono assistere solo dall'esterno) 1 combattente e 1 allenatore nell'angolo blu (il 2° allenatore o i tagliatori possono assistere solo dall'esterno) 1 arbitro

30.7 Arbitro (Arbitro), Arbitro (Arbitro) e Giudice (Giudice) - La gara sarà giudicata da 3 Giudici con la seguente modalità "Combattimento" segnato. Gli SKR posizionati ai tavoli contano i punti visti. Il combattimento vero e proprio è condotto da un RR che si muove con i combattenti sul ring/area di combattimento. È responsabile del rispetto delle regole. L'arbitro principale o il supervisore siede anche al tavolo dei giudici e analizza le schede di punteggio dei 3 arbitri. L'arbitro o il supervisore può anche fungere da 3° arbitro e segnare il punteggio. La responsabilità principale delle squadre arbitrali è la sicurezza degli atleti. Per le eccezioni si veda il Regolamento generale WMAC.

30.8 Equipaggiamento protettivo:

30.8.1 Uomini - protezione per la testa che anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10 oz, protezione per l'inguine, protezione per gli stinchi e il collo del piede.

30.8.2 Donne - protezione della testa che protegge anche la parte superiore, protezione della bocca, guanti da 10 oz, protezione dell'inguine, protezione degli stinchi e del collo del piede e protezione del torace.

30.9 Sicurezza degli atleti - È responsabilità principale dell'arbitro garantire la sicurezza degli atleti. In caso di infortunio, si deve sempre lo staff medico per stabilire se gli atleti possono o non possono continuare a gareggiare. ATTENZIONE Bendaggi - Non è consentito applicare nastri alle caviglie nell'area amatoriale. possono usare solo bende disponibili in commercio. Eccezioni= CUTMEN sul posto che si di tutti gli atleti.

30.10 Tempo di gara - 120 secondi (2 minuti) per round.

30.11 Numero di round - 2 round fino alla finale e 3 round nella finale.

30.12 Time-out - Solo il RR ha il diritto di interrompere una partita una volta. Deve sempre chiamare un time-out se c'è stata una violazione delle regole. L'incontro viene interrotto finché l'arbitro non dà l'ordine di continuare. Può fermare l'incontro su richiesta dell'SKR, degli allenatori, dei concorrenti o di un altro ufficiale di gara. L'arbitro decide da solo i time-out e non deve costretto a farlo dall'esterno. (ECCETTO medico e supervisore)

Se il concorrente non entra nell'area di gara con l'equipaggiamento di sicurezza completo richiesto, gli verrà concesso un minuto per equipaggiarsi al meglio. Dopo di che, verranno aggiunti punti in meno per ogni minuto fino alla squalifica. Questa regola si applica anche alle assenze non annunciate dall'incontro dopo la terza chiamata dall'altoparlante.

30.13 Aree colpite consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, parte interna ed esterna delle caviglie e delle cosce.

30.14 Aree non consentite: nuca, sommità del capo, fontana, collo, nuca, schiena, eccetto sotto cintura - vedi aree consentite.

30.15 Tecniche legali:

30.15.1 Mano - sono consentite tecniche di pugno dritto, ganci, montanti, backfist rotanti, clinching attivo fino a 3 secondi seguito da massimo 1 tecnica.

30.15.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci in salto, calci rotanti saltati, spazzata del piede, calcio basso, ginocchio al corpo, trattenendo il piede con una tecnica di follow-up (1-2 secondi) sono ammessi.

30.16 Tecniche vietate: ginocchia alla testa o alla coscia, colpi alla cieca, pugni frontali, gomiti, bordi delle mani, punte delle dita, graffi, palla della mano, strangolamenti, spazzate dei piedi a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere considerata pericolosa dall'arbitro. Non consentito alcun contatto a terra con altre parti del corpo che non siano i piedi!

30.17 Punteggio:

La partita viene segnata secondo il metodo 10:9 utilizzando un "clicker" sui fogli di punteggio. Ogni SKR immediatamente tutti i punteggi RR come W=, M = Meno/Detrazione punti o C= Conteggio nel foglio del punteggio. Il vincitore del rispettivo round riceve 10 punti, il perdente 9 punti. Se l'avversario è molto inferiore, il round può anche essere segnato 10:8. I punti di penalità (per W, M e C) devono essere dedotti dal risultato. I punti di tutti i round vengono quindi sommati e il risultato viene confrontato. Il vincitore viene quindi cerchiato sul foglio del punteggio. Ogni scheda di punteggio deve essere firmata e compilata correttamente.

Se un combattente viene contato 3 volte in un round o 4 volte nell'intero incontro, il combattimento deve essere interrotto. L'arbitro può interrompere immediatamente il combattimento in caso di colpi gravi che mettano in pericolo la salute. L'arbitro può iniziare il conteggio solo quando l'avversario nell'angolo neutro. Il conteggio viene effettuato ogni secondo. Deve essere contato ogni colpo completamente eseguito che fa cadere l'avversario a terra o che porta ad evidenti compromissioni del comportamento di difesa.

Il conteggio va da 1 a 8, poi il combattimento può continuare, a condizione che la persona che viene contata sia in grado di farlo (guanti davanti al viso o all'altezza del petto - pronta a combattere). Se il arriva a 10, il combattimento è finito. Si noti che il conteggio deve completato anche dopo il suono del gong o il lancio dell'asciugamano. Il gong e l'asciugamano NON proteggono dal conteggio in entrata o in uscita!

Tuttavia, l'RR può annullare in qualsiasi momento dopo il primo conteggio per motivi validi (pericolo imminente, salute, ecc.).

Se il combattente è visibilmente ferito sul ring, il RR può consentire una valutazione da parte del medico di bordo ring nell'angolo neutro - ma non può essere effettuato alcun trattamento. Durante le pause, i rispettivi addetti al taglio possono trattare le ferite, ma NON possono fornire alcun trattamento medico.

Una stoccata avviene quando una tecnica legale raggiunge un'area di battuta legale e l'atleta controlla e osserva la tecnica. Nel RINGSPORT, solo le tecniche con forza (indipendentemente dal peso corporeo) devono essere segnate.

30.17.1 Punteggio: i punteggi possono essere assegnati solo con i "clicker" e questi risultati devono essere inseriti anche nella sezione HITS.

qualsiasi tecnica di pugno	1 punto
Calcio al corpo	1 punto
Ginocchio al corpo	1 punto
calcio saltato al corpo	2 punti
Calcio alla testa	2 punti
Calcio in salto alla testa	3 punti

- Le tecniche devono essere eseguite in modo controllato e possono essere applicate con la massima forza.
- Vengono valutate le tecniche chiare e pulite, ma non le tecniche di strofinamento o le tecniche di pugno spinto.
- Gli atleti non possono ricevere un'ammonizione per una tecnica e un punto allo stesso tempo.
- Gli atleti non possono ottenere punti se la tecnica colpisce la persona che cade o giace a terra.
- Gli atleti non possono ricevere punti per tecniche da terra. (Niente ruote, calci di capoeira, ecc.)
Solo le piante dei piedi toccano il pavimento.

30.18 Verranno emessi **avvertimenti, penalizzazioni (detrazioni di punti) e squalifiche:**

1. In caso di contatto non autorizzato/illegale
2. per le tecniche cieche
3. quando una tecnica rappresenta un pericolo per l'avversario o per se stessi
4. quando vengono utilizzate tecniche illegali
5. per comportamento antisportivo
6. quando si parla durante il combattimento
7. non essere in grado di difendersi
8. cercando di evitare la lotta
9. quando le spalle sono girate
10. toccare deliberatamente con le mani il terreno o le corde del ring per eseguire una tecnica non autorizzata
11. abbandonare deliberatamente l'area di combattimento
12. Il RR può, in consultazione con gli SCR, un atleta dalla competizione in qualsiasi momento se l'atleta sembra non essere idoneo o sembra non essere in grado di difendersi o rappresenta un pericolo per se stesso o per gli altri. (RSC o DIS)
13. Qualsiasi altra tecnica ritenuta non qualificata o pericolosa dall'RR/HKR giustifica un'ammonizione.
14. Mancata presentazione nell'area di gara - dopo almeno 2 chiamate (finestra temporale di circa 1 minuto) il tempo viene impostato su 1 minuto, se l'atleta non è ancora presente dopo 1 minuto viene assegnato il primo punto in meno. Dopo il 2° minuto e la terza volta che l'atleta viene chiamato, l'atleta viene squalificato dalla gara= .
15. Un equipaggiamento protettivo/regolazione errata sulla superficie può essere penalizzato immediatamente con un'ammonizione. Poi 1 minuto di tempo e quindi il 1° punto in meno, un altro minuto di tempo e segue il 2° punto in meno - se non è ancora pronto a combattere dopo 2 minuti, l'atleta è squalificato dal combattimento - perso.
16. L'equipaggiamento protettivo non si adatta correttamente (PROTEZIONE DELLA TESTA) e continua a cadere a terra o a scivolare. Dopo la seconda volta, chiedere di adattarsi. Se la stessa cosa si ripete, primo avvertimento e 1 minuto per cambiare! Poi il 1° punto in meno, se si ripete il 2° punto in meno o la DISQUALIFICAZIONE - persa.
17. NOTA una DISQUALIFICAZIONE DEL COMBATTIMENTO in base alla quale l'avversario perde il suo combattimento a causa di irregolarità SENZA dolo o comportamento INUSUALE viene conteggiata come un COMBATTIMENTO PERSO. Ciò significa che l'avversario è autorizzato a combattere di nuovo e rimane nei ranghi della medaglia. La squalifica dal torneo per comportamento gravemente antisportivo, offensivo o dannoso comporta la squalifica dall'evento e da TUTTI i gradi di medaglia.

30.18.1 Le avvertenze sono le seguenti:

1. Ammonizione ufficiale (NESSUNA PENALITÀ = ATTENZIONE)
2. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno
3. Ammonizione ufficiale e 1 punto in meno
4. Ammonizione ufficiale e squalifica

A seconda della natura dell'infrazione, l'arbitro può squalificare per un'INFRAZIONE SPORTIVA.

30.18.2 Se il concorrente non è in grado di continuare a causa di un colpo autorizzato che provoca un infortunio, il combattimento è automaticamente considerato perso per la parte lesa. Il tempo medico non può superare la durata di un round = 2 minuti! Se l'infortunio è stato causato da una deliberata violazione delle regole, l'autore dell'infortunio sarà penalizzato - meno punti o squalifica.

ARTICOLO 31 DIFFERENZE DI THAIBOXING (TB) da K1

31.1 Descrizione di questa disciplina - Il THAIBOXING è uno sport da ring a contatto pieno controllato - contatto pieno significa che il pugno massimo può toccare l'avversario o l'equipaggiamento protettivo - le lesioni devono essere evitate, il KO dell'avversario è desiderato e consentito. Il CONTATTO PIENO e il KO consentito sono auspicati in questo SPORT.

31.1.1 Uomini - protezione per la testa che protegge anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10 oz, protezione inguinale, protezione per stinchi e collo del piede, protezione per i gomiti.

31.1.2 Donne - protezione per la testa che protegge anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10 oz, protezione inguinale, protezione per stinchi e collo del piede, protezione per i gomiti e protezione per il petto.

31.2 Aree colpite consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, fascia plantare all'altezza della caviglia, interno ed esterno coscia.

31.3 Aree da colpire non consentite - nuca, sommità del capo, collo, nuca, schiena, sotto la cintura - tranne che per le "Aree da colpire consentite".

31.4 Tecniche legali

31.4.1 Mano - tecniche di pugno dritto, ganci, montanti e pugni rovesciati controllati, nonché colpi di gomito al corpo - anch'essi ritorti, il clinching è consentito in tutte le varianti, il clinching inattivo è separato.

31.4.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci in salto, calci rotanti saltati, spazzata di piede, calcio basso, calcio d'arresto, ginocchio al corpo e alla coscia. Sono lanci piatti, tenendo il piede con una tecnica di follow-up (1-2 secondi).

31.5 Tecniche vietate - pugno alla cieca, spazzata frontale del pugno, bordo della mano, bordo interno della mano, punta delle dita, graffio, palla della mano, strozzo, spazzata del piede a 360°, gomitata alla testa e qualsiasi altra tecnica che possa essere ritenuta pericolosa dall'arbitro.

Una stoccata avviene quando una tecnica legale raggiunge un'area bersaglio legale e l'atleta controlla e osserva la tecnica. La TECNICA deve essere eseguita con un contatto duro e deve colpire chiaramente il bersaglio. Indipendentemente dalla classe di peso degli atleti.

31.6 Punteggio: in aggiunta in THAIBOXEN

Dal ginocchio alla coscia	1 punto
qualsiasi tecnica di gomito	1 punto
Tecnica di lancio	1 punto

ARTICOLO 32. CONTATTO PIENO - KICKBOX (FC) DIFFERENZE dal K1

32.1 Descrizione di questa disciplina - La kickboxing a contatto pieno è uno sport da ring a contatto pieno controllato - contatto pieno significa che il pugno massimo può toccare l'avversario o lequipaggiamento protettivo - le lesioni devono essere evitate, il KO dell'avversario è desiderato e consentito. Il CONTATTO PIENO e il KO consentito sono auspicati in questo SPORT.

32.2 Uniforme - I combattenti femminili e maschili di tutte le categorie di età indossano pantaloni lunghi standard da KICKBOX. I

pantaloni non devono avere tasche o cerniere, le corde devono essere all'interno dei pantaloni.

Le atlete indossano un top corto, senza maniche e aderente, in fibra sintetica o cotone. La protezione per il petto deve essere indossata sotto il top.

I partecipanti maschi combattono .

32.3 Equipaggiamento protettivo:

32.3.1 Uomini - protezione per la testa che anche la parte superiore, paradenti, guanti da 10 oz, protezione inguinale, protezione per stinchi e piedi.

32.3.2 Donne - protezione della testa che protegge anche la parte superiore, protezione della bocca, guanti da 10 oz, protezione dell'inguine, protezione degli stinchi e dei piedi e protezione del torace.

32.4 Aree di battuta consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, spazzata del piede all'altezza della caviglia,

32.4.1 Aree non consentite: nuca, sommità del capo, fontana, collo, nuca, schiena, sotto cintura, eccetto l'altezza della caviglia.

32.5 Tecniche legali:

32.5.1 Mano - tecniche di pugno dritto, gancio, montante, pugno rovesciato

32.5.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio a gancio, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci saltati, calci rotanti saltati, spazzata di piedi.

32.6 Tecniche vietate - pugno alla cieca, pugno frontale, gomito, ginocchio, bordo della mano, bordo del palmo, polpastrello, graffio, palla della mano, strangolamento, clinch, spazzata di piede a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere ritenuta pericolosa dall'arbitro.

ARTICOLO 33 DIFFERENZE DEL LOWKICK (LK) dal K1

33.1 Descrizione di questa disciplina - Il Low Kick è uno SPORT DA RING A CONTATTO PIENO - contatto pieno significa che il colpo massimo può toccare l'avversario o l'equipaggiamento protettivo - le lesioni devono essere evitate, il KO dell'avversario è desiderato e consentito. Il CONTATTO PIENO e il KO consentito sono auspicati in questo SPORT.

33.2 Uniforme - I combattenti maschi e femmine di tutte le categorie di età indossano pantaloni standard da thai o kickboxing in raso o cotone, che terminano almeno 10 cm sopra il ginocchio e coprono almeno metà della coscia.

I pantaloni non devono tasche o cerniere, i cordoni devono essere all'interno dei pantaloni.

Le atlete indossano un top corto, senza maniche e aderente, in fibra sintetica o cotone. La protezione per il petto deve essere indossata sotto il top.

I partecipanti maschi combattono .

33.3 Equipaggiamento protettivo:

33.3.1 Uomini - protezione per la testa che protegge anche la parte superiore, paracenti, guanti da 10 oz, protezione per l'inguine, protezione per gli stinchi e il collo del piede.

33.3.2 Donne - protezione della testa che protegge anche la parte superiore, protezione della bocca, guanti da 10 oz, protezione del torace, protezione degli stinchi e del collo del piede, protezione dell'inguine.

33.4 Aree colpite consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, fascia plantare all'altezza della caviglia, interno ed esterno coscia.

33.4.1 Aree da colpire non consentite - nuca, sommità del capo, collo, nuca, schiena, sotto la cintura - tranne che per le "Aree da colpire consentite".

33.5 Tecniche legali:

33.5.1 Mano - tecniche di pugno dritto, ganci, montanti e pugni rovesciati controllati.

33.5.2 Gambe - calcio in avanti, calcio circolare, calcio laterale, calcio all'indietro, calcio ad uncino, calcio diagonale, calcio ad ascia, calci rotanti, calci in salto, calci rotanti in salto, spazzata di piede, calcio basso,

33.6 Tecniche vietate - pugno cieco, pugno frontale, bordo della mano, bordo interno della mano, punta delle dita, graffio, palla della mano, strozzo, spazzata del piede a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere ritenuta pericolosa dall'arbitro.

ARTICOLO 34 Oriental Boxe (OB) DIFFERENZE rispetto al K1

34.1 Descrizione di questa disciplina - L'Oriental Boxing, o OB in breve, è uno sport di lotta a contatto pieno in cui non sono ammessi calci - combina il pugilato classico con elementi della kickboxing a contatto pieno e del K1 per creare uno sport da combattimento estremamente interessante. Contatto pieno significa che il pugno massimo può toccare l'avversario o l'equipaggiamento protettivo - le lesioni devono essere evitate, il ko dell'avversario è auspicato e consentito.

VARIANTI (vedi bando di gara):

Oriental Boxing CLASSIC = ident solo con scarpe e senza spazzola per i piedi

Oriental Boxe LIGHT = identico all'Oriental Boxe solo con contatto controllato / knockdown deliberato con colpi al corpo - vedi Regole Light Contact e Kicklight (Area e Abbigliamento)

34.2 Uniforme - I pugili di sesso femminile e maschile di tutte le categorie di età devono indossare pantaloncini standard di raso o di cotone da boxe o da thai boxe che terminino almeno 10 cm sopra il ginocchio ma che coprano almeno metà della coscia.

I pantaloni non devono tasche o cerniere, i cordoni devono essere all'interno dei pantaloni.

Le atlete indossano un top corto, senza maniche e aderente, in fibra sintetica o cotone. La protezione per il petto deve essere indossata sotto il top.

I partecipanti maschi combattono .

34.3 Equipaggiamento protettivo:

34.3.1 Uomini - protezione del capo, maschera facciale, Guanti da 10 oz, protezione inguinale, tibia e collo del piede raccomandati! Sono consentite le scarpe da ginnastica OB Classic.

34.3.2 Donne - protezione della testa, protezione della bocca, guanti da 10 oz, protezione del torace, protezione dell'inguine, protezione degli stinchi e del collo del piede raccomandata! Sono ammesse le scarpe da ginnastica OB Classic.

34.4 Aree di battuta consentite: parte anteriore della testa e del viso, lati della testa, parte anteriore e laterale del corpo, spazzata del piede all'altezza della caviglia.

34.4.1 Aree colpite non consentite: nuca, sommità del capo, collo, nuca, schiena, sotto la cintura, eccetto che per le "Aree colpite consentite".

34.5 Tecniche legali:

34.5.1 Mano - tecniche di pugno dritto , gancio, montante e controllato contorto pugno, pugno saltato.

34.5.2 Gambe - tutte le tecniche di gamba sono VIETATE, tranne le spazzate dei piedi all'interno e all'esterno dal davanti (NO CIRCOLI = spazzate a 360 gradi) Oriental Classic NO spazzate dei piedi sono consentite!

34.6 Tecniche vietate - pugno alla cieca, pugno frontale, bordo della mano, bordo interno della mano, punta delle dita, graffio, palming, clinching, soffocamento, spazzata di piede a 360° e qualsiasi altra tecnica che possa essere considerata pericolosa dall'arbitro.