

Regole Generali

Art. 1 -Premessa

Le manifestazioni di *Kimbo*, sono manifestazioni sportive poste in essere nella filosofia dello street-fight. Non esistono limiti legati alla prestanza fisica.

Queste manifestazioni sportive sono aperte a tutti, professionisti e non professionisti.

Ogni atleta è chiamato a combattere in modo onesto, leale e con onore.

Alla base di ogni competizione vi devono essere valori di fratellanza e di massima sportività. Tali valori devono essere condotti prima, durante e dopo l'evento.

Se uno degli organizzatori, l'annunciatore o l'arbitro e/o la giuria percepiscono o intravedono atteggiamenti molesti e/o denigranti di natura razzista e/o religiosa e comunque poco conformi con quanto su esposto durante la manifestazione sportiva, gli atleti saranno squalificati in qualsiasi momento dall'incontro in essere e da quelli futuri.

Il Presente regolamento disciplina pertanto le regole morali oltre che sportive.

Art.2 - Salute e sicurezza degli atleti

1. Ad ogni atleta viene richiesto il Certificato Medico Sportivo idoneo alla formula scelta del "*light- contact*" - contatto leggero- o del "*full contact*"- contatto pieno- rilasciato da un Centro di Medicina Sportiva autorizzato.
2. Prima di ogni incontro il certificato medico sportivo verrà controllato dal Commissario di Riunione, inviato dalla LIMMA/A.S.C.

Art.3 – Atleti

1. Ogni atleta deve risultare idoneo all'attività agonistica di combattimento *light-contact* o *full-contact*
2. L'ammissione all'incontro è strettamente legata al tesseramento del combattente a favore di una società sportiva della quale esso/a è rappresentante, solo previa presentazione di certificato medico sportivo valido e con assicurazione in corso. La Società Sportiva deve essere affiliata all'A.S.C.
3. ogni atleta dovrà essere maggiorenne e quindi avere compiuto 18 anni

Art.4 – Tesseramento

1. ogni atleta può scegliere di essere tesserato presso l'associazione *TD FIGHT CLUB*, la quale fa capo ad A.S.C., Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal C.O.N.I., o presso altra Associazione Sportiva riconosciuta dall'A.S.C.

art.5 – Light-Contact - Full-Contact

CLASSI:

1. **Dilettanti – light-contact:**

- a) è la classe riservata a chi si avvicina al mondo dei combattimenti e proviene da qualsiasi arte marziale o sport di combattimento
 - b) ogni atleta deve possedere il certificato medico sportivo idoneo al “*light-contact*”
 - b) ogni abbinamento, verrà creato sulla base della categoria di peso. Se ciò non è possibile sarà a descrizione dell'organizzatore e della giuria acconsentire ad altro abbinamento (vedi CATCHWEIGHT nella sezione CATEGORIA DI PESI)
- 2.
3. **Professionisti – Full-contact**
- a) Possono partecipare a questa categoria tutti gli atleti provenienti da qualsiasi arte marziale o sport da combattimento i quali siano in possesso di una buona esperienza di combattimento alle spalle e anche senza esperienza.
 - b) ogni atleta deve possedere il certificato medico sportivo idoneo al “*full-contact*”

Art. 5 - Area di gara

1. l'area di gara potrà essere su fondo sabbioso o su erba
 - a) l'area sarà di forma circolare, quadrata o ottagonale, da 4x4 fino a 5x5
 - b) l'area può essere delimitata da ring classico, senza rialzo da terra o con fasce di tessuto dello spessore di 5/10 cm, di colore visibile, poggiate sul fondo di gara. Il colore verrà scelto sulla base della superficie sulla quale verrà disputato sull'incontro.

Art. 6 - Limite di età

1. Non si accettano atleti che non abbiano compiuto i 18 anni di età
2. Non sono previsti altri limiti di età

art.7 - Categoria di peso

1. Limiti delle categorie di peso:

Bantamweight fino a 61kg;

Featherweight fino a 66kg;

Lightweight fino a 70kg;

Welterweight fino a 77kg;

Middleweight fino a 84kg;

Light Heavyweight fino a 93kg;

Heavyweight +92 kg fino a 120kg;

Super Heavyweight +120kg

CATCHWEIGHT: con l'accordo tra organizzatori ed entrambi i partecipanti, il match si può disputare indipendentemente dal peso degli avversari

Art.8 - Pesatura

1. la procedura della verifica del peso verrà effettuata 2/3 ore prima dell'inizio del match.
2. Il margine di peso di categoria di appartenenza è di 500/1000 gr., per la definizione della categoria di appartenenza sulla base degli atleti presenti all'incontro e dietro approvazione dell'atleta

Art. 9 - Abbigliamento, protezioni e attrezzature

1. Protezioni obbligatorie per tutte le categorie:
 - a) paradenti
 - b) conchiglia
2. Protezioni per i Dilettanti:
 - a) guanti tipo MMA da 7 oz. a dita libere (obbligatorie);
3. Protezioni per Professionisti:
 - a) guanti di MMA da 4 oz. a dita libere (obbligatorie)
4. Abbigliamento consentito:
 - a) calzoncini;
 - b) l'incontro può essere svolto a petto nudo, T-shirt o canotta, a discrezione dell'atleta;
 - c) la scelta delle calzature è a discrezione dell'atleta. Devono comunque essere con suola morbida e mai con punte rinforzate e ganci;
 - d) tutti gli atleti devono presentarsi presso l'area di gara con tutte le protezioni già calzate;

art.9 Punteggi

1. Non verrà assegnato nessun punteggio numerico
2. La valutazione della performance degli atleti si baserà:
 - a) su una maggiore e/o minore attività e/o passività all'incontro;
 - b) numero di colpi portati a segno (viso e tronco - arti esclusi);
 - c) numero di KNOCK DOWN subiti/portati;

Art.10 - Azioni non consentite

1. **Colpo proibito. E' vietato e costituisce colpo proibito:**
 - a) colpi con gomiti o altre parti del braccio ad esclusione del pugno chiuso;

- b) testate;
- c) colpi alla nuca, pugni o calci;
- d) infilare dita negli occhi;
- f) colpi alla gola o afferrare la trachea;
- g) colonna vertebrale;
- h) colpi a mano aperta;
- i) proiezioni;
- l) ginocchiate;
- m) colpi a terra;

2. **Fallo. E' vietato e costituisce fallo:**

- a) colpi sotto la cintura, con conseguente squalifica se il colpo crea:
 - a.1) una sospensione del match che supera i 5 minuti;
 - a.2) volontà della sospensione dell'incontro da parte di chi ha ricevuto il colpo;
- b) uso improprio del linguaggio, con frasi offensive di natura razziste o religiose;
- c) mimare attraverso gesti o parole una finta volontà di non voler continuare, avere pertanto un atteggiamento di passività (non affrontare il combattimento). Tale atteggiamento è considerato KNOCK DOWN;
- d) dopo tre richiami verbali il fallo porta alla squalifica oppure al KO tecnico;

Art. 11 - Azioni Consentite

Per tutte le categorie:

- a) Pugni: tutti i pugni in genere possono essere portati utilizzando come superficie d'impatto la parte esterna del guanto, nella sua totalità di superficie di contatto

Art 12. Il torneo

1. il torneo è uno show sportivo con lo scopo dell'intrattenimento e della competizione sportiva, aperta a tutti.
2. si suddivide in manifestazioni che si terranno periodicamente, a partire dal terzo mese dell'anno all'undicesimo mese.
3. In base alla performance e all'appartenenza della categoria di peso l'organizzatore creerà delle classifiche che porteranno al finale di stagione
4. I combattimenti si svolgono in modalità di torneo ad eliminazione, modalità classifica e match di esibizioni, questi ultimi fini a se stessi.

Art.13 – Match

1. Durante l'incontro l'atleta deve astenersi da commenti provocatori di natura razzista e religiosa.
2. Durante l'incontro l'atleta è tenuto al massimo rispetto dell'arbitro e dei giudici.

3. Ogni match verrà presentato dall'annunciatore. Gli atleti si porteranno al centro dell'area di gara, l'uno di fronte l'altro; l'arbitro si frappone fra loro fino all'inizio dell'incontro.
4. Gli sfidanti verranno comunicati direttamente il giorno dell'evento dall'annunciatore.

Verrà affissa e comunque resa sempre disponibile la lista degli incontri, visibile e consultabile dagli atleti presso la postazione di controllo della segreteria posta nel luogo dell'incontro.

5. Sono ammesse sfide tra i combattenti:
 - a) le proposte di sfide dovranno essere comunicate entro il momento della procedura della pesatura
 - b) le proposte di sfide verranno considerate solo se le categorie di peso risultano medesime e/o ed esclusivamente previa valutazione tecnico-fisica dei due sfidanti, da parte dell'organizzatore che valuterà la fattibilità di un possibile CATCHWEIGHT

Art.13 - Tempo di gara

1. Sono previste 3 riprese, ognuna 3 minuti con 1 minuto di recupero fra le riprese;
2. Il combattente è libero di abbandonare l'incontro in qualsiasi momento lo ritenga opportuno, segnalando all'arbitro verbalmente.

Art.14 – La giuria

- a) I membri della giuria hanno il compito di osservare e dare il loro voto/opinione sulla performance degli atleti e sul match;
- b) è composta da un minimo di tre persone.

Art.15 – Arbitro

1. è dovere dell'arbitro preservare e salvaguardare l'integrità psico-fisica dei combattenti;
2. gli arbitri sono professionisti designati dalla Limma;
3. l'arbitro è autonomo nell'esercizio delle sue funzioni;
4. l'arbitro ha il compito di:
 - a) mantenere il controllo della competizione;
 - b) usare i seguenti ordini:
 - STOP per interrompere l'azione per fine del tempo o quando lo ritiene necessario
 - FIGHT per inizio azione
5. l'arbitro ha il potere di:
 - a) interrompere l'incontro se ritiene che uno dei due combattenti non sia in grado di continuare l'incontro per evidente inferiorità tecnica o fisica
 - b) porre fine all'incontro nel caso in cui in presenza di una ferita o di un infortunio, dopo aver richiesto il parere del Medico di servizio, l'atleta non venga ritenuto idoneo nella continuazione dell'incontro

c) porre fine all'incontro in caso di comportamento non regolamentare (si vedano art.1 e art.10 del presente regolamento)

d) l'arbitro può ammonire, richiamare o allontanare il combattente o i combattenti in caso di comportamento non regolamentare (si vedano art.1 e art.10 del presente regolamento)

Art.15 – Verdetti

1. Il vincitore sarà colui che verrà dichiarato tale sulla base delle valutazioni dell'organizzatore, in primis, il quale per la sua decisione finale ascolterà i commenti dati dalla giuria
2. KO:
 - a) previsto solo per la categoria dei professionisti
3. RESA:
 - a) uno e/o entrambi gli sfidanti dichiarano di non voler continuare il match. Si verifica il NO CONTEST
4. DECISIONE ARBITRALE
5. PAREGGIO
6. Il verdetto verrà proclamato esclusivamente dall'annunciatore/organizzatore