REGOLE E REGOLAMENTI GARA KICKBOXING

LOW KICK

**REGOLE GENERALI SPORT DA RING LOW KICK**

Art. 1. Regole Sport da Ring

Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti

Art. 3. Atleti

Art. 4. K1 rules

Art. 5. Status dell’atleta

Art. 6. Età

Art. 7. Categorie di peso

Art. 8. Abbigliamento, protezioni e attrezzature

Art. 9. Punteggi

Art. 10. Bersagli non validi e Azioni Proibite

Art. 11. Gara

Art. 12. Tempo di gara

Art. 13. Giudizio di una Tecnica Valida

Art. 14. Giudizio della Gara

Art. 15. Fermo medico atleta

**Art. 1. Regole Sport da Ring**

**Premessa**

Il presente regolamento disciplina le regole di Gara degli Sport da ring della Kickboxing, secondo le indicazioni del regolamento internazionale della IAKSA

**Anno sportivo**

L’anno sportivo e agonistico ha inizio il 1° Settembre e termina il 31Agosto successivo.

**Tipi di gare**

1. Le gare si dividono in prove internazionali, nazionali.
2. Le gare nazionali si dividono in tre livelli 1 stella, 3 stelle, 5 stelle a seconda dell’importanza della gara e del numero dei partecipanti, cambia il valore dei punti assegnati ai vincitori e partecipanti.

.

**Modifica delle Regole e del Regolamento**

Solo il Presidente ASIha il potere di decidere ufficialmente il cambiamento delle regole e del Regolamento, tutte le variazioni del regolamento gara sport da ring verranno proposte dalle commissioni Tecniche e Arbitrali e prese in esame dai membri del Consiglio IAKSA. Quando si approvano cambiamenti di regole, le modifiche diventano operative 1 mese dopo le decisioni prese. L’operatività della nuova regola deve essere comunicata a tutti gli associati ASItramite pubblicazione sul sito federale.

**Art. 2. Salute e Sicurezza degli atleti**

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione. ASIconsente un numero illimitato d’incontri negli sport da Ring.

Procedure per tutelare la salute e la sicurezza degli atleti per mezzo di controlli e richiestespecifiche:

1. Controllo Anti-Doping;
2. Richiesta di Certificato Medico Sportivo rilasciato dal centro di Medicina sportiva B5;
3. Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica, da parte del medico di servizio, secondo quanto prescritto ed al controllo del peso di tutti gli atleti in gara;
4. Negli incontri femminili le atlete dovranno altresì essere munite di originale d’idoneo test che accerti l’assenza di stato di gravidanza risalente a non oltre due settimane;
5. Sospensioni dall’attività per infortunio subito in gara.

**Art. 3. Atleti**

Per poter praticare le discipline sportive controllate dalla IAKSA, gli Atleti devono:

* aver superato l’accertamento dell’idoneità fisica previsto nelle norme sanitarie in vigore;
* essere muniti della tessera federale, valida per l’anno in corso, rilasciata a favore di una Società Sportiva affiliata.

Alla base di tutte le competizioni della IAKSA, vi è l'onore, la lealtà e la concorrenza onesta. I risultati delle gare determineranno le graduatorie dei migliori combattenti IAKSA.

Tutte le competizioni ASI ufficiali devono attenersi alle regole e regolamenti Federali. Ogni volta che inizia un combattimento, l’atleta primo chiamato si reca all’angolo rosso, mentre il secondo chiamato si reca all’angolo blu (solo in galà Pro verrà chiamato per primo l’atleta dell’angolo blu e poi il combattente del luogo o il Campione in carica). Dopo tre chiamate, se uno dei due combattenti non si presenta, l’arbitro responsabile del tatami farà partire il timer e se entro 2 minuti l’atleta assente non si presenta, si assegnerà la vittoria all’atleta presente.

REGOLE LOW KICK

**Art. 4 Low Kick**

Il Low Kick è uno sport da combattimento derivato dai famosi tornei giapponesi denominati appunto di “K-1”. I combattimenti a torneo o riunioni di Low Kick, si svolgono su di un ring, si possono utilizzare tutte le tecniche di braccia e di gambe, compreso i calci low kick.

**Art. 5 Status dell’Atleta**

Con il tesseramento ASI gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi s’impegnano altresì, su richiesta di ASI a mettersi a disposizione della stessa per l’effettuazione di gare d’interesse federale a carattere regionale, interregionale e nazionale.

**Art. 6. Classi**

Le classi sono così definite:

Classe N Da O a 3 combattimenti (inclusi)

Classe C Fino a 5 vittorie in questa classe (anche non consecutive).

Classe B Oltre 5 vittorie in questa classe (anche non consecutive) è possibile accedere alla classe A.

Classe A Per accedere a questa classe è necessaria richiesta scritta alla IAKSA.

**Art. 7. Categorie di peso**

JUNIORES UOMINI ETA’ 16-18

MINIMOSCA -51,000 KG

MOSCA -54,000 KG

PIUMA -57,000 KG

LEGGERI -60,000 KG

SUPERLEGGERI -63,500 KG

WELTER -67,000 KG

SUPERWELTER -70,000 KG

MEDI -73,000 KG

SUPERMEDI -76,000 KG

MEDIOMASSIMI -80,000 KG

MASSIMILEGGERI -85,000 KG

MASSIMI +85,000 KG

SENIORES UOMINI ETA’ 19-40

MOSCA -54,000 KG

PIUMA -57,000 KG

LEGGERI -60,000 KG

SUPERLEGGERI -63,500 KG

WELTER -67,000 KG

SUPERWELTER -70,000 KG

MEDI -73,000 KG

SUPERMEDI -76,000 KG

MEDIOMASSIMI -80,000 KG

MASSIMILEGGERI -85,000 KG

MASSIMI -93,000 KG

SUPERMASSIMI +93,000 KG

JUNIORES DONNE ETA’ 16-18

PIUMA -50,000 KG

LEGGERI -55,000 KG

WELTER -60,000 KG

MEDI -65,000 KG

MASSIMI +65,000 KG

SENIORES DONNE ETA’ 19-40

MOSCA -50,000 KG

PIUMA -55,000 KG

LEGGERI -60,000 KG

WELTER -65,000 KG

MEDI -70,000 KG

MASSIMI +70,000 KG

Gli atleti minorenni dovranno obbligatoriamente mostrare al momento del controllo del peso anche il permesso scritto in originale dei genitori o di chi ne esercita la patria potestà, accompagnato da copia del documento di quest’ultimo.

Non vi è tolleranza in eccesso salvo per gli atleti classe A ove, se le operazioni di peso sono eseguite il giorno stesso dell’incontro, hanno l’1% (uno %) di tolleranza del peso relativo alla categoria di riferimento (es.: cat. -70 kg, tolleranza gr 700 se peso classe A stesso giorno combattimento).

**Art. 8. Abbigliamento, protezioni e attrezzature.**

Gli atleti devono indossare un paio di pantaloncini da Thai del modello omologato e devono essere a petto nudo; magliette o altro tipo di abbigliamento sono vietati.

**TUTTE LE PROTEZIONI UTILIZZATE DEVONO ESSERE PRODOTTE DA DITTE OMOLOGATE DALLA FEDERAZIONE O DALLA SOCIETA’ ORGANIZZATRICE DELL’EVENTO.**

- **Protezioni**

Le protezioni da utilizzare nelle varie classi sono le seguenti:

Classe N Obbligatorio:

Caschetto, paratibie con paracollo del piede integrato, conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne.

Classe C Obbligatorio:

Caschetto, conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne, paratibie con paracollo del piede integrato (o a calza se di materiale consistente).

Classe B Obbligatorio:

Caschetto, conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne NO: paratibie.

Classe A

Si combatte con protezione ai gomiti , conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

NO: Caschetto e paratibie

- **Guantoni**

Eccetto particolari disposizioni di IAKSA, il peso dei guantoni è fissato in 10 Oz. Le donne nelle categorie inferiori ai kg 60, combattono con i guantoni 8oz. In mancanza di quanto sopra potranno essere usati i guantoni 10 oz. ma entrambe le atlete dovranno indossare guantoni dello stesso peso.

- **Bendaggio mano**

Il bendaggio per gli atleti classe N e C dovrà essere fatto con l’uso della sola e semplice classica “FASCIA” con anello per il pollice e strap per chiusura al polso.

Il bendaggio per gli atleti classe B ed A dovrà essere apposto per ogni mano in modo libero ma seguendo la ferrea regola che l’atleta, chiudendo e stringendo la mano col bendaggio, deve permettere che il pollice dell’Ufficiale addetto al controllo, o dell’Arbitro stesso a fine incontro, possa scendere verso le nocche.

- **Paradenti**

Paradenti deve essere realizzato in materiale morbido e flessibile in gomma plastica.

La protezione può riguardare solamente la parte superiore dei denti o entrambe, (Superiore e inferiore). Il paradenti deve consentire la respirazione libera e deve essere adattato al concorrente mediante configurazione dello stesso. L’utilizzo della protezione dei denti è obbligatoria per tutte le discipline di combattimento e in tutte le categorie di peso. Attenzione**.** E’ consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio Ortodontico(correzione denti) dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista che ha applicato l’apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell’attività agonistica. Chi è sprovvisto della sopracitata certificazione non può combattere.

- **Paraseno**

Le classi femminili in tutte le discipline da combattimento dovranno portare obbligatoriamente il paraseno.

La protezione del seno dovrà essere realizzata in plastica dura e può essere rivestita con materiale di cotone. Il paraseno può essere realizzato in un unico pezzo e coprire tutto il torace o in due pezzi da inserire nel reggiseno e coprire ogni seno singolarmente. S’indossa sotto la maglietta o sotto un corpetto in cotone elasticizzato.

- **Protezione inguine**

Gli atleti Maschili hanno l’obbligo di presentarsi al combattimento indossando, sotto i pantaloni, una conchiglia di materiale resistente che deve coprire completamente gli organi genitali, i concorrenti devono indossare la protezione sotto i pantaloni.

Per le classi femminili, protezione pelvica obbligatoria.

- **Paratibia**

Paratibia sono realizzati in gomma piuma rigida. Il paratibia deve coprire la tibia da sotto il ginocchio alla parte superiore del piede. Il paratibia può essere fissato alla gamba da minimo due strisce auto-adesive elasticizzate.

Nessun altro tipo di materiale è consentito per il fissaggio della protezione allo stinco. Paratibie con metallo, legno o elementi in plastica non sono ammessi.

- **Gomitiere**

Le gomitiere sono realizzate in materiale morbido di gommapiuma non abrasiva. Le gomitiere devono coprire in parte l'avambraccio e in parte la zona superiore del braccio. Le gomitiere sono opzionali

- **Divisa**

Gli atleti devono indossare un paio di pantaloncini da Thai del modello omologato e devono essere a petto nudo.

**Art. 30 Luogo di Gara Ring**

1. E’ a cura dell’organizzatore, quindi sua responsabilità, la fornitura ed il controllo dell’omologazione dello stesso ed il controllo che sia adatto al tipo di evento per il quale verrà impiegato. Qui di seguito le misure ad uso degli organizzatori. Il ring è una superficie di legno, un quadrato chiuso da quattro corde (3 in quelli più vecchi) tese tra quattro pali equidistanti. La superficie dovrà essere perfettamente piana, di legno duro, ricoperto da feltro o da materiale plastico (materassina) e da un telo teso fino alle estremità dei bordi. Il numero delle corde deve essere di 4 (minimo 3) e il loro diametro non può essere minore di 2,5 cm.. La corda più bassa deve distare dal tappeto di combattimento 50 cm., mentre la più alta 130 cm. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Devono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse e per ogni lato. I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o in altra lega. Ogni ring dovrà essere munito di due sgabelli, posti l’uno di fronte all’altro (angolo rosso e angolo blu), di due sputacchiere o di apparecchiature analoghe. Scelto un lato del quadrato di fronte al quale sarà posto il tavolo a cui siederanno 1 speaker, il Commissario di Riunione, il cronometrista e il Medico di servizio, al centro degli altri tre lati dovranno essere posti dei tavolini a cui siederanno i giudici che dovranno giudicare l’incontro. E consigliabile situare i giudici lontano dal pubblico, preferibilmente (da esso) protetti da transenne. In base a particolari esigenze logistiche, si adatterà l’ubicazione dei Giudici e delle postazioni di Gong, Cronometrista, Medico ed Ambulanza, fermo restando l’obbligo di quest’ultimi di rimanere a stretto contatto del ring, pronti a possibili interventi. Il ring non deve misurare meno di 5 metri di lato.
2. Il tappeto, che deve ricoprire il pavimento deve essere esteso oltre le corde non meno di 50 cm. Il materiale di tale tappeto deve essere di tela o di materiale gommato antiscivolo e posato in modo tale da non costituire ostacolo o impedimento ai movimenti degli atleti durante lo svolgimento dei combattimenti
3. Il ring deve essere sollevato da terra per non più di 130 cm e dovrà essere provvisto di due scalette laterali per l'accesso degli atleti. Consigliabile una terza scaletta per l’accesso al ring di medico, arbitro, ragazze ring ed ospiti per le premiazioni o per lo show.

**Art. 9 Punteggi**

I giudici devono utilizzare il seguente metro di giudizio in modo che tale metro possa essere unico per tutti:

* 10 - 10: Quando nessun contendente emerge rispetto all'avversario.
* 10 – 9: Quando uno dei due contendenti emerge con superiorità rispetto all'altro.
* 10 – 8: Quando uno dei due atleti, oltre ad emergere, ha una superiorità che può essere definita schiacciante, anche se non sono accorsi atterramenti oppure quando un atleta infligge all’altro un KD (Knock Down).

**Art. 10 Bersagli non validi e Azioni Proibite**

Non è valido:

* Sputare, morsicare e usare linguaggio scurrile;
* Colpire l'avversario con testate, pugni a mano aperta, pugni a martello ;
* Accecare con il pollice del guanto (è vietato tagliare la sicurezza che lega il pollice del guanto al resto della mano, in qualsiasi disciplina);
* Colpire l'inguine, la colonna vertebrale, gola, reni;
* Fare leve, tenere con una mano e colpire con l'altra;
* Ostacolare in modo illecito un avversario per prevenirne un movimento o un calcio;
* voltare le spalle all’avversario;
* cadere deliberatamente;
* Colpire dopo il "break" o lo “stop” dell'arbitro;
* uscire deliberatamente dall’area dal ring;
* Colpire dopo il suono del gong o con l'avversario fuori dalle corde;
* Spingere e spingere deliberatamente l'avversario fuori dal ring;
* Colpire l'atleta mentre sta andando al tappeto o mentre si sta alzando;
* Scappare in continuazione senza contrastare l'avversario;
* Qualsiasi azione antisportiva e ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico;
* E' Vietato l'uso dei gomiti e del pugno portato "di taglio";
* Vietata la "presa dell'orso";
* Vietata ogni tecnica di sbilanciamento (proiezione, tipica della Muay Thai) o di presa della gamba spostandosi avanti, dietro o lateralmente;
* Vietato fare clinch ad una mano per portare un pugno al viso;
* Vietate le tallonate sui polpacci portate in clinch tipiche della Muay Thai;
* Vietate le ginocchiate sul quadricipite della gamba;
* Vietato colpire l'avversario con le ginocchia

**Art. 11 Gara**

La gara incomincia al suono della campanella o gong al primo round e termina al suono della campanella o gong di chiusura dell'ultimo round. Il Medico è l'unico, oltre i contendenti e l'arbitro, che può entrare dentro il ring durante lo svolgimento del match (un coach nell’intervallo tra una ripresa e l’altra)

**Art. 12 Tempo di Gara**

Il numero di riprese, in base alle classi d’appartenenza degli atleti, deve essere:

Classe N 3 round da 1,30 minuti

Classe C 3 round da 2 minuti

Classe B 3 round da 3 minuti

Classe A 5 round da 3 minuti

(o meno previo accordo tra coach, promoter, R.A.) 4 round da 3 minuti possibile per incontri senza Titolo In tutte le classi il riposo tra un round e l'altro è di un minuto. In base alle situazioni dei vari Eventi Sportivi, gli organizzatori, sentite le Commissioni tecniche competenti e la R.A. di IAKSA, la durata degli incontri potrà variare in difetto come rounds o durata degli stessi.

**Art. 13 Giudizio di una Tecnica Valida**

Calci: circolari, diretti, frontali, laterali, con rotazione su se stessi, saltati. Si può colpire con qualsiasi parte della gamba e del piede in tutti i bersagli consentiti. Sono consentiti solo calci circolari agli arti inferiori.
- Pugni: diretti, circolari, ganci montanti e discendenti, avanzando o ruotando su se stessi, in elevazione e non, in tutti i bersagli consentiti. Si può colpire con la parte frontale della mano chiusa a pugno (articolazione carpo-metacarpica) e con il dorso del pugno. (consentito quindi il pugno girato in rotazione“spinningbackfist”)
Metro di giudizio per un Ufficiale di Gara è l'EFFICACIA del colpo. A parità di efficacia, saranno premiati con maggiore punteggio quelli con maggiore coefficiente di difficoltà (es. calci alti, calci girati, spinning back-fist) In caso di ulteriore parità d'efficacia sarà presa in considerazione l'aggressività e la condotta del combattimento favorito chi attacca a chi difende, anche se trattasi di difesa tecnica e ben eseguita). In caso di ulteriore parità secondo il Giudice, si dovrà valutare la tenuta atletica finale del combattente (chi arriva a fine incontro a stento sarà penalizzato rispetto a chi vi arriva in condizione atletica migliore) e solo in ultima istanza verrà valutata la tecnica ben eseguita del colpo, in quanto se l'arbitro non redarguisce il singolo colpo, questo è da considerarsi valido a tutti gli effetti

Un atleta può, in ogni momento in accordo con il coach, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa o facendo gettare dal coach la spugna. In quel caso, l’arbitro chiamerà vicino a sé l’altro contendente proclamandolo “Vincitore per abbandono dell’avversario”.

**Art. 14 Giudizio della Gara**

1. Ogni fallo tecnico o di comportamento deve essere punito con un richiamo (WARNING) nonché con una detrazione di un punto dal cartellino dei giudici
2. Il massimo numero di warning durante il combattimento è di 3 per tutte le classi; allo sancire del terzo warning da parte dell’Arbitro, l’atleta perderà l’incontro per squalifica
3. Stallo: Quando un atleta si rifiuta di ingaggiare un combattimento per prolungare un particolare momento di stallo, o quando deliberatamente prolunga un periodo di "clinch" o trattiene volontariamente l'avversario o adotta una tattica passiva, deve essere immediatamente richiamato dall'arbitro. Se ciò dovesse ripetersi, allora, di tale comportamento, dovrà esserne tenuto conto sui bollettini dei giudici
4. Nei combattimenti in tutte le classi, se un atleta sputa deliberatamente il paradenti per riprendere fiato, l'arbitro è obbligato a decretare lo stop e a far riutilizzare il paradenti. Nessun atleta può combattere senza il paradenti. Il continuo utilizzo della tecnica dello sputo del paradenti deve essere punita dall'arbitro
5. Fallo accidentale: Se un combattimento è fermato a causa di un fallo accidentale, l'arbitro deve determinare se il contendente che ha subito il fallo è in condizioni di continuare il match. L'arbitro ha comunque la possibilità di consultare il medico presente obbligatoriamente in sala. Se le possibilità di un atleta non sono state gravemente danneggiate, l'arbitro potrà far riprendere il confronto dopo un tempo ragionevole. In caso contrario, se le possibilità dell'atleta sono state gravemente compromesse, l'arbitro dovrà definire chiuso il combattimento. Per il risultato finale dovranno essere consultati i bollettini dei giudici, dando il giudizio anche al round nel quale si sia verificato il colpo scorretto; in questo caso l’autore del fallo sarà penalizzato di 1 punto. Nel caso in cui il round sia iniziato da poco e si siano portate tecniche efficaci, il verdetto sarà 10-10 e diventerà 10-9 a favore dell’atleta danneggiato dal fallo in virtù dell’ammonizione. Se a maggioranza l'atleta danneggiato stava perdendo o pareggiando l'incontro viene definito "pari tecnico", altrimenti risulterà vincente. Nel caso in cui ci sia in palio il passaggio del turno in un torneo o nel caso di Selezioni a circuiti riconosciuti da IAKSA, il match dovrà essere disputato nuovamente; nel caso in cui quest’opzione non sia perseguibile, la preferenza del passaggio al turno successivo sarà data all’atleta danneggiato dall’azione fallosa involontaria. Solo nel caso in cui quest’ultimo non sia in grado di garantire la disputa dell’incontro successivo, il diritto a disputarlo sarà concesso all’autore del fallo involontario o eventuale riserva predisposta dall’organizzazione.
6. K N O C K D O W N; Un atleta deve essere considerato knocked down, se a causa di un colpo, una qualsiasi parte del corpo, oltre ai piedi, viene a contatto del terreno o se per evitare di andare al tappeto egli si regge alle corde o viene sorretto dalle corde. (essere in ginocchio significa avere 4 punti d’appoggio con il tappeto). Un atleta non può essere dichiarato knocked down se egli è spinto a terra o se accidentalmente scivola. La responsabilità decisionale del knocked down è lasciata unicamente all'arbitro. Ad ogni knock down segnalato dall'arbitro l'atleta che lo ha subito viene penalizzato di 1 punto sul cartellino dei giudici, per quanto riguarda i Classe A. Per le Classi N, C, B, il conteggio NON determina la detrazione di 1 punto dal cartellino dei giudici (poiché il conteggio può essere effettuato prima ma sempre in conseguenza di colpi efficaci rispetto ai Classe A).
7. Conteggio; Quando un atleta finisce knocked down l'arbitro deve ordinare all'altro contendente di recarsi all'angolo neutro, indicandoglielo, e immediatamente deve iniziare a contare l'atleta al tappeto. L'arbitro deve scandire ad alta voce il passare dei secondi indicandoli con le dita della mano ben alta di fronte al viso dell'atleta in oggetto.
8. Ogni qual volta un atleta finisce al tappeto, l’arbitro deve contare obbligatoriamente fino a 8. Se l'atleta è in grado di riprendere il combattimento deve dimostrarlo all'arbitro assumendo entro il conteggio dell'8 la posizione di guardia con lo sguardo a parere arbitrale “lucido e vigile”. Comunque il conteggio dell'arbitro è l'unico ad essere considerato ufficiale. Nei combattimenti Classe A, se un atleta viene contato per 4 volte all'interno di un match o 3 volte all'interno di un round, l'arbitro deve porre fine all'incontro e dichiarare il vincitore per KOT. Nei combattimenti Classi N, C, B, se un atleta viene contato per 3 volte all'interno di un match o 2 volte all'interno di un round, l'arbitro deve porre fine all'incontro e dichiarare il vincitore per KOT. Quando un atleta, pur rialzandosi prima del conteggio del 10, ricade a terra immediatamente senza essere toccato, l'arbitro deve riprendere il conteggio da dove era stato interrotto. Se l'atleta non si rialza durante il conteggio, l'arbitro porterà a termine il conteggio fino a 10 e successivamente, alzando ed incrociando ripetutamente entrambe le mani al di sopra della testa, dichiara la fine del confronto per K.O. dichiarando l'altro contendente vincitore. Se il round termina durante il conteggio dell'arbitro, questo non deve essere interrotto; L’atleta all’8 dell’arbitro dovrà comunque dimostrare di potere essere dichiarato idoneo al combattimento dall’Arbitro. Il suono del gong NON pone MAI termine al conteggio. Se entrambi i contendenti finiscono a terra contemporaneamente, l'arbitro continuerà a contare (max 10) fino a che uno dei due atleti non si rialza. Se entrambi rimangono a terra al conteggio del 10 l'arbitro porrà fine al combattimento dichiarando l'incontro pari, facendo il conteggio dei cartellini solo in presenza di un passaggio di turno in torneo o assegnazione di un titolo. Ma se uno dei due si rialza prima del 10 lasciando solo l'altro a terra, questi deve essere considerato vincitore per K.O. Se entrambi gli atleti si rialzano prima del 10 il match potrà riprendere se l'arbitro riterrà entrambi gli atleti idonei. Nel caso in cui l’arbitro si accorga del conteggio appena fatto sia errato (per es. scivolata dell’atleta al posto di un colpo ricevuto oppure segnalazione dei Giudici di palese errore dell’arbitro), l’Arbitro ha la facoltà di fermare il combattimento, mandare i due atleti ai 2 angoli neutri e segnalare al tavolo della Giuria ed ad ogni singolo Giudice l’intenzione di annullare il suddetto conteggio ed eliminare, quindi, il minus point dal cartellino degli Ufficiali. Il “getto della spugna” durante il conteggio dell’arbitro non cambia il verdetto che rimarrà di KO o KOT e non di ABBANDONO.
9. Conteggio in piedi; L'arbitro può, a sua discrezione, decidere di fermare l'incontro e procedere ad un conteggio di un atleta anche se questo non ha subito un knock down. Tale provvedimento intende preservare l'incolumità fisica degli atleti che risultino particolarmente scossi senza che questi siano andati al tappeto. L'arbitro, per procedere ad un conteggio in piedi, deve, dopo avere dichiarato lo stop del match, indicare all'altro contendente l'angolo neutro dove questi dovrà sostare, e procedere al conteggio come se fosse un normale knock down.

**Art. 15 Fermo medico atleta**

1) In caso di KO con perdita di conoscenza, il fermo medico al quale l’atleta dovrà attenersi è di 30 giorni nei quali non potrà svolgere attività agonistica ne’di sparring in palestra.

2) In caso di 2° KO con perdita di conoscenza nell’arco di 3 mesi a far data dalla fine del primo stop, il fermo medico sarà di 3 mesi.

3) In caso di 3° KO con perdita di conoscenza nell’ambito 12 mesi dal primo KO, il fermo medico sarà di 12 mesi a partire dal terzo KO. Alla ripresa dell’attività l’atleta dovrà presentare il certificato medico agonistico debitamente rifatto assieme all’EEG anche questo con scadenza posteriore al KO con perdita di conoscenza subito.

4) Per tutti gli altri casi in cui si sia verificato un KO a seguito di colpi al capo, sarà il medico a bordo ring che dovrà indicare, al termine dell’incontro, l’eventuale sosta forzata dell’atleta e quantificarne la durata che solitamente è di 30 giorni. In quest’ultimo caso non vi sarà l’obbligo di ripresentare il certificato medico rifatto se non su espressa indicazione del medico che ha segnalato il fermo dell’attività.