



REGOLE E REGOLAMENTI SEMI CONTACT

1) LUOGO DI GARA

- Dovrà essere una superficie quadrata di 8 metri per lato, per problemi organizzativi può essere 6 x 6 non meno.
- La superficie dovrà essere liscia e costituita di materiale plastico (TATAMI), non delimitato da corde. I quadrati dovranno essere distanti tra loro almeno mt. 2,50 come pure i tavoli di giuria.
- Ogni quadrato sarà contrassegnato da un numero che lo identifica facilmente.
- Ove possibile, verranno delimitate delle aree destinate al riscaldamento, a cui potranno accedere solo i coaches e gli atleti partecipanti alla categoria chiamata.
- Per ogni altra circostanza farà testo la decisione del Commissario di Riunione.

2) ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONE ATLETI



- Ogni atleta si presenterà al quadrato di chiamata già munito di divisa regolamentare composta da: pantaloni lunghi fino alla caviglia e da giacca karategi o t-shirt non smanicata o uniforme di società che rispetti dette caratteristiche.
- L'uniforme dovrà essere pulita, non scucita, non strappata, e potrà portare il nome dell'atleta, del club e dell'eventuale sponsor. Alla vita l'atleta porterà annodata una cintura attestante il suo livello tecnico.
- Gli atleti avranno cura di: tagliarsi le unghie e non indossare nessun oggetto metallico (orologio, anello, orecchini, piercing, catenina), che possa arrecare danno a sé o all'avversario.
- Ogni combattente dovrà obbligatoriamente indossare:

Caschetto (con protezione anche nella parte superiore) –

Paradenti : **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–

Parastinchi – Guanti a mano aperta ma con le dita coperte – Calzari che coprono tutto il piede, tallone e dita compresi. Le protezioni non dovranno avere corpi rigidi. Per i maschi è obbligatorio indossare sotto i pantaloni una conchiglia .Per le classi femminili, Cadetti 13/15 anni e donne 16/40 anni la conchiglia non è obbligatoria ma viene consigliata. per le femmine sopra i 15 anni è obbligatorio indossare sotto alla maglietta il para-seno. Ogni altra protezione (gomitiera, ginocchiera, para-avambracci) è facoltativa, a condizione che non contenga anime rigide. I ragazzi/e sotto i 12 anni possono usare il casco con la grata in plexiglass (non di ferro), ma comunque sono obbligati ad indossare anche il paradenti.

- Gli atleti si presenteranno al combattimento con tutte le protezioni indossate. I guanti possono essere fissati ai polsi con un giro di cerotto, ma NON di scotch o materiale plastico.
- L'arbitro, a suo insindacabile giudizio, ha facoltà di ordinare la sostituzione di quelle protezioni ritenute NON idonee perché irregolari o deteriorate
- Anche gli atleti di SEMI possono provvedere al bendaggio delle mani. Le bende fasceranno leggermente le mani e saranno fissate con opportuni accorgimenti, perché non fuoriescano dai guanti. E' vietato indurire i bendaggi o applicarvi fermagli, spille o altro. I calzari devono avere la pianta scoperta, coprire la parte superiore, posteriore, laterale del piede, le dita non devono fuoriuscire. Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme sopradescritte avrà un minuto per ovviare. Trascorso tale tempo, se l'atleta non si presenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

3) REGOLE DI GARA

- I combattenti si troveranno al centro del quadrato distanziati di 2 metri, si scambieranno il saluto con l'inchino o toccandosi i guanti. Il combattimento inizierà quando l'arbitro centrale annuncerà: "CONTACT" o "FIGHT" o "COMBATTERE". Per le gare a squadre il saluto avviene tra le squadre in modo analogo e all'unisono. Alla fine del combattimento e dopo l'annuncio del vincitore, gli atleti si riscambiano il saluto tra loro e successivamente con il coach dell'avversario, quindi lasceranno il quadrato.
- Quando un atleta non si presenta alla prima chiamata, la giuria lo chiamerà per altre due volte, alla distanza di 1 minuto. Trascorso un altro minuto dalla terza ed ultima chiamata, l'atleta che non si sia presentato, verrà squalificato. Se l'atleta è impegnato in un altro combattimento in diversa categoria, è tenuto, finito tale combattimento, a presentarsi al tavolo di chiamata, pena la squalifica.
- Per verificare che la tenuta degli atleti sia idonea, l'arbitro centrale inviterà con un cenno i due giudici di linea a controllare. Una volta eseguito il controllo formale, i due giudici eseguiranno un inchino verso l'arbitro centrale e torneranno al loro posto.
- Nella gara di semi-contact vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti. L'incontro può aver termine prima della fine del tempo di gara quando un atleta è in vantaggio di 10 punti di scarto (vincerà per manifesta superiorità) oppure quando uno dei contendenti abbandona

- Nel semi contact sono bersagli validi: TESTA(compresa la nuca, escluso la sommità della testa e il collo), TRONCO (parte frontale e laterale, esclusa la schiena), PIEDE (solo per le spazzate, sotto il polpaccio, parte coperta da protezione a favore di articolazione)

4) PUNTEGGIO

Nella gara di semi contact si può attaccare: TRONCO parte frontale e laterale, CAPO frontale, laterale e posteriore con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta con taglio interno/esterno) e di calcio, GAMBA altezza del malleolo (zona caviglia) spazzata. Ogni tecnica di pugno o taglio della mano sia interno che esterno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio guardando il punto di contatto durante l'esecuzione della tecnica, in modo controllato e comunque ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale 1 PUNTO.

- Vale 1 PUNTO Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco.

- Vale 2 PUNTI ogni calcio tirato saltando (quindi senza appoggio) che tocchi il tronco.

- Vale 2 PUNTI quella tecnica di calcio che toccherà il volto o la nuca mentre l'altro piede è in appoggio.

- Vale 3 PUNTI quella tecnica di calcio che giungerà al volto o la nuca senza avere alcun piede in appoggio.

Nella gara di semi contact è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo . Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (è sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale 1 PUNTO.

Una spazzata che faccia cadere l'avversario non potrà essere seguita da altra tecnica di calcio o pugno, poiché a norma di regolamento " varrà solo la prima tecnica utile andata a segno". Le spazzate sono valide solo se chi le esegue non tocca terra che con i piedi

(non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra). Non è valido trattenere l'avversario per la manica della casacca o afferrandogli una gamba e colpirlo. Non è altresì valido spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.

Perdere il guanto in fase di combattimento è contro le regole e genera un avviso (Verbale e ufficiale successivamente). Se il guanto scivola mentre si sta segnando una tecnica di mano, non sarà assegnato alcun punteggio, si procederà a richiamo (Verbal warning) e l'atleta sarà invitato a infilarsi il guanto. Se il guanto si perde perché viene tirato fuori dall'avversario non ci sarà nessun punteggio e nessun avvertimento sarà dato.

N.B. Se un atleta effettua una qualsiasi tecnica (lontano dalla linea di uscita) e l'azione si conclude fuori dal tatami il punto non verrà assegnato. Caso contrario se il tutto si verifica a ridosso della linea di uscita il punto viene assegnato sia in attacco che in difesa.

Allo stop, per qualsiasi ragione, gli atleti riprenderanno il combattimento dallo stesso punto.

5) GIUDIZIO DI VALIDITA' DI UNA TECNICA

Una tecnica è ritenuta valida ai fini del punteggio quando:

- Contiene i requisiti di correttezza tecnica, distanza, dinamicità, precisione, controllo al bersaglio, ed equilibrio ed è seguita dallo sguardo. Se la tecnica non rispetta detti requisiti e non appare sufficientemente efficace o non è seguita dallo sguardo, l'arbitro, dopo aver fermato l'incontro, dichiara "NON SUFFICIENTE" e fa riprendere l'incontro con la parola "CONTACT", "FIGHT" o "COMBATTERE"
- Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione, alzando il braccio in segno di resa. In questo caso, l'arbitro, preso atto della volontà dell'atleta, chiamerà a sé l'altro combattente e lo proclamerà VINCITORE.

6) USCITE

Ogni volta che gli atleti escono dal quadrato con una qualunque parte del corpo (piede) che tocchi il pavimento in modo VOLONTARIO, le relative uscite vengono segnalate dall'arbitro centrale al tavolo della giuria.

- 1° uscita richiamo,
- 2° uscita – 1 punto,
- 3° uscita – 1 punto,
- 4° uscita squalifica.

N.B. L'uscita volontaria fatta per evitare il combattimento viene subito sanzionata con un punto in meno

E' da considerare uscita **l'intero piede** al di fuori dell'area di gara, mentre il piede sulla linea che delimita l'area di gara non è uscita.

Se l'atleta viene spinto fuori del quadrato dalla foga dell'azione dell'avversario o da una sua tecnica, non è considerata uscita. Se un atleta esce dal quadrato di gara effettuando un'azione di attacco (nel caso l'avversario lo eviti con uno spostamento laterale), non viene considerata uscita (poiché è palese che non c'è la volontà di evitare il combattimento). Le uscite si conteggiano su tutto l'incontro.

Il richiamo per un'uscita dall'area di gara non verrà sommato al richiamo per un'altra violazione dei regolamenti. Quindi richiami per violazioni differenti NON si sommano.

- Gravi e serie violazioni del regolamento devono essere punite con la penalità di un punto o addirittura con la squalifica
- Non si può assegnare un richiamo e al medesimo tempo un punto allo stesso combattente
- Ogni volta che un arbitro o giudice propone una squalifica per un atleta, egli dovrà consultarsi con gli altri giudici e, come per i punti, il giudizio verrà assegnato per maggioranza, nel pieno rispetto delle procedure regolamentari

7) AZIONI PROIBITE

Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- Colpire senza alcun controllo e colpire dopo lo stop
- Attaccare con la testa, ginocchia e gomiti
- Attaccare gli occhi, la gola e la parte superiore della testa e delle spalle
- Mordere e graffiare
- Attaccare sotto la cintura (testicoli, ginocchia, cosce, basso ventre)

- Trattenere l'avversario, spingerlo, afferrarlo
- Eseguire leve articolari
- Eseguire spazzate contrarie all'articolazione
- Gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri
- Perdere tempo volontariamente (slegare la cintura o le protezioni, far finta di mettere a posto l'uniforme, etc..) evitando il combattimento
- Uscire dal luogo di gara
- Parlare durante l'incontro
- Non eseguire gli ordini dell'arbitro
- Venir meno in qualunque momento all'etica sportiva

Quando l'arbitro coglie una di queste infrazioni, deve prontamente intervenire richiamando il colpevole oppure penalizzarlo di un punto o, in caso grave, squalificarlo

8) TEMPO DI GARA

- Il tempo di gara viene stabilito prima dell'inizio di ogni competizione dagli organizzatori, con l'accordo del commissario di riunione. Esso può variare in base alle necessità, ma la regola di base è: 1 ripresa da 2 minuti oppure 2 riprese da minuti 1,30 per speranze e cadetti, una ripresa da 3 minuti o 2 riprese da 2 minuti per juniores e seniores.
- Se un incontro finisce in parità verrà effettuato un tempo supplementare di 1 minuto. Se alla fine del supplementare l'incontro è ancora in parità, si effettuerà un altro supplementare senza tempo durante il quale l'atleta che per primo segnerà un punto valido, vincerà l'incontro.
- Quando il tempo regolamentare termina, l'arbitro sarà avvisato con un segnale acustico o con lancio di un sacchetto o con altro mezzo prestabilito.
- Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale di fine incontro sarà giudicata valida
- Come altrettanto saranno giudicate ammissibili le eventuali penalizzazioni (es.: 3^a uscita)
- Una tecnica portata quando un combattente (o ambedue) è fuori dal quadrato anche con un piede sarà giudicata nulla. Sarà invece valida quella tecnica messa a segno su un atleta che ha un solo piede esterno al quadrato (con l'altro piede all'interno)
- Le decisioni degli arbitri sono definitive, insindacabili e senza possibilità di appello. Si può cambiare un giudizio solo per AMMISSIONE DI ERRORE TECNICO
- La gara di semi contact deve essere arbitrata da 3 o 5 arbitri. Non è consentito l'arbitraggio a specchio. Sarà il commissario di riunione che deciderà quanti arbitri utilizzare, a seconda delle esigenze della competizione. L'arbitro centrale conduce e amministra lo svolgimento dell'incontro. Egli si muoverà entro il perimetro del quadrato mentre i giudici si muoveranno lungo i lati del quadrato. Nel caso in cui i giudici utilizzassero le bandierine, essi dovranno essere in 4 e sedere agli angoli del quadrato. I giudici coadiuvano l'arbitro, segnalandogli tutte le azioni valide dei competitori: ogni volta che essi notano una tecnica valida o un'uscita o una scorrettezza o qualunque cosa inerente al combattimento, devono segnalarla sollecitamente all'arbitro centrale. L'incontro è diretto a maggioranza semplice,

- cioè se 2 giudici su 3 sono d'accordo sull'assegnazione di un punto come pure di una penalità, l'arbitro centrale DEVE assegnare il punto o quant'altro deciso dalla maggioranza
- L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "Stop!". Farà tornare gli atleti al posto di partenza, si porrà in posizione eretta, gambe unite, punte dei piedi divaricate, di fronte al tavolo della giuria e a voce alta annuncia la decisione presa sull'accaduto (punto, uscita, richiamo) confortato dal parere dei giudici. I giudici rimarranno nella posizione di assegnazione della tecnica finché l'arbitro centrale avrà assegnato la tecnica e assicuratosi che la giuria abbia provveduto all'esecuzione del comando dato. Se trattasi di punti, l'arbitro e i giudici di linea devono attribuire i punti in base alla PRIMA TECNICA valida andata a segno, e non conteggiare le successive dato che lo "Stop" si intende dato sulla prima tecnica
 - Al segnale di fine combattimento l'arbitro fermerà l'incontro con il comando di "STOP", chiamerà gli atleti vicino a sé, tenendoli per i polsi e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola "VINCE"
 - L'arbitro ha il compito di controllare che il combattimento avvenga nel rispetto delle regole e dei regolamenti vigenti. Quando coglie una scorrettezza da parte di un combattente, deve intervenire richiamando il colpevole, oppure penalizzarlo di 1 punto. In caso di grave scorrettezza, può squalificare il colpevole.
 - L'arbitro ha altresì l'autorizzazione a fermare l'incontro se intorno al quadrato avvengono assembramenti che potrebbero impedire il regolare svolgimento della gara, oppure se i secondi (coaches) in gara si comportano scorrettamente o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro. In questo caso egli ha facoltà di squalificare l'atleta
 - L'arbitro può arrestare il combattimento indicando al tavolo della giuria di fermare il cronometro, chiamando e segnalando "TEMPO" quando:
 - a) Un atleta è ferito o colpito da malore
 - b) Quando il tatami è troppo bagnato
 - c) Quando un combattente esce dal luogo di gara
 - d) Quando un combattente deve riassetto uniforme o protezioni
 - e) Quando lo ritenga opportuno per ragionevoli motivi

NELLO SPECIFICO: in caso di incidente, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà subito l'intervento del medico di servizio. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro. Verificata l'entità e la modalità dell'incidente, l'arbitro con i giudici deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria all'uno o all'altro. L'atleta fermato dal medico in nessun caso potrà continuare a competere, anche se iscritto ad altre categorie

9) CATEGORIE DI PESO

- CHILDREN BOYS 8-12 ANNI kg: - 28 - 32 - 37 - 42 - 47 + 47 TUTTE LE CINTURE
- CHILDREN GIRLS 8-12 ANNI kg: - 28 - 32 - 37 - 42 - 47 + 47 TUTTE LE CINTURE
- CADETS BOYS 13-15 ANNI kg: - 42 - 47 - 52 - 57 - 63 - 69 + 69 TUTTE LE CINTURE
- CADETS GIRLS 13-15 ANNI kg: - 42 - 46 - 50 - 55 - 60 - 65 + 65 TUTTE LE CINTURE
- JUNIOR MEN 16-18 ANNI kg: - 57 - 63 - 69 - 74 - 79 - 84 - 89 + 89 BLU MARRONE NERA

- JUNIOR WOMEN 16-18 ANNI kg: - 50 – 55 – 60 – 65 – 70 + 70 TUTTE LE CINTURE
- SENIOR MEN 19-40 ANNI kg: - 57 – 63 – 69 – 74 – 79 -84 – 89 – 94 + 94 TUTTE LE CINTURE
- SENIOR WOMEN 19-35 ANNI kg: - 50 – 55 – 60 – 65 – 70 + 70 TUTTE LE CINTURE
- JUNIOR MEN 16-18 ANNI kg: 60 – 65 – 70 – 75 – 80 + 80 FINO A CINTURA VERDE
- TEAM CHILDREN BOYS 8-12 ANNI numero 3 atleti
- TEAM CHILDREN GIRLS 8-12 ANNI numero 3 atlete
- TE
- TEAM CADETS BOYS 13-15 ANNI numero 3 atleti
- TEAM CADETS GIRLS 13-15 ANNI numero 3 atlete
- TEAM JUNIOR MEN 16-18 ANNI numero 3 atleti
- TEAM JUNIOR WOMEN 16-18 ANNI numero 3 atlete
- TEAM SENIOR MEN 19-40 ANNI numero 3 atleti
- TEAM SENIOR WOMEN 19-35 ANNI numero 3 atlete
- Un combattente **può** competere nello stesso campionato in tutte le specialità contatto leggero (Semi Contact-Light Contact-Kick Light e K1 Light) nella categoria di peso di appartenenza max quella superiore es. un atleta di 63 kg puo' competere max nella categoria -69 kg.
- Inoltre un atleta puo' partecipare solamente nella categoria di età di appartenenza es. un cadetto 13/15 anni non può competere nella categoria juniores 16/18 almeno che , non compie gli anni prima delle finali dei campionati italiani.
- N.B. Gli atleti che partecipano nella categoria superiore a quella di appartenenza devono compilare il modulo di responsabilità ,se un atleta è minorenne il modulo deve essere compilato dai genitori.

10) ASSEGNAZIONE DEL TITOLO DI "CAMPIONE DI ITALIA"

Gli atleti saranno impegnati su più prove di selezione a carattere interregionale (raggruppamenti NORD, CENTRO, SUD) che danno diritto di accesso alla fase finale. Il numero di queste prove è fissato dalla Commissione Tecnica Nazionale (CTN). In genere esse sono 3 per ogni raggruppamento. Accedono di diritto alla finale i primi 4 classificati di ogni categoria di peso di ogni raggruppamento. Sarà cura dei rispettivi comitati, in accordo con la segreteria nazionale, provvedere alla compilazione delle classifiche, e stilare la lista dei qualificati per la finale. Nella compilazione delle classifiche si terrà conto dei seguenti punteggi:

- 10 punti al primo classificato di ogni fase
- 6 punti al secondo classificato di ogni fase
- 3 al terzo classificato di ogni fase
- 3 al quarto classificato di ogni fase

Inoltre accedono di diritto alla fase finale i campioni d'Italia in carica che, però, devono appartenere alla stessa categoria di peso e di classe in cui hanno vinto il titolo l'anno prima (es: se un atleta juniores – 63 kg vince il titolo italiano, e l'anno successivo è ancora juniores – 63 kg, è automaticamente finalista. Nel caso invece passi di categoria – 69 kg o di classe divenendo seniores, perde tale diritto e deve fare le qualificazioni). In ogni caso per acquisire i punteggi

necessari per la MAGLIA AZZURRA della NAZIONALE è conveniente partecipare alle selezioni interregionali.

Nota Bene:

Durante le varie tappe dei campionati, in caso di compleanno che permette all'atleta di cambiare categoria, lui/lei non può più competere nella categoria inferiore e nel passaggio alla categoria superiore vengono azzerati i punti precedentemente ottenuti, ciò al fine di evitare che per esempio un atleta di 10 anni possa incontrare senza il suo volere atleti di 13 anni quindi non più compresi nella sua categoria di 10/12 anni. Per evitare la perdita del punteggio, nel momento in cui si passa alla categoria superiore, sotto la responsabilità del proprio coach o di un genitore, ci si può iscrivere fin già dalla prima tappa direttamente alla categoria superiore, riuscendo ad accumulare gli eventuali punti di tutte le tappe.

Se l'atleta è interessato alla NAZIONALE ITALIANA WTKA: compie 13 anni entro il 15 GIUGNO dovrà svolgere tutte le gare di qualificazione del girone di appartenenza - Coppa Italia, campionati Italiani) nella classe Cadetti 13-15 anni e non nella classe Cad. 10-12, vale anche per le categorie cadetti e juniores.

- 1) Criterio per accedere alle finali dei campionati italiani WTKA: partecipano alle finali dei campionati italiani i primi 4 atleti di ogni categoria dei gironi NORD-CENTRO-SUD..
- 2) Per far parte della NAZIONALE ITALIANA si prendono gli atleti con il maggior punteggio acquisito nelle tre tappe del girone di appartenenza vincitori dei campionati italiani.
- 3) La segreteria Nazionale all'inizio dell'anno agonistico deciderà il numero di atleti divisi per specialità che faranno parte della NAZIONALE WTKA.
- 4) Atleti speranze 8/12 anni-cadetti 13/15 anni che faranno parte della NAZIONALE PREMIER ed avranno il benefit messo a disposizione della WTKA con tuta-borsa e non pagano la prima categoria delle gare istituzionali.
- 5) Atleti juniores 16/18 anni e seniores 19/40 anni che faranno parte della NAZIONALE ELITE avranno il benefit messo a disposizione della WTKA con tuta-borsa e non pagano la prima categoria delle gare istituzionali e mondiale e parteciperanno ai campionato mondiali tutto speso dalla WTKA.
- 6)

11) REGOLAMENTO DELLE MANIFESTAZIONI DI SEMI CONTACT

- Costituisce torneo o manifestazione di semi contact una successione di incontri agonistici compiuti in luogo aperto al pubblico
- Tutti i tornei o manifestazioni di semi contact devono essere preventivamente autorizzati dalla segreteria federale. La società organizzatrice dovrà richiedere regolare NULLA OSTA al Presidente Federale o in Segreteria. La richiesta deve essere inoltrata con largo anticipo sulla data dell'evento, almeno un mese prima. Ciò vale per qualunque tipo di gara interregionale e nazionale. Per le gare regionali la società che intende promuovere una manifestazione si rivolgerà al Comitato Regionale, con le stesse modalità
- Chi intende promuovere una qualunque gara dovrà fornire nella richiesta, per ottenere il nulla osta, tutte le informazioni riguardanti la manifestazione: data, luogo di svolgimento, ora del peso ove previsto, numero quadrati predisposti, ora inizio gare, eventuale rimborso arbitrale, descrizione dell'impianto. A nulla osta concesso, la segreteria federale pubblicherà l'avvenimento a tutti gli associati, designerà il responsabile di gara e indicherà gli arbitri e giudici della gara

- L'organizzatore è responsabile di ogni eventuale disordine che si verifichi durante la competizione. Pertanto deve garantire un adeguato servizio delle forze dell'ordine
- L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:
 - a) Numero sufficiente di bilance pesa persona
 - b) Numero sufficiente di quadrati in base alle iscrizioni
 - c) Per ogni giuria: cronometro, segna punti, gong o segnale acustico o sacchetto da lancio, carta e penne
 - d) Assicurare la presenza di un medico della F.M.S.I. e di un'ambulanza con relativo personale di soccorso durante tutta la manifestazione
 - e) Microfono
 - f) Premiazioni adeguate per i primi, secondi, terzi classificati nelle rispettive categorie
 - g) Posti adeguati per arbitri e giudici di gara
 - h) Due sedie per i coaches ad ogni quadrato
- L'organizzatore deve fornire al Comitato Regionale e alla Segreteria Nazionale una descrizione completa dell'impianto dove si svolgerà la gara. Il luogo dovrà essere conforme alle norme di pubblica sicurezza

12) UFFICIALI DI SERVIZIO

Prestano servizio nei tornei di semi contact:

- Il Commissario di riunione
- Gli arbitri e giudici designati
- Il medico di servizio con ambulanza e personale sanitario
- Il cronometrista e lo speaker

COMMISSARIO DI RIUNIONE: è la massima autorità nella riunione cui è stato designato, risponde del suo operato direttamente alla Commissione Nazionale Federale. E' l'unico che dà direttive per lo svolgimento della riunione, secondo le norme del presente regolamento. Il C.d.R. è designato direttamente dal Presidente Federale. E' suo compito controllare tutte le attività preliminari della riunione, in modo che essa si svolga nell'osservanza delle norme. Dovrà: controllare le bilance – ispezionare i quadrati – controllare la presenza di arbitri e giudici – assistere e soprintendere alle eventuali operazioni di peso – controllare che gli atleti e loro coaches siano vestiti in modo appropriato – assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono alla riunione. E' sua facoltà, durante la gara, allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo. Occorrendo, potrà chiedere l'intervento della forza pubblica. Redigere in maniera sintetica e circostanziata il rapporto finale della riunione, ove previsto. Il C.d.R. non deve mai abbandonare il suo posto. In caso di necessità, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale di gara. Salvo casi eccezionali, il C.d.R. NON deve esercitare la funzione di arbitro o giudice

CRONOMETRISTA: si siede al tavolo di giuria posto di fronte al quadrato. E' suo compito controllare la durata degli incontri. Quando l'arbitro centrale darà il via al combattimento, il cronometrista farà partire il cronometro. Lo fermerà solo quando l'arbitro centrale glielo chiederà con chiaro gesto delle mani e dicendo la parola "TEMPO". Dovrà segnalare la fine del tempo di gara mediante segnale acustico o altro mezzo. Prima dell'inizio di ogni successiva ripresa, il

cronometrista comunicherà all'arbitro centrale di sgomberare il quadrato, con la frase "FUORI I SECONDI", pronunciata 10" prima dell'inizio della ripresa

SEGNAPUNTI: prende posto al tavolo di giuria, vicino al cronometrista. E' suo compito assegnare i punti che l'arbitro centrale gli comanderà, e solo dopo le direttive dello stesso arbitro. Così come annoterà le eventuali penalità sempre seguendo le direttive dell'arbitro. Con l'uso dei tabelloni elettronici, il cronometrista e il segnapunti possono essere svolti dalla stessa persona

SPEAKER: prende posto al tavolo del C.d.R. ed è alle sue dirette dipendenze. Ha il compito di rendere noto al pubblico con chiarezza le comunicazioni che il C.d.R. riterrà opportune. Chiamerà le categorie ai vari quadrati e i partecipanti delle varie categorie

13) IL SEMICONTACTISTA

L'atleta di semi contact è tenuto al massimo rispetto verso il C.d.R., l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento verso gli ufficiali di gara e anche verso gli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito parlare solo con il suo coach, a bassa voce e solo durante l'intervallo, ove previsto. Per nessuna ragione può parlare con arbitro e giudici. Durante lo svolgimento dell'incontro deve osservare assoluto silenzio, essendogli consentito solo di pronunciare la parola "ABBANDONO", alzando il braccio. Deve eseguire prontamente gli ordini impartiti dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Adotterà un contegno educato nei confronti dell'avversario e del suo coach, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possono apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico. Prima dell'incontro e subito dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano all'avversario e saluterà il coach avversario. E' vietato il saluto durante il combattimento. E' fatto obbligo a tutti gli atleti presentarsi alle gare con il passaporto sportivo debitamente rinnovato, indicante il grado di cintura e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva, rilasciato da un centro di medicina sportiva, pena l'esclusione dalla competizione. Gli atleti di semi contact si presenteranno al quadrato di gara in perfetta tenuta, cioè alla chiamata deve essere pronto per il combattimento con tutte le protezioni indossate

14) COACH

I combattenti hanno diritto a fasi seguire all'angolo da UN coach. Il coach deve sostare seduto nei pressi del quadrato di gara, alle spalle del suo atleta. E' tenuto al rispetto delle norme federali, e a quanto gli verrà impartito dall'arbitro o dal C.d.R. Il coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante, e dopo la gara. E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori dal quadrato. Vigilerà affinché ai combattenti non vengano somministrate bevande illecite o eccitanti. Deve astenersi dall'incitare a voce alta il suo atleta, dal commentare l'operato degli arbitri, evitando ogni discussione a riguardo. Il coach che contravvenga alle predette norme può essere: Richiamato – Allontanato dal quadrato – Causare la squalifica del suo atleta.

Il coach è autorizzato a gettare la spugna utilizzando un'asciugamano all'interno del quadrato qualora si accorga che il suo atleta non è in grado di continuare il combattimento. Questo arresta immediatamente l'incontro

15) REGOLA GENERALE

Nessuno, né atleti né coaches e tantomeno gli spettatori possono sostare nei pressi del tavolo di giuria e conferire con il personale stesso. Le informazioni si richiedono all'organizzatore. In caso di contestazione, essa deve essere presentata per iscritto al C.d.R.