



FEDERAZIONE ITALIANA
Kickboxing Muay Thai Savate Shoot Boxe



DSA / CONI

DELEGATO REGIONALE ALTO ADIGE FIKBMS

m° VITO MAGRI

**IN COLLABORAZIONE CON
KARATE CLUB LAIVES – ASD KAO – VADENA**

ORGANIZZA A BOLZANO

**CIRCUITO PROPEDEUTICO EDUCATIVO
AVVIAMENTO ALLE ARTI MARZIALI e KICKBOXING
(4,99-15,99 ANNI)**

SELEZIONI TROFEO CONI 2017 FIKBMS

ATTIVITA' GIOVANILE PROMOZIONALE

INTERDISCIPLINARE REGIONALE

ETA' EVOLUTIVA

DOMENICA - 21 MAGGIO 2017

presso palazzetto dello sport (PALAREZIA) di Bolzano via Resia n. 39

ritrovo bambini 4-10 anni ore 8,30 con inizio ore 9,00

ritrovo ragazzi 10-16 anni ore 11,00 con inizio ore 11,30

Prego comunicare iscrizioni a ENRICO COLLATUZZO

via mail: enricoalba@alice.it

LA LISTA DEFINITIVA, TABELLONI IN ALLEGATO, CON ETA'

DISCIPLINA, STILE E MASSIMO DUE ATTIVITA',

DOVRA' ARRIVARE ENTRO

VENERDI 19 MAGGIO 2017

Pagamento in loco ogni atleta € 10,00

Medaglia a tutti i partecipanti

DESCRIZIONE, CATEGORIE, REGOLAMENTO GARE

PROVA DI PERCORSO A TEMPO (bambini 4 – 11,99 anni) facoltativo

Il percorso è la prova che maggiormente si presta allo sviluppo delle capacità coordinative. I contenuti generali del percorso vengono impiegati per migliorare il grado di destrezza dei bambini. I metodi e contenuti generali del percorso debbono corrispondere al livello del bambino. Lo sviluppo delle capacità coordinative sotto pressione temporale costituisce elemento sostanziale dell'addestramento in età scolare, perciò il percorso eseguito nel minor tempo viene premiato. La durata massima del percorso sarà di 45". Il percorso sarà lo stesso per maschi e femmine; al termine della gara verranno stilate due classifiche, una femminile ed una maschile. Per stimolare la precisione della esecuzione verranno poi a seconda del percorso, fissate delle penalità da

tramutarsi in secondi aggiunti al tempo totale. Ad una determinata contravvenzione delle modalità esecutive del percorso corrisponderà da uno a tre secondi di penalità .

IMPORTANTE: La decisione delle penalità è affidata ai tecnici che compongono il percorso in accordo con tutti i tecnici e capi scuola presenti.

PROVA DI COMBATTIMENTO CORPETTI CON PALLINE (bambini di 4 - 7,99 anni)

Gli sport da combattimento sono eccellenti per l'addestramento generale della capacità psicomotoria. Questa prova è svolta in formula di torneo a eliminazione diretta. I bambini entrano sul quadrato secondo un ordine stabilito in un tabellone di gara. I due bambini con adeguata divisa ed i corpetti con palline di velcro si affronteranno cercando di attaccare le palline sul corpetto dell'avversario. Si terrà conto, come per i combattimenti di semi contact, del "primo che arriva" ad attaccare la pallina al bersaglio. Gli arbitri dovranno prestare attenzione e ammonire gli atleti se lanceranno le palline invece di portarle a contatto con le mani sul corpetto dell'avversario. Assolutamente da ammonire se le palline dovessero toccare il viso dell'avversario.

1. DURATA DEL COMBATTIMENTO: 1 minuto; in caso di parità altri +30 secondi di combattimento ed eventualmente poi "alla prima tecnica"

2. TECNICHE AMMESSE:

- attaccare le palline al corpetto
- si può attaccare solo una pallina alla volta

3. TECNICHE VIETATE:

- lanciare le palline
- mirare al viso

4. PENALITÀ.

- 1° Richiamo (1°Warning) = nessun effetto
- 2° Richiamo (2°Warning) = -1 punto
- 3° Richiamo (3°Warning) = -1 punto
- 4° Richiamo (4°Warning) = SQUALIFICA

5. LA VITTORIA SI OTTIENE:

- Raggiungendo i 10 PUNTI (prima della fine del minuto)
- Per PUNTEGGIO MAGGIORE (se non si raggiungono i 10 punti)
- Per SQUALIFICA dell'avversario.
- 1 pallina attaccata: **1 PUNTO**

PROVA DI COMBATTIMENTO A TERRA (bambini 8 – 10,99 anni)

Questa prova è svolta in formula di torneo a eliminazione diretta. I bambini entrano sul quadrato secondo un ordine stabilito in un tabellone di gara.

1. DURATA DEL COMBATTIMENTO: 2 minuti non-stop.

In caso di parità dopo i 2 minuti, si combatte per altri 30 secondi fino al primo ribaltamento o posizione valida.

Dovesse esserci ancora una situazione di parità , gli atleti verranno pesati su una bilancia al tavolo della giuria e il più leggero vince in quanto chi pesa di più è avvantaggiato nella lotta dal peso.

2. TECNICHE AMMESSE:

- Ribaltamenti

3. TECNICHE VIETATE:

- Colpi di ogni genere.
- Strangolamenti
- Leve articolari

- Colpire o graffiare gli occhi.
- Mordere.
- Afferrare dita e/o capelli.

4. POSIZIONI: per ricevere i punti relativi ad una posizione guadagnata, si deve mantenere il controllo e il dominio della posizione per almeno **3 secondi**.

5. PENALITÀ:

- **passività = Warning stesse modalità del richiamo**
- 1° Richiamo (1°Warning) = nessun effetto
- 2° Richiamo (2°Warning) = -3 punti
- 3° Richiamo (3°Warning) = SQUALIFICA

7. LA VITTORIA SI OTTIENE:

- Raggiungendo i 10 PUNTI (prima della fine dei 2 minuti)
- Per PUNTEGGIO MAGGIORE (se non si raggiungono i 10 punti)
- Per SQUALIFICA dell'avversario.
- **a parità di punteggio se l'avversario ha un warning**
- ribaltamento della posizione: **1 PUNTO**
- passaggio della guardia: **2 PUNTI**
- la monta trasversale (cruzada): **1 PUNTO**
- la monta superiore (montada): **2 PUNTI**
- la monta posteriore (Back mount): **3 PUNTI**

PROVA DI COMBATTIMENTO POINT FIGHT (bambini 10 – 15,99 anni)

Questa prova è svolta in formula di torneo a eliminazione diretta. I bambini entrano sul quadrato secondo un ordine stabilito in un tabellone di gara.

Il semi contact: il combattimento viene interrotto ogniqualvolta l'atleta riesce a piazzare un colpo a bersaglio utile.

I due avversari si affrontano nell'arco di una, ripresa indossando le adeguate protezioni. Nella gara di Semi Contact si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco e del viso con colpi di pugno (chiuso o a mano aperta) e di calcio oltre che la nuca. Nella gara di Semi Contact Kickboxing è valido spazzare l'avversario, purché le spazzate siano portate all'altezza del malleolo. 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 se non con i piedi (non è valido nessun altro tipo di appoggio a terra). Si considera atleta atterrato un atleta che tocchi terra con una qualsiasi parte del corpo (fatta eccezione dei piedi).

1. DURATA DEL COMBATTIMENTO: 2 minuti non-stop; in caso di parità altri +30 secondi di combattimento ed eventualmente poi "alla prima tecnica"

2. PROTEZIONI:

- Casco
- Corpetto
- Conchiglia
- Guanti
- Para tibia
- Para piedi

3. LA VITTORIA SI OTTIENE:

- Raggiungendo i 10 PUNTI (prima della fine dei 2 minuti)
- Per PUNTEGGIO MAGGIORE (se non si raggiungono i 10 punti)
- Per SQUALIFICA dell'avversario.

- Ogni tecnica di pugno o taglio della mano sia interno che esterno, che giunga a segno, quindi che tocchi il bersaglio, in modo controllato e comunque sia ritenuta valida dall'arbitro e dai giudici che dirigono l'incontro vale **1 PUNTO**.
- Ogni colpo di calcio, con piede in appoggio, che tocchi il tronco, vale **1 PUNTO**.
- 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 alla nuca senza avere alcun piede in appoggio.
- Una spazzata che faccia cadere anche parzialmente l'avversario (e sufficiente che tocchi terra con una o entrambe le mani o qualunque altra parte del corpo) vale **1 PUNTO**.

4. AZIONI VIETATE:

- trattenere l'avversario per la manica della giacca o afferrandogli una gamba e colpirlo.
- spingere o tirare l'avversario nel corso di un combattimento.
- colpire, senza controllo alcuno, di calcio o di pugno;
- attaccare con la testa, le ginocchia e i gomiti;
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- colpire la gola e la parte superiore del capo;
- attaccare sotto la cintura (testicoli, pancia, cosce, ginocchia);
- eseguire leve articolari;
- gridare senza ragione o fare gesti irrispettosi verso l'avversario o gli arbitri;
- afferrare e trattenere l'avversario;
- venire meno in qualunque momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- uscire deliberatamente dal luogo di gara (1° uscita richiamo, 2° uscita richiamo ufficiale, 3° uscita - 1 punto, 4° uscita squalifica);
- di sciogliere, riannodare la cintura, mettersi a posto l'uniforme senza l'autorizzazione dell'arbitro centrale ;
- parlare durante l'incontro;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
- lanciare tecniche cieche (si intende per tecnica cieca una tecnica di pugno o calcio in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti verso l'avversario);
- cercare di influenzare gli arbitri auto-segnalandosi il punto alzando il braccio dopo l'azione;
- commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.

5. PENALITÀ:

- 1° Richiamo/Uscita dal quadrato = 1° richiamo
- 2° Richiamo/Uscita dal quadrato = -1 punto
- 3° Richiamo/Uscita dal quadrato = -1 punto
- 4° Richiamo/Uscita dal quadrato = SQUALIFICA

Regolamento fibbms

PER INFO TEL 3387963989

m° PIERLUIGI CREAZZO

gigizzu@hotmail.com

PER INFO TEL 3398643771

Istr. ENRICO COLLATUZZO

enricoalba@alice.it

PER INFO TEL 3489325033

m° VITO MAGRI

d.r.altoadige@fibbms.net