



Shoot boxe

REGOLAMENTO

La SHOOT BOXE o SHOOT BOXING è una disciplina che consente la massima espressione dell'arte marziale in un combattimento di tipo sportivo dove è ammesso il k.o.

1 LUOGO DI GARA

Gli incontri di Shoot Boxe si svolgono su di un ring conforme a quelli in uso nella kick boxing e nel pugilato, preferibilmente a quattro corde al di fuori del quale vengono posti il tavolo della giuria e le tre sedie dei giudici laterali, il pavimento deve essere di tatami e comunque adeguatamente imbottito.

In deroga a quanto sopra è ammesso disputare incontri classe B senza titolo in palio su quadrato di tatami come nella kick jitsu, in tal caso è fatto obbligo dell'uso del caschetto . E' inoltre ammesso disputare incontri di shoot boxe all' interno dell' ottagono in uso nelle MMA.

2 ABBIGLIAMENTO

Gli atleti di Shoot Boxe classe B devono indossare i pantaloni corti, conchiglia, paratibia senza anima rigida, che coprano il collo del piede, guanti a mano aperta con copertura del pollice , paracenti, bendaggio alle mani (facoltativo) bloccato da un solo giro di cerotto. Per le donne maglietta, paraseno e conchiglia. In Classe A non si usano i paratibia. Le protezioni dovranno essere di tipo omologato e verranno controllate dalla giuria. Il paracenti dovrà essere serrato e non sarà ammesso combattere a bocca aperta.

3 DURATA DEGLI INCONTRI

Da un minimo di 2 round da 3 minuti ad un massimo di 6 round da tre minuti sempre con un minuto di intervallo a seconda della classe e del titolo in palio:

classe B: eliminatorie e finali di torneo 2x3'

classe A: eliminatorie e finali di torneo 3x3'

titolo italiano 4x3'

titolo europeo 5x3'

titolo mondiale 6x3'

4 BERSAGLI UTILI

E' ammesso colpire su tutto il corpo con esclusione di schiena, nuca, parte superiore del capo, gola, genitali con tecniche di pugno, calcio , tibia, ginocchio quest' ultimo in classe B solo al corpo.

5 PROIEZIONI

E' ammesso afferrare, trattenere, proiettare l' avversario in qualsiasi modo, fermo restando che l'attribuzione del punteggio è in base alla validità tecnica , è altresì ammesso colpire mentre si afferra o si è afferrati. Non è ammesso lanciare l' avversario al di sopra delle corde. E' proibito proiettare l' avversario facendolo cadere al suolo sulla testa o facendolo cadere sulle proprie ginocchia. E' altresì vietato proiettare durante l' esecuzione di una finalizzazione. E' proibito afferrarsi alle corde. Se dopo una proiezione , l'atleta non è in grado di riprendere prontamente a combattere ,l'arbitro esegue il conteggio fino a 8, dopodiché, se l' atleta non è in grado di continuare, decreta il "fuori combattimento" come in un normale atterramento

6 BLOCCAGGI

E' ammesso bloccare a terra l' avversario in qualsiasi modo fermo restando che il punteggio sarà assegnato a chi si troverà in posizione di vantaggio . Sono considerate posizioni di vantaggio tutte quelle posizioni al disopra dell' avversario, eccezion fatta per la "montada" posteriore che è comunque considerata posizione di vantaggio. L' arbitro centrale, appurata la stabilità della posizione (circa 5" di clinch), segnala con il braccio disteso sopra i combattenti l' eventuale bloccaggio e conta ad alta voce, in modo da farsi udire dagli atleti, fino a 5 (il 5 coincide con lo stop e quindi non si pronuncia) dopodiché fa rialzare gli atleti e assegna il punteggio.Se durante il conteggio la situazione si sblocca o si ribalta l' arbitro interrompe comunque il combattimento e fa rialzare gli atleti. Viceversa, se durante il conteggio cambia il tipo di bloccaggio da parte di chi lo sta già effettuando, il conteggio prosegue. Se al termine del conteggio dei 5" ,dopo l'attribuzione del punto , l'atleta non è in grado di riprendere prontamente a combattere ,l'arbitro prosegue il conteggio fino a 8, dopodiché, se l' atleta non è in grado di continuare, decreta il "fuori combattimento" come in un normale atterramento.

7 FINALIZZAZIONI

E' ammesso finalizzare con soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare ma non alle dita. **La finalizzazione pone fine all' incontro.** Non si possono mettere le mani sul viso dell' avversario.

L'arbitro centrale può interrompere una finalizzazione in corso se la ritiene pericolosa per l'atleta che la sta subendo. Inizia quindi il conteggio che comporterà la detrazione di 1 punto all'atleta contato. Nel caso di perdita del paradenti durante il combattimento al suolo non si interrompe l' incontro. L' arbitro farà rimettere il paradenti al termine della fase al suolo. Non è ammesso "strappare" le leve articolari. Esse dovranno sempre essere tirate in progressione. Non sono ammesse le leve alle dita.

8 GIUDIZIO DI GARA

Al termine di ogni round i giudici laterali assegnano 10 punti al combattente che ha prevalso e 9 all'altro (8 se il divario è stato notevole), quindi detraggono i punti dovuti a penalità e conteggi riportando il totale sulla colonna dei round. Al termine dell'incontro il risultato sarà dato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle varie riprese. Se l'incontro è di torneo in caso di parità dovrà essere apposto il punto di preferenza. Il vincitore è individuato per maggioranza di verdetti e il giudizio degli arbitri è inappellabile. E' ammesso ricorso da presentare scritto subito dopo l'incontro al commissario di gara accompagnato dalla tassa relativa.

9 ARBITRO CENTRALE

Sale per primo sul ring, dirige l'incontro, avvia il combattimento con il termine "combattere", oppure "fight", lo ferma con la parola "stop" oppure fa allontanare i due combattenti da un clinch prolungato con la parola "break" dopo la quale, fatto un passo indietro, si riprende automaticamente a combattere; segnala con un braccio alzato la proiezione e con il braccio disteso orizzontalmente il bloccaggio contando ad alta voce, in posizione udibile dai combattenti, fino a 5 (il 5 coincide con lo stop, quindi non viene pronunciato) prima di fermare l'incontro e assegnare il punteggio di 1, 2 o 3 punti a chi ha completato il bloccaggio.

L'arbitro centrale può in ogni momento contare l'atleta ritenuto in difficoltà o proclamare la sconfitta per manifesta superiorità . In caso di ferita dovrà interpellare il medico . Può chiedere la sospensione del tempo. Ferma l'incontro dopo 10" di inattività o "Clinch a terra" (conteggiando a voce alta gli ultimi 5") facendo rialzare i combattenti, sospende il conteggio di un atterramento se ritiene l' atleta in pericolo.

10 GIUDICE LATERALE

Valuta la tecnica, le concatenazioni, il numero dei colpi a segno, l'efficacia, le proiezioni e i bloccaggi; può assegnare punti di penalità, può chiedere il consulto all'arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

11 LA GIURIA

E' composta da un cronometrista, che ferma il tempo solo su invito dell'arbitro centrale , conteggia i 5" di immobilizzazione cadenzandoli acusticamente e segnala il "fuori i secondi" a 10 secondi dall'avvio della ripresa , uno speaker, un commissario di gara, che è il solo responsabile di tutta la competizione, il medico sportivo al quale spetta la decisione inappellabile di fare continuare o meno l'incontro all'atleta infortunato.

12 PUNTEGGIO (SCORE MACHINE)

Il punteggio sul quale basarsi per l' attribuzione del round è il seguente:

Pugno: punti 1

Calcio: (low kick) punti 1

Calcio: (middle kick) punti 2

Calcio: alla testa punti 3

Grande efficacia della tecnica: + 1 punto.

Proiezione: punti da 1 a 3 a seconda che si tratti di semplice atterramento, proiezione bassa o alta.

Bloccaggio: punti da 1 a 3 a seconda che si tratti di un qualsiasi bloccaggio, di un bloccaggio laterale, di una montada anteriore o posteriore.

Conteggio: meno 1 punto sul cartellino

Penalità: meno un punto sul cartellino

Ginocchio al corpo: punti 1

Ginocchio alla testa: punti 2

13 LE CATEGORIE DI PESO

Uomini : Kg. 56, 60, 65 , 71, 78, 86, 95, 105, over 105

Donne : Kg. 50, 55, 61, 68, 76, over 76

Età minima 18 anni (sedici con il permesso scritto del genitore).

Certificato medico agonistico rilasciato da un centro di medicina sportiva (riferimento pieno contatto) da presentare al momento della gare insieme al libretto personale munito di fotografia.

14 USCITA DALL' AREA DI GARA

Nel caso in cui i due atleti escano dall' area di gara in modo tale da costringere l' arbitro a fermare l' incontro si possono verificare le seguenti possibilità:

Ø Uno dei due atleti era in posizione laterale o di monta consolidata. In questo caso si fa riprendere il combattimento al centro del ring in posizione laterale o di monta. In entrambi i casi chi sta sopra appoggia le mani a terra esterne al corpo e chi sta sotto cinge la vita all' avversario.

Ø Nessuno dei due atleti aveva consolidato una posizione laterale o di monta. In questo caso si fa riprendere il combattimento in piedi.

Ø Uno dei due atleti aveva una finalizzazione in corso. Si assegna un punto di penalità (sul cartellino) all' atleta che subiva la finalizzazione e si fa riprendere il combattimento in piedi.

15 INFORTUNIO

Nel caso di un infortunio dovuto a tecnica scorretta ci sono 3' a disposizione dell' atleta per

cercare di recuperare e decidere se proseguire o meno l' incontro, fatto salvo il giudizio del medico.

16 CLINCH

Si considera "clinch" una situazione di stallo, sia in piedi che a terra, durante la quale, per circa 5", nessuno dei contendenti attua azioni tese a volgere il combattimento a proprio vantaggio. N.B. lo è anche un tentativo prolungato di finalizzazione che non porta alla resa dell' avversario.

Aggiornato al meeting internazionale di Kiev (Ucraina) il 22 maggio 2009