



# Shoot boxe

## REGOLAMENTO

La SHOOT BOXE 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 regolarmente 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 .

### 2 ABBIGLIAMENTO

Gli atleti di Shoot Boxe classe B devono indossare i pantaloni corti, conchiglia ,paratibia senza anima rigida, calzari che coprano interamente il piede, guanti a mano chiusa da 8 o 10 onces a seconda della categoria di peso, paradenti, bendaggio alle mani bloccato da un solo giro di cerotto, per le donne maglietta e paraseño. In Classe A non si usano paratibia e parapiedi e i guanti sono a mano aperta. Le protezioni dovranno essere di tipo omologato e verranno controllate dalla giuria.

### 3 DURATA DEGLI INCONTRI

Da un minimo di 2 round da 2 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 di torneo 2x2'

finali " " 3x2'

titolo italiano 4x2'

classe A: incontro senza titolo 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, occipite, gola, genitali con tecniche di pugno, taglio della mano, 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.

## 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 con possibilità teorica di colpire. E' ammesso finalizzare con soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare ma non alle dita. La finalizzazione pone fine all' incontro.

## 7 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.

## 8 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 prima di fermare l' incontro e assegnare il bloccaggio.

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 decreta il "fuori combattimento" come in un normale atterramento. La stessa cosa accade dopo una proiezione partendo stavolta da 1 . 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 5" di inattività o "Clinch a terra" facendo rialzare i combattenti, sospende il conteggio di un atterramento se ritiene l' atleta in pericolo.

## 9 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.

## 10 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.

## 11 PUNTEGGIO ( SCORE MACHINE )

Il punteggio sul quale basarsi per l' attribuzione dei 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 +pp.1

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

Bloccaggio punti 2

Posizione laterale consolidata punti 1

Posizione di monta anteriore o posteriore consolidata punti 2

Conteggio meno 1 punto sul cartellino

Penalità meno un punto sul cartellino

Ginocchio al corpo punti 1

Ginocchio al capo punti 2

## 13 LE CATEGORIE DI PESO

uomini kg. 57, 60, 63,500 , 67, guanti 8 oz., 71, 75, 81, 86, 91,+91 classe B  
guanti 10 oz.

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

Certificato medico agonistico rilasciato da un centro di medicina sportiva ( riferimento full contact ) 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 fuori 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 all' atleta che subiva la finalizzazione e si fa riprendere il combattimento in piedi.