

Regolamento Tecnico della Federazione Italiana ScacchiPugilato (aggiornamento al 31 luglio 2017)

Indice:

Art. 1. Lo scacchipugilato	pagina 2
Art. 2. Il personale	pagina 2
Art. 3. Il ring	pagina 2
Art. 4. I verdetti	pagina 2
Art. 5. Il confronto agonistico (la gara)	pagine 2 e 3
5.1 Gli intervalli	pagina 3
5.2 Conclusione del confronto agonistico	pagina 3 e 4
Art. 6. Gli Atleti e il Medico	pagina 4
Art. 7. Gli Assistenti	pagina 4
Art. 8. Gli Arbitri	pagina 4
Art. 9. I Giudici	pagina 4
Art. 10. Il Cronometrista	pagina 5
Art. 11. Assegnazione dei punti nel pugilato	pagina 5
Art. 12. Il materiale di gara	pagine 6
Art. 13. Gli scacchi	pagine 6-7
Art. 14. Supporto audio e video	pagina 7
Art. 15. Norme generali	pagina 7
Art. 16. Categorie di peso	pagina 7
Art. 17. Classi di abilità	pagina 8
Art. 18. Reclami	pagina 8
Appendice categorie di peso	pagina 8

FEDERAZIONE ITALIANA SCACCHIPUGILATO A.S.D.
affiliata A.S.I. e WCBO e iscritta al registro nazionale CONI

Sede: via Uberti 7 bis, 27058 Voghera (PV), Telefono: 3396440567, e-mail: presidenza@scacchipugilato.it

sito internet: <http://www.scacchipugilato.it> pagina FB: www.facebook.com/FederazioneItalianaScacchiPugilato Twitter: [@ITAchessboxing](https://twitter.com/ITAchessboxing)

1. Lo scacchipugilato è uno sport combinato, che prevede il confronto tra due atleti (anche chiamati "chessboxer"), alla presenza di un arbitro. Nella competizione agonistica i due chessboxer si sfidano in un numero di riprese prestabilite, di numero comunque dispari, che si alternano tra scacchi e pugilato. Per il "chessboxing light" vedi il regolamento FISP specifico.

2. Il personale

Una gara di scacchipugilato richiede la presenza del seguente personale:

- a - due chessboxer;
- b - un arbitro unico o due arbitri (uno di scacchi e uno di pugilato);
- c - un cronometrista;
- d - un medico;
- e - un annunciatore (funzione che può essere svolta anche da personale di cui al presente articolo);
- f - un commentatore di scacchi (opzionale ma raccomandato).

3. Il ring

Tutte le gare avvengono su di un "ring", che deve essere di dimensioni tali da permettere una gara sicura e adeguata. La responsabilità primaria è dell'organizzatore, mentre gli arbitri devono verificare che sussistano le opportune condizioni per il corretto svolgimento dell'incontro.

Il ring ha almeno due angoli opposti di colore diverso dai rimanenti, per distinguere l'angolo di ciascun pugile. I rimanenti sono "angoli neutri".

Durante le riprese di scacchi sul ring vengono posizionati un tavolino o un sostegno, sormontato da una scacchiera con i pezzi che riproducono la posizione della partita di scacchi in corso, e un orologio di scacchi.

4. I verdetti

La gara di scacchipugilato è decisa nei seguenti modi:

- abbandono (scacchi o pugilato);
- vittoria per fuori combattimento (pugilato);
- vittoria per fuori combattimento tecnico (decretato dall'arbitro sul ring o dal medico) che include anche la vittoria per ferita o infortunio;
- vittoria per scacco matto (scacchi);
- vittoria per tempo (scacchi; dopo lo scadere del tempo avversario);
- vittoria ai punti (del pugilato; solo in tale caso i punti rimangono registrati nel record dei chessboxer);
- vittoria per squalifica;
- sconfitta per squalifica (quando entrambi gli atleti sono squalificati, una gara persa è assegnata al record di ambedue gli atleti).
- parità: se la partita di scacchi termina pari e anche i punti nel pugilato sono pari.

5. Il confronto agonistico (la gara)

a) La durata delle riprese di scacchi e di pugilato è variabile: per gli scacchi da un minimo di 3 ad un massimo di 4 minuti; per il pugilato da un minimo di 1½ ad un massimo di 3 minuti. Il **tempo standard**, per due chessboxer attivi, adulti, maschi di serie èlite è di **3 minuti per le riprese di scacchi e di 3 minuti per quelle di pugilato**. Il tempo standard per categoria Pioneers (uomini), donne e junior (16-18 anni) è 4 minuti di scacchi e 2 minuti di pugilato. Per le categorie d'età Giovani e Ragazzi le riprese di pugilato sono di 1½ minuti.

b) Tra una ripresa e l'altra intercorre un intervallo di 1 minuto, anche nel caso in cui una ripresa di scacchi terminasse in anticipo dovuto a una situazione di patta.

c) La gara inizia con una prima ripresa di scacchi e, poiché l'incontro prevede un numero

dispari di riprese, ne consegue che anche l'ultima sia di scacchi.

d) La gara **standard** si disputa su un totale di **11 riprese, 6 di scacchi e 5 di pugilato** in cui ciascuna ripresa dura 3 minuti. Sono permessi anche incontri con un minor numero di riprese: 9 (5 di scacchi e 4 di pugilato), oppure 7 (4 di scacchi e 3 di pugilato) e, in tal caso, le riprese di scacchi dureranno 4 minuti.

e) Incontri ancora più brevi di quelli citati sopra possono avvenire soltanto su richiesta dell'organizzazione, di norma a seguito di permesso scritto rilasciato dal Consiglio Direttivo oppure, in via eccezionale, con autorizzazione, anche soltanto orale, del Presidente o Vice-Presidente della FISP.

f) I chessboxer serie élite si fronteggiano a capo scoperto; il casco protettivo è obbligatorio invece per gli Under 18 e i Veterani. I Pioneers gareggiano con casco, oppure senza in accordo tra gli allenatori e atleti coinvolti e in assenza di controindicazioni da parte del medico; la finale dei titoli nazionali Pioneers si svolgeranno senza l'utilizzo del casco. Per gare di serie élite che non valgano un titolo, nazionale o regionale, è permesso, previo accordo tra le parti, l'utilizzo di caschi protettivi.

g) I chessboxer sono suddivisi in categorie di peso.

h) Non è permesso il combattimento tra atleti di sesso diverso.

Tempi standard di gara	Numero riprese totali	Numero riprese scacchi	Durata (minuti)	Numero riprese pugilato	Durata (minuti)	Durata massima gara (intervalli inclusi)
Uomini (tempo classico)	11	6	4	5	3	49 minuti
(tempo moderno)	11	6	3	5	3	43 minuti
Donne	9	5	4	4	2	36 minuti
Ragazzi e Giovani	7	4	4	3	1½	26½ minuti

Altri tempi utilizzabili - in caso di gare di categorie Junior e Pioneers o in caso di tornei con molti partecipanti e costrizioni di tempo, incontri élite non titolati (tra parentesi) - sono:

Numero riprese totali	N. riprese scacchi	Durata (minuti)	N. riprese pugilato	Durata (minuti)	Durata max gara (intervalli inclusi)	Tempo scacchi per atleta (min)
9	5	4	4	2 (o 3)	36 (40) minuti	10',00"
7	4	4	3	2 (o 3)	28 (31) minuti	8',00"

5.1 Gli intervalli

Al termine di ogni ripresa i due chessboxer ritornano al proprio angolo. È assolutamente vietato parlare della partita di scacchi in corso e, in generale, parlare di scacchi. La partita non può essere commentata né con parole né con gesti né in altra maniera, pena la squalifica dell'atleta e, se implicato, anche del tecnico. Il chessboxer può invece ricevere consigli sul pugilato.

5.2 Conclusione del confronto agonistico

a) La gara di scacchipugilato ha termine quando avviene una delle seguenti ipotesi: abbandono (negli scacchi o nel pugilato); scacco matto (negli scacchi); fuori combattimento (nel pugilato); fuori combattimento tecnico (decretato dall'arbitro o dal medico); termine del tempo disponibile (negli scacchi); squalifica di uno o entrambi i contendenti.

b) Se la partita di scacchi termina in pareggio (per ripetizione di posizione, per stallo, per materiale insufficiente per dare matto o per la regola delle 50 mosse) prima dell'ultima ripresa su cui è previsto l'incontro, si effettua un'altra ripresa di pugilato. Se anche in quest'ultima non emerge un vincitore, il verdetto è attribuito ai punti (per il pugilato). Se invece la partita di scacchi termina in pareggio nell'ultima ripresa dell'incontro, il verdetto è assegnato ai punti immediatamente, tenendo conto del punteggio del pugilato. Se anche quest'ultimo è pari, la gara termina in pareggio.

- c) Se l'incontro ha termine per squalifica di entrambi i chessboxer, è loro attribuita una sconfitta, che sarà annoverata nel record dei due atleti.
- d) Negli scacchi non è permessa un'offerta di pareggio. La partita di scacchi va sempre giocata sino alla conclusione.

6. Gli Atleti e il Medico

- a) Gli atleti devono avvalersi di un certificato medico che certifichi l'idoneità alla pratica agonistica.
- b) Prima della gara gli atleti sono visitati dal medico della competizione, che accerta le condizioni fisiche degli atleti e verifica la presenza e validità dei certificati presentati.
- c) Il medico ha facoltà d'interrompere in ogni momento l'incontro e può chiedere al cronometrista di suonare il gong per porre termine alla gara.

7. Gli Assistenti

- a) In incontri a livello nazionale (FISP), ogni chessboxer può avere al suo angolo al massimo un assistente, che può accedere al ring durante gli intervalli.
- b) L'assistente può interrompere l'incontro, decretando l'abbandono del suo chessboxer.
- c) Per interrompere la gara, l'assistente può lanciare sul ring un asciugamano o un oggetto simile oppure urlare "abbandono" (o equivalente in altre lingue), agitando il braccio per attirare l'attenzione dell'arbitro. Per fare terminare la gara, l'assistente può anche trattenere il proprio chessboxer all'angolo dopo l'intervallo.

8. Gli Arbitri

- a) La gara può essere diretta da un arbitro unico che regola sia le riprese di scacchi sia quelle di pugilato, oppure da due arbitri distinti: uno per le riprese di scacchi e uno per quelle di pugilato. Gli arbitri devono essere persone formate dalla FISP o ritenute da essa idonee ad arbitrare. Solitamente l'arbitro unico, o quello delle riprese di pugilato, è anche giudice.
- b) Il dovere principale dell'arbitro è di salvaguardare l'integrità fisica e psichica degli atleti.
- c) L'arbitro ha il compito di vigilare che le regole siano scrupolosamente osservate e intervenire quando necessario.
- d) In mancanza di un direttore dell'evento, l'arbitro unico, o quello di pugilato, è la persona che ha responsabilità e autorità sull'evento.
- e) L'arbitro dichiara la gara terminata quando uno dei due chessboxer termina il tempo di scacchi a propria disposizione.
- f) Ferma il combattimento in caso di manifesta inferiorità di uno dei due atleti nei round di pugilato e di pericolo per la sua incolumità, decretando il fuori combattimento tecnico.
- g) Per quanto non contemplato in questo regolamento gli arbitri si attengono alle indicazioni fornite dal Manuale Operativo GAC (Giudici Arbitri Cronometristi) della FISP.

9. I Giudici

- a) Le riprese di pugilato possono essere giudicate dallo stesso arbitro di pugilato, costituito come giudice unico.
- b) In alternativa, vi può essere una giuria di tre giudici, così composta: arbitro di scacchi, arbitro di pugilato e cronometrista.
- c) Sono permessi altri tipi di giurie, composte di due o tre giudici (vedi Manuale Operativo GAC) anche non includenti l'arbitro di pugilato o l'arbitro unico.
- d) I giudici sono soggetti qualificati dalla FISP mediante un corso di giudice- arbitro- cronometrista, e iscritti al registro FISP dei giudici e cronometristi.

10. Il Cronometrista

a) Il cronometrista ha svolto il corso di giudice-arbitro-cronometrista della FISP oppure è una persona ritenuta idonea dalla FISP a ricoprire tale funzione.

b) Compiti del cronometrista sono:

tener conto del numero delle riprese; suonare il gong all'inizio e alla fine di ogni ripresa; dare il segnale del "fuori gli assistenti"; dare il segnale degli ultimi 10 secondi durante le riprese; fermare il cronometro quando l'arbitro chiama il "time" e farlo ripartire al susseguente segnale di "boxe" o quando l'orologio di scacchi viene azionato; annotare le ammonizioni ufficiali nelle riprese di scacchi e i richiami ufficiali nelle riprese di pugilato comminati a ciascun chessboxer; compilare il cartellino di pugilato (vedi Manuale Operativo GAC della FISP).

c) Se la gara avviene con due arbitri, è permesso che il ruolo di cronometrista sia esercitato dall'arbitro che alternativamente non è impegnato sul ring.

11. Assegnazione dei punti nel pugilato

a) I giudici, individualmente, giudicano le riprese di pugilato secondo i seguenti **parametri** in ordine decrescente d'importanza:

- numero di colpi efficaci andati a segno;
- dominanza della ripresa;
- qualità (potenza) dei colpi;
- livello di competitività, disponibilità a combattere e propensione offensiva;
- superiore capacità tecnica, tattica e difensiva;
- minor numero d'infrazioni al regolamento, sanzionate dall'arbitro.

b) Al vincitore della ripresa di pugilato sono assegnati 6 punti.

I punteggi:

6 a 5 : differenza minima, superiorità risicata;

6 a 4 : il vincitore è chiaro, ha sovrastato l'avversario;

6 a 3 : dominanza assoluta di un pugile;

6 a 2 : ripresa dove un pugile è andato a segno (in 3 minuti) non più di 1 o 2 volte e debolmente.

Il pareggio della ripresa, **6 a 6**, è possibile, ma è compito del giudice cercare di individuare un vincitore della ripresa seguendo i parametri sopra esposti.

c) In seguito al richiamo ufficiale dell'arbitro il giudice segna una W sul cartellino. Ciascun giudice toglie un punto all'atleta che ha ricevuto un richiamo ufficiale dall'arbitro, tranne quando il giudice sia convinto che l'arbitro abbia sbagliato; in questo ultimo caso il giudice aggiunge un segno + sopra la W e non sottrae il punto. Un punto viene tolto anche quando il chessboxer viene contato (a meno che il giudice non sia di parere opposto); sul cartellino si segna una "C". Il punteggio del vincitore della ripresa deve essere comunque di 6 punti, e il punteggio dell'avversario viene variato di conseguenza. Non possono essere dati punteggi negativi: una ripresa può essere aggiudicata con lo scarto massimo di 6 a 0, indipendentemente da eventuali detrazioni di punti.

d) Al termine della III, V, VII e IX ripresa (dove applicabile), quando tale ripresa non risulti l'ultima prevista dell'incontro, saranno resi pubblici i punteggi attribuiti alla ripresa di pugilato precedente. Tali punteggi saranno esposti sugli schermi per il pubblico, oppure dichiarati a voce dall'annunciatore, o utilizzando entrambe le modalità. I punteggi dell'ultima ripresa di pugilato prevista non sono letti al pubblico, ma conteggiati per completare i cartellini dei giudici. I cartellini serviranno per decretare il verdetto nel caso in cui la partita a scacchi, nell'ultima ripresa, termini in parità. In tale ipotesi, l'annunciatore, oltre a proclamare il verdetto, leggerà i punti (somma di tutte le riprese) assegnati da ciascun giudice ai chessboxer.

e) Il risultato indicato unanimemente, oppure dalla maggioranza dei giudici (2 su 3), è quello che decreta il verdetto finale. Pertanto nel caso i tabellini di almeno due giudici indichino un risultato di parità, il risultato della gara è la parità. Nel caso un giudice indichi il primo atleta

vincente, un altro giudice indichi il secondo atleta vincente e un altro indichi parità, la gara termina in pareggio.

12. Il materiale di gara

- a)** Gli atleti indossano una benda di cotone elastico con chiusura in velcro, di lunghezza compresa tra metri 2,50 e metri 4,50, e larghezza massima di 5 centimetri. È permessa l'applicazione di una garza sottile tra la mano e la benda e tre piccole strisce verticali, di nastro adesivo, sul bendaggio.
- b)** Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e arrivare fino alla metà delle prime falangi delle dita della mano, con facoltà di suo inserimento in ogni spazio interdigitale con un solo giro. Il bendaggio deve essere assicurato mediante l'applicazione di nastro adesivo.
- c)** È proibito agli atleti indossare collane, orecchini, anelli e simili.
- d)** Prima di indossare i guantoni, gli atleti devono mostrare mani e bendaggi all'arbitro di pugilato che ne verifica la conformità al regolamento.
- e)** Gli atleti devono indossare una protezione pelvica e il paradenti. Quest'ultimo non deve essere di colore rosso o parzialmente rosso. Le donne devono indossare anche il paraseno.
- f)** Gli atleti appartenenti alle categorie Pioneers, Under 18 e Veterani hanno l'obbligo d'indossare il casco protettivo in gara, con le eccezioni riportate al paragrafo 5f.
- g)** Nelle gare di serie élite si usano guanti da 12 once dai pesi leggeri ai pesi massimi e guanti di 10 once per i pesi compresi tra mosca e piuma. Nella serie Pioneers, in alternativa ai 12 once, possono essere utilizzati guanti da 14 o 16 once previo accordo di atleti e tecnici. Per gli Junior vengono utilizzati guanti da 16 once per i pesi piuma e pesi superiori e da 14 once per i supergallo e pesi inferiori. Per Giovani e Ragazzi si usano guanti da 14 once per tutti i pesi.
- h)** Durante le riprese di scacchi gli atleti devono indossare tappi auricolari di spugna, cera o altro materiale idoneo, e cuffie copri-orecchie che trasmettono musica o altri rumori per coprire il commento scacchistico (l'uso è opzionale; diventa obbligatorio solo se c'è il commento nello stesso luogo della gara o può essere udito dagli atleti).

13. Gli scacchi

- a)** Le riprese di scacchi si svolgono secondo le regole del gioco, codificate a livello internazionale, se non espressamente modificate dal presente regolamento. È permesso e incentivato l'utilizzo delle regole degli scacchi⁹⁶⁰.
- b)** Una mossa illegale porta ad ammonizione ufficiale dell'atleta; la mossa illegale si ritiene effettuata una volta schiacciato l'orologio; quindi se il pezzo è stato lasciato ma l'orologio non azionato, la mossa non è da considerarsi illegale poiché l'avversario non è ancora stato danneggiato. Una volta ricevuta l'ammonizione ufficiale, sul proprio tempo l'atleta deve alzarsi dal posto e andare a toccare la corda del ring sita alle sue spalle, per poi ritornare a sedersi prima di poter rieseguire la mossa. All'arbitro è concessa la possibilità di variare la penalità assegnata, tenendo conto delle condizioni di sicurezza del ring e della presenza e ubicazione di eventuali cavi per la scacchiera digitale. La terza ammonizione ufficiale, comminata all'atleta nel corso della gara porta alla squalifica automatica e alla conclusione dell'incontro.
- c)** Le disposizioni del comma precedente possono non essere applicate se concordato preventivamente tra arbitro e tecnici, con riferimento a soggetti non ancora maturi scacchisticamente. In alternativa tale comma può essere modificato, portando a 4 o 5 il numero di ammonizioni ufficiali, necessarie per arrivare alla squalifica automatica.
- d)** Se la mossa illegale di un chessboxer fa scadere il tempo all'avversario, a quest'ultimo sono assegnati 15 secondi sul proprio orologio e non viene considerata la perdita della partita per il tempo. Se la mossa illegale avviene negli ultimi 40 secondi dallo scadere del tempo della parte lesa, l'arbitro può, a sua discrezione, aggiungere 15 secondi all'orologio del chessboxer danneggiato.

e) Nel corso della partita di scacchi, dopo un certo tempo utilizzato dal chessboxer per compiere la propria mossa, l'arbitro può iniziare un conteggio alla rovescia, partendo da 10 (10, 9, 8, ..., 1, out) e l'atleta deve eseguire la propria mossa prima dell' "out", pena la perdita della partita; la mossa è ultimata quando la mano ha lasciato il pezzo. Il conteggio alla rovescia viene effettuato dall'arbitro oralmente e contando sulle dita delle mani. È a discrezione dell'arbitro decidere quando iniziare il conteggio, tenuto conto della complessità della posizione, del numero di mosse legali a disposizione del giocatore e tenendo anche in conto le diverse tattiche di gara che lo scacchipugilato permette agli atleti.

14. Supporto audio e video

- a) È vivamente raccomandato che l'organizzatore si doti di un commentatore delle partite di scacchi a beneficio del pubblico.
- b) L'organizzatore deve permettere agli spettatori di seguire le partite di scacchi tramite schermi grandi almeno 1 metro quadrato o scacchiere murali di dimensioni analoghe.

15. Norme generali

- a) Le riprese di pugilato seguono le regole internazionali del pugilato dilettantistico ove non diversamente previsto dal presente regolamento tecnico.
- b) Riguardo a situazioni che si dovessero verificare e che non sono contemplate in questo regolamento e, in secondo luogo, nel Manuale Operativo GAC della FISP, gli arbitri decideranno secondo criteri di analogia, buon senso, sportività e trasparenza.

16. Categorie di peso e d'età

a) Vi sono cinque categorie d'età: *Veterani* (di almeno 40 anni), *Senior* (dai 18 ai 44 anni), *Junior*, *Giovani* e *Ragazzi*. Gli atleti e le atlete tra i 40 e 44 anni, in ciascun evento, possono scegliere se gareggiare con i senior o i veterani; al compimento dei 45 anni gareggeranno solamente tra i veterani.

Le categorie di peso sono 7 per i *Senior*, *Veterani* e *Junior* mentre vi sono 10 categorie per i *Giovani* e 11 per i *Ragazzi*, secondo la suddivisione riportata dalla seguente tabella:

Peso (Kg)						
Categoria	Uomini	Donne	Junior (16-17)	Giovani (14-15)	Ragazzi (12-13)	
<i>Mosca</i>	45 - 50	45 - 49	44 - 48	-----	37 - 39	<i>Mini-mosca</i>
<i>Gallo</i>	50 - 56	49 - 54	48 - 52	43 - 45	39 - 41,5	<i>Mosca</i>
<i>Piuma</i>	56 - 63	54 - 60	52 - 57	45 - 48	41,5 - 44,5	<i>Gallo</i>
<i>Leggeri</i>	63 - 71	60 - 67	57 - 63	48 - 52	44,5 - 48	<i>Super-gallo</i>
<i>Medi</i>	71 - 80	67 - 75	63 - 69	52 - 57	48 - 52	<i>Piuma</i>
<i>Mediomassimi</i>	80 - 90	75 - 83	69 - 76	57 - 62	52 - 56	<i>Super-piuma</i>
<i>Massimi</i>	90+	83+	76+	62 - 67	56 - 60,5	<i>Leggeri</i>
				67 - 72	60,5 - 65	<i>Super-leggeri</i>
				72 - 77	65 - 70	<i>Medi</i>
				77 - 82	70 - 76	<i>Mediomassimi</i>
				82+	76+	<i>Massimi</i>

Donne e Uomini gareggiano separatamente. Negli *Uomini*, *Donne*, *Veterani* e *Junior* sono ammessi incontri tra atleti di categorie di peso diverse; con differenza non superiore ai 7 chilogrammi (4 Kg per i *Junior*) dai pesi mosca ai pesi leggeri e non più di 11 (*Uomini*) o 9 (*Donne* e *Veterani*) o

(Junior) chilogrammi dai medi ai massimi. Sono permessi incontri tra Junior e Giovani e tra Giovani e Ragazzi.

17. Classi di abilità

a) Gli atleti Veterani e Senior (sia Uomini sia Donne) sono suddivisi in due diverse classi di abilità: **élite** e **pioneers**. Sono permessi incontri tra atleti di classi diverse. In entrambe le classi si possono disputare tornei e campionati regionali o italiani; i campionati della classe élite sono sempre svolti con formula open, cioè aperti alla serie pioneers. Ai tornei o campionati riservati alla classe pioneers non possono partecipare gli atleti élite.

b) Le classi sono suddivise secondo i parametri indicati (la forza di gioco negli scacchi può essere stimata da una persona FISP addetta):

- **Classe élite:** abilità scacchistica di almeno 1500 punti elo e almeno 11 incontri disputati di scacchipugilato o altri sport da combattimento (come da paragrafo "17c").

- **Classe pioneers:** quando manchi uno o entrambi i requisiti sopra esposti.

c) Gli incontri che vengono computati nel totale sono quelli disputati nelle seguenti arti marziali: scacchipugilato, chessboxing light, pugilato, Muai Thai (anche in versione light), Kickboxing (anche light), Sanda, Savate, K1 (anche light), MMA (anche light) e Kyokushinkai Karate. Vengono inoltre computati incontri di Judo, Jiu Jitsu tradizionale e brasiliano se svolti dopo i 18 anni compiuti.

18. Reclami

a) Sono ammessi reclami, relativi alla conduzione di una gara, presso la Commissione Reclami della FISP, le cui decisioni sono inappellabili.

b) I reclami sono ammessi solamente per erronea o mancata applicazione delle norme stabilite dal presente regolamento. Non sono accettati reclami fondati su una valutazione diversa dei criteri di giudizio adottati dagli arbitri e dai giudici.

c) I reclami possono essere accettati solamente se il reclamante è una delle persone in causa (come atleti e tecnici) partecipanti alla gara agonistica; non sono permessi reclami da parte di persone non direttamente coinvolte dalle decisioni arbitrali.

d) Per presentare un reclamo bisogna compiere le tre seguenti azioni: 1) avvisare, riguardo l'intenzione di inoltrare un reclamo, il direttore dell'evento entro 40 minuti dal termine dell'incontro a cui il ricorso si riferisce; 2) pagare un deposito di € 25 che verrà restituito qualora il reclamo venga accolto, anche solo parzialmente; 3) inoltrare un reclamo per iscritto entro le 2 ore dal termine della gara. Qualora mancasse anche uno solamente dei tre requisiti sopra elencati, il reclamo non sarà considerato completo e, pertanto, considerato non valido.

Appendice categorie di peso:

A livello internazionale si contemplano più categorie di peso di quante specificate in questo Regolamento Tecnico FISP. Qualora vi fosse un notevole incremento nel numero degli atleti, la FISP auspica l'introduzione della suddivisione nella categorie di peso utilizzate per le competizioni con grandi numeri.