

Chessboxing Light: regolamento.

(Aggiornato al 6 febbraio 2016)

Indice:

Preambolo	pagina 2
Art. 1. Il chessboxing "light"	pagina 2
Art. 2. Il confronto agonistico (la gara) in versione "light"	pagina 2
Art. 2.1. Funzionamento e risultato del confronto agonistico	pagina 3
Art. 2.3. Altre possibili conclusioni di una gara	pagina 3
Art. 3. Round di spareggio	pagina 4
Art. 4. Penalità	pagina 4
Art. 5. Categorie	pagine 4 e 5
Art. 6. Protezioni e guanti	pagina 5

Preambolo: il **chessboxing light** è la versione "leggera" dello scacchipugilato. Questa versione di gara, e questo regolamento, sono stati pensati e sviluppati all'interno della FISP, forgiando una novità a livello mondiale.

Nella versione light si è voluto trovare primariamente una formula che permettesse di competere in questo sport combinato senza dover gareggiare a contatto pieno. Si è anche voluto ribilanciare il peso delle due componenti di questo sport combinato, dando maggiore enfasi al pugilato rispetto alla versione a contatto pieno, oltre ad incrementare i casi in cui un incontro può terminare in pareggio. E per finire si è anche riusciti nell'intento di avere incontri temporalmente più brevi rispetto alla versione a contatto pieno (meno round e meno tempo totale).

Questo regolamento vuole essere anch'esso "leggero" e precisa primariamente i punti che lo distinguono dal Regolamento Tecnico della FISP sullo scacchipugilato nella sua versione "piena" (R.T.). Pertanto, per quanto non espressamente incluso in questo regolamento, vale quanto espresso nel R.T., potendo fare riferimento, in seconda battuta, anche al Manuale Operativo GAC (giudici-arbitri-cronometristi) il quale ha ora una sezione specifica riguardante il regolamento "light".

Art. 1: il chessboxing light è la versione "leggera" dello scacchipugilato; variante che prevede il confronto tra due atleti (anche chiamati "chessboxer"), alla presenza di un arbitro, in una modalità in cui non viene consentito spingere i pugni. Nella competizione agonistica i due chessboxer si sfidano in una gara di **sei riprese**, che si alternano tra pugilato e scacchi, **iniziando con una ripresa di pugilato**.

Art. 2: il confronto agonistico (la gara) in versione "light":

a) La durata delle riprese è di 2 minuti per il pugilato (1½ per ragazzi e ragazze) e di 4 minuti per gli scacchi.

b) Le riprese di pugilato vengono giudicate da un giudice unico, o una terna arbitrale che esprimerà comunque un solo punteggio. Si assegnano **2 (due) punti al vincitore del round**, e **1 (un) punto al perdente** (qualora non vi fossero penalità da conteggiare). Un punteggio di 1½ a 1½, punteggio che viene espresso se si giudica la ripresa come pari, è teoricamente possibile, ma ai giudici viene richiesto d'indicare un vincitore seguendo i criteri elencati nell'art. 11 del R.T. e, pertanto, ci si aspetta che sia raro che una ripresa termini in pareggio.

c) Quello che conta nel pugilato, per il risultato dell'incontro, è **il numero di riprese vinte e/o pareggiate**; non si tiene conto invece del margine con cui tali riprese sono vinte.

Tempi standard di gara	Numero riprese totali	Numero riprese pugilato	Durata (minuti)	Numero riprese scacchi	Durata (minuti)	Durata massima gara (intervalli inclusi)
Uomini, Donne, Junior	6	3	2	3	4	23 minuti
Giovani, Ragazzi e Ragazze	6	3	1½	3	4	21½ minuti

Art. 2.1: funzionamento e risultato del confronto agonistico:

- se scacco matto nella prima ripresa di scacchi (2^a ripresa della gara): vince la gara chi dà scacco matto;
- quando un chessboxer raggiunge il punteggio di 4 punti nel pugilato si garantisce, per lo meno, il pareggio nella gara;
- se il chessboxer che, dopo la 3^a ripresa, sta perdendo 4 a 0 nel pugilato vince poi negli scacchi alla 4^a ripresa, l'incontro termina in pareggio;
- chi raggiunge o supera i 5½ punti nel pugilato vince la gara.

Art. 2.2: Delucidazioni:

- Se la partita a scacchi terminasse in pareggio alla 2^a o 4^a ripresa, si effettuerà, dove non ci sia già un risultato finale della gara, un'ulteriore ripresa di pugilato e il risultato della gara sarà dato dai punti nel pugilato.
- Nel caso il punteggio nel pugilato fosse in parità al termine della 5^a ripresa, vince la gara il vincitore della partita a scacchi (nella 6^a ripresa); in caso di pareggio anche negli scacchi, la gara terminerà in pareggio.

Quadro esplicativo dei risultati di un incontro di chessboxing light:

pugilato	1 ^a ripresa nessuna possibilità di concludere l'incontro a parte l'abbandono o infortunio/ferita.	3 ^a ripresa se 4 a 0: almeno un pareggio assicurato.	5 ^a ripresa - se almeno 5½ punti: vittoria; - se 4 punti: almeno pareggio.
scacchi	2 ^a ripresa - se scacco matto: vittoria; - se pareggio: un'ulteriore ripresa di pugilato.	4 ^a ripresa - se vince negli scacchi ma perde per 4 a 0 nel pugilato: pareggio; - se non vi è un 4 a 0 e la partita a scacchi termina in pareggio: un'ulteriore ripresa di pugilato.	6 ^a ripresa risultato negli scacchi decisivo per risultato finale (se un chessboxer ha 4 punti nel pugilato si è garantito il pareggio nella gara anche se dovesse perdere a scacchi).

Art. 2.3: Altre possibili conclusioni di una gara:

La gara di chessboxing light può essere anche decisa nei seguenti modi:

- abbandono (scacchi o pugilato);
- vittoria per tempo (scacchi);
- vittoria per fuori combattimento tecnico (decretato dall'arbitro dopo il parere medico) se si verifica una ferita o infortunio;
- vittoria per squalifica;
- sconfitta per squalifica (quando entrambi gli atleti sono squalificati).

Art. 3: Round di spareggio:

Nel caso la gara termini in pareggio e qualora essa assegni un titolo: si provvederà a disputare un "round di spareggio" il cui vincitore è dichiarato vincitore dell'incontro e del titolo in palio. Il round di spareggio sarà utilizzato anche in gare che si disputino in tornei a eliminazione diretta; in tal caso il round di spareggio vale per sapere chi dei due atleti passerà il turno, ma nei loro record tale gara verrà segnata come un pareggio, a parte la finale del torneo qualora valga per un titolo.

Prima del round di spareggio l'arbitro consegna, all'atleta che ha avuto il bianco nella partita a scacchi della gara, un pedone bianco e uno nero che questi mette ciascuno in un pugno con il secondo atleta che sceglie indicando un pugno: se trova il bianco allora il round di spareggio sarà di scacchi, se trova il nero allora pugilato.

Se scacchi: si gioca una partita "ghigliottina" dove chi ha perso a scacchi nella gara può decidere con quale colore giocare; nel caso la partita di scacchi fosse terminata in pareggio sarà chi aveva avuto il nero a decidere con quale colore giocare. Tempo di gara: bianco 3 minuti, nero 2½ minuti + 1" a mossa (per entrambi) di incremento. Nel caso la partita termini in parità, è il nero a vincere.

Se pugilato: un round dello stesso minutaggio della gara. Il giudice, qualora consideri la ripresa in pareggio, deve indicare una preferenza.

Art. 4: Penalità:

Se un chessboxer affonda troppo il colpo l'arbitro può ammonirlo o richiamarlo ufficialmente. Un richiamo ufficiale normalmente toglie ½ punto, ma l'arbitro, dipendentemente dalla gravità dell'infrazione, ha la possibilità di infliggere una penalità di 1 punto oppure di squalificare il contendente o i contendenti.

Art. 5: Categorie:

a) Vi sono 6 categorie di peso per Uomini, Donne, Veterani, Junior, Giovani e Ragazzi.

La suddivisione delle categorie di peso è riportata nella seguente tabella:

Peso (Kg)					
Categoria	Uomini, Veterani	Donne, Veterani	Junior (16-17)	Giovani (14-15)	Ragazzi (12-13)
<i>Mosca</i>	45 - 51	43 - 50	44 - 51	40 - 46	37 - 42
<i>Piuma</i>	51 - 60	50 - 57	51 - 59	46 - 53	42 - 48
<i>Leggeri</i>	60 - 70	57 - 64	59 - 67	53 - 61	48 - 55
<i>Medi</i>	70 - 80	64 - 73	67 - 75	61 - 69	55 - 63
<i>Mediomassimi</i>	80 - 90	73 - 83	75 - 83	69 - 79	63 - 72
<i>Massimi</i>	90+	83+	83+	79+	72+

Nei *Veterani, Uomini, Donne* e *Junior* sono ammessi incontri tra atleti di categorie diverse; con differenza di peso non superiore a chilogrammi 10 (Uomini) o 7 (Donne, Veterani e Junior) dai pesi mosca ai pesi leggeri e non più di chilogrammi 11 (Uomini) o 9 (Donne, Veterani e Junior) dai medi ai massimi. Sono permessi incontri tra Junior e Giovani e tra Giovani e Ragazzi.

Art. 6: Protezioni e guanti:

Nel chessboxing light si gareggia con protezione pelvica, paradenti, casco e canotta.

Le gare vengono svolte con guanti da 16 onces, tranne che per le categorie Giovani e Ragazzi che gareggiano con guanti da 14 onces.