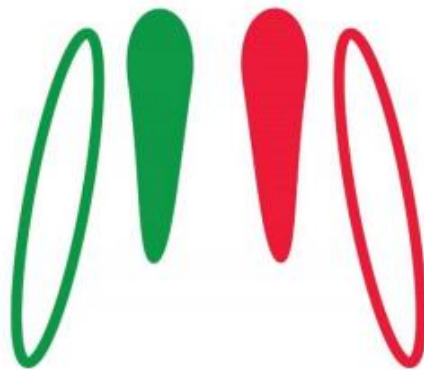


REGOLAMENTO PARABOXE



INDICE

INTRODUZIONE	2
TITOLO I- CLASSIFICAZIONE PUGILI	3
Art. 1. Para boxe sitting (PB-S)	
Art. 2. Para boxe lower (PB-L)	
Art. 3. PBL 2.5	
Art. 4. Para boxe upper (PBU)	
TITOLO II- ETA' COMPETITIVA	4
Art. 1. Classe ragazzi	
Art. 2. Classe adulti	
TITOLO III – LE RIUNIONI DI PUGILATO	4
Art. 1. Il ring e P – Ring	
TITOLO IV – ATTIVITA' COMPETITIVA	5
Art. 1. Categorie di peso maschile e femminile: Sitting (PB-S), Lower (PB-L) e upper (PBU)	
Art. 2. Incontri vietati	
TITOLO V - L' INCONTRO DI PUGILATO E LE SUE REGOLE	6
Art. 1. I pugili – contegno – tenuta gara	
Art. 2. I secondi	
Art. 3. Modo regolare di colpire	
Art. 4. Scorrettezze	
TITOLO VI - LA DIREZIONE DELL' INCONTRO E I VERDETTI	12
Art. 1. Compiti e poteri dell'arbitro	
Art. 2. Preliminari dell'incontro	
Art. 3. Le sanzioni	
Art. 4. Ripristino della tenuta dei pugili	
Art. 5. Le giurie	
Art. 6. Il commissario di riunione	
Art. 7. I verdetti	

INTRODUZIONE

Il presente regolamento nasce con l'obiettivo di avviare una fase di sperimentazione e di strutturazione del pugilato per persone con disabilità fisica, al fine di creare un percorso che possa, in prospettiva futura, condurre all'inserimento della disciplina nel prestigioso circuito paralimpico.

A tal fine, la Federazione Pugilistica Italiana ha istituito una specifica commissione (Commissione di Studio Pugilato e Disabilità), incaricata dello studio e della sperimentazione di questa disciplina.

Durante l'intero periodo di sperimentazione, le competizioni si svolgeranno esclusivamente a contatto controllato, a tutela della sicurezza degli atleti.

La realizzazione del presente regolamento prende spunto da un precedente studio che in passato è stato svolto dalla FPI, opportunamente aggiornato e messo a confronto con altre esperienze internazionali, tra cui quella della Fédération Française de Boxe che ha sviluppato il progetto di Handi-Boxe.

Il Regolamento è stato elaborato e condiviso con la Commissione di Studio Pugilato e Disabilità FPI, la Commissione di Coordinamento Paraboxe FPI, il CIP, la FMSI.

TITOLO I – CLASSIFICAZIONE PUGILI

Ai fini del presente Titolo i pugili potranno essere classificati nelle seguenti classi:

Art. 1. PARA BOXE SITTING (PB-S)

1. Atleti che gareggiano seduti in carrozzina libera di muoversi oppure su un'apposita pedana gara (PARA-RING= P-RING) per alcune categorie di disabilità.

Atleti che si confrontano in carrozzina o in P-RING non potendo stare in piedi, verosimilmente atleti paraplegici o con amputazioni severe degli arti inferiori che potrebbero anche avere una disabilità ad un arto superiore. Questa mega classe è suddivisa in 12 sottoclassi (1.0-2.0-3.0-4.0-5.0-6.0) a seconda del livello di lesione midollare o impairment paragonabile con sei classi intermedie (0.5-1.5-2.5-3.5-4.5-5.5) se in concomitanza della lesione midollare ci fosse un impairment al braccio non dominante.

I pugili nella carrozzina libera si confrontano sulla distanza delle 3 riprese (round) di 2 minuti ciascuna con un intervallo di 1'30'' fra i round.

I pugili che gareggiano sul P-RING gareggiano sulla distanza delle 3 riprese da 2 minuti ciascuna con intervallo di 1'30'' fra i round.

2. Le carrozzine utilizzate dagli atleti devono avere l'altezza della seduta simile tra i due avversari, con una differenza massima di 10 cm, al fine di garantire condizioni di gara equilibrate e corrette.

Art. 2. PARA BOXE LOWER (PB-L)

1. Atleti che gareggiano in piedi e con disabilità non severe ad uno o entrambi gli arti inferiori o che potrebbero avere una disabilità anche ad un arto superiore.

Questa mega classe è suddivisa in 5 sottoclassi a seconda se l'amputazione di un arto è sopra o sotto il ginocchio (1.0-2.0) o impairment paragonabili agli arti inferiori con due classi intermedie (0.5-1.5) se all'impairment agli arti inferiori si aggiungesse un impairment dell'arto superiore non dominante.

Art. 3. PBL 2.5

1. Atleti in piedi con bassa statura (nanismo, acondroplasia o impairment causato da disfunzioni dell'ormone della crescita)

Donne < di 1,37 cm

Uomini < di 1,45 cm

Queste classi di atleti gareggiano sulla distanza delle 3 riprese da 2 minuti ciascuna con intervallo di 1'30'' fra i round.

Art. 4. PARA BOXE UPPER (PB-U)

1. Atleti che gareggiano in piedi e che hanno una o più disabilità agli arti superiori. Questa mega classe è suddivisa in 3 sottoclassi a seconda che l'amputazione dell'arto superiore non dominante sia trans-articolare della spalla o sopra o sotto il gomito o impairment paragonabili (1.0-2.0-3.0). Questi pugili si confrontano sulla distanza delle 3 riprese (round) di 2 minuti ciascuna con un intervallo di 1'30" fra i round.

TITOLO II - ETA' COMPETITIVA

Appartengono alle seguenti classi di età i pugili che:

Art. 1. CLASSE RAGAZZI

1. abbiano compiuto quindici anni (15 anni), fino al diciottesimo anno d'età nell'anno in cui si riferisce il tesseramento (18 anni).

Art. 2. CLASSE ADULTI

1. compiano il diciannovesimo anno d'età nell'anno in cui si riferisce il tesseramento, fino al sessantacinquesimo anno d'età nell'anno in cui si riferisce il tesseramento (65 anni).

TITOLO III – LE RIUNIONI DI PUGILATO

Art. 1. IL RING e P-RING

1. Per gli atleti di classificazione **LOWER (PB-L)** e **UPPER (PB-U)** è un ring regolamentare che utilizzano atleti normodotati.

Gli atleti di classificazione **SITTING (PB-S)** il ring utilizzato è una pedana gara detto **P-RING** con due sedute regolabili in varie posizioni poste l'una davanti all'altra.

Questo ring è adatto per le lesioni alte quindi per atleti di classe PB-S-1.0 e PB-S-2.0 e PB-S-0.5/1.5/2.5/3.5/4.5/5.5 (non potendo usare agevolmente entrambe le braccia per la spinta della carrozzina) sempre per la classificazione **SITTING (PB-S)**. Per atleti con lesioni basse PB-S-3.0/4.0/5.0/6.0 può essere utilizzato lo stesso ring degli atleti normodotati purché vengano prese le dovute precauzioni (o assistenza) per consentire agli atleti di salire sul ring senza troppa difficoltà.

TITOLO IV – ATTIVITA' COMPETITIVA

Art. 1. CATEGORIE DI PESO MASCHILI E FEMMINILI

SITTING (PB-S)

DA KG 52 A KG 60
DA KG 60 A KG 68
DA KG 68 A KG 78
DA KG 78 A KG 88
DA KG 88 A KG 98
DA KG 98 A KG 98+

LOWER (PB-L) e UPPER (PB-U)

DA KG 48 A KG 52
DA KG 52 A KG 57
DA KG 57 A KG 63
DA KG 63 A KG 69
DA KG 69 A KG 75
DA KG 75 A KG 81
DA KG 81 A KG 91
DA KG 91 A KG 91+

Art. 2. INCONTRI VIETATI

1. Sono vietati gli incontri:

- fra atleti disabili e normodotati;
- fra pugili la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre fra il limite minimo ed il limite massimo della categoria in cui rientra il pugile di peso inferiore;
- fra pugili della categoria **RAGAZZI** e pugili della categoria **ADULTI**;
- fra pugili della categoria **SITTING (PB-S)** e pugili della categoria **LOWER(PB-L)**;
- fra pugili della categoria **SITTING (PB-S)** e pugili della categoria **UPPER (PB-U)**.

TITOLO V - L'INCONTRO DI PUGILATO E LE SUE REGOLE

Art. 1. I PUGILI - CONTEGNO – TENUTA DI GARA

1. I Pugili – contegno e tenuta di gara

- Il pugile è tenuto al massimo rispetto verso il Commissario di Riunione, l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di servizio.
- Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori.
- Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto, essendogli solo consentito, durante gli intervalli, conferire a bassa voce con i secondi. Per nessuna ragione può interpellare l'arbitro.
- Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dallo stesso e tenere conto delle sue osservazioni.
- Deve avere contegno cavalleresco nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, astenendosi da gesti o parole che possano comunque apparire poco riguardosi. Invitato dall'arbitro, deve stringere la mano dell'avversario come segno di rivalità puramente sportiva, prima dell'inizio dell'incontro e subito dopo la proclamazione del verdetto.
- Il pugile deve attenersi agli ordini e alle direttive impartitegli dal suo secondo principale quando non siano in contrasto con le norme regolamentari.
- Il pugile ha facoltà di abbandonare l'incontro che non sia in grado di continuare.

Per manifestare tale volontà deve:

- alzare il braccio e desistere dalla gara;
- voltare le spalle all'avversario e dirigersi verso il proprio angolo;
- non riprendere l'incontro, al suono del gong, dopo l'intervallo.

- I pugili devono presentarsi sul quadrato in perfetta tenuta di gara e con il corpo ben deterso. È vietata, anche negli intervalli, l'applicazione di sostanze oleose o tali che possano comunque disturbare o danneggiare l'avversario.
- I pugili devono calzare i guanti prima dell'ingresso sul Ring ed indossare i seguenti indumenti:
 - maglia senza collo e senza maniche del colore corrispondente all'angolo assegnato
 - calzoncini che non superino il ginocchio (sono esclusi quelli di tessuto a maglia)
 - calzini
 - calzature leggere senza punta rinforzata, senza ganci, con suola morbida
 - nonché le seguenti protezioni senza le quali non possono essere ammessi alla gara: conchiglia o cintura protettiva, paradenti (non di colore rosso o

parzialmente rosso), casco, corsetto toracico protettivo e cintura di protezione pelvica (solo per le donne).

- Nel caso che i calzoncini siano dello stesso colore della maglia o di colore simile devono essere bordati nella parte superiore con una banda nettamente diversa, in modo che la linea di cintura risulti chiaramente delimitata. In ogni caso il pugile deve corredarsi di un paio di calzoncini di riserva.
- I guanti devono essere tolti immediatamente al termine del combattimento.
- I pugili devono indossare il casco protettivo solo dopo essere entrati sul Ring e toglierlo immediatamente al termine del combattimento.
- E' proibito al pugile liberarsi intenzionalmente di una delle protezioni. Nel caso, l'Arbitro sanzionerà l'atleta con un richiamo ufficiale.
- Qualora il paradinghi cada dopo che il pugile ha ricevuto un colpo regolare e ciò si verifichi per la terza volta, il pugile deve essere sanzionato con un richiamo ufficiale. Successivamente al primo richiamo ufficiale e nelle circostanze di cui sopra, un'ulteriore caduta del paradinghi determinerà il secondo richiamo ufficiale e conseguente squalifica.
- I pugili possono recare sulla maglia la denominazione relativa alla Società, alla Regione o alla nazione di appartenenza.
- I Campioni d'Italia in carica possono indossare la maglia tricolore.

2. Il bendaggio

Il bendaggio, il cui uso è obbligatorio, è costituito da una benda in cotone elastico con chiusura velcro (lunghezza massima m. 4,50 e minima 2,50 - larghezza massima cm. 5).

Il bendaggio deve coprire il polso, i metacarpi e giungere fino alla metà delle prime falangi delle dita della mano con facoltà di suo inserimento in ogni spazio inter-ditale con un solo giro.

Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro adesivo.

È vietata l'applicazione di qualsiasi altro materiale che ne alteri la primitiva funzionalità.

Sono eccezionalmente consentite, sentito il medico di servizio e con il preventivo accordo delle parti interessate, lievi fasciature relative a ferite non rimarginate.

3. I guanti

Per l'attività competitiva si devono utilizzare esclusivamente guanti da 12 once approvati dalla FPI.

Per gli atleti con bassa statura (nanismo, acondroplasia o impairment causato da disfunzioni dell'ormone della crescita) si presume l'utilizzo di guanti da 12 once, ma ci riserviamo uno studio più approfondito nei futuri test match.

Il Commissario di Riunione ha la facoltà, a suo insindacabile giudizio, di ordinare la

sostituzione dei guanti e dei caschi che risultino inadeguati o irregolari.

4. Il casco

Per tutte le competizioni sia maschili che femminili, l'uso del casco protettivo è obbligatorio.

Il casco deve essere del tipo omologato approvato dalla FPI.

Il casco deve essere applicato in modo che non si sposti durante l'incontro e che non limiti la visibilità del pugile.

In specie, il casco, deve lasciare libera la parte anteriore del viso e proteggere la zona sopracciliare e la nuca.

Sotto il casco i pugili non possono portare oggetti metallici come orecchini, forcine o altro.

Eventuali capelli lunghi devono essere ben fermati con cuffia o retina.

Art. 2. I SECONDI

1. I pugili sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) e da un aiutante. Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.

2. Possono esercitare le funzioni di secondo e di aiutante solo i Tecnici Sportivi e gli aspiranti Tecnici Sportivi regolarmente tesserati.

- Il secondo e l'aiutante devono indossare un adeguato abbigliamento sportivo. Circa l'applicazione su tali indumenti di emblemi, distintivi e scritte, per i secondi e gli aiutanti valgono le stesse norme stabilite per i pugili che essi assistono.
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine fuori i secondi, devono scendere dal quadrato, sgombrando il medesimo di tutti gli accessori e sedersi ai loro posti, dai quali non devono allontanarsi.
- Durante l'intervallo, il secondo e l'aiutante possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza al pugile. Solo il secondo principale può passare oltre le corde. Il secondo principale ha la facoltà di far abbandonare il proprio pugile, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Per manifestare tale volontà, deve:
 - gettare l'asciugamano sul quadrato
 - togliere i guanti al pugile durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo al suono del gong
 - far capire chiaramente di voler ritirare il proprio pugile, richiamando l'attenzione dell'arbitro.
- In specie è obbligo dei secondi:
 - assistere il pugile negli spogliatoi

- accompagnarlo dallo spogliatoio al quadrato e, alla fine dell'incontro, riaccompagnarlo subito allo spogliatoio, prestandogli tutte le cure del caso
 - vigilare e intervenire perché il pugile da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno
 - vigilare perché al pugile non siano somministrate sostanze eccitanti di qualsiasi specie
 - astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di gara, evitando ogni discussione al riguardo
 - astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine
- I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Commissario di Riunione. Durante l'incontro spetta invece al Commissario di Riunione o Supervisore, in caso di Torneo o Campionato, impartire disposizioni ai secondi e fare richiami.
 - I secondi, durante lo svolgimento delle riprese, non possono incitare in modo inappropriato il pugile e devono mantenere un contegno di rigoroso rispetto verso l'operato dell'Arbitro, dei Giudici o altri Ufficiali di Gara, secondo i principi sanciti dal Codice di Comportamento Sportivo.
 - Il Commissario di Riunione o Supervisore, a seconda della gravità delle scorrettezze comportamentali dei secondi, provvede a comminare sanzioni che vanno dall'ammonizione, all'allontanamento dall'angolo e dal campo di gara, fino all'espulsione per il resto della giornata o della manifestazione. Le sanzioni di cui sopra sono inflitte fatti salvi i provvedimenti disciplinari adottati dagli Organi di Giustizia.
 - In tutte le riunioni di pugilato, i Maestri, i Tecnici Sportivi e gli Aspiranti Tecnici Sportivi, per essere ammessi all'angolo hanno l'obbligo di indossare il badge di riconoscimento munito di fotografia. Senza il legittimo possesso e l'esposizione in maniera visibile del badge a nessun Tecnico sarà consentito assistere i pugili prima, durante e dopo il combattimento.
 - Il Commissario di Riunione sia in caso di espulsione da una manifestazione che per un suo uso improprio provvederà al ritiro immediato del suddetto badge, che verrà consegnato al Comitato Regionale di appartenenza.

Art. 3. MODO REGOLARE DI COLPIRE

1. Nell'incontro di pugilato sono considerati regolari soltanto i colpi:

- portati in maniera soft. (pugilato di touche)
- portati con i pugni ben chiusi e con la parte imbottita del guanto che ricopre le prime falangi della mano e le estremità delle ossa metacarpiche tenendo conto

- anche delle varie disabilità;
- vibrati sulla parte anteriore e sulle parti laterali della testa e del tronco dell'avversario;
 - al di sopra della cintura.

Art. 4. SCORRETTEZZE

1. Colpi proibiti

È vietato, e costituisce colpo proibito, colpire in modo diverso da quello indicato all'art. precedente e in specie:

- colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano;
- colpire con la testa, con la spalla, con l'avambraccio, con il gomito;
- portare colpi facendo prima compiere al corpo un giro su sé stesso;
- colpire di manrovescio;
- colpire di striscio e danneggiare comunque l'avversario;
- colpire l'avversario a terra;
- colpire al di sotto della cintura, alla nuca, alle spalle e ai reni;
- colpire al di sotto della lesione per gli atleti seduti e con lesione midollare.
- Colpire con potenza

Non costituisce colpo proibito, il colpo regolarmente vibrato che giunge in parte del corpo non ammessa, per fatto o colpa dell'avversario. Non sono proibiti i colpi vibrati sulle braccia e sugli avambracci, ma essi non sono validi ai fini del punteggio.

2. Falli

È vietato e costituisce fallo:

- tenere e colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano;
- spingere, o comunque dare spinte all'avversario, spingergli indietro la testa con la mano, con l'avambraccio, col gomito, gravargli sopra con il peso del proprio corpo;
- adottare una condotta di gara pericolosa o sleale come:
 - portare la testa in avanti in modo che l'avversario possa esserne danneggiato;
 - schivare con la testa in avanti abbassandosi al di sotto della cintura dell'avversario;
 - mettergli la testa, nei corpo a corpo, sotto il mento o il viso;
 - pestare i piedi dell'avversario;
 - fare sgambetti;

- utilizzare indebitamente le corde, come:
 - abbandonarsi volontariamente su di esse col peso del proprio corpo;
 - servirsene per prendere slancio;
 - appoggiarvi la mano o il braccio;
- cercare di trarre in inganno l'arbitro, simulando situazioni non corrispondenti all'accaduto;
- adottare una condotta di gara non agonistica, come:
 - volgere le spalle all'avversario;
 - correre sul quadrato evitando di combattere;
 - assumere atteggiamenti offensivi e irrispettosi nei confronti dell'avversario;
- non ottemperare prontamente agli ordini dell'arbitro;
- liberarsi volontariamente delle protezioni obbligatorie;
- mordere l'avversario;
- tenere il guantone avanzato diritto per ostruire la visione all'avversario;
- cercare di colpire l'avversario dopo che l'Arbitro ha impartito i comandi di "break" e "stop" prima di fare un passo indietro; Non compie fallo il pugile spinto dalla necessità di difendersi da un colpo proibito o dall'azione fallosa dell'avversario.

3. Falli e colpi proibiti insieme

È vietato e costituisce fallo e colpo proibito insieme:

- tenere l'avversario e colpirlo;
- spingere l'avversario e colpirlo;
- prendere lo slancio sulle corde, o tenere una mano sulle corde, e colpire;
- tenere la mano sul viso dell'avversario e colpire;
- non ottemperare agli ordini di break e stop e colpire;
- non attenersi al segnale del gong, che indica la fine della ripresa, e colpire.

4. La gravità del colpo proibito e del fallo è dovuta:

- all'entità del danno effettivamente causato all'avversario o del pericolo corso;
- all'intenzionalità di nuocere all'avversario o di trarre in inganno l'arbitro.

5. Tenuta reciproca

Quando contemporaneamente ciascun pugile tiene l'avversario, si verifica la tenuta reciproca e l'arbitro deve intervenire tempestivamente ordinando il break e facendo scrupolosamente osservare il conseguente passo indietro a entrambi i pugili.

TITOLO VI - LA DIREZIONE DELL'INCONTRO E I VERDETTI

Art. 1. Compiti e poteri dell'arbitro

1. Scopo primario - Il dovere principale dell'arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti.

2. Compiti - L'arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:

- vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
- controllare la tenuta di gara dei pugili ed i bendaggi a fine incontro;
- mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- evitare che i pugili in condizioni di inferiorità ricevano colpi;
- usare, durante l'incontro, i seguenti ordini:
 - "stop", per ordinare ai pugili di interrompere l'incontro, effettuando un passo indietro;
 - "break", per ordinare ai pugili di separarsi, effettuare un passo indietro e riprendere la gara;
 - "time", per ordinare al Cronometrista di interrompere il conteggio del tempo;
 - "boxe", per ordinare ai pugili di iniziare o riprendere la gara ed al Cronometrista di riprendere il conteggio del tempo.
 - Gli ordini boxe e stop devono essere impartiti anche rispettivamente, all'inizio della prima ripresa e al termine dell'ultima.
- raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e, dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
- indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio del pugile, al momento dell'annuncio del verdetto.

3. Poteri - L'arbitro ha il potere di:

- porre fine all'incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due pugili si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e quindi non in grado di continuare l'incontro;
- porre fine all'incontro ogni qualvolta un pugile, (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga in grado di continuare l'incontro; Nell'eventualità, può interpellare il medico, alla valutazione del quale deve attenersi; interrompere l'incontro per ammonire, richiamare ufficialmente o squalificare un pugile, o entrambi, che non rispetti le regole della gara;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta dei pugili, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del

- quadrato;
- interpretare il Regolamento per quanto esso è applicabile o rilevante alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi circostanza della gara, che non vi sia contemplata. L'interruzione dell'incontro, da parte dell'arbitro, per procedere ad una ammonizione, deve essere tempestiva in modo da non arrecare pregiudizio all'azione del pugile non colpevole.

Art. 2. Preliminari dell'incontro

1. L'arbitro deve salire per primo sul quadrato e prendere posto all'angolo neutro più lontano dal tavolo della giuria.

Deve accertarsi dell'identità dei pugili e controllare la loro tenuta di gara, recandosi ai rispettivi angoli.

Successivamente li chiama al centro del quadrato, invitandoli a stringersi la mano, dopodiché i pugili tornano al proprio angolo.

Fa scendere i secondi e, assicuratosi della presenza del Commissario di Riunione, del Medico e dei giudici, fa segno al cronometrista che l'incontro può avere inizio.

Al suono del gong, con il comando boxe, dà inizio alla gara.

Durante l'incontro egli deve muoversi naturalmente, mantenendo il controllo visivo delle azioni, senza ostacolare il movimento dei pugili e la visuale degli spettatori.

Art. 3. Le Sanzioni

1. Ammonizione - L'ammonizione ha la natura di un rimprovero benevolo con lo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere all'ammonizione interrompe l'incontro e, indicando chiaramente il pugile colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; dopodiché fa riprendere la gara.

La somma di ammonizioni da luogo al richiamo ufficiale.

2. Richiamo ufficiale - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare di un punto quel pugile che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale interrompe l'incontro e, indicando chiaramente il pugile colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, rende edotto il Commissario di Riunione ed i giudici di tale decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, fa riprendere l'incontro. Nei Tornei e/o Campionati Nazionali la mimica del richiamo ufficiale deve essere indicata solo al Supervisore.

Un pugile che, subiti due richiami ufficiali, deve essere squalificato.

Art. 4. Ripristino della tenuta dei pugili

1. Ripristino del paradenti - L'arbitro, constatata la perdita del paradenti da parte di un pugile ferma l'incontro, indica all'altro pugile l'angolo neutro a cui deve portarsi, raccoglie il paradenti, conduce il pugile al proprio angolo e consegna il paradenti al secondo che, dopo averlo lavato, lo rimette al pugile.

L'eventuale ammonizione o richiamo ufficiale è a giudizio dell'arbitro, che deve valutare la volontarietà o meno della caduta del paradenti.

2. Ripristino del casco - L'arbitro, constatata la perdita o una posizione anomala del casco deve, per quanto possibile, provvedere a ripristinare la situazione regolamentare direttamente o facendosi aiutare dai secondi.

3. Ripristino della conchiglia o cintura protettiva, della cintura di protezione pelvica e del corsetto toracico protettivo - L'arbitro, constatato l'allentamento o la perdita di detta protezione, ferma l'incontro, indica all'altro pugile l'angolo neutro a cui deve portarsi, conduce il pugile al proprio angolo invitando i secondi a ripristinare la situazione regolamentare.

Se la perdita di una delle protezioni previste è dovuta a rottura della stessa e non sia possibile sostituirla entro il termine di cinque minuti, l'arbitro sospende definitivamente l'incontro ed il verdetto sarà deciso ai punti.

4. Ripristino per rottura-guasto alla carrozzina, caduta accidentale o similare – in caso di rottura o guasto della carrozzina o dell'ausilio (protesi ecc.) o caduta accidentale, l'arbitro ferma l'incontro consentendo al pugile di ricomporsi e di ripristinare la carrozzina.

In tal caso il pugile ha a disposizione 5' minuti per il ripristino della carrozzina e della tenuta gara.

Al termine dei 5' minuti l'arbitro sospende il match ed il verdetto sarà deciso ai punti. In ogni altro caso concernente la tenuta dei pugili, l'arbitro provvede direttamente o con l'aiuto dei secondi a ripristinare la situazione regolamentare.

Art. 5. Le giurie

1. L'Arbitro dirige l'incontro senza assegnare i punteggi delle riprese.

2. Per ogni incontro di pugilato possono essere designati:

- un arbitro e tre giudici.

- un arbitro e cinque giudici solo nei Tornei e Campionati Regionali e/o Nazionali.

3. Nelle riunioni di attività ordinaria, e nei soli casi di comprovata necessità valutati dal Rappresentante vengono designati due Arbitri-Giudici. L'incontro è diretto da un Arbitro e valutato da un Giudice.

Art. 6. Il Commissario di Riunione

1. Accertata l'assenza sul luogo di uno o più Ufficiali di Gara designati, potrà decidere in merito alla composizione della Giuria, specificando le motivazioni sul Referto.

Art. 7. I verdetti

1. L'esito di un incontro di pugilato è deciso nei modi che seguono:

1. vittoria ai punti (V. P.);
2. pareggio (N.);
3. vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro per Ferita (V. R.S.C.-I.);
4. vittoria per abbandono (V. ABB.)
5. vittoria per squalifica (V. SQ.);
6. vittoria per assenza dell'avversario (V. W.O.);
7. No-Contest (N.C.);
8. V-S.C


Art. 8. Punto di vantaggio per differenza di impairment

1. Punto di vantaggio per differenza di impairment

Nei soli incontri di attività ordinaria, qualora tra i due atleti intercorra una differenza di disabilità superiore a tre (3) categorie, è attribuito un (1) punto di vantaggio all'atleta con il maggior impairment.

Tale vantaggio dovrà essere annotato sul cartellino di gara con la dicitura **"ADV+1"** e sarà conteggiato esclusivamente al termine dell'incontro, ai fini della determinazione del risultato finale.

Esempio di cartellino

 CARTELLINO PUNTEGGIO		N. INCONTRO	
QUALIFICA	GIUDICE		
CATEGORIA DI PESO	ARBITRO		
PUGILE	PUGILE		
SOCIETÀ	SOCIETÀ		
ADVANTAGE 1 POINT	PUNTI	RIPRESA	PUNTI
		1	
		2	
		3	
		4	
ADV +1		TOT	
VINCITORE			
VERDETTO			
<i>Preferenza da esprimere in caso di verdetto di parità (solo per Tornei e campionati)</i>			
VINCITORE			
LUOGO - DATA			
FIRMA DEL GIUDICE			