



REGOLAMENTO SANDA

INDICE:

ART. 1- PREMESSA

ART. 2- STATUS DELL'ATLETA ART. 3 - LUOGO DI GARA

ART. 4 - ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI ART. 5 - PROTEZIONI

ART. 6 - TEMPO DI GARA

ART. 7 - COLPI AMMESSI

ART. 8 - GIUDIZIO DI GARA

ART. 9 - PUNTEGGIO

ART. 10 - AZIONI PROIBITE

ART. 11 - LE CATEGORIE DI PESO E LE CLASSI

ART. 12 - GARE DI SANDA

ART. 13 - L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI ART. 14 - GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

ART. 15 - L'ATLETA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA

ART. 16 - RICORSO AVVERSO UN VERDETTO

ART. 17 - IL COACH

ART. 18 - VERDETTI

ART. 19 - CONTEGGI

ART. 20 - RESPONSABILITÀ

*Redazione a cura della Direzione Nazionale E.T.F.
1 GENNAIO 2017 –*

IL SANDA

1. PREMESSA

Il **Sanda** nasce come disciplina agonistica a contatto pieno degli sport da combattimento, facente parte del combattimento sportivo del **KUNG FU**, dando risalto non solo alle tecniche di percussione delle braccia e delle gambe ma anche alle tecniche di proiezione dando risalto al coordinamento motorio attraverso tecniche di braccia, di gambe e dalle tecniche di proiezione.

2. STATUS DELL'ATLETA

Gli atleti che sono impegnati in match di Sanda della **E.T.F.**, debbono essere tesserati all'Ente di Promozione Sportiva indicato ed accettano in toto lo Statuto ed i Regolamenti della stessa **E.T.F.**. Essi si impegnano a rispettare il Regolamento **E.T.F.** del Sanda, per l'effettuazione di gare d'interesse a carattere regionale, interregionale, nazionale ed internazionale.

È fatto obbligo a tutti gli atleti di **Sanda** di presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo debitamente rinnovato, indicante il numero dei match disputati e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva agonistica di cui al

D.M. 18 febbraio 1982 di tipo **B5 (agonistico a contatto pieno) IN ORIGINALE**, rilasciato da un centro di medicina sportiva o Medico Sportivo e compilare apposita Dichiarazione pre-gara, pena l'espulsione dalla competizione. Le atlete debbono inoltre compilare un'ulteriore dichiarazione pre-gara, allegando apposito test di gravidanza effettuato presso un laboratorio di analisi, non anteriore ai 14 giorni antecedenti l'incontro (non è valido il test speditivo). Gli atleti minori di età devono presentarsi inoltre con apposita autorizzazione per atleta minore a gareggiare in discipline a contatto pieno, scritta dall'esercente la patria potestà, unitamente a copia di un documento di quest'ultimo.

ART. 3 - LUOGO DI GARA

Il tatami è l'area di gara. L'area di gara può essere costituita da una piattaforma con la struttura in legno o altro materiale valido sollevata da terra per un massimo di 60 cm ed il tatami deve essere della misura di metri 8 x 8 per ogni lato, con un'area di sicurezza che si estende per 2 metri su ogni lato. La superficie non dovrà essere delimitata da corde.

E' altresì possibile disputare gare su un tatami di misure ridotte avente le dimensioni di metri 6 x 6 per ogni lato o 7 x 7 per ogni lato anche non rialzato da terra avente una zona di sicurezza di 100 cm. La superficie non dovrà essere delimitata da corde.

Lo spessore del tatami deve andare da un minimo di 3 cm ad un massimo di 5 cm.

In alternativa il match può essere disputato su un ring oppure nella gabbia.

Se il combattimento avviene su un ring, la superficie deve essere costituita da legno o materiale plastico o gommoso ricoperto di feltro e da un telo teso fino all'estremità dei bordi. Le corde dovranno essere quattro e tirate da tiranti collegati ai pali. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Possono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse. I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o altro materiale.

Le dimensioni minime del ring devono essere di metri 4,5 x 4,5 per gare regionali ed interregionali, 5 x 5 per gare nazionali, 6 x 6 per gare internazionali e mondiali.

Il ring deve essere comunque del tutto simile per dimensioni e conformità a quello in uso negli altri sport da ring.

La gabbia deve essere comunque del tutto simile per dimensioni e conformità a quello in uso negli altri sport da gabbia.

ART. 4 - ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI

Gli atleti di **Sanda** dovranno presentarsi alle gare federali muniti della divisa regolamentare, composta da pantaloncini corti e da una canotta o t- shirt. E' fatto assoluto divieto apporre sull'abbigliamento o sugli accessori, emblemi o disegni riproducenti simboli politici e/o religiosi o che incitino alla violenza. L'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club, dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

I combattimenti a contatto pieno si svolgono a torso nudo.

E' altresì concesso l'utilizzo di una canotta o t-shirt nelle categorie novizi ed avanzati da indossare sotto il corpetto protettivo.

In caso di match femminili va indossata sempre una canotta o t-shirt o top (canotta corta senza spalline che copre il seno).

Il match si disputa senza calzature.

ART. 5 – PROTEZIONI

Categoria NOVIZI

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate.

Casco protettivo - Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, **chiuso nella parte superiore**, ma privo di parazigomi e paramento. Soltanto previo accordo potrà essere usato anche quest'ultimo.

Conchiglia e paraseno - Gli atleti e le atlete indosseranno sotto i pantaloncini una conchiglia di materiale resistente. Le atlete inoltre dovranno indossare il paraseno.

Paradenti - È obbligatorio per **tutte** le categorie indossare il paradenti.

Guantoni - I guantoni dovranno essere a mano chiusa da **10 once**, di pelle, similpelle o plastica, morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso ed al livello del polso. I guantoni generalmente saldati ai polsi da materiale elastico protetto da pelle liscia, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di cerotto ma non di scotch o altro materiale plastico.

Paratibia con parapiede - I paratibia con parapiede incorporato sono le protezioni utilizzabili per i match. E' possibile utilizzare i paratibia con i calzari protettivi (paperelle) in sostituzione dei paratibia con parapiede incorporati dietro consenso del giudice di gara.

Corpetto protettivo - Il corpetto protettivo deve avere la copertura specifica sia anteriormente che posteriormente secondo le normative vigenti.

E' facoltà degli organizzatori fornire caschetti, guantoni e quant'altro materiale per i match.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre la facoltà di ordinare la sostituzione delle protezioni, nel caso risultassero troppo deteriorate o irregolari.

Bendaggio - Gli atleti hanno l'**obbligo** di provvedere al bendaggio alle mani. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti.

Le protezioni dovranno portare ben visibile il logo della ditta produttrice ed in ogni caso si potranno utilizzare in gara solo materiali omologati dalla **E.T.F.**

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con la presente normativa, avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato / ring in ordine, verrà squalificato.

È fatto divieto di portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Categoria AVANZATI

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate.

Casco protettivo - Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo, **chiuso nella parte superiore**, ma privo di parazigomi e paramento. Soltanto previo accordo potrà essere usato anche quest'ultimo.

Conchiglia e paraseno- Gli atleti e le atlete indosseranno sotto i pantaloncini una conchiglia di materiale resistente. Le atlete inoltre dovranno indossare il paraseno.

Paradenti - È obbligatorio per **tutte** le categorie indossare il paradenti.

Guantoni - I guantoni dovranno essere a mano chiusa da **10 once**, di pelle, similpelle o plastica, morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso ed al livello del polso. I guantoni generalmente saldati ai polsi da materiale elastico protetto da pelle liscia, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di cerotto ma non di scotch o altro materiale plastico.

Paratibia con parapiede - I paratibia con parapiede incorporato sono le protezioni utilizzabili per i match. E' possibile utilizzare i paratibia con i calzari protettivi (paperelle) in sostituzione dei paratibia con parapiede incorporati dietro consenso del giudice di gara.

Corpetto protettivo - Il corpetto protettivo deve avere la copertura specifica sia anteriormente che posteriormente secondo le normative vigenti.

E' facoltà degli organizzatori fornire caschetti, guantoni e quant'altro materiale per i match.

L'arbitro dell'incontro, a suo insindacabile giudizio, ha sempre la facoltà di ordinare la sostituzione delle protezioni, nel caso risultassero troppo deteriorate o irregolari.

Bendaggio - Gli atleti hanno **l'obbligo** di provvedere al bendaggio alle mani. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantoni. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti.

Le protezioni dovranno portare ben visibile il logo della ditta produttrice ed in ogni caso si potranno utilizzare in gara solo materiali omologati dalla **E.T.F.**.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con la presente normativa, avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato / ring in ordine, verrà squalificato.

È fatto divieto di portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Categoria ELITE

Nella categoria élite si utilizzano **guantoni** da 10 once e si combatte senza caschetto protettivo, senza paratibia, senza corpetto; sono ammessi bendaggi professionistici semirigidi.

ART. 6 - TEMPO DI GARA

Per la categoria **novizi** il tempo di gara è di **3 riprese da 2 minuti** ciascuna, con un intervallo di 1 minuto. In caso di torneo il match sarà composto da **2 riprese da 2 minuti**, in caso di parità si effettuerà un extra round di 2 minuti; al termine dell'extra round qualora sussista ancora una situazione di pareggio verrà espresso un giudizio di preferenza.

Per la categoria **avanzati** il tempo di gara è di **3 riprese da 3 minuti** ciascuna, con un intervallo di 1 minuto. In caso di torneo il match sarà composto da **2 riprese da 3 minuti**, in caso di parità si effettuerà un extra round di 3 minuti; al termine dell'extra round qualora sussista ancora una situazione di pareggio verrà espresso un giudizio di preferenza.

Per la categoria **Elite** si combatte su distanze che vanno da **3 riprese da 3 minuti** ciascuna fino a **5 riprese da 3 minuti** con un intervallo di 1 minuto. In caso di parità si effettuerà un extra round di 3 minuti; al termine dell'extra round qualora sussista ancora una situazione di pareggio verrà espresso un giudizio di preferenza.

Per incontri valevoli per titoli nazionali, internazionali, mondiali il match sarà di **5 riprese da 3 minuti** ciascuna con un intervallo di 1 minuto. Il tutto previo accordo ed autorizzazione della commissione della federazione o di un suo delegato.

I combattenti si fronteggeranno in piedi, al centro del quadrato di gara e si scambieranno il saluto toccandosi i pugni in segno di stretta di mano. Il combattimento potrà iniziare subito dopo l'annuncio da parte dell'arbitro centrale di "*Combattimento*" o "*Fight*".

Nelle gare a squadre gli atleti si saluteranno allo stesso modo ed all'unisono. Quando il tempo è terminato, l'arbitro centrale dovrà essere avvisato con un segnale acustico o altro mezzo.

Eventuali variazioni possono essere decise dal Comitato organizzatore.

Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di tempo tra i vari incontri, con lo scopo di riposarsi.

In caso di torneo possono essere disputati al massimo 3 match di Sanda nell'arco della stessa giornata; tra un match e l'altro debbono però trascorrere almeno 2 ore salvo diversa disposizione del C.d.R.; prima di ogni match l'atleta deve comunque essere sottoposto nuovamente a visita medica pre-gara.

ART. 7 - COLPI AMMESSI

Nella gara di Sanda, sono consentite tutte le tecniche di attacco e di difesa di braccia utilizzate negli sport da combattimento (**diretto, gancio, montante**; previo accordo, anche **pugno saltato** (sul modello del K-1 Rules), i colpi con il dorso del guantone (**Back Fist e Spinning Back Fist**); sono consentite tutte le tecniche di attacco e di difesa di gambe utilizzate negli sport da combattimento (**calcio frontale, calcio laterale, calcio circolare, calcio ad ascia, calcio ad uncino, calci girati, calci saltati**); si può attaccare solo la parte frontale e laterale del tronco, delle gambe e del viso, con colpi di braccia e di gambe; per quanto concerne gli attacchi alle gambe sono ammessi soltanto calci circolari che abbiano traiettoria circolare verso l'esterno coscia o l'interno coscia.

Sono ammesse tutte le tecniche di proiezione con spazzate (sia internamente che esternamente sotto il malleolo), sgambetti, caricamenti d'anca, sollevamento dell'avversario da dietro; le tecniche di proiezione devono essere applicate entro 3 (tre) secondi dal contatto del corpo a corpo (clinch).

Sono vietati i colpi sulla nuca (parte posteriore), sulla schiena o sui reni, i calci all'altezza del ginocchio e sotto l'articolazione del ginocchio, i calci ai genitali.

ART. 8 - GIUDIZIO DI GARA

Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole della **Sanda**. Egli non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.

La vittoria è decretata al termine di ogni incontro da 3 giudici che siedono intorno al quadrato e dovranno compilare un apposito cartellino. Al termine di ogni ripresa, ogni giudice dovrà decretare la vittoria (di quel round) assegnando **10 punti al miglior atleta e 9 o 8 all'avversario** (a seconda se il divario dei colpi riscontrato in quel round sia inferiore o superiore ad 8).

Al termine di ogni ripresa prevista, il giudice annoterà i punti totalizzati dagli atleti. L'arbitro centrale al termine del match raccoglierà i cartellini dei vari giudici, ne controllerà l'esatta compilazione e li consegnerà al Presidente di Giuria per il verdetto.

EXTREME TOP FIGHTERS

ART. 9 - PUNTEGGIO

Il punteggio totalizzato da ogni atleta è dato da ogni colpo portato a bersaglio in modo pulito, tenendo conto dell'**efficacia dello stesso**. Perché questa possa essere assegnata, deve possedere i requisiti di potenza, velocità, equilibrio ed arrivare a colpire in maniera significativa l'avversario. A parità di punteggio sono premiate le migliori combinazioni di colpi e la tenuta fisica dell'atleta.

Attribuzione di 2 punti.

Un concorrente si aggiudica 2 punti se:

il suo avversario cade (esce) fuori dalla pedana;

rimanendo in piedi fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altri parti del corpo oltre i piedi);

colpisce l'avversario con calcio alla testa o al busto;

fa cadere l'avversario a terra con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi (entro 2 secondi).

Attribuzione di 1 punto.

Un concorrente si aggiudica un punto se:

colpisce l'avversario in testa o al tronco con una tecnica di braccio;

colpisce l'avversario sulla coscia con una tecnica di gamba (il piede della gamba colpita deve essere a terra, se sollevato non da punteggio);

utilizzando mosse tecniche entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione ma l'avversario cade per primo oppure uno dei due cade con il corpo sopra a quello dell'altro;

fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altri parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente;

l'avversario mostra passività per 8 (otto) secondi dopo essere richiamato per combattere;

l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane a terra per più di 3 (tre) secondi.

Nessun punto attribuito.

Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando:

durante il combattimento non vengono impiegati in modo chiaro ed evidente le tecniche ed i colpi specifici;

entrambi i concorrenti finiscono al tappeto o fuori la pedana simultaneamente.

La **differenza di un (1) colpo** nella ripresa, darà luogo comunque al giudizio di **parità** (10 - 10);

la differenza **da due (2) ad otto (8) colpi**, darà luogo al giudizio di **10 - 9**; la differenza di **più di otto (8) colpi** tra gli atleti darà luogo ad un giudizio di **10 - 8**.

La compilazione dei cartellini da parte dei Giudici deve avvenire al termine di ogni ripresa.

EXTREME TOP FIGHTERS

ART. 10 - AZIONI PROIBITE

Sono ritenute proibite le seguenti azioni:

- colpire di pugno con il martello della mano;
- colpire con il gomito;
- colpire con il ginocchio;
- attaccare con la testa;

- attaccare con pugno saltato, back fist, spinning back fist (**se non previsti**);
- attaccare o simulare un attacco agli occhi;
- mordere e graffiare;
- colpire la gola, la nuca, la parte superiore del capo;
- attaccare sotto la cintura (testicoli);
- eseguire leve articolari;
- colpire a mano aperta;
- colpire l'avversario a terra;
- colpire l'avversario trattenuto in presa
- gridare senza ragione, fare gesti irrispettosi verso l'avversario o verso gli arbitri;

- venire meno in qualsiasi momento all'etica sportiva;
- perdere volutamente tempo, quindi evitare volutamente il combattimento;
- uscire **deliberatamente** dal luogo di gara: **1° uscita richiamo, 2° uscita meno un punto, 3^a uscita squalifica** (previa consultazione con i giudici);
- mettersi a posto l'uniforme e le protezioni senza autorizzazione dell'arbitro;
- parlare durante l'incontro;
- legare deliberatamente le braccia dell'avversario;
- trattenere le braccia dell'avversario;
- buttarsi a terra senza ragione;
- non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro;
- buttarsi a terra o cadere per evitare l'attacco avversario;
- girare la schiena su azione dell'avversario;
- lanciare tecniche cieche (si intende per tecnica cieca una tecnica di pugno in cui lo sguardo o la fronte non siano diretti contro il bersaglio);
- commentare, anche solo con gesti o espressioni del viso, l'operato degli arbitri.
- Quando l'arbitro coglie una di queste azioni deve intervenire immediatamente.
- L'Atleta può essere squalificato direttamente (senza nessun richiamo preventivo) in caso di grave violazione del Regolamento, ma **solo con il consenso di tutti i Giudici di sedia**. L'Arbitro può in ogni momento, senza fermare l'incontro, dare un avvertimento ad un combattente. Nel caso di richiamo deve invece fermare l'incontro.
- Un atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In quel caso, l'arbitro chiamerà vicino a se l'altro atleta e gli leverà il braccio al cielo proclamandolo "*Vincitore per Abbandono*".

ART. 11 - CATEGORIE DI PESO E CLASSI

Le categorie di peso sono le seguenti:

Categorie maschili (Juniore, Senior, Master e Senior Master)

- MINIMOSCA -51 kg
- MOSCA -54 kg
- PIUMA -57 kg
- LEGGERI -60 kg
- WELTER JUNIOR -63.5 kg
- WELTER -67 kg
- MEDIO LEGGERI -71 kg
- MEDI -75 kg
- MEDIO MASSIMI -81 kg
- MASSIMI LEGGERI -86 kg
- MASSIMI -91 kg
- SUPER MASSIMI +91 kg

Categorie femminili (Juniore, Senior, Master e Senior Master)

- MOSCA - 48 kg
- PIUMA - 52 kg
- LEGGERI - 56 kg
- MEDI - 60 kg
- MEDIO MASSIMI - 65 kg
- MASSIMI FINO - 70 kg
- SUPER MASSIMI +70 kg

JUNIORES (MASCHILI E FEMMINILI) 15 - 17 ANNI

SENIOR (MASCHILI E FEMMINILI) 18 - 35 ANNI

MASTER (MASCHILI E FEMMINILI) 35 - 45 ANNI

SENIOR MASTER (MASCHILI E FEMMINILI) OLTRE 45 ANNI

Le classi si dividono in 3 (tre) categorie: **Novizi; Avanzati; Élite.**

Si accede alla categoria superiore per numero di partecipazioni o per numero di vittorie.

In caso di comprovata esperienza di combattimento il team può richiedere l'accesso diretto dell'atleta alle categorie avanzati o élite.

Il consiglio direttivo si riserva in maniera insindacabile l'approvazione di accesso alle categorie.

Categoria novizi

Da 0 a 7 match disputati

Categoria avanzati

Da 8 a 14 match disputati, oppure 4 match vinti nella categoria novizi.

Categoria élite

Da 15 match disputati, oppure 4 match vinti nella categoria avanzati.

ART. 12 – GARE DI SANDA

Qualunque società, purché regolarmente affiliata all'Ente di Promozione Sportiva riconosciuto **E.T.F.** e dopo autorizzazione **E.T.F.**, può organizzare tornei di **Sanda**. Ciò vale per qualunque tipo di gara a livello regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

Chi intende promuovere una qualunque gara di **Sanda** dovrà comunque comunicare alle società partecipanti tutte le informazioni riguardanti la manifestazione (data e luogo di svolgimento, ora del peso e della visita medica, inizio gare), dare una descrizione completa degli impianti (ove sono gli spogliatoi, ove sarà posto il ring ecc.) e designare il Responsabile della gara ed indicando gli Ufficiali di Gara da assegnare per gare interregionali, nazionali e interregionali.

Al termine delle eventuali operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giudici di quel torneo.

È concessa all'organizzatore la scelta della successione degli incontri, ma generalmente essi dovranno partire dagli atleti più piccoli di età e dalle categorie più numerose, per dar modo agli atleti di **Sanda** di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

I tornei di **Sanda** devono svolgersi possibilmente entro la giornata in cui sono indetti salvo diversa disposizione del consiglio direttivo o di un suo delegato. Tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

Le iscrizioni ai tornei devono avvenire almeno 2 giorni prima della gara, trasmettendo all'organizzatore l'apposito modulo di iscrizione.

ART. 13 - L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI

L'organizzazione è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle gare e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità Federali. L'organizzatore deve pertanto garantire durante tutto il corso della gara un adeguato servizio d'ordine .

L'organizzatore è tenuta a mettere a disposizione:

- una bilancia, preferibilmente tipo "*bascula*";
- tatami, ring e gli altri materiali necessari;
- un gong o strumento simile ed un cronometro per ogni area di gara;
- assicurare la presenza di un **medico e di un'ambulanza** con relativo personale di soccorso e munita di attrezzatura per la rianimazione, durante tutta la riunione;
- un tavolo sufficientemente ampio per il cronometrista, lo speaker, il Commissario di Riunione, Presidente di Giuria e il medico di servizio;
- posti adeguati per gli arbitri ed i giudici della gara.

Inoltre le manifestazioni debbono essere svolte in luoghi dai quali sia possibile raggiungere entro un'ora un centro ospedaliero operante, da individuare a cura dell'organizzatore.

ART. 14 - GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

Prestano servizio nei Tornei di **Sanda**:

- Il Commissario di Riunione;
- Il Gruppo Arbitrale, costituito dal Presidente di Giuria, uno o più Arbitri centrali, tre o più Giudici di sedia ed uno o più Cronometristi;
- Il medico di servizio;
- Lo speaker.

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato ed è responsabile di tutta la manifestazione. È l'unica persona che può dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. Tutti sono tenuti ad uniformarsi alle sue disposizioni, impartite secondo le norme del presente Regolamento.

Il Commissario di Riunione dovrà trovarsi con buon anticipo sul luogo di gara. È suo compito essere perfettamente al corrente delle modalità di svolgimento della manifestazione. Dovrà controllare tutte le attività preliminari della riunione in modo che essa si svolga secondo le norme del presente regolamento, come:

- 1 Controllare le bilance;
- 2 Ispezionare il tatami o il ring;
- 3 Controllare la presenza degli Ufficiali di Gara designati per quella riunione;
- 4 Assistere alle eventuali operazioni di peso o delegare idoneo Ufficiale di gara;
- 5 Controllare che gli atleti e i loro secondi siano abbigliati in modo appropriato;
- 6 Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono al torneo;
- 7 Durante lo svolgimento del torneo, è sua facoltà allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo. Occorrendo, potrà chiedere l'intervento della forza pubblica.
- 8 Redigere, in maniera sintetica ma circostanziata, il rapporto finale della riunione (*Verbale del Commissario di Riunione*).
- 9 Controllare che vi sia un adeguato servizio d'ordine, di personale medico e che vi sia la presenza di un'ambulanza per tutta la durata del torneo.

Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento del torneo. In caso di necessità, dovrà farsi sostituire da altro incaricato federale. Salvo casi eccezionali, il C. R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Solo il Commissario di Riunione può conferire con i Coach o chiunque abbia da interloquire con un componente del Gruppo Arbitrale. È fatto divieto agli altri componenti di interloquire sull'andamento della competizione, di un singolo incontro o qualsiasi cosa attiene alla funzione arbitrale. È possibile mostrare i cartellini dei giudici di sedia al solo Commissario di Riunione.

IL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente di Giuria prende posto al Tavolo di Giuria ed ha il compito di supervisionare quanto accade nell'area di gara cui è assegnato.

Il Presidente di Giuria può anche ricoprire la funzione di Giudice di sedia. In caso di necessità il Presidente di Giuria può autorizzare l'Arbitro a fungere anche da Giudice insieme a due Giudici di sedia. Così per il Cronometrista.

Il Presidente di Giuria chiama gli Atleti sul tatami / ring, provvede a registrare i cartellini dei Giudici, annuncia il vincitore e verifica le azioni del cronometrista.

ARBITRO CENTRALE

La gara di **Sanda** deve essere arbitrata da un arbitro centrale e da tre giudici posti ai lati del tatami o del ring. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio, a meno che non venga deciso diversamente dal C.d.R. (Commissario di Riunione).

L'arbitro centrale ha facoltà di richiamare e squalificare i contendenti, richiamare o allontanare i secondi dei combattenti. Ha facoltà di sospendere l'incontro quando la condotta del pubblico pregiudichi il regolare svolgimento della gara. Può arrestare il combattimento qualora una protezione risulti fuori posto.

Durante lo svolgimento dell'incontro, l'arbitro farà uso degli ordini di "*stop*", "*break*", "*fight*" e "*tempo*":

- **Break** per far sì che i contendenti si separino;
- **Fight** per far riprendere o cominciare il combattimento;
- **Stop** perché interrompano, in qualunque momento, la loro azione.
- **Tempo** per arrestare il combattimento e fermare il cronometro.

L'arbitro deve arrestare l'incontro in caso di fallo o quando uno o entrambi i contendenti siano rei di colpi proibiti; in questo caso dovrà:

- Richiamare verbalmente il colpevole;
- penalizzarlo di un punto, segnalandolo ai giudici;
- squalificarlo (sentito il parere dei giudici - csd. verdetto a maggioranza). L'arbitro potrà adottare uno di questi provvedimenti a seconda della gravità del fallo.

Per impartire le pene di cui al punto precedente, l'arbitro dovrà interrompere l'incontro con l'ordine di "*stop*" e si rivolgerà al tavolo della giuria con l'ordine di "*tempo*". Manderà l'altro atleta all'angolo neutro, chiamerà ad alta voce il colpevole al centro del quadrato e, ricorrendo a segni appropriati in modo che i giudici ed anche il pubblico capiscano ciò che sta avvenendo, assegnerà la penalizzazione e se sarà il caso farà riprendere l'incontro con l'ordine di "*fight*". L'intervento dell'arbitro dovrà essere tempestivo. Quando i due contendenti sono in fase di "*clinch*" l'arbitro dovrà interrompere il combattimento con l'ordine di "**break**", battendo nel contempo leggermente la spalla degli atleti con una mano. Gli atleti dovranno indietreggiare di un passo a quest'ordine e riprendere a combattere. L'arbitro non dovrà mai passare tra i contendenti.

L'arbitro, ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un combattente, deve intervenire per reprimere e richiamare il colpevole a parole oppure penalizzandolo di un punto. **Sono consentiti tre (3) richiami: al 1° richiamo, si annota la violazione sul cartellino dei giudici; al 2° richiamo, l'atleta viene anche penalizzato di 1 punto; al 3° richiamo si è squalificati.** La squalifica viene comminata a maggioranza, previa consultazione con gli altri Ufficiali di Gara.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare il combattimento se attorno al quadrato di gara avvengono assembramenti che impediscano il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi degli atleti in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o peggio se mancano di rispetto all'arbitro e ai giudici. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di allontanare i secondi o di squalificare l'atleta.

L'arbitro può arrestare l'incontro, indicando al tavolo della giuria di fermare il tempo quando:

- un atleta è a terra ferito oppure colpito da malore;
- quando il pavimento sia troppo bagnato;
- quando un combattente esce dal luogo di gara;
- quando ad un combattente è richiesto di riassetto l'uniforme;
- quando lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione.

In caso di sospetto infortunio, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà il medico di servizio all'angolo neutro insieme all'atleta. Soltanto al medico spetterà di decidere, nel tempo massimo di **due (2) minuti**, se l'atleta potrà o non potrà continuare l'incontro. Se entro tale tempo l'atleta trattato dal Medico non sarà in condizioni di riprendere il combattimento, verrà sospeso il match.

Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato **in modo intenzionale** dall'avversario, se è stato un **infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica**, oppure un **infortunio casuale**; **dopo tale consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.**

Se **non ci sarà stata violazione delle regole** da parte dell'illeso questo non verrà penalizzato, e potrà **continuare a combattere** nell'incontro successivo in caso di torneo.

Qualora si fosse verificata una violazione delle regole da parte dell'illeso questo verrà **squalificato** e il **ferito** sarà dichiarato vincitore del match.

Qualora il ferito venisse dichiarato idoneo a proseguire il combattimento dal medico, dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 8 settimane dal KO o RSC, RSC-H.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico occorso 2 volte in un periodo di 3 mesi, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 3 mesi dal KO o RSC, RSC -H.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico occorso 3 volte in un periodo di 12 mesi, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 1 anno dal KO o RSC, RSCI, RSC-H.

Il responsabile del tatami/ring, quando si verifica una delle condizioni sopra menzionate, deve sempre annotare la motivazione della sospensione del combattimento.

L'arbitro, finché non è salito sul quadrato per dirigere l'incontro, è alle dipendenze del C.d.R. e del P.d.G.

Sia l'arbitro centrale che i giudici non possono abbandonare il quadrato di gara se non autorizzati dal Commissario di Riunione.

L'arbitro e i giudici, nell'esercizio delle loro funzioni, sono autonomi e non possono ricevere ordini e direttive da chicchessia, salvo che dal **C.d.R. che ha la facoltà, negli intervalli, di richiamarli o sostituirli**, qualora se ne presentasse la necessità.

L'arbitro dovrà essere sempre il primo a salire sul tatami o ring e l'ultimo a scendere.

Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati (**salvo diversa disposizione del Commissario di Riunione**) ad indossare la divisa federale, che consiste in polo nero, pantaloni neri e scarpe ginniche nere.

Le funzioni di Ufficiale di Gara degli incontri di **Sandadebbono** essere svolte da Arbitri/Giudici qualificati.

GIUDICI DI GARA

EXTREME TOP FIGHTERS

Quando il combattimento è giudicato da tre giudici, l'arbitro centrale dovrà fermare l'incontro con l'ordine di "**stop**" al segnale acustico di fine tempo, invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i fogli dei punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco i combattenti, li afferrerà per i polsi, attenderà il verdetto dal tavolo della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola "**Vince**".

Nel caso un incontro venga giudicato da due giudici, l'arbitro centrale ha diritto di giudizio. Questi, al termine del combattimento, dovrà fermare l'incontro con l'ordine "**stop**", invierà gli atleti al proprio angolo e compilerà il proprio cartellino; quindi raccoglierà i fogli dei punti dai due giudici e dopo averli controllati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco gli atleti, attenderà il verdetto della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando lo parola "**Vince**".

I giudici siederanno ai limiti del quadrato di gara, uno per ogni lato del quadrato e mai davanti al tavolo della giuria, avranno il compito di giudicare l'incontro con la massima imparzialità, correttezza e professionalità.

Nel caso che secondo un giudice l'incontro finisca in parità in caso di torneo, si dovrà assegnare la vittoria per preferenza, cioè si dovrà segnare il punteggio totale di parità e sotto dovrà segnare con un "+1" il vincente e con un "0" il perdente. Nell'assegnare la preferenza, il giudice dovrà tenere conto della qualità tecnica espressa, dello stato psico-fisico generale, delle abilità offensive e difensive, della strategia generale utilizzata dagli atleti.

I giudici dovranno giudicare un incontro di **Sanda** in base alla validità delle tecniche applicate e cioè:

- a) quando la tecnica è efficace;
- b) quando la tecnica è eseguita in forma valida e corretta nelle distanze;
- c) quando la tecnica è dinamica, contiene cioè decisione, velocità, precisione e richiamo;
- d) quando la tecnica è a bersaglio;
- e) se sono state usate migliori combinazioni di colpi abbinati a tecniche di proiezioni.

Nel valutare l'incontro il giudice deve tener conto della difesa (se attiva o passiva) delle parate, delle schivate e dell'attacco (se composto o scomposto). E' fatto assoluto divieto a tutti gli Ufficiali di Gara esibire i cartellini o rendere noti i dettagli degli stessi.

Il Giudice di gara durante l'incontro non può parlare con nessuno, tranne che con l'Arbitro centrale. Segna la sua preferenza sul cartellino con una valutazione massima di 10/decimi. La comunicazione del voto sarà data solo alla fine dell'incontro. Segna sul suo cartellino i richiami e le uscite segnalati dall'Arbitro centrale; non deve lasciare la sua postazione sino a quando non viene dichiarato il vincitore del match. Deve dare in caso di squalifica diretta di un Atleta il proprio eventuale consenso. I Giudici di Gara non possono arbitrare atleti del loro Team o atleti della stessa Regione/Stato. Il Presidente di Giuria ha facoltà di sostituire i Giudici, salvo diversa disposizione del C.d.R. .

IL CRONOMETRISTA

Prende posto al Tavolo di Giuria ed è responsabile del rispetto dei tempi di gara; controlla il tempo del round ed il tempo di recupero, secondo quanto previsto dal Presente Regolamento.

Il cronometrista comunica per mezzo dello speaker l'ordine di sgomberare il quadrato con la frase "*fuori i secondi*" pronunciata dieci secondi prima dell'inizio della ripresa e da inizio alla ripresa in contemporanea all'ordine di "*fight*" dato dall'arbitro centrale, dando il segnale d'inizio con il gong o strumento similare. Fermerà il cronometro soltanto quando l'arbitro glielo richiederà con chiaro gesto delle mani dicendo "*Tempo*".

Comunica all'arbitro lo scadere della ripresa con un segnale acustico e/o con il lancio di una spugna sull'area di gara.

Controlla il tempo nel caso in cui un Atleta non si presenti sul tatami dopo la prima chiamata, non si presenti con l'abbigliamento o le protezioni previste dal Regolamento o quando il Medico è chiamato a prestare le cure ad un atleta. In tutti i casi, segnalerà la fine del tempo previsto all'Arbitro.

MEDICO DI SERVIZIO

Il Medico di gara non deve mai allontanarsi dal luogo della manifestazione. Se un combattente viene ferito in un match **il Medico di gara è l'unica persona** che può valutare se il combattente può continuare o meno il match.

In caso di un KO per colpo subito alla testa l'atleta deve essere accompagnato in Ospedale con l'ambulanza di servizio. Qualora rifiutasse il ricovero, dichiarando che provvederà per suo conto, il Medico ne darà atto nel verbale del Commissario di Riunione.

LO SPEAKER

Prende posto al Tavolo di Giuria. Egli ha il compito di rendere note al pubblico con chiarezza e concisione, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune. Provvederà direttamente ad annunciare lo sgombero del quadrato quando gli sarà segnalato dal cronometrista il numero d'ordine della ripresa.

ART. 15 - L'ATLETA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA

L'atleta di **Sanda** è tenuto al massimo rispetto verso il C.d.R. e agli ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento sportivo anche nei riguardi degli spettatori. Una volta sul quadrato gli è consentito di conferire soltanto con i suoi secondi a bassa voce durante gli intervalli. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro di sua iniziativa salvo casi eccezionali.

Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto essendogli solo consentito, quando lo intenda, pronunciare solo la parola "*abbandono*" allo scopo di ritirarsi dal combattimento. Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni.

Userà il contegno più rispettoso nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possa apparire priva di riguardo nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, "stringerà la mano" all'avversario.

È vietata la "stretta di mano" durante le riprese o gli intervalli.

Il peso verrà effettuato il giorno antecedente la gara con comunicazione dell'orario da parte dell'organizzatore. È altresì possibile effettuare le operazioni di peso il giorno della gara, secondo quanto disposto dagli organizzatori.

Qualora ne ricorrano le ragionevoli motivazioni, al fine di garantire il corretto svolgimento della manifestazione, su disposizione del Commissario di Riunione o su richiesta del Coach avversario (solo se avallata dal C.d.R.), potrà essere ripetuto il controllo del peso prima di iniziare l'incontro.

Gli atleti di sesso maschile effettueranno il peso con pantaloncino ed a torso nudo. Le atlete di sesso femminile effettueranno il peso con pantaloncino e t-shirt a maniche corte o canotta o "top". Sono ammessi 200 gr. di tolleranza in più o in meno rispetto alla categoria.

Ogni atleta, qualora non rientrasse nel peso della categoria di iscrizione, ha la possibilità di ripetere il controllo del peso (in maniera definitiva) entro 30 minuti dal primo accertamento. Il peso registrato in questa occasione è quello definitivo. Nel caso il peso sia superiore al peso della categoria ed alla tolleranza prevista sarà squalificato.

È altresì possibile in caso di tornei, **previo consenso del C.d.R o di un suo delegato**, inserire l'atleta nella categoria corrispondente al peso rilevato.

ARTICOLO 16 - RICORSO AVVERSO UN VERDETTO

Se un coach presenta un Ricorso avverso un verdetto, lo deve fare in forma scritta al Presidente di Giuria, entro quindici (15) minuti dal termine del match, versando contestualmente la quota di € 100,00, che sarà restituita in caso di accoglimento dello stesso. La presentazione del Ricorso sospende la gara limitatamente alla categoria interessata.

Il Ricorso può riguardare unicamente errori di fatto o di applicazione dei Regolamenti o posizioni irregolari di Società Sportive e/o di Atleti. Non sono ammessi Ricorsi per presunti errori di valutazione tecnica.

Il Ricorso viene immediatamente valutato da una Commissione composta da tre Arbitri di provata esperienza. La Commissione, sentiti tutti coloro che ritengono importanti nel definire la questione, si riunisce per decidere. Nel caso in cui il Ricorso venga respinto notifica al ricorrente la decisione. In caso di accoglimento del Ricorso invece adotta le misure necessarie (rivedere i giudizi che contravvengono alle regole, annullare il risultato del match interessato, ripetere il match e/o sanzionare gli Arbitri coinvolti).

ART. 17 – IL COACH

I combattenti hanno il diritto di farsi seguire all'angolo da due (2) secondi (es. first coach e second coach). I secondi all'angolo devono obbligatoriamente indossare la tuta sociale o una tenuta ginnica e scarpe da ginnastica, pena l'allontanamento dall'area di gara. Soltanto il coach principale (first coach) può entrare all'interno del ring durante la pausa tra un round e l'altro.

I due secondi possono parlare all'atleta assistito solo durante gli intervalli tra una ripresa e l'altra; non possono incoraggiare, parlare al proprio Atleta durante il combattimento, pena l'allontanamento dal quadrato di gara.

I secondi sono tenuti a rispettare ed applicare rigorosamente le norme federali e le disposizioni impartite dagli ufficiali di gara e dal C.d.R.

È d'obbligo per i secondi assistere gli atleti negli spogliatoi prima e dopo l'incontro. Sono responsabili del loro comportamento dentro e fuori del quadrato. Debbono vigilare affinché i combattenti non assumano bevande alcoliche, sostanze bandite, che possano pregiudicare la salute degli atleti o alterare le prestazioni atletiche.

I secondi devono astenersi da ogni commento circa l'operato dell'arbitro e dei giudici, evitando ogni discussione al riguardo.

I secondi che contravvengono alle predette norme possono essere richiamati dall'arbitro centrale o dal C.d.R., ammoniti o allontanati dall'angolo anche per tutta la durata del torneo. L'arbitro può inoltre pronunciare la squalifica del combattente per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Il secondo principale (first coach) è autorizzato a gettare la spugna all'interno del ring o del tatami, qualora si accorga che il proprio combattente non è in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Art. 18 -VERDETTI

Pareggio (N), che viene proclamato quando non è possibile stabilire una maggioranza dai cartellini dei giudici;

Vittoria ai punti (P), che viene proclamata con un verdetto a maggioranza dai giudici;

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC), che avviene all'ultimo conteggio previsto ovvero quando l'arbitro ritiene che uno dei due atleti sia in manifestato stato di inferiorità tecnica o fisica e non sia in grado di proseguire il match;

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro a seguito di ferita (RSCI); in questo caso l'arbitro solitamente consulta il medico presente e si attiene alle decisioni dello stesso circa la prosecuzione o meno del match.

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro a seguito di ferita alla testa (RSCH); anche in questo caso l'arbitro consulta il medico presente e si attiene alle decisioni dello stesso circa la prosecuzione o meno del match.

Vittoria per Knock-out (KO) dell'avversario; avviene quando uno dei due atleti viene contato fino al "10" e dichiarato "OUT" dall'Arbitro;

Vittoria per Abbandono (ABB); avviene quando un atleta o il secondo principale vogliono in maniera chiara sospendere il match; tale volontà non può però essere manifestata durante un eventuale conteggio dello stesso atleta;

Vittoria per squalifica (DISQ); avviene quando uno dei due atleti, sentiti i giudici, viene squalificato dall'arbitro al 3° Richiamo, a seguito di un fallo grave commesso dallo stesso tale da giustificare la misura richiesta o causato dal comportamento del suo secondo;

Vittoria per assenza dell'avversario (WO - Walking Over); avviene quando, dopo due minuti dalla terza chiamata dell'atleta fatta dallo speaker, questo ancora non si presenta sul tatami o sul ring. Le chiamate precedenti avvengono a distanza di due minuti ciascuna.

Verdetto di No-Contest (NC); avviene quando entrambi gli atleti vengono squalificati, oppure quando per cause di forza maggiore il match viene interrotto durante la prima ripresa per ferita **accidentale** di un atleta, non dovuta a colpi subiti o per problemi al quadrato di gara o di altro tipo simile. Se ciò avviene nei round successivi, la vittoria viene assegnata in base al punteggio riportato sino a quel momento sui cartellini dei giudici, comprensivo dell'ultima ripresa disputata, anche se solo in parte.

Art. 19. CONTEGGI

Quando un Atleta finisce al tappeto o si trovi in condizioni di essere considerato "al tappeto", l'Arbitro deve contarli. Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e ne consegue la detrazione di 1 punto sui cartellini dei Giudici.

Nelle classi **NOVIZI** ed **AVANZATI** sono previsti al massimo **due conteggi nello stesso round o tre conteggi nello stesso match**; nella classe **ELITE** sono previsti **3 conteggi nello stesso round o quattro nello stesso match**; In caso si arrivi all'ultimo conteggio previsto, l'Arbitro prosegue il conteggio fino a "10" e decreta la vittoria per "RSC".

In caso di **torneo con più match** da affrontare, per tutte le classi sono previsti al massimo due conteggi nello stesso round o tre conteggi nello stesso match.

ART. 20 - RESPONSABILITÀ

La **E.T.F.** declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possano occorrere agli atleti, coach ed accompagnatori in itinere e spettatori prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

Il Consiglio Direttivo si riserva di apportare modifiche al presente regolamento.

Documentazione necessaria:

MODELLO B5

Certificato medico sportivo per attività agonistica a contatto pieno