



ALLEGATO

Regolamento di Gara
e
Arbitrale

Progetto Italia

Indice

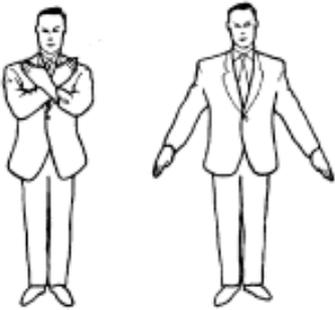
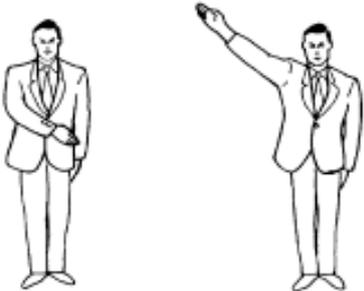
1	TERMINOLOGIA e GESTUALITA'	2
2	TABELLA DEI GIUDIZI	12
3	AREA DI GARA	14
4	CATEGORIE SHOBU SANBON	16
5	CATEGORIE SHOBU IPPON	17
6	ELENCO KATA	18

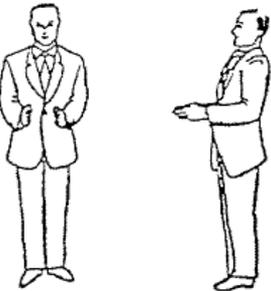
1 TERMINOLOGIA e GESTUALITA'

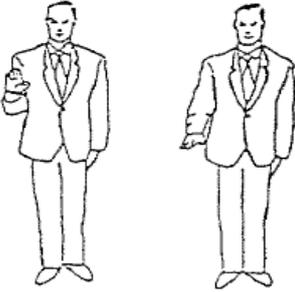
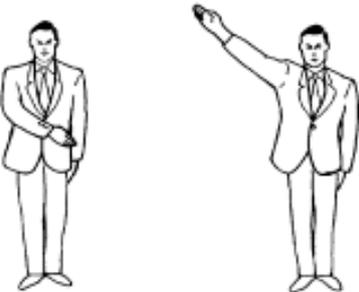
Termine		Significato	Gestualità			
SHOMEN-NI-REI		Saluto rivolto al pubblico	L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti verso il pubblico.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
OTAGANI-NI-REI		Saluto tra i concorrenti	L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi, simulando con entrambe le braccia il gesto dell'inchino.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
SHOBU (Sanbon o Ippon) HAJIME		Inizio del combattimento	Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di	Avvia il cronometro
Atoshi Baraku		30 secondi alla fine dell'incontro	Segnale acustico dato dal cronometrista 30 secondi prima della fine dell'incontro.			
Arbitro	VERBALE		Giudice	NO	Presidente di	Segnala attraverso Gong

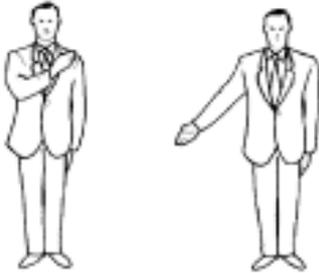
Termine		Significato	Gestualità			
YAME		Interruzione del combattimento	Mentre fa l'annuncio, l'arbitro esercita un movimento di taglio verso il basso con il braccio teso in avanti.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	Ferma il cronometro
MOTONOICHI		Tornare al proprio posto	Braccia verso il basso con indici puntati			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
TSUZUKETE HAJIME		Ripresa combattimento	Mentre dice "Tsuzukete" e rimane in piedi, l'Arbitro estende le braccia con il palmo delle mani rivolto verso i concorrenti. Mentre dice "Hajime" volta il palmo delle mani e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro con la gamba sinistra.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	Avvia il cronometro
TSUZUKETE		L'arbitro invita i concorrenti a combattere dopo un'interruzione non autorizzata	Mentre dice "Tsuzukete" volta il palmo delle mani verso l'alto e porta le stesse rapidamente l'una contro l'altra.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO

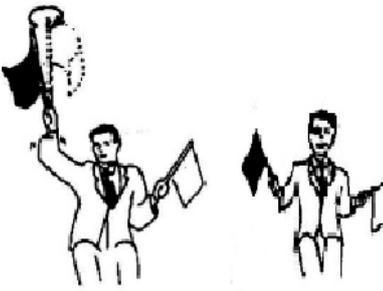
Termine		Significato	Gestualità		
Encho Sen	Estensione combattimento	Combattimento supplementare	Arbitro fermo al suo posto dà il comando shobu hajime		
Sai Shiai					
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
Fukushin Shugo		Chiamata giudici	Sul posto: arbitro stende braccio in avanti e poi piega verso se stesso		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
HANTEI		Giudizio finale	L'arbitro sta al suo posto e con fischietto chiede giudizio finale.		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
HIKIWAKE		Pareggio	Incrocia braccia sul petto, poi 45° verso il basso, palme verso l'alto.		
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria	Registra il Pareggio

Termine		Significato	Gestualità			
AIUCHI		Tecniche simultanee	L'arbitro unisce i pugni davanti al petto; nessun punto viene assegnato.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	NO
TORIMASEN		Tecnica non valida	Incrocia braccia sul petto, poi 45° verso il basso, palme verso il basso. Annullamento			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	NO
ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE		ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE	L'Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia "AKA" o "SHIRO", incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, a indicare che l'ultima decisione è stata annullata.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	Annulla il punto precedentemente registrato
Aka (Shiro) NO KACHI		Vittoria	Braccio a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore.			
Arbitro			Giudice	NO	Presidente di Giuria	Registra la vittoria

Termine		Significato	Gestualità	
SOREMADE		Fine dell'incontro	L'arbitro distende il braccio con il palmo avanti	
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria NO
MAAI		Troppo Distante o troppo vicino	L'Arbitro tiene le mani a 30 cm. di distanza l'una dall'altra, palmo fronte palmo, per indicare ai Giudici che la distanza della tecnica era scorretta.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria NO
NUKETE		Tecnica fuori	L'Arbitro mette il pugno stretto di traverso al corpo per indicare ai Giudici che la tecnica ha mancato o sfiorato la zona valida per i punti.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria NO
UKE		Tecnica parata	L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro braccio per indicare ai giudici che la tecnica è stata parata.	
Arbitro		Giudice		Presidente di Giuria NO

Termine		Significato	Gestualità			
YOWAI		Tecnica debole	L'Arbitro muove la mano aperta in alto e in basso per indicare ai Giudici che la tecnica non aveva sufficiente potenza.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	NO
HAYAI		Tecnica più veloce,	L'Arbitro indica ai Giudici che aka ha fatto punto per primo portando la mano destra aperta al palmo della mano sinistra. Se è stato shiro il primo porta la mano sinistra alla destra.			
Arbitro	 <p>Qui segnala primo aka</p>		Giudice	 <p>Qui segnala primo shiro</p>	Presidente di Giuria	NO
MIENAI		Punto non visto. (Punto di arrivo della tecnica)	Il giudice porta entrambi le bandierine sugli occhi per segnalare di non aver visto il punto di nessuno dei due concorrenti.			
Arbitro	NO		Giudice		Presidente di	NO
IPPON		1 punto	L'Arbitro estende il braccio in diagonale verso l'alto, con la mano aperta, dalla parte del concorrente cui viene assegnato il punto.			
Arbitro	 <p>Punto ad aka</p>		Giudice	 <p>Punto a shiro</p>	Presidente di Giuria	Registra il punto

Termine		Significato	Gestualità			
WAZAARI		Mezzo punto	L'Arbitro estende il braccio in diagonale verso il basso, con la mano aperta, dalla parte del concorrente cui viene assegnato il punto.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra il punto
ATENAI		Ammonizione verbale	L'arbitro tocca con il pugno il palmo dell'altra mano			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra la penalità
CHUI		Richiamo con penalità	L'Arbitro punta il dito indice orizzontalmente nella direzione del corpo di chi ha commesso il fallo.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra la penalità
HANSOKU		Squalifica	L'arbitro stende il braccio puntando l'indice verso il viso di chi ha commesso il fallo, pronunciando "AKA (o SHIRO) HANSOKU, e concede la vittoria all'avversario.			
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra la penalità

Termine		Significato	Gestualità				
JOGAI		Uscita - 1	L'Arbitro indica l'uscita di uno dei due contendenti, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.				
JOGAI CHUI		Uscita - 2					
JOGAI HANSOKU		Uscita - 3					
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra l'uscita	
MUBOBI		Autolesionismo - 1	L'Arbitro porta il braccio con il dito indice aperto a 45° rivolgendosi a chi ha commesso autolesionismo, pronunciando "MUBOBI"				
MUBOBI CHUI		Autolesionismo - 2					
MUBOBI HANSOKU		Autolesionismo - 3					
Arbitro			Giudice		Presidente di Giuria	Registra il Mubobi	
KIKEN		Abbandono	L'Arbitro punta il dito indice verso l'atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.				
Arbitro			Giudice	NO		Presidente di Giuria	Registra la sconfitta

Termine		Significato	Gestualità		
SHIKKAKU		Squalifica dalla competizione.	L'Arbitro punta il dito indice in direzione del volto di chi ha commesso il fallo; poi indica fuori e indietro pronunciando "AKA (o SHIRO) SHIKKAKU". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	Registra la squalifica e sconfitta dell'atleta
		RICONSIDERAZIONE			
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
		SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONIE	L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici una simulazione o esagerazione di lesione		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO
		SCARSA COMBATTIVITÀ	L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai giudici scarsa combattività		
Arbitro		Giudice	NO	Presidente di Giuria	NO

Termine		Significato	Gestualità				
		TRATTENUTA LOTTA SPINTA	L'Arbitro tiene entrambi i pugni serrati a livello delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte.				
Arbitro			Giudice	NO		Presidente di	NO
		ATTACCHI PERICOLOSI	L'Arbitro porta il pugno serrato al lato della testa.				
Arbitro			Giudice	NO		Presidente di Giuria	NO

2 TABELLA DEI GIUDIZI

DAL REGOLAMENTO PROGETTO ITALIA

PUNTO 3.7.3 Assegnazione punto

- Quando l'Arbitro riceve una segnalazione da due Giudici d'angolo, deve in ogni caso interpellarli. Ad eccezione dei casi in cui, l'opinione dell'Arbitro non sia sostenuta dal giudizio favorevole degli altri due Giudici, ogni decisione va sempre presa a maggioranza.

PUNTO 3.7.9.1 Hantei Shobu Sanbon

- Al termine di un **ENCHOSEN** senza risultato, l'Arbitro richiede l'HANTEI. L'Arbitro chiede ai Giudici di esprimere la loro decisione che non può essere di parità ed è presa a maggioranza.

PUNTO 3.7.9.2 Hantei Shobu Ippon

- L'arbitro centrale rimane al suo posto e con un colpo di fischietto chiede ai giudici di sedia di esprimere il giudizio finale (Hantei); in questa fase l'arbitro centrale non potrà partecipare in nessun modo al giudizio finale, egli dovrà esprimere solamente la volontà dei giudici di sedia.

L'arbitro centrale quando ferma l'incontro, preso atto delle segnalazioni dei 4 giudici di sedia, aggiunge il proprio giudizio e procede con la segnalazione del giudizio arbitrale, che va preso a maggioranza.

Attenzione:

- Mienai** Punto non visto, segnalato dai giudici di sedia quando non hanno visto il punto di impatto della tecnica, segnalazione non soggetta a maggioranza.

C'è MAGGIORANZA								
CASO	Giudizio	Numero SEGNALAZIONI					Giudizio Arbitrale	CON TRE SEGNALAZIONI UGUALI SI HA MAGGIORANZA
		5	4	3	2	1		
1.	AKA	5					AKA	Poco probabile che la tecnica possa essere vista dalle 4 angolazioni
2.	SHIRO	5					SHIRO	
3.	TOREMASEN	5					TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE
4.	AKA		4				AKA	
5.	SHIRO		4				SHIRO	
6.	TOREMASEN		4				TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE
7.	AKA			3			AKA	
8.	SHIRO			3			SHIRO	
9.	TOREMASEN			3			TOREMASEN	NON è NECESSARIO FERMARE

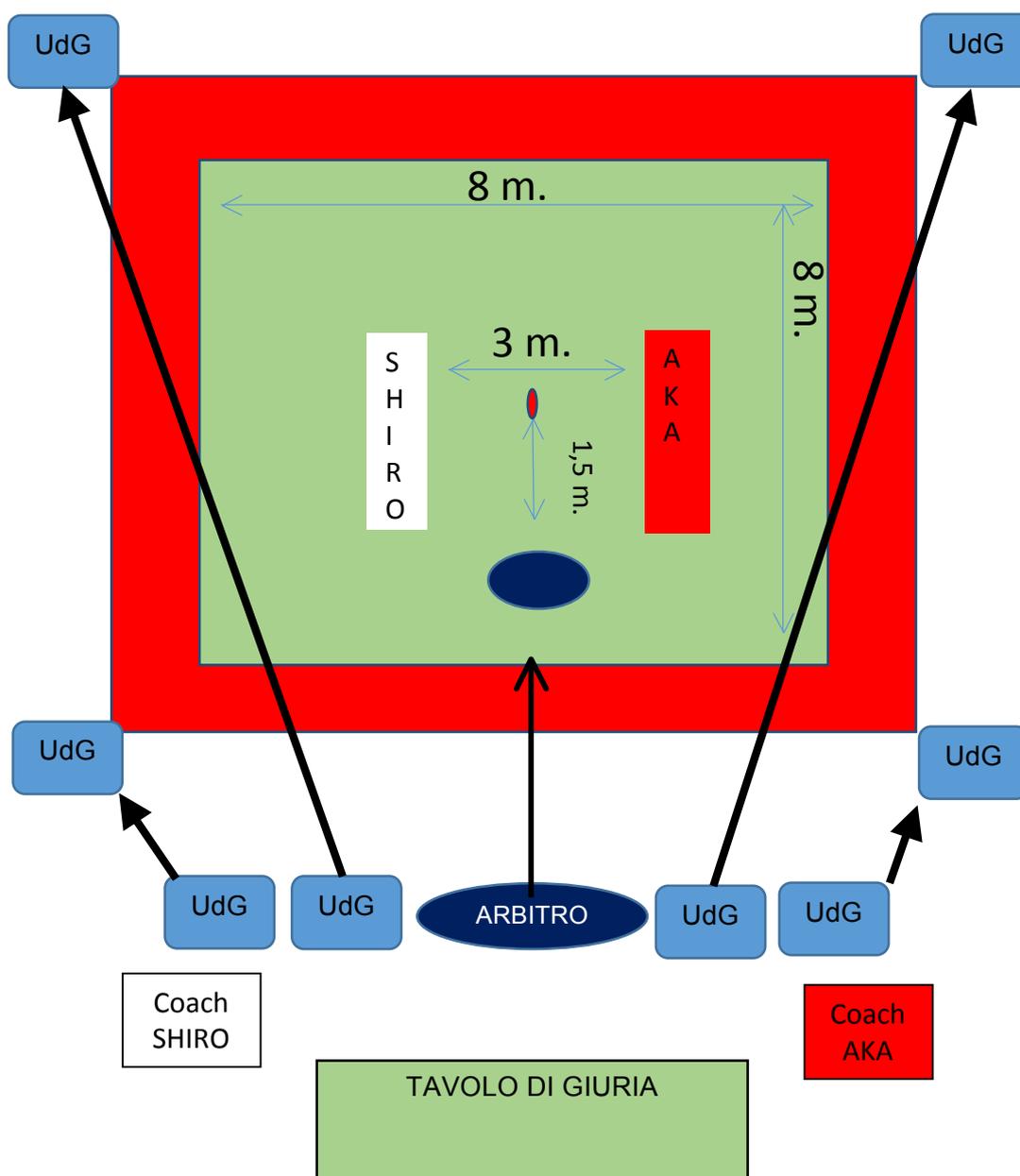
ATTENZIONE NON C'E' MAGGIORANZA

CASO	Giudizio	Numero SEGNALAZIONI			Giudizio Arbitrale	L'assegnazione del punto dipende dagli altri tre giudizi. Se vi sono 3 segnalazioni uguali rientriamo nei casi dove la maggioranza è esplicita.
		3	2	1		
1.	AKA		2		AKA	
	SHIRO			1		
	TOREMASEN			1		
	MIENAI			1		
2.	AKA		2		AKA	
	SHIRO			1		
	TOREMASEN					
	MIENAI		2			
3.	AKA		2		AKA	
	SHIRO					
	TOREMASEN					
	MIENAI	3				
4.	AKA		2		AKA o TOREMASEN	
	SHIRO			1		
	TOREMASEN		2			
	MIENAI					
5.	AKA			1	SHIRO	
	SHIRO		2			
	TOREMASEN			1		
	MIENAI			1		
6.	AKA			1	SHIRO	
	SHIRO		2			
	TOREMASEN					
	MIENAI		2			
7.	AKA				SHIRO	
	SHIRO		2			
	TOREMASEN					
	MIENAI	3				
8.	AKA			1	SHIRO o TOREMASEN	
	SHIRO		2			
	TOREMASEN		2			
	MIENAI					
9.	AKA		2		AKA o SHIRO	In questi casi l'arbitro centrale deve valutare chi ha fatto punto per primo (Hayai), nel caso le tecniche siano state simultanee (Aiuchi) non verrà assegnato nessun punto.
	SHIRO		2			
	TOREMASEN			1		
	MIENAI					
10.	AKA		2		AKA o SHIRO	
	SHIRO		2			
	TOREMASEN					
	MIENAI			1		

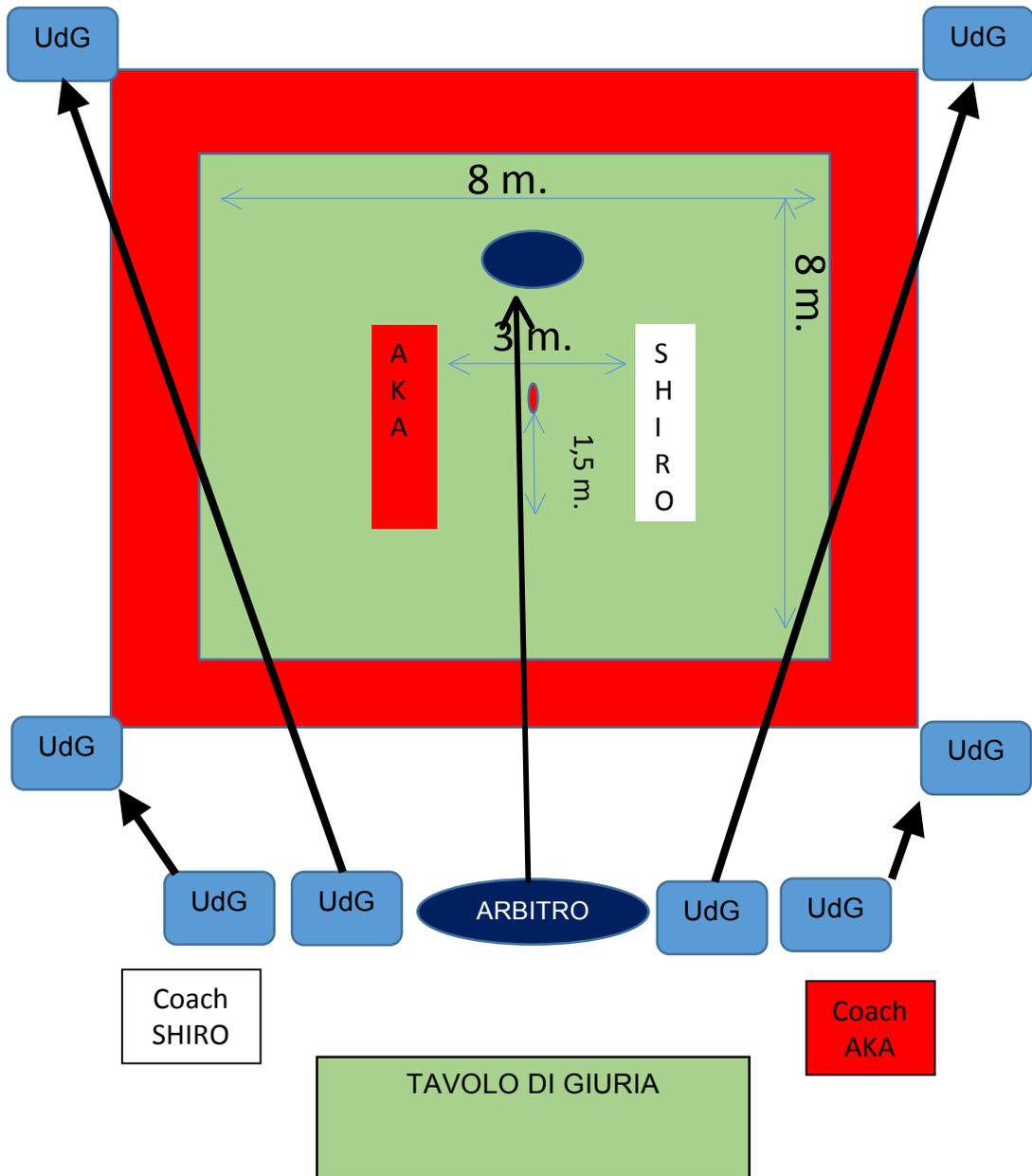
3 AREA DI GARA

All'inizio di ogni incontro, l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara, di spalle o di fronte al tavolo ufficiale (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara), raggiunge la posizione centralizzata rispetto ai contendenti, situata a circa 2 metri dal centro dell'area di gara.
I Giudici prendono posizione a sedere negli'angoli dell'area di gara.

TAVOLO DI SPALLE ALL'ARBITRO



TAVOLO DI FRONTE ALL'ARBITRO



4 CATEGORIE SHOBU SANBON

Gli atleti gareggiano suddivisi per sesso, cinture, fascia di età, e peso.
Nelle operazioni pre-gara di controllo peso viene applicata una tolleranza di kg. 1.0

Categoria	<ul style="list-style-type: none"> • Anno (età calcolata in base alla data di nascita); • Età compiuta il giorno della gara; (a seconda della strumentazione messa a disposizione dall'organizzazione di gara); 	Sesso	Peso kg.	Cintura
Bambini	Da 6 a 7 anni	Maschile	Open	<ul style="list-style-type: none"> • Bianca • Gialla – Arancio • Verde – Blu • Marrone – Nera
Bambini	Da 6 a 7 anni	Femminile	Open	
Ragazzi 1	Da 8 a 9 anni	Maschile	-34, -39, +39	
Ragazzi 1	Da 8 a 9 anni	Femminile	-32, -37, +37	
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	Maschile	-40, -45, +45	
Ragazzi 2	Da 10 a 11 anni	Femminile	-35, -40, +40	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	Maschile	-50, -55, +55	
Ragazzi 3	Da 12 a 13 anni	Femminile	-45, -45, +45	
Cadetti A	Da 14 a 15 anni	Maschile	-55, -60, +60	
Cadetti A	Da 14 a 15 anni	Femminile	-50, -55, +55	
Cadetti B	Da 16 a 17 anni	Maschile	-60, -65, +65	
Cadetti B	Da 16 a 17 anni	Femminile	-52, -57, +57	
Junior	Da 18 a 20 anni	Maschile	-65, -70,-75 -80,+80	
Junior	Da 18 a 20 anni	Femminile	-55, -60, +60	
Senior	Da 21 a 40 anni	Maschile	-65, -70,-75 -80,+80	
Senior	Da 21 a 40 anni	Femminile	-55, -60, +60	
Over 40	➤ 40	Maschile	-68, -78, +78	
Over 40	➤ 40	Femminile	-55, -60, +60	

5 CATEGORIE SHOBU IPPON

Gli atleti gareggiano suddivisi per sesso, cinture, fascia di età, e peso.

Categoria	Anno (18 anni compiuti)	Sesso	Peso kg.	Cintura
Junior	Da 18 a 20 anni	Maschile	-75, +75	Blu - Marrone – Nera
Junior	Da 18 a 20 anni	Femminile	-57, +57	
Senior	Da 21 a 40 anni	Maschile	-75, +75	
Senior	Da 21 a 40 anni	Femminile	-57, +57	

6 ELENCO KATA

*** i kata scritti in rosso non sono presenti nel regolamento FIAM

Gojuryu	Shitei	Sentei	Tokui
1° Turno	Taikyoku Jodan - Taikyoku Chudan - Taikyoku Gedan - Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi - Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi - Ansei Dai ni - Ansei Dai San Saifa	-----	-----
2° Turno	-----	Seizan Seipai / Seienchin/ Shisochin Sanseru Seipai	-----
3° Turno	Taikyoku Jodan - Taikyoku Chudan - Taikyoku Gedan - Taikyoku Kakeuke Ichi Taikyoku Mawashi Uke Taikyoku Jodan II Taikyoku Chudan II Taikyoku Gedan II Taikyoku Kakeuke Ni Taikyoku Mawashi Uke Ni Gekisai dai Ichi - Gekisai dai Ni Ansei Dai Ichi - Ansei Dai ni - Ansei Dai San Saifa	Seizan Seipai / Seienchin/ Shisochin Sanseru Seipai	Kururunfa / Superimpei /Sanseru Seisan Shisochin

Sankukai	Shitei	Sentei	Tokui
----------	--------	--------	-------

1° Turno	Heiwa 1,2,3,4,5	-----	-----
2° Turno	-----	Hiji No Kata / Shinsei Matsukase / Bassai Dai / Jiin / Annanko / Seienchin / Tensho / Sanchin	
3° Turno	Heiwa 1,2,3,4,5	Hiji No Kata / Shinsei Matsukase / Bassai Dai / Jiin / Annanko / Seienchin / Tensho / Sanchin	Seipa / Gojo Yon Kosokundai / Tajima Saifa/ Hyakuhachi (Kururunfa)

ShitoRyu	Shitei	Sentei	Tokui
1° Turno	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan/ Saifa - Aoyagi – Myojo	-----	-----
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wanshu / Seienchin Wanshu Matsumora no rohai Jiuroku Jiin Annanko Matsukaze	-----
3° Turno	Pinan 1,2,3,4,5. Naifanchin-Shodan / Saifa Aoyagi – Myojo	Bassai-Dai / Jion / Kosokun-Dai / Tomari-No-Wansyu / Seienchin Wanshu Matsumora no rohai Jiuroku Jiin Annanko Matsukaze	Kosokun-Sho / Niseishi / Jitte/ Seipai Seisan / Bassai-Sho / Sochin (Aragaki-Ha) / Matsumura- Bassai / Tomari-Bassai / Sanseiru / Shisochin / Chinte / Chinto / Gojushiho / Unshu / Nipaipo / Matsukaze / Suparimpei / Kururunfa / Wanshu Jion Ciatanyara no kushanku Matsumura no bassai Sanseiru Cinto

Shotokan	Shitei	Sentei	Tokui
1° Turno	taikokyu shodan /	-----	-----

	Heian 1,2,3,4,5 / Tekki-Shodan		
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Jitte	-----
3° Turno	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Jitte	Jitte / Tekki Nidan-/-Tekki Sandan / Gankaku / Bassai-Sho / Kanku-Sho / Sochin / Nijushiho / Jiin / Gojushiho- Dai / Gojushiho-Sho / Wankan /Chinte / Unsu / Meikyo /

WadoRyu	Shitei	Sentei	Tokui
1° Turno	Pinan 1,2,3,4,5.	-----	-----
2° Turno	-----	Kushanku / Niseishi / Jion/ Passai / Jitte	-----
3° Turno:	Pinan 1,2,3,4,5.	Kushanku / Niseishi / Jion/ Passai / Jitte	Chinto / Naihanchi / Rohai / Wanshu / Seishan / Unsu / Suparimepi

Shotokai	Shitei	Sentei	Tokui
1° Turno	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	-----	-----
2° Turno	-----	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Dashi Jitte	-----
3° Turno:	Heian 1,2,3,4,5. Tekki-Shodan	Bassai-Dai / Enpi / Kanku-Dai/ Jion / Hangetsu Dashi Jitte	Tekki Nidan / Sandan Bassai Sho Kanku Sho Hangetsu Den Nijushiho Chinte Meikyo Matsu Mara No Bassai Gankaku – Jun