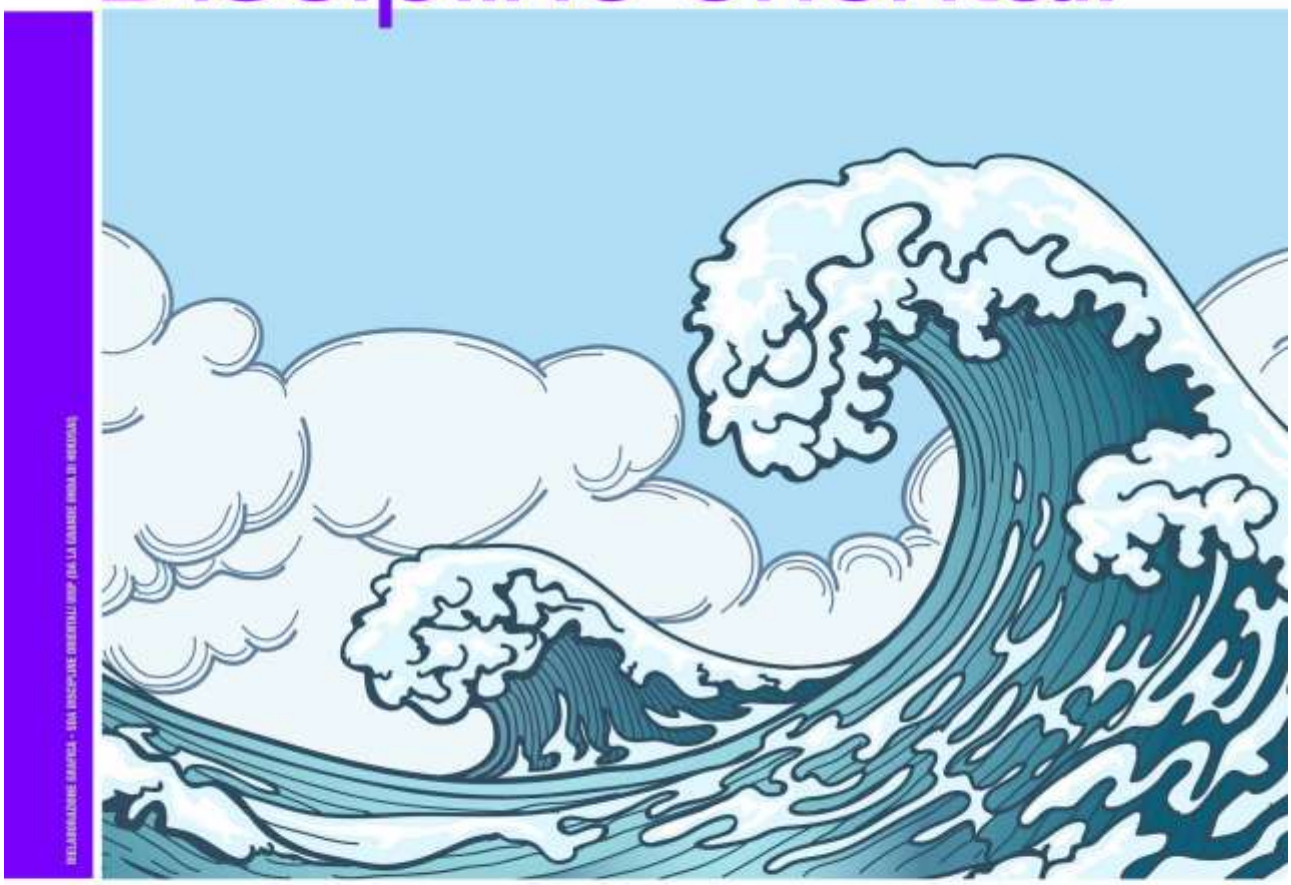
UISP aps
sportpertutti

Regolamento tecnico nazionale

Discipline orientali



SETTORI DI ATTIVITÀ

- ACQUAVIVA
- ATLETICA LEGGERA
- CALCIO
- CICLISMO
- DANZA
- **DISCIPLINE ORIENTALI**
- EQUESTRI E CINOFILE
- GINNASTICHE
- GIOCHI
- MONTAGNA
- MOTORISMO
- NEVE
- NUOTO
- PALLACANESTRO
- PALLAVOLO
- PATTINAGGIO
- SUBACQUEA
- TENNIS
- VELA

Aggiornato al 25 maggio 2026

INDICE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

CARTA DEI PRINCIPI

REGOLAMENTO ORGANICO

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

FORMAZIONE

LE FONTI NORMATIVE DEL SISTEMA UISP

Scopi, finalità e attività UISP

Statuto - Articolo 2 – Identità Associativa

1. *L'UISP è un'Associazione Nazionale, antifascista e antirazzista che si ispira ai principi della Costituzione italiana, contraria ad ogni forma di discriminazione. Essa promuove e sostiene i valori dello sport contro ogni forma di sfruttamento, d'alienazione, contro la pratica del doping; opera per il benessere e la promozione della salute dei cittadini, per la tutela dei beni comuni e la sostenibilità ambientale, i valori di dignità umana, di non violenza e solidarietà tra le persone, di pace e intercultura tra i popoli e coopera con quanti condividono tali principi.*

2. *L'UISP è l'Associazione di tutte le persone e soggetti collettivi, a partire dalle associazioni sportive, che vogliono essere protagonisti del fenomeno sportivo attraverso la pratica diretta, competitiva e non, la partecipazione alle esperienze associative e formative, l'organizzazione di eventi.*

   L'UISP in particolare assicura la corretta organizzazione e gestione delle attività sportive, il rispetto del "fair play", la decisa opposizione ad ogni forma di illecito sportivo, all'uso di sostanze e metodi vietati, alla violenza sia fisica che verbale, alla commercializzazione ed alla corruzione.
   Essa opera ricorrendo prevalentemente all'attività volontaria degli associati o delle persone aderenti agli associati collettivi e la sua attività è rivolta ai soci, relativi familiari e terzi.

3. *L'UISP, in particolare, promuove:*
   a) *la pratica sportiva nella sua accezione ludico-motoria, non agonistica ed agonistica o competitiva, con finalità quindi formative e ricreative;*
   b) *la diffusione – nello sport e, attraverso lo sport, nella vita sociale – di una cultura dei diritti e delle pari opportunità, dell'ambiente e della solidarietà, riconoscendo lo sport come diritto di cittadinanza e come risorsa per l'inclusione e la coesione;*
   c) *la funzione educativa dello sport sia nella crescita individuale che nella collettività;*
   d) *stili di vita attivi incentrati sul movimento.*

4. *L'UISP è un' Associazione Nazionale che realizza scopi e finalità anche attraverso le proprie articolazioni territoriali, denominate Comitati.*

5. *L'UISP si qualifica come Associazione di Promozione Sociale di diffusione nazionale e come Rete Associativa Nazionale, ai sensi e agli effetti del D.Lgs. 117/2017 (di seguito, Codice del Terzo settore), e come Ente a finalità assistenziali, ai sensi e agli effetti della Legge 287/1991.*

6. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva, giusto riconoscimento del CONI, Ente certificatore delle finalità sportive. La UISP si conforma allo Statuto, ai Regolamenti ed ai Provvedimenti del CONI - ivi incluso quello che disciplina l'Ordinamento degli Enti di Promozione Sportiva - ed alle Norme Sportive Antidoping emanate dal CONI, a cui si fa espresso rinvio anche con riferimento alle procedure e modalità per l'effettuazione dei controlli antidoping, nonché i relativi procedimenti disciplinari a carico dei tesserati e degli affiliati. L'UISP si conforma altresì allo Statuto ed ai Regolamenti del CIO.*

7. *L'UISP è Ente di Promozione Sportiva Paralimpica, giusto riconoscimento CIP. L'UISP si conforma, ai fini del riconoscimento, alle direttive e ai principi stabiliti dal CIP e dagli Organismi Internazionali competenti.*

8. *L'UISP aderisce con Delibera del Consiglio Nazionale ad Enti, nazionali ed internazionali, che promuovono finalità affini alle proprie.*

Statuto - Articolo 3 – Comma 1 lettere a) e b)

1. *L'UISP persegue, senza scopo di lucro, finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale, mediante lo svolgimento in via principale delle seguenti attività di interesse generale:*
   a) organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche. Tale attività si concretizza nella promozione delle attività motorie – sportive, come educazione permanente per tutte le età, di carattere:
   - *promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive, così come nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;*
   - *attività non agonistiche, attività ludico-motorie, didattiche e di avviamento alla pratica sportiva;*
   - *attività agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le*

quali stipulare appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CONI-EPS;

- *attività paralimpiche multidisciplinari, nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento CIP/EPP-EPSP;*

b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, con particolare ma non esclusivo riferimento alle attività formative:

- *dirette a tecnici, a educatori ed a operatori sportivi e/o ad altre figure similari. Gli attestati e le qualifiche conseguite avranno valore nell'ambito UISP, salvo che la UISP abbia stipulato apposita Convenzione con la specifica Federazione Sportiva Nazionale, Disciplina Sportiva Associata o altro Ente di Promozione Sportiva e/o salvo che la UISP abbia ottenuto l'accreditamento o altro riconoscimento dalle Istituzioni europee, dai Ministeri o dalle Regioni territorialmente competenti, in merito al percorso di formazione che potrà eventualmente qualificarsi come formazione professionale.*
  Le attività esercitate di cui alla precedente lettera a) devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale;
- *dirette a docenti degli Istituti scolastici e delle Università e finalizzate al relativo aggiornamento e/o formazione su tematiche inerenti alle pratiche motorie e sportive caratterizzate dalla partecipazione e dalla inclusione;*
- *dirette a iscritti ad Ordini professionali, in cooperazione o in convenzione, per formazione inerente le pratiche motorie e sportive, il valore sociale dello sport, la salute e il benessere, l'educazione, le pari opportunità, l'ambiente, la mediazione culturale, la comunicazione.*

Settori di Attività

Statuto - Articolo 32 – I Settori di Attività

1. *I Settori di attività, istituite con delibera del Consiglio Nazionale, sono preposte allo sviluppo e alla gestione tecnica delle attività; ad esse sono affidate la ricerca e l'innovazione delle attività, la formazione di tecnici e dirigenti per gli ambiti di loro competenza.*
2. *Esse promuovono e partecipano alla progettazione di percorsi innovativi, con riferimento anche agli aspetti tecnici della disciplina o dell'attività relativa, e concorrono alla loro realizzazione, condividendone le responsabilità con gli organi statutari del rispettivo livello.*
3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina/revoca i componenti e i responsabili/coordinatori dei Settori di attività previo consultazione, delle affiliate per il livello Territoriale, e dei responsabili/coordinatoi dei Settori di attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Il Regolamento Nazionale deve altresì prevedere le modalità di funzionamento e la possibilità di formare Settori di attività con competenza interterritoriale. Non può essere nominato nel ruolo di Responsabile di settore di attività Nazionale, Regionale, Territoriale, chi sia stato incaricato per due mandati.*
5. *Per ogni settore di attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione. Tale Regolamento deve essere approvato dal Consiglio Nazionale.*
6. *Per ogni settore di attività deve essere istituito un organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva.*
7. *I livelli Regionali o Territoriali non possono emanare norme che siano in contrasto con il Regolamento Tecnico Nazionale di attività.*
8. *I Settori di attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 65 – I Settori di attività

1. *Il Consiglio Nazionale su proposta della Giunta Nazionale con specifica delibera istituisce i Settori di Attività e stabilisce le attività sportive di competenza di ciascuna di esse; nel rispetto dell'insediamento associativo, in seguito, i Consigli Territoriali e Regionali ciascuno per le proprie competenze, provvedono ad attivare i Settori di Attività del relativo livello.*
2. *Qualora nel corso dell'anno vi fosse l'esigenza di organizzare nuove attività ed inserire nuovi codici di tesseramento delle stesse sarà compito del Settore Nazionale Attività in accordo con il Settore Nazionale Tesseramento e il Segretario Generale Nazionale, eseguire l'istruttoria e dare un parere, alla Giunta Nazionale per le decisioni conseguenti.*

3. *Nel rispetto dell'insediamento associativo, il Consiglio del rispettivo livello, Territoriale, Regionale e Nazionale nomina i/le componenti e i/le Responsabili/Coordinatori dei propri Settori di Attività previa consultazione, con le affiliate per il livello Territoriale, e con i Settori di Attività del livello inferiore per il livello Regionale e Nazionale.*
4. *Le consultazioni dei Settori di Attività dovranno svolgersi entro 90 giorni dallo svolgimento del Congresso del rispettivo livello e saranno rivolte, a livello Territoriale, a tutte le affiliate che hanno tesserati iscritti all'attività afferente il Settore di Attività da nominare.*
5. *Alle consultazioni Territoriali per ciascuna affiliata è coinvolto il Presidente, a quelle Regionali e Nazionali il/la Responsabile/Coordinatore dei Settori di Attività del livello inferiore.*
6. *I Settori di Attività possono essere composti da un numero di componenti compreso tra 3 e 20 a seconda dell'insediamento associativo.*
7. *I/le Componenti e i/le Responsabili/Coordinatori dei Settori di Attività restano in carica, salvo revoca da parte del competente Consiglio, per l'intero quadriennio e decadono con la scadenza/decadenza degli Organismi dirigenti.*
8. *Le proposte dei Settori di Attività a ogni livello sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.*
9. *Delle riunioni dei Settori di Attività dovrà essere redatto verbale su un apposito registro. Tale verbale deve essere trasmesso tempestivamente al Segretario Generale del competente livello.*
10. *La convocazione delle riunioni dei Settori di Attività contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata al Segretario Generale del livello competente.*
11. *I Settori di Attività non hanno autonomia finanziaria e patrimoniale né rappresentanza legale e giudiziale.*
12. *Per il coordinamento dei Settori di Attività il/la Presidente può proporre al Consiglio la nomina di un Coordinatore/Coordinatrice.*

Regolamento Nazionale - Articolo 66 – I regolamenti tecnici dei Settori di Attività

1. *Per ogni Settore di Attività deve essere approvato un Regolamento Tecnico Nazionale coerente con i principi dell'Associazione composto: dalla Carta dei principi) dal Regolamento Organico, dal Regolamento Attività, dal Regolamento Disciplinare, Formazione e dai Regolamenti di gioco/disciplina per ciascuna attività. Tale Regolamento deve essere approvato su proposta della Giunta Nazionale dal Consiglio Nazionale.*
2. *I Settori di Attività propongono alla Giunta del rispettivo livello, per la successiva nomina da parte di quest'ultima, l'istituzione del proprio organigramma tecnico e specifiche commissioni disciplinari quali istanze di giudizio per l'attività sportiva; l'attribuzione e la perdita delle qualifiche tecniche specifiche relative alle attività da esse organizzate.*

Formazione

Regolamento Nazionale - Articolo 67 – Le finalità ed obiettivi

1. *Per il raggiungimento degli scopi e delle finalità previste dallo Statuto, l'UISP organizza e gestisce la formazione dei/delle propri/e soci/socie.*
2. *L'UISP riconosce esclusivamente la formazione e l'aggiornamento condotti secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione approvato dal Consiglio Nazionale.*
3. *Le attività esercitate di cui all'articolo 3 comma 1 dello Statuto devono svolgersi con l'impiego di educatori, educatrici, tecnici, insegnanti, operatori, operatrici, formati secondo quanto previsto dai Regolamenti Tecnici di cui all'articolo precedente.*

Regolamento Nazionale - Articolo 1 – Il regolamento nazionale

1. *Il presente Regolamento, in attuazione dell'articolo 15 dello Statuto Nazionale, integra e dà attuazione a quanto previsto dallo Statuto Nazionale medesimo.*
2. *Gli altri regolamenti approvati dal Consiglio Nazionale e le altre fonti interne dell'Associazione debbono rispettare quanto previsto dallo Statuto Nazionale e dal presente Regolamento Nazionale.*

Regolamento Nazionale - Articolo 2 – Gli altri regolamenti

1. *Il Consiglio Nazionale, nel rispetto dello Statuto e del presente Regolamento, inoltre, approva:*
   Il Regolamento Formazione UISP;
   II. Il Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;

III. I Regolamenti Tecnici Nazionali Settori di Attività (SdA) UISP;
IV. il Codice Etico.

2. *I livelli associativi Regionali e Territoriali possono dotarsi di propri Regolamenti Organizzativi compatibili con i vincoli previsti dallo Statuto UISP, dal Regolamento Nazionale, dal Codice Etico, dal Regolamento Formazione, dal Regolamento Amministrativo Gestionale, dai Regolamenti Tecnici dei Settori di Attività e con le norme e direttive emanate a livello nazionale. L'entrata in vigore di detti Regolamenti Organizzativi Regionali e Territoriali è subordinata al parere positivo preventivo della Giunta Nazionale.*

Fonti normative UISP

Sono fonti normative in ordine di importanza:

a) *Statuto UISP;*
b) *Regolamento Nazionale UISP;*
c) *Codice etico UISP;*
d) *Regolamento di comunicazione e di identità visiva UISP;*
e) *Regolamento Formazione UISP;*
f) *Regolamento Amministrativo Gestionale UISP;*
g) *Atti e disposizioni UISP Nazionale;*
h) *Carta dei princìpi;*
i) *Regolamento organico;*
j) *Regolamenti attività, formazione e disciplina;*
k) *Regole di gioco/disciplina;*
l) *Disposizioni Settore di Attività Nazionale;*
m) *Disposizioni dei Settori di Attività Regionali;*
n) *Disposizioni dei Settori di Attività Territoriali.*

CARTA DEI PRINCÌPI

Princìpi a fondamento dei diritti e dei doveri delle associazioni e dei soci

a) **Princìpio della personalità**: l'attività svolta dall' UISP valorizza l'individuo con la sua personalità, ponendolo al centro degli interessi e rifuggendo da modelli che lo sacrifichino alla ricerca esasperata del risultato e del protagonismo.
b) **Princìpio della partecipazione all'attività**: il Socio deve essere messo nelle condizioni di svolgere l'attività nella maniera più libera possibile. È pertanto vietata ogni previsione che consenta alle Associazioni di limitare la circolazione dei Soci, se non per quanto previsto dal Regolamento attività.
c) **Princìpio di no profit**: qualsiasi iniziativa e prestazione all'interno dell'attività sportiva non può perseguire in alcuna maniera, né diretta né indiretta, finalità lucrative o qualsivolglia profitto.
d) **Princìpio di solidarietà**: i Soci devono svolgere la propria attività e promuovere iniziative tendenti a favorire la socializzazione, l'integrazione e l'aggregazione tra soggetti diversi, combattendo ogni forma di emarginazione e razzismo.
e) **Princìpio di lealtà**: ogni Socio deve sempre comportarsi con correttezza e lealtà, evitando qualsiasi atto teso a raggiungere un vantaggio ingiusto o a provocare danno alla salute altrui. Deve quindi essere rifiutata e prevenuta qualsiasi forma di violenza fisica o morale.

Princìpi organizzativi

a) **Princìpio di associazionismo:** qualsiasi funzione deve essere ricoperta esclusivamente da Soci.
b) **Princìpio di pari opportunità:** la UISP persegue la rappresentanza paritaria dei generi e assicura ai rappresentanti dei Soci collettivi e individuali, senza discriminazioni, la possibilità di accesso a tutti gli organi e incarichi statutari e organizzativi.
c) **Princìpio di pari rappresentanza:** deve essere valorizzata la capacità rappresentativa del

territorio, contemperando con tale aspetto quello meramente proporzionale.

d) **Princìpio di territorialità:** la UISP promuove e organizza le proprie attività sul territorio nel rispetto degli ambiti territoriali previsti dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale, dalle delibere del Consiglio Nazionale UISP.
e) **Princìpio di flessibilità:** l'organizzazione tecnica deve sviluppare strumenti tecnico-organizzativi che consentano la possibilità di fare attività, privilegiando lo sviluppo di forme innovative.
f) **Princìpio di autonomia normativa:** al territorio è riconosciuta autonomia normativa allo scopo di valorizzare le peculiari esigenze del territorio stesso. È comunque vietata ogni deroga ai princìpi dello Statuto e del Regolamento Nazionale UISP, della presente Carta nonché alle norme contenute nel Regolamento Tecnico Nazionale (fatto salvo quelle derogabili).
La norma contraria a tali princìpi è illegittima e pertanto affetta da nullità assoluta; essa è quindi disapplicabile con effetto immediato e non retroattivo.
g) **Princìpio di certezza:** le attività a tutti i livelli devono svolgersi nell'applicazione certa dei Regolamenti e delle norme in genere. Pertanto l'esercizio della facoltà di deroga non deve mai determinare una situazione di incertezza sulle norme da adottare o sulle procedure di applicazione delle stesse, né deve determinare lacune o vuoti normativi o situazioni incompatibili rispetto alla Normativa.
h) **Princìpio di conoscibilità:** tutti gli Associati devono essere messi nelle condizioni di conoscere tempestivamente la normativa in vigore.

Princìpi dell'attività

a) **Princìpio di tutela del diritto alla salute:** tutti i Soci che partecipano alle attività, devono concorrere a sviluppare forme di adeguata informazione e controllo sul diritto alla salute, con particolare riferimento all'uso di sostanze dopanti.
b) **Princìpio di promozione sportiva:** l'organizzazione dell'attività deve promuovere e favorire lo svolgimento di qualsiasi attività, compreso le attività innovative, riconoscendo a ognuna pari dignità nello svolgimento della pratica in ottemperanza con la carta UISP dei diritti delle donne. Assume nei confronti dei minori i contenuti della policy UISP.
Deve porsi particolare attenzione alle esigenze e alle peculiarità delle fasce di popolazione che presentano marginalità sociale.
c) **Princìpio di premialità:** deve favorirsi l'introduzione di previsioni premiali in iniziative particolarmente rilevanti per il conseguimento delle finalità sociali, quali: lotta alla violenza fisica o morale, integrazione di soggetti deboli e/o emarginati, sviluppo di scambi di conoscenze e culture diverse, ciò anche con la collaborazione di altre organizzazioni con le quali l'UISP ha sottoscritto protocolli di accordo nazionali.
d) **Princìpio di diversificazione:** l'attività deve essere diversificata per rispondere alle varie domande. A tal fine le attività devono essere rese flessibili per assicurare una efficace risposta alle diverse esigenze.
e) **Princìpio di omogeneità:** l'attività e normata dal Regolamento di Gioco/Disciplina che non può essere modificato per non snaturare l'attività stessa.
f) **Princìpio di formazione:** la UISP deve favorire in ogni modo corsi volti alla formazione delle figure previste dal regolamento nazionale Formazione.

Rapporti tra i settori dei Settori di attività

a) **Princìpio di collaborazione:** gli incarichi all'interno dei Settori di Attività dovranno essere improntati a criteri di reciproca collaborazione e imparzialità. Ogni Settore del Settore di Attività deve lavorare di concerto con gli altri, allo scopo di favorire lo sviluppo, in ogni sua forma, dei princìpi contenuti nella presente Carta. In tale ottica è necessario prevedere strumenti tendenti a garantire il più possibile il regolare andamento delle attività e delle manifestazioni.

Princìpi della giustizia disciplinare

a) **Princìpio di autonomia e indipendenza:** è garantita l'autonomia assoluta degli Organi

disciplinari, al fine di consentire che siano emesse decisioni conformi alle previsioni normative.

b) **Princìpio di esclusività della giurisdizione:** spetta agli Organi disciplinari il potere di giudicare, in ogni grado di giudizio, sugli illeciti disciplinari e di applicare le sanzioni previste.
c) **Princìpio di diritto alla difesa:** a ogni Socio deve essere garantita la possibilità di difesa in tutti i gradi di giudizio previsti, nelle forme e nei termini previsti dalla normativa. E' comunque sempre ammesso ricorso all'Organo giudicante di livello superiore per le sanzioni a tempo (uguali o maggiori di 30 giorni di squalifica) e/o per illecito sportivo.
d) **Princìpio di efficienza:** l'organizzazione giurisdizionale deve sviluppare meccanismi e forme di giudizio caratterizzati dalla tecnicità e dalla rapidità, pertanto i componenti degli Organi giudicanti devono necessariamente essere scelti nel rispetto di criteri oggettivi. È da favorire la circolazione dei Giudici in più ambiti territoriali.
e) **Princìpio di incompatibilità:** il Giudice non può appartenere contemporaneamente ai diversi gradi di giudizio. È sempre esclusa, in sede di impugnazione, la partecipazione al giudizio - sotto qualsiasi veste - del Giudice che ha emesso il provvedimento impugnato.

REGOLAMENTO ORGANICO

Definizione del Regolamento organico

Il Regolamento organico è la sintesi del funzionamento del SdA (di seguito denominata anche UISP SdA Discipline Orientali) dei suoi Componenti e dell'Organigramma della stessa, dei compiti e delle forme d'esercizio di questi ultimi.

Organizzazione

La UISP organizza attività di Discipline Orientali e di Pugilato amatoriale attraverso la propria SdA, secondo la seguente articolazione: territoriale, regionale e nazionale.
L'attivazione, una volta istituita la SdA nazionale, di una SdA di livello territoriale o regionale è deliberata dal Consiglio UISP del rispettivo livello, in conformità con lo Statuto e il Regolamento Nazionale UISP.

Funzionamento

Il Settore di Attività UISP è composto a tutti i livelli da:

- Responsabile/Coordinatore, nominato dal Consiglio del rispettivo livello;
- Componenti nominati dal Consiglio del rispettivo livello;
- Organigramma Tecnico, nominato dalla Giunta su proposta dal SdA del rispettivo livello, è composto dai Responsabili e componenti/referenti dei seguenti settori:
  - ATTIVITÀ
    - Settore (disciplina/e)
    - Settore disabilità
    - Giudici e arbitri
    - Digitalizzazione attività
  - FORMAZIONE
  - COMUNICAZIONE
  - COMMISSIONI DISCIPLINARI
    - Giudice/(Commissione) Sportivo
    - Commissione Disciplinare 2° Grado
    - (eventuale) Commissione Disciplinare 3° Grado

Incompatibilità

La carica, nell'ambito UISP, di Presidente Nazionale, Regionale, Territoriale, o di Responsabile di SdA a tutti i livelli è incompatibile con qualsiasi altra Presidenza o Responsabilità di SdA.
La carica di componente gli organi di controllo e garanzia è incompatibile con qualsiasi altra carica UISP.
L'incarico di componente la Commissione disciplinare è incompatibile con l'appartenenza agli organismi dirigenti a pari livello e con altre tipologie di incarichi nelle SdA a tutti i livelli.

Componenti del Settore di attività

I Componenti del Settore di attività Discipline Orientali a tutti i livelli sono nominati dal competente Consiglio UISP.
Questi sono convocati dal Responsabile/Coordinatore del SdA per le decisioni in materia di:

a) formulazione dei programmi e proposte di attività e di formazione;
b) svolgimento attività e formazione;
c) individuazione delle figure soggette a formazione;
d) elaborazione, ogni anno, del programma di attività e del relativo budget della successiva stagione sportiva da sottoporre all'approvazione della Giunta competente;
e) tenuta del libro dei verbali delle decisioni assunte nelle riunioni;
f) formulazione proposta Regolamento Tecnico Nazionale;

Le decisioni e proposte dei componenti del SdA sono assunte a maggioranza semplice e sono valide indipendentemente dal numero dei/delle presenti.
La convocazione delle riunioni dei SdA contenente l'ordine del giorno va effettuata con almeno 7 giorni di anticipo, o 3 giorni in caso di urgenza, e inviata anche alla Giunta UISP del livello competente che potrà essere presente alla riunione, attraverso un/una proprio/a rappresentante.

Responsabile/Coordinatore del SdA

Il Responsabile/Coordinatore della UISP SdA Discipline Orientali è nominato dal Consiglio del rispettivo livello e può essere revocato dallo stesso, come previsto dallo Statuto e Regolamento Nazionale UISP.
È responsabile del regolare funzionamento della settore e dei relativi Settori.
Ha il compito di:

a) rappresentare la SdA;
b) presentare, annualmente, ai componenti la SdA il programma di attività e il relativo budget;
c) proporre ai componenti del SdA i nominativi dei Responsabili di settore;
d) convocare e coordinare i componenti del SdA e di coordinare il proprio organigramma.

Settori del SdA

I Responsabili e i componenti/referenti di settore hanno il compito di organizzare l'attività e di promuovere la formazione delle figure tecniche.

Definizione di Settore

I Settori sono i rami organizzativi dei SdA a tutti i livelli e si dividono in: attività, settore tecnico arbitrale, innovazione e sviluppo, formazione e ricerca, disciplina.

Settore attività

Il Settore attività ha il compito di curare la gestione dell'attività.
Il Settore attività è composto dai Responsabili e da vari Gruppi di lavoro.

Settore arbitrale

Il Settore arbitrale ha il compito di curare l'attività arbitrale.
Il Settore arbitrale è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro, dal Designatore Arbitrale, giudici, arbitri, assistenti arbitrali., giurie, etc.

Settore formazione

Il Settore formazione ha il compito di promuovere la formazione delle figure tecniche e la ricerca.
Il Settore formazione è composto dai Responsabili e dai gruppi di lavoro.

Settore comunicazione

Il Settore comunicazione ha il compito di curare la comunicazione.
Il Settore comunicazione è composto dal Responsabile e dal gruppo di lavoro.

Settore disciplinare

Il Settore disciplinare ha il compito di curare l'attività disciplinare
Il Settore disciplinare è composto da:

- Responsabile e dal gruppo di lavoro.
- Giudice/commissione disciplinare primo grado
- Commissione disciplinare secondo grado

REGOLAMENTO ATTIVITÀ

La stagione sportiva
La stagione sportiva ha inizio l'1 settembre e termina il 31 agosto successivo.

Classificazione dell'attività
La UISP organizza, attraverso la propria SdA anche in collaborazione con le proprie affiliate, attività motorie–sportive, come educazione permanente per tutte le età:

- nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- non agonistica/non competitiva, attività ludico-motorie e di avviamento alla pratica sportiva;
- promozionale, amatoriale e dilettantistico, seppure con modalità competitive;
- agonistiche di prestazione, connesse al proprio fine istituzionale, nel rispetto di quanto sancito dai Regolamenti tecnici delle Federazioni Sportive Nazionali o delle Discipline Sportive Associate, con le quali stipula appositi protocolli e convenzioni nel rispetto di quanto previsto dal Regolamento Coni-Eps;

a) Le attività competitive possono essere praticate a partire da 12 anni, Muay Thai da 16 anni, Pugilato amatoriale da 13 anni. Per le attività agonistiche/competitive o non agonistiche/non competitive sono previste le seguenti categorie:

JUDO

Preagonisti M/F

CATEGORIA	ANNI	PESI
BAMBINI	5/7	21/24/27/30/34/38/43/48/+ 48
FANCIULLI	8/9	21/24/27/30/34/38/43/48/+ 48
RAGAZZI	10/11	34/38/42/46/50/55/61/68/+ 68

Agonisti Maschili

ESORDIENTI A	12	36/40/45/50/55/60/66/73/+ 73
ESORDIENTI B	13/14	40/45/50/55/60/66/73/81/+ 81
CADETTI	15/17	46/50/55/60/66/73/81/90/+ 90
JUNIORES	18/20	55/60/66/73/81/90/100/+ 100
SENIORES	21/35	60/66/73/81/90/100/+ 100

Agonisti Femminili

ESORDIENTI A	12	36/40/44/48/52/57/63/+ 63
ESORDIENTI B	13/14	40/44/48/52/57/63/70/+ 70
CADETTI	15/17	40/44/48/52/57/63/70/+ 70
JUNIORES	18/20	44/48/52/57/63/70/78/+ 78
SENIORES	21/35	48/52/57/63/70/78/+ 78

KARATE
Classi di età:
a) Esordienti dal 13° al 14° anno
b) Cadetti: dal 15° al 16° anno
c) Speranze: dal 17° al 19° anno
d) Juniores: dal 20° al 23° anno
e) Seniores kumite: dal 24° al 35° anno
f) Seniores kata: dal 24° al 38° anno
g) Amatori A: dal 39° al 50° anno
h) Amatori B: dal 51° in poi

Categorie di peso cinture marroni / nere

a) Cadetti: maschi: kg. 65 (min. 50) oltre 65 / femmine: open
b) Speranze: maschi: kg. 65 (min. 55) oltre 65 / femmine: open
c) Juniores: maschi: kg. 65 (min. 55) - 75 - oltre 75 / femmine: 55 - oltre 55 solo marroni
d) Seniores: maschi: kg. 65 (minimo 55) - 75 - oltre 75 / femmine: 55 - oltre 55 solo marroni

Le categorie femminili juniores e seniores cinture nere verranno unificate tra loro suddividendo la categoria in – 55 kg e + 55 Kg.
Per le categorie femminili è richiesto un peso minimo di Kg. 40 per la categoria Cadette e di Kg. 45 per tutte le altre categorie, con una tolleranza di 1,5 Kg.
Nelle categorie maschili i concorrenti verranno pesati solamente con gli slip ed avranno cinture verdi/blu.

Categorie di peso cinture verdi/blu

a) Cadetti: maschi: kg. 65 (minimo 50) oltre 65 / femmine: open
b) Speranze: maschi: kg. 65 (minimo 55) oltre 65 / femmine: open
c) Juniores: maschi: kg. 70 (minimo 55) oltre 70 / femmine: open
d) Seniores: maschi: kg. 70 (minimo 55) oltre 70 / femmine: open

Per le categorie femminili è richiesto un peso minimo di Kg. 40 per la categoria Cadette e di Kg. 45 per tutte le altre categorie, con una tolleranza di 1,5 Kg. Nelle categorie maschili i concorrenti verranno pesati solamente con gli slip ed avranno una tolleranza di 1 kg.

Squadre
Le squadre saranno composte da atleti cadetti e speranze cinture marroni e nere. Le squadre femminili saranno composte da tre atlete open più una riserva, quelle maschili saranno composte da un atleta leggero (fino a 65 Kg), uno medio (- 75 Kg), uno pesante (+ 75Kg), più una riserva per ogni peso. Le associazione o società sportiva, in mancanza di atleti del peso giusto potranno far gareggiare atleti nella categoria superiore con una tolleranza di non oltre i 2 Kg (es: può gareggiare come peso medio un atleta di 63 Kg). Ove la associazione o società sportiva non avesse un atleta pesante, al suo posto può essere inserito un atleta della categoria medio.

Rassegna Preagonisti

a) Fascia A 6° - 7° - 8° anno
b) Fascia B 9° - 10° anno
c) Fascia C 11°- 12° anno

Kumite Preagonisti
si applica alle seguenti categorie di età da cintura arancione a cintura nera:

- Fascia B (Bambini)
- Fascia C (Ragazzi)

TROFEO DELLE REGIONI

Cadetti/Speranze
Peso maschi: (5 atleti) kg. -60 (minimo 50) -65 -70 -75 oltre 75 +2 riserve
Peso Femmine: (3 atlete) kg. -50 (minimo 45) -55 oltre 55 + 1 riserva
Junior/Senior
Peso maschi: (5 atleti) kg. -65 (minimo 55) -70 -75 -80 oltre 80 +2 riserve
Peso Femmine: (3 atlete) kg. -55 (minimo 45) -60 oltre 60 + 1 riserva

JU JITSU
Gruppi di età
Master 36/40 anni
Seniors 21/35 anni
Juniors 18/19/20 anni
Cadetti 15/16/17 anni
Esordienti 12/13/14 anni
Ragazzi 10/11 anni
Fanciulli 8/9 anni
Bambini 5/7 anni

Categorie di età e peso, tempi gara
Nella tabella seguente sono riportate le suddivisioni delle categorie per fascia di età e peso; sono inoltre riportati i tempi gara per le specialità Fighting System e Ne Waza.
Bambini Fanciulli Ragazzi Esordienti Cadetti Junior Senior Master
Età 5÷7 8÷9 10÷11 12÷14 15÷17 18÷20 21÷35 36÷40
Pesi maschili

- 21kg - 24kg - 34kg - 46kg - 56kg
- 24kg - 27kg - 37kg - 50kg - 62kg
- 27kg - 30kg - 41kg - 55kg - 69kg
- -18kg - 30kg - 34kg - 45kg - 60kg - 77kg
- -20kg - 34kg - 38kg - 50kg - 66kg - 85kg
- -22kg - 38kg - 42kg - 55kg - 73kg - 94kg
- -24kg - 42kg - 46kg - 60kg - 81kg + 94kg
- -26kg + 42kg - 50kg - 66kg + 81kg
- -28kg + 50kg + 66kg

Pesi femminili

- -30kg - 20kg - 22kg - 32kg - 40kg - 49kg
- -32kg - 22kg - 25kg - 36kg - 44kg - 55kg
- -34kg - 25kg - 28kg - 40kg - 48kg - 62kg
- -36kg - 28kg - 32kg - 44kg - 52kg - 70kg
- -38kg - 32kg - 36kg - 48kg - 57kg + 70kg
- +38kg - 36kg - 40kg - 52kg - 63kg
- - 40kg - 44kg - 57kg - 70kg
- + 40kg - 48kg - 63kg + 70kg
- + 48kg + 63kg

MUAY THAI

Di seguito la suddivisione delle categorie di peso:

<u>UOMINI (Peso in kg Minimum Maximum)</u>

1. Peso Pin 42/45
2. Peso Mosca Leggero 45/48
3. Peso Mosca 48/51
4. Peso Gallo 51/54
5. Peso Piuma 54/57
6. Peso Leggero 57/60
7. Peso Welter leggero 60/63.5
8. Peso Welter 63.5/67
9. Peso Medio leggero 67/71
10. Peso Medio 71/75
11. Peso Massimi leggero 75/81
12. Peso Cruiser 81/86
13. Peso Massimo 86/91
14. Peso Supermassimo 91/91+

<u>DONNE (Peso in kg - Minimum Maximum)</u>

1. Peso Pin 42/45
2. Peso Mosca Leggero 45/48
3. Peso Mosca 48/51
4. Peso Gallo 51/54
5. Peso Piuma 54/57
6. Peso Leggero 57/60
7. Peso Welter leggero 60/63.5
8. Peso Welter 63.5/67
9. Peso Medio leggero 67/71
10. Peso Medio 71/75

Le categorie di età sono: dai 14 ai 17 (juniores) dai 18 ai 35 (seniores)

PUGILATO AMATORIALE

Di seguito la suddivisione delle categorie di peso:

<u>UOMINI (Peso in kg Minimum Maximum)</u>

1. 1 Peso Pin 42/45
2. 2 Peso Mosca Leggero 45/48
3. 3 Peso Mosca 48/51
4. 4 Peso Gallo 51/54
5. 5 Peso Piuma 54/57
6. 6 Peso Leggero 57/60

7. 7 Peso Welter leggero 60/63.5
8. 8 Peso Welter 63.5/67
9. 9 Peso Medio leggero 67/71
10. 10 Peso Medio 71/75
11. 11 Peso Massimi leggero 75/81
12. 12 Peso Cruiser 81/86
13. 13 Peso Massimo 86/91
14. 14 Peso Supermassimo 91/91+

DONNE (Peso in kg - Minimum Maximum)

1. Peso Pin 42/45
2. Peso Mosca Leggero 45/48
3. Peso Mosca 48/51
4. Peso Gallo 51/54
5. Peso Piuma 54/57
6. Peso Leggero 57/60
7. Peso Welter leggero 60/63.5
8. Peso Welter 63.5/67
9. Peso Medio leggero 67/71
10. Peso Medio 71/75

L'atleta non ha bisogno di cittadinanza o nazionalità italiana per partecipare a qualsiasi evento o gara.
I bambini e ragazzi con età inferiore ai 18 anni, si potranno sia esibire in dimostrazioni che provare la pratica agonistica con protezioni complete. In tal caso sarà responsabilità degli angoli e dell'arbitro ponderare l'intensità ed il livello della gara.

Età
Dai 6 ai 12 anni
Pugilato propedeutico
Allenamenti e dimostrazioni
Dai 13 ai 16 anni
Pugilato junior
gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di 1' 30" ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese. Non possono sostenere più di 12 match all'anno
dai 16 ai 18 anni
pugilato adolescenti
uomini gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.
donne gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.
Pugili Senior
Appartengono alla qualifica Senior i pugili uomini di età compresa tra i 19 anni (compiuti o da compiere nell'anno solare) e i 40 anni da compiere nell'anno cui il tesseramento si riferisce. I pugili Senior gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.

Riassunto categorie età

JUDO

Preagonisti M/F

CATEGORIA	ANNI
BAMBINI	5/7
FANCIULLI	8/9
RAGAZZI	10/11

Agonisti Maschili

ESORDIENTI A	12
ESORDIENTI B	13/14
CADETTI	15/17
JUNIORES	18/20
SENIORES	21/35

Agonisti Femminili

ESORDIENTI A	12
ESORDIENTI B	13/14
CADETTI	15/17
JUNIORES	18/20
SENIORES	21/35

KARATE
Classi di età:
a) Esordienti dal 13° al 14° anno
b) Cadetti: dal 15° al 16° anno
c) Speranze: dal 17° al 19° anno
d) Juniores: dal 20° al 23° anno
e) Seniores kumite: dal 24° al 35° anno
f) Seniores kata: dal 24° al 38° anno
g) Amatori A: dal 39° al 50° anno
h) Amatori B: dal 51° in poi

JU JITSU
Gruppi di età:
Master 36/40 anni
Seniors 21/35 anni
Juniors 18/19/20 anni
Cadetti 15/16/17 anni
Esordienti 12/13/14 anni
Ragazzi 10/11 anni
Fanciulli 8/9 anni
Bambini 5/7 anni

MUAY THAI
Le categorie di età sono: dai 14 ai 17 (juniores) dai 18 ai 35 (seniores)

PUGILATO AMATORIALE
Dai 6 ai 12 anni
Pugilato propedeutico
Allenamenti e dimostrazioni
Dai 13 ai 16 anni
Pugilato junior
gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di 1' 30" ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese. Non possono sostenere più di 12 match all'anno
dai 16 ai 18 anni
pugilato adolescenti
uomini gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.
donne gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.
Pugili Senior
Appartengono alla qualifica Senior i pugili uomini di età compresa tra i 19 anni (compiuti o da compiere nell'anno solare) e i 40 anni da compiere nell'anno cui il tesseramento si riferisce. I pugili Senior gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.

Sono previste le seguenti discipline:

- LOTTA GRECO-ROMANA
- LOTTA LIBERA
- CAPOEIRA
- AIKIDO
- JU-JITSU
- JUDO

- KARATE
- KENDO
- KUNG FU
- TAEKWONDO
- TAIJIQUAN; TUEI SHOU; BAGUAZHANG; WING CHUN; SHAOLIN; JEET KUNE DO; QI GONG; SHUAI JIAO
- MUAY THAI
- PUGILATO AMATORIALE

Per il solo ambito non agonistico/non competitivo, i soggetti di un sesso possono partecipare ad attività rivolta a soggetti dell'altro sesso, purché in regola con le età previste per le diverse categorie.

Gradi

I gradi vengono regolamentati dai singoli settori disciplinari sulla base dei relativi regolamenti tecnici.
I passaggi di grado KYU sono di competenza del Direttore Tecnico della associazione o società sportiva. I gradi DAN sono convalidati (con firma sul libretto tecnico personale – BudoPass) o dal Responsabile Nazionale DO o dal Responsabile Regionale DO di appartenenza dell'associato o dal Responsabile Nazionale di Settore, della disciplina di riferimento (Per il Judo e Karate fino al 2° DAN può essere firmato anche dal Responsabile di Settore Regionale) di riferimento disciplinare.

Età minima per il conseguimento della Cintura Nera:

L'età minima è di anni 14 per tutte le discipline ad eccezione del judo che è di 16 anni.

Tempo minimo di permanenza nel grado:

da 1° a 2° Dan: 2 anni
da 2° a 3° Dan: 3 anni
da 3° a 4° Dan: 4 anni
da 4° a 5° Dan: 5 anni
da 5° a 6° Dan: 6 anni
da 6° a 7° Dan: 7 anni
da 7° a 8° Dan: 8 anni

Competenza:

REGIONALE	NAZIONALE
1° 2° DAN: JUDO/KARATE*/JU JUTSU	3° 4° 5° DAN: JUDO/KARATE*/JU JUTSU
	1° > 4° DAN: AIKIDO*

Il grado di 6° e 7° DAN (anche 5° per l'Aikido e il Ju Jutsu) è conferito dalla UISP SdA Discipline Orientali Nazionale per meriti relativi allo sviluppo associativo e della disciplina; per anzianità anagrafica, tecnica e di "militanza" associativa; per capacità tecniche/didattiche e/o dirigenziali. Nel contesto del Ju Jutsu il Ju Tai Jutsu non ha la gradazione di DAN.

Riconoscimenti Gradi

I riconoscimenti di gradi (DAN) di altre organizzazioni avverranno con la seguente procedura.
Il richiedente dovrà presentare la documentazione attestante il grado nonché un curriculum del proprio percorso formativo. Il Responsabile di Settore Nazionale competente in accordo con il Responsabile Nazionale DO, sentito il parere dell'organo tecnico nazionale e del responsabile del comitato regionale di competenza territoriale, propone e la UISP SdA DO decide:

a) di accettare la richiesta sulla base della documentazione (gratuitamente)
b) di sottoporre il richiedente a verifica (dietro pagamento della quota di esame prevista)
c) di respingere la domanda.

In caso di accettazione del grado l'anzianità decorrerà dal momento del riconoscimento (sul Budopass, sarà evidenziata la data e l'organizzazione di provenienza; la data di riconoscimento sarà quella del momento di presentazione della domanda).

Adesione all'UISP

Le persone fisiche e le Associazioni e Società sportive che intendono partecipare alle attività organizzate dall'UISP devono, salvo accordi/convenzioni nazionali, aderire all'UISP secondo le modalità stabilite dallo Statuto, dal Regolamento Nazionale UISP, dalle norme sul tesseramento.
L'adesione all'UISP ha validità fino al termine dell'anno sociale e implica l'accettazione delle finalità, dei princìpi e delle regole sanciti dallo Statuto e dal Regolamento Nazionale UISP e/o deliberate dagli Organismi dirigenti.

Tutela sanitaria
La partecipazione alle attività è consentita nel rispetto delle norme sulla Tutela Sanitaria approvate dal Consiglio Nazionale UISP.

Denuncia-querela proposta da un Socio UISP nei confronti di altro Socio UISP
I Soci UISP che intendano proporre alla competente Autorità giudiziaria atto di denuncia-querela nei confronti di altro Socio UISP per atti e/o fatti relativi alla vita associativa e alle regole interne dell'Associazione devono, prima, aver espletato tutti i gradi della giustizia endo-associativa.

Rapporti tra i vari livelli
Nella stesura dei Calendari i livelli inferiori devono tener conto della compatibilità/ concertazione con i calendari dei livelli superiori.
Nell'organizzazione delle Attività il livello superiore deve tener conto del rapporto con il livello inferiore competente per territorio.

Norme di partecipazione
Fermo restando il diritto di partecipazione alle attività sportive dei tesserati delle FSN/DSA tesserati UISP, le norme di partecipazione devono prevedere indicazioni riguardo l'impiego degli stessi nel rispetto delle norme Coni e delle specifiche Convenzioni.

Partecipazione
E' consentita la partecipazione alle attività a quanti in regola con le norme del Tesseramento approvate dal Consiglio Nazionale UISP, con le norme sulla tutela sanitaria e assicurative e dalle norme previste dalle specifiche convenzioni sottoscritte a livello nazionale.

Calendario ufficiale
Le manifestazioni organizzate e riconosciute dall'UISP sono inserite nel calendario ufficiale e nella specifica piattaforma web UISP-coni a tutti i livelli.

Campionati
Sono classificati Campionati le manifestazioni sportive di Judo, Karate.

Tornei
Sono definiti Tornei le manifestazioni sportive di Judo, Karate, Ju Jitsu, Kung Fu/Wu Shu, Kendo/Iaido/Jodo, Muay Thai, Pugilato amatoriale.

Rassegne
Sono classificate Rassegne le manifestazioni rivolte ai pre-agonisti e agli amatori.

Manifestazioni
Sono classificate Manifestazioni le attività a carattere promozionale.

Regolamentazione delle manifestazioni sportive
Il Judo e il Karate avviano i campionati nazionali in autunno con la formazione ufficiali di gara, per poi svolgere la preparazione territoriale, i campionati regionali che selezionano gli atleti che parteciperanno alle fasi finali, i campionati nazionali nel mese di maggio. A questo si aggiungono i Trofei organizzati in collaborazione con le ASD/SSD affiliate secondo la regolamentazione definita dalla UISP SdA Discipline Orientali. Ogni singola manifestazione deve essere autorizzata dal Settore nazionale di competenza. Questo vale anche per le altre discipline che organizzano attività competitiva: Ju Jitsu, Kung Fu/Wu Shu, Kendo/Iaido/Jodo, Muay Thai, Pugilato amatoriale. Queste discipline organizzano eventi a se stanti regolamenti dai relativi settori.

REGOLAMENTO DISCIPLINARE

RECLAMI E RICORSI

Reclami

1) La associazione o società sportiva che si ritenesse ingiustamente danneggiata da decisioni della Giuria o dal comportamento degli avversari o del pubblico, potranno sporgere reclamo, attraverso il loro dirigente o rappresentante (che dovrà essere indicato all'atto dell'iscrizione, oppure deve essere munito di regolare delega) nei modi e nei termini previsti dal presente Regolamento;
2) I reclami possono vertere solamente su errori di applicazione di norme regolamentari, su errori di fatto, su questioni disciplinari o sulla posizione di associazione o società sportiva o di atleta;
    - NON SONO AMMESSI RECLAMI Per PRESUNTI ERRORI DI VALUTAZIONE TECNICA;
3) I reclami che si riferiscono ad errori di applicazioni delle norme regolamentari od a errori di fatto dovranno essere annunciati al Presidente della Giuria entro 5 minuti dal termine del combattimento cui si riferiscono e presentati per iscritto entro i 30 minuti successivi. Su di essi delibera il Presidente della Giuria, sentiti gli arbitri interessati. Su di essi il Presidente della Giuria, entro un'ora, dovrà deliberare;
4) I reclami che si riferiscono a questioni disciplinari o riguardano il comportamento degli avversari o del pubblico, dovranno essere annunciati al Presidente di Giuria entro i 15 minuti dalla conclusione dall'ultimo combattimento della gara e presentati per iscritto al competente organo entro 48 ore successive.
    - Su di esse delibera l'organo giudicante competente, dopo aver preso visione dei rapporti del Presidente di Giuria e degli arbitri interessati e dopo aver esperito, ove sia necessario, tutti gli opportuni accertamenti;
5) I reclami che si riferiscono alla posizione di una associazione o società sportiva o di un atleta (irregolarità del tesseramento, dell'iscrizione, etc.) debbono essere annunciati alla giuria all'atto del peso e presentati poi per iscritto entro i 30 minuti successivi.
    - Qualora per altro l'irregolarità non sia stata accertata all'atto del peso, per falso nei documenti esibiti o altri motivi, la denuncia ed il reclamo possono essere formulati dopo il termine della gara, purché entro le 48 ore successive;
    - E' facoltà dei dirigenti UISP SdA Discipline Orientali, intervenire d'ufficio per accertare la posizione irregolare di una associazione o società sportiva e di un atleta. Su tali reclami delibera il Presidente di Giuria qualora sia in possesso di tutti gli elementi; altrimenti demanda la decisione all'organo giudicante competente;
6) Tutti i reclami, all'atto della presentazione, debbono essere accompagnati dalla prescritta tassa, restituibile in caso di accoglimento.

Ricorsi

1) Avverso le decisioni di prima istanza dei reclami è ammesso ricorso, entro 10 giorni da notifica della decisione, rispettivamente:
    a. All'organo giudicante di seconda istanza (commissione di disciplina competente) per le decisioni prese dal Presidente di Giuria;
    b. All'organo Regionale o Nazionale di competenza per le decisioni prese dall'organo giudicante di seconda istanza;
2) Tutti i ricorsi debbono essere presentati per iscritto ed accompagnati dalla relativa tassa, restituibile in caso di accoglimento, che deve essere versata contestualmente;
3) I ricorrenti hanno la possibilità di chiedere di essere sentiti personalmente o di esibire testimonianze o documentazioni.
    a. In tal caso tutte le spese di istruttoria saranno a carico loro, anche in caso di accoglimento del ricorso.

OMOLOGAZIONE DELLE GARE

Al termine della gara, e comunque non oltre 48 ore da esso, il Presidente di Giuria dovrà provvedere a trasmettere a UISP Discipline Orientali competente il verbale della manifestazione, completo di tutti i documenti di gara e accompagnato dagli eventuali reclami, dalle relative tasse e dalle deliberazioni scritte prese in merito, nonché ogni altro dato ufficiale relativo alla competizione. In base ai documenti ufficiali la UISP Discipline orientali competente procederà alla omologazione della gara, ove non vi siano reclami pendenti, oppure demanderà il reclamo a chi di dovere.

SANZIONI DISCIPLINARI

La violazione da parte di qualsiasi associato di una norma dello statuto, del presente Regolamento e di ogni altro regolamento UISP, delle disposizioni impartite da competenti organi è passibile di sanzioni;

1. Sono sanzioni disciplinari:
   a) L'ammonizione che si applica alle infrazioni disciplinari di lieve entità;
   b) L'ammenda che si applica unicamente alle associazione o società sportiva affiliate con un minimo di € 260,00 ad un massimo di € 2.600,00, per infrazioni commesse direttamente o per responsabilità oggettiva;
   c) L'inibizione alle attività UISP SdA Discipline Orientali fino ad un massimo di 6 anni per infrazioni gravi;
   d) L'inibizione alle attività UISP SdA Discipline Orientali a vita e la richiesta agli organismi competenti dell'Associazione di esclusione da socio per infrazioni gravissime;
2. Le associazione o società sportiva allorquando l'infrazione disciplinare di un proprio membro è comunque commessa in occasione di una manifestazione, risponde oggettivamente all'infrazione stesa, salvo l'accertamento delle eventuali responsabilità individuali;
3. Le associazione o società sportiva punite con ammenda sono sospese da ogni attività di UISP SdA Discipline Orientali qualora non abbiano provveduto al pagamento, entro 30 giorni dalla data in cui la sanzione diviene definitiva.

SANZIONI SPORTIVE

1. Sono sanzioni sportive:
   a) L'inibizione del sodalizio sportivo, fino ad un massimo di 12 mesi, che si applica quando l'infrazione disciplinare è commessa, in concorso tra loro da 2 o più membri o sostenitori della stessa associazione o società sportiva, in occasione di una gara; in tal caso la associazione o società sportiva verrà interdetta dalla partecipazione ad attività competitive ma non a quelle a carattere formativo;
   b) La dichiarazione di sconfitta, nelle gare a squadre, che si infligge per un'infrazione disciplinare commessa in concorso tra di loro, da 2 o più atleti gareggianti, appartenenti alla stessa associazione o società sportiva, che di conseguenza viene esclusa dalla classifica;
   c) L'esclusione di una associazione o società sportiva dalla classifica di gara, si commina quando si verificano incidenti gravi, tali da influire sostanzialmente sullo svolgimento della gara e per comportamento scorretto da parte di più appartenenti ad una associazione o società sportiva;
2. In tutti i casi sopra indicati, quando è necessaria la ripetizione della gara, alla associazione o società sportiva riconosciuta responsabile verranno addebitate le spese relative;
3. Le sanzioni sportive si possono applicare congiuntamente alle sanzioni disciplinari, oppure separatamente.

MISURA DELLE SANZIONI

1. La severità delle sanzioni deve essere commisurata alla gravità della mancanza commessa e sarà stabilita in base alle risultanze degli atti ufficiali oppure previa istruttoria;
2. Per atto ufficiale si intende quello proveniente da un organo o da un dirigente UISP, centrale o periferico;
3. L'istruttoria si esplica attraverso l'indagine promossa su reclamo o ricorso ed espletato dall'organo competente.

RECIDIVA

1. Nella comunicazione delle pene, la commissione disciplinare competente deve tener conto della recidiva generica e di quella specifica;
2. La recidiva generica costituisce aggravante e comporta l'applicazione di pena più grave di quella applicabile nella specie;
3. La qualifica di dirigente, insegnante tecnico, ufficiale di gara, costituisce sempre aggravante.

NOTIFICA, RICORSI E NORME PROCEDURALI

1. Tutti i provvedimenti debbono essere notificati agli interessati, tramite la loro associazione o società sportiva, con lettera raccomandata e pubblicati con comunicato da UISP SdA Discipline Orientali;
2. Gli atti contenenti i rapporti ed i ricorsi debbono essere subito trasmessi all'organo giudicante competente la istanza che delibererà con decisione motivata, entro il termine massimo di 30 giorni dalla data del ricevimento dei documenti;

3. Attraverso tali procedimenti della commissione disciplinare è ammesso ricorso a UISP SdA Discipline Orientali competente entro il limite massimo di 30 giorni dalla data di notifica del provvedimento; il ricorso dovrà essere accompagnato dalla relativa tassa che va versata contestualmente alla presentazione;
4. La UISP SdA Discipline Orientali competente è tenuta ad istituire, aggiornare e conservare lo schedario dei provvedimenti.
   Le copie delle annotazioni debbono essere allegate agli atti che vengono trasmessi all'organo giudicante.

AMNISTIE E CONDONI

1. UISP SdA Discipline Orientali Nazionale ha facoltà di proporre amnistie e condoni, fissandone le modalità ed il grado di estensione;
2. Le amnistie ed i condoni non possono riguardare sanzioni già interamente scontate;
3. Le UISP SdA Discipline Orientali Regionali e Territoriali hanno facoltà, in casi particolari di proporre condoni o riduzioni di pena di non più di tre mesi, per singole sanzioni disciplinari a termine.

REGOLAMENTO DI GIOCO/DISCIPLINA

Definizione Regolamenti di Gioco/Disciplina
Per ciascuna attività, approvata dal CN, afferente il Settore di Attività è previsto il seguente Regolamento di gioco/disciplina

Attività, Regolamenti di Gioco/Disciplina/Programmi tecnici
Per ciascuna attività approvata annualmente dal Consiglio Nazionale, afferente il Settore di Attività, l'Uisp in coerenza con quanto indicato nel precedente capitolo Regolamento Attività, organizza:

- attraverso le proprie affiliate ed anche direttamente attività didattiche quali corsi di avviamento, corsistica, attività ludico motoria, al fine di promuovere le attività motorie sportive come educazione permanente per tutte le età nella sua dimensione dello sportpertutti e quindi "nessuno escluso", in una dimensione associativa di inclusione sociale;
- direttamente e in collaborazione con le Associazioni e Società affiliate attività sportive non competitive e promozionali, amatoriali, dilettantistiche seppur con modalità competitive.

Fermo restando quanto sopra, inoltre, sono previsti i seguenti Regolamenti di gioco/disciplina/programmi tecnici.

Definizione di Disciplina

AIKIDO - 19A
L'aikidō è un'arte marziale giapponese praticata sia a mani nude sia con le armi bianche tradizionali del Budo giapponese di cui principalmente: "ken" (spada), "jō" (bastone) e "tantō" (il pugnale). La disciplina dell'aikido fu sviluppata da Morihei Ueshiba che ha elevato a disciplina "spirituale" un insieme sofisticato di tecniche di lancio e controllo, attraverso un sapiente uso del corpo e del movimento nello spazio. Oggi è praticato in diverse variazioni stilistiche. Svolge solo attività di formazione, non ha attività competitiva.

CAPOEIRA - 18D
La capoeira è un'arte marziale brasiliana, caratterizzata da elementi espressivi come la musica e l'armonia dei movimenti. Nata e diffusa inizialmente a Bahia, trasformatasi poi in una pratica spettacolare: i capoeiristi formano un grande cerchio, suonano le percussioni e incitano cantando i lottatori che a due a due si confrontano con una tecnica unica e affascinante, per molti versi simile a una danza.

JUDO - 19F
Il judo è un'arte marziale, uno sport da combattimento olimpico, un metodo di difesa personale, nato in Giappone per merito del Prof. Jigorō Kanō, che ha inteso con il judo creare soprattutto una disciplina educativa. Questo ultimo aspetto infatti è predominante nella diffusione e nella formazione del judo. Nella pratica tecnica usa sapientemente il principio "yawara" da qui l'etimologia del nome judo, via della cedevolezza.

JU-JITSU - 19D
Il ju jitsu è un'arte marziale giapponese, o per meglio dire è un insieme di arti marziali, poiché esistono numerose scuole antiche (e moderne) con programmi tecnici differenti, ma tutti prendono in considerazione il complesso delle azioni marziali (leve, proiezioni, controlli, atemi, uso di armi tradizionali, ecc…). Il jj fa sia attività di formazione che di competizione.

KARATE - 19G
Il Karate è un'arte marziale nata nelle isole Okinawa. Fu sviluppato dai metodi di combattimento indigeni chiamati te e dal kenpō cinese. Prevede la difesa a mani nude, senza l'ausilio di armi, anche se la pratica del Kobudo di Okinawa, che prevede l'uso delle armi tradizionali (Bo, Tonfa, Sai, Nunchaku, Kama), è strettamente collegata alla pratica del karate. Attualmente viene praticato anche in versione sportiva e in versione difesa personale. Da Okinawa al Giappone dove trovo la sua sistematizzazione. Esistono più stili tradizionali che prevedono principi e modalità tecniche differenti. La pratica comune è quella competitiva.

KENDO - 19H
Il kendō è un'arte marziale giapponese, evolutasi dalle tecniche di combattimento con la katana anticamente utilizzate dai samurai nel kenjutsu. Kendō significa letteralmente "La via della spada". Si evolve dalle tradizionali scuole di spada giapponese, tra le più importanti Kashima shinto ryu e Katori shinto ryu. Tra le specialità disciplinare del Kendo sono comprese l'arte dell'estrazione della spada "Iai Do" e l'uso del "Jo" come di altre armi tradizionali.

LOTTA GRECO-ROMANA - 02A
La lotta greco-romana è una disciplina olimpica. A differenza della lotta libera nella lotta greco-romana non si possono eseguire tecniche di atterramento o ribaltamento che prevedano azioni sulle gambe.

LOTTA LIBERA - 02B
La lotta stile-libero (detta anche lotta libera) è uno dei due stili di Lotta olimpica. A differenza della lotta greco-romana, nella lotta libera si possono eseguire tecniche di proiezione, atterramento o ribaltamento che prevedano azioni sulle gambe.

MUAY THAI - 19Y
Il Muay thai noto anche come thai boxe, boxe thailandese o pugilato thailandese, è un'arte marziale e sport da combattimento. Prevede anche una intensa formazione tecnica e lo studio della cultura e delle tradizioni thailandesi.

PUGILATO AMATORIALE - 43H
Il pugilato (in inglese boxing; in francese boxe) è uno dei più antichi e noti sport da combattimento. A livello competitivo esso si svolge all'interno di uno spazio quadrato chiamato ring, tra due atleti che si affrontano colpendosi con i pugni chiusi (protetti da appositi guantoni), allo scopo di indebolire e atterrare l'avversario. Nelle versione amatoriale si mette l'accendo più sugli aspetti pedagogici che agonistici e la pratica si svolge con regole che tutelano l'incolumità dei praticanti.

TAEKWONDO - 19Q
Il taekwondo è un'arte marziale coreana e uno sport da combattimento nato fra gli anni '40 e '50 (nonché sport nazionale in Corea del Sud) basato principalmente sull'uso di tecniche di calcio. Combina tecniche di combattimento volte alla difesa personale alla pratica agonistica soprattutto come sport olimpico, ma anche come studio del corpo e delle tecniche ed in alcuni casi studi superiori.

KUNG FU - 19L
Le arti marziali cinesi, chiamate in Cina wushu o anche kungfu ("abilità", con sottinteso riferimento all'ambito marziale) sono la totalità degli stili e dei metodi delle arti marziali nate in Cina, patrimonio ed eredità della cultura e della tradizione del popolo cinese. Esistono molti stili tra "interni" ed "esterni". Oltre alla pratica tecnica esistono varie forme di competizione (forme e combattimento).

TAIJIQUAN; TUEI SHOU; BAGUAZHANG; WING CHUN;
SHAOLIN; JEET KUNE DO; **QI GONG**; SHUAI JIAO - **19R**
Il Tai chi rientra tra gli stili interni del Kung Fu. Di origine cinese si è diffuso in tutto il mondo e si esprime con vari stili. Oltre che come arte marziale è praticato molto per i suoi benefici fisici e mentali.
Il Qi Gong è collegato alla tradizionale medicina cinese ed è una pratica che intende migliorare la propria condizione psicofisica attraverso pratiche di respirazione, meditazione ed esercizi fisici. TUEI SHOU; BAGUAZHANG; WING CHUN; SHAOLIN; JEET KUNE DO; SHUAI JIAO, sono stili di Kung Fu/Wu Shu (quindi trattati internamente al settore Kung Fu).

KARATE

REGOLAMENTO DI KUMITE

Art. 1 AREA DI GARA

1. L'area di gara deve essere piana e priva di asperità. L'area di gara deve essere un quadrato di **8 metri** per lato.

2. L'area di gara è formata da una superficie quadrata, i cui lati misurano otto metri (a partire dall'esterno), cui va aggiunto un altro metro su ogni lato, come area di sicurezza. E' prevista un'area di sicurezza che si estende per due metri su ogni lato. Nel caso in cui venga utilizzata un'area di gara sopraelevata, alla zona di sicurezza si deve aggiungere un altro metro su ogni lato.

3. Due materassini vengono girati sul colore rosso ad un metro di distanza dal centro del tappeto per formare un confine tra gli Atleti.

4. L'Arbitro starà centrato tra i due materassini rivolto verso gli Atleti ad una distanza di due metri dall'area di sicurezza.

5. Ogni Giudice è seduto ad un angolo del tappeto nell'area di sicurezza. L'Arbitro può muoversi su tutto il tappeto, compresa l'area di sicurezza dove sono seduti i Giudici. Ogni Giudice ha in dotazione una bandierina rossa e una bianca.

7. L'Arbitrator è seduto al tavolo ufficiale, tra il segnapunti e il cronometrista.

8. Gli Allenatori sono seduti al di fuori dell'area di sicurezza, sui rispettivi lati accanto al tappeto di fronte al tavolo ufficiale. Nel caso in cui l'area di gara sia sopraelevata, gli Allenatori saranno seduti al di fuori dell'area sopraelevata.

SPIEGAZIONE:

1. *Non è consentita la presenza di tabelloni, muri, pilastri, etc. entro un metro dal perimetro esterno della zona di sicurezza.*
2. *I materassini utilizzati devono essere antiscivolo nella parte a contatto con il pavimento, ma avere un basso coefficiente di attrito nella parte superiore. L'Arbitro deve verificare che i materassini non si separino durante la gara, poiché le fessure possono causare lesioni e costituiscono una fonte di pericolo.*

Art. 2 DIVISA UFFICIALE

1. Atleti devono indossare il karategi, gli Allenatori devono indossare la tuta sociale o il karategi.
2. La Commissione Arbitrale può allontanare ogni Atleta o Allenatore che non dovesse conformarsi al presente Regolamento.

ARBITRI:

1. Arbitri e Giudici devono indossare la divisa ufficiale indicata dalla Commissione Arbitrale. La divisa deve essere indossata in tutte le competizioni.
2. La divisa ufficiale deve essere costituita da:
   - Giacca blu marino ad un petto con due bottoni argentati.
   - Camicia bianca.
   - Cravatta ufficiale, indossata senza fermacravatta.
   - Cordoncino discreto per il fischietto.
   - Pantaloni color grigio chiaro senza risvolti.
   - Calzini di color blu scuro o nero, scarpe nere da usare nell'area di gara.
   - Arbitri e Giudici di sesso femminile possono indossare un fermacapelli e orecchini discreti, nonché, per motivi religiosi, un copricapo del tipo conforme la loro religione.
   - Arbitri e Giudici possono indossare la fede nuziale.

ATLETI:

1. Gli Atleti devono indossare un Karate-gi bianco senza strisce, decori o ricami personali. Una cintura rossa viene indossata da uno dei due Atleti, l'altro atleta potrà indossare la cintura corrispondente al suo grado o una cintura blu. Le cinture rossa e blu devono essere larghe circa cinque centimetri e sufficientemente lunghe da lasciare liberi quindici centimetri su ciascun lato del nodo, ma non devono superare la lunghezza di tre quarti della coscia. Le cinture devono essere senza ricami personali, pubblicità o altri segni oltre l'etichetta originale del fabbricante.
2. La giacca una volta stretta intorno alla vita con la cintura deve ricadere sui fianchi per una lunghezza minima sufficiente a ricoprirli, ma non può superare la lunghezza di tre quarti della coscia. Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca del Karategi. I lacci della giacca devono essere legati. Non possono essere usate giacche prive di lacci.
3. Le maniche della giacca devono essere lunghe tanto da coprire almeno metà dell'avambraccio ma non devono essere più lunghe della piega del polso. Non è consentito arrotolare le maniche della giacca. All'inizio del combattimento i lacci della giacca devono essere legati. In ogni caso, qualora dovessero rompersi durante l'incontro, all'Atleta non dovrà essere richiesto di cambiare la giacca.
4. I pantaloni devono essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi della tibia, ma non devono essere più lunghi della caviglia e non possono essere arrotolati.
5. Gli Atleti devono tenere puliti i propri capelli e tagliarli ad una lunghezza che non intralci il regolare svolgimento della gara. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito. Se l'Arbitro ritiene che i capelli di un Atleta siano troppo lunghi e/o sporchi, può squalificarlo dal combattimento. Nel Kumite i fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nastri, perline e altre decorazioni sono proibiti. Sono consentiti uno o due elastici discreti su una singola coda di cavallo.
6. Le Atlete possono indossare per motivi religiosi il copricapo: sciarpa di tessuto monocromatico nero omologata a copertura dei capelli, ma non della gola.
7. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte, non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire i loro avversari. L'uso di apparecchi metallici per i denti è permesso solo dopo parere positivo del medico di gara che ne abbia visionato il paradenti.
8. Le seguenti protezioni sono obbligatorie:
    - Guantini, con il pollice scoperto di colore bianchi, rossi o blu;
    - Paradenti;
    - Corpetto (per tutti gli Atleti/e) e paraseno per le Atlete;
    - Paratibia;
    - Parapiedi;

    La conchiglia è obbligatoria.

9. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta.
10. Non è consentito indossare indumenti o dispositivi proibiti.
11. E' compito dell'Arbitrator di assicurarsi prima di ogni combattimento che gli Atleti indossino l'equipaggiamento approvato.
12. L'uso di bende, ovatta o supporti in seguito a lesioni deve essere autorizzato dal Medico Ufficiale.

ALLENATORI:

Gli/le Allenatori/Allenatrici, per tutta la durata della gara, devono indossare la tuta ufficiale della loro Società e devono esporre il loro accredito ufficiale, durante i quali gli Allenatori devono indossare un abito scuro, camicia e cravatta - mentre le Allenatrici possono scegliere se indossare un vestito, un abito, o un completo gonna e giacca in colori scuri. Le Allenatrici possono altresì indossare, per motivi religiosi, lo stesso copricapo approvato che è consentito indossare agli Arbitri e Giudici di sesso femminile.

SPIEGAZIONE:

1. *L'Atleta primo chiamato sul tappeto dovrà indossare una cintura rossa (Aka).*
2. *Il paradenti deve aderire perfettamente.*
3. *Se un Atleta si presenta nell'area di gara abbigliato in maniera inappropriata, non verrà immediatamente squalificato, ma gli verrà dato un minuto per cambiarsi e vestirsi conformemente alle regole. Se non provvede entro tale termine verrà squalificato per Hansoku.*
4. *Se la Commissione Arbitrale acconsente, gli Arbitri possono togliersi la giacca.*

Art. 3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE DI KUMITE

1. Un torneo di Karate può comprendere una competizione di Kumite e/o una competizione di Kata. La competizione di Kumite, a sua volta, può articolarsi in una gara individuale e in una gara a Squadre. Nella gara Individuale gli Atleti sono suddivisi in base a classi di età e categorie di peso. Ciascuna categoria di peso, infine, viene suddivisa in combattimenti. Il termine "combattimento" descrive anche gli incontri di Kumite tra Atleti appartenenti a Squadre contrapposte.
2. Si applica il sistema ad eliminazione diretta con ricupero, a meno che non sia stabilito diversamente per la competizione. Quando viene usato il sistema round-robin (girone all'italiana) si segue l'apposito Regolamento.
3. Nelle gare individuali nessun Atleta può essere sostituito da un altro dopo che è stato effettuato il sorteggio.
4. Gli Atleti o le Squadre che non si presentano quando sono chiamati vengono squalificati (KIKEN). Se manca un Atleta in un incontro a Squadre, in quel combattimento il punteggio sarà di 8-0 a favore dell'altra Squadra. La squalifica per KIKEN comporta l'esclusione dell'Atleta dalla gara in questione, sebbene ciò non gli impedisca di partecipare all'altra gara di Kumite (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kata.
5. Le Squadre Maschili sono composte da tre Atleti, più le rispettive "riserve". Le Squadre Femminili sono composte da quattro Atlete, con tre concorrenti per incontro.
6. Gli Atleti sono tutti componenti della Squadra. Non ci sono riserve fisse.

Prima di ogni incontro, un Rappresentante della Squadra deve presentare al tavolo ufficiale un modulo ufficiale contenente i nomi e l'ordine di combattimento degli Atleti. Gli Atleti possono essere modificati in ogni turno a patto che la nuova formazione venga resa nota prima dell'inizio dell'incontro; una volta notificata, tuttavia, non può essere modificata sino alla fine dell'incontro medesimo. La Squadra sarà squalificata (Hansoku) se uno qualsiasi dei suoi membri o il suo Allenatore dovesse modificare la composizione della squadra o l'ordine di combattimento senza darne comunicazione scritta prima dell'inizio dell'incontro. Nelle Gare a Squadre, se un Atleta subisce un Hansoku o Shikkaku, il suo punteggio è azzerato ed è assegnato un punteggio di 8-0 a favore dell'altra Squadra.

SPIEGAZIONE:

1. *Per "turno" si intende una fase distinta all'interno di una gara che porta all'individuazione dei finalisti. In una competizione di Kumite ad eliminazione diretta, un turno elimina il cinquanta per cento degli Atleti che vi hanno combattuto, compresi gli Atleti senza Avversario. In questo senso, si può parlare di turno sia nella fase eliminatoria preliminare che nei ricuperi. In una competizione a matrice ("Round Robin"), detta anche "girone all'italiana", un turno consente a tutti gli Atleti di una pool di effettuare un combattimento contro ciascuno degli avversari della medesima pool.*
2. *Si noti che il termine "combattimento" si riferisce al combattimento tra due Atleti, mentre il termine "incontro" si riferisce all'insieme dei combattimenti tra i componenti di due Squadre.*
3. *L'uso dei nomi degli Atleti può causare problemi di pronuncia e identificazione. Ove possibile si dovrebbe ricorrere all'assegnazione e all'uso di numeri identificativi.*
4. *Durante lo schieramento, prima di un incontro, la Squadra deve presentare esclusivamente gli Atleti effettivi che combattono in quell'incontro. Gli Atleti che non sono in formazione, così come l'Allenatore, non si schierano e stanno seduti in un'area appositamente predisposta*
5. *Per gareggiare, le Squadre Maschili devono presentare almeno due Atleti così come le Squadre Femminili. Se una Squadra dovesse presentare un numero inferiore di Atleti, perderà l'incontro (Kiken).*
6. *Per ufficializzare la squalifica per KIKEN l'Arbitro utilizza la seguente gestualità: punta il dito verso il lato dell'Atleta o della Squadra assenti e annuncia "Aka/Shiro no Kiken; successivamente assegna la vittoria (Kachi) all'avversario.*
7. *La formazione con l'ordine di combattimento deve essere presentata dall'Allenatore, o da un Atleta designato dalla Squadra. Se è l'Allenatore a presentare la formazione, deve essere chiaramente identificabile come tale; altrimenti, la presentazione può essere respinta. La formazione deve includere il nome del Paese o della Squadra, il colore di cintura assegnato alla Squadra per quell'incontro e l'ordine di combattimento dei Membri della Squadra. Sia i nomi degli Atleti che gli eventuali numeri loro assegnati devono essere inclusi nel modulo, che deve essere firmato dall'Allenatore o da persona delegata.*

8. *L'Allenatore deve presentare il proprio accredito unitamente a quello degli Atleti della Squadra al tavolo ufficiale. L'Allenatore deve sedersi sulla sedia a lui assegnata e non può interferire, con parole o fatti, nel normale svolgimento dell'incontro.*
9. *Se per un errore gareggiano Atleti sbagliati, indipendentemente dal risultato, il combattimento interessato viene dichiarato nullo. Per evitare simili errori, il vincitore di ogni combattimento deve accertarsi che sia stata correttamente registrata la vittoria al tavolo ufficiale prima di lasciare l'area di gara.*

Art. 4 GRUPPO ARBITRALE

1. Il Gruppo Arbitrale è costituito per ogni combattimento da un Arbitro (SHUSHIN), quattro Giudici (FUKUSHIN) e un Arbitrator (KANSA), che vengono designati dalla Commissione Arbitrale.
2. Gli Ufficiali di Gara non possono arbitrare, ove possibile, gli Atleti della stessa Regione e/o Provincia. Non possono arbitrare in ogni caso Atleti della propria Società.
3. Distribuzione degli Arbitri e Giudici e selezione del gruppo arbitrale: Per le fasi eliminatorie la Commissione Arbitrale deciderà l'elenco degli Arbitri e Giudici assegnati a ciascun Tappeto. Questo elenco viene preparato dalla Commissione Arbitrale una volta completato il sorteggio degli atleti e al termine del Briefing arbitrale. L'elenco deve contenere solo gli Arbitri presenti al Briefing e seguire i criteri indicati in precedenza. Per ciascun Tappeto, 4 Giudici, 1 Arbitro e un Arbitrator saranno selezionati casualmente come Gruppo arbitrale per ogni combattimento.

SPIEGAZIONE:

1. *All'inizio del combattimento l'Arbitro si posiziona in piedi all'esterno dell'area di gara. Alla sinistra dell'Arbitro si trovano i Giudici 1 e 2 e alla destra si trovano i Giudici 3 e 4.*
2. *Dopo un formale scambio di saluti tra gli Atleti e il* Gruppo *Arbitrale, l'Arbitro fa un passo indietro, i Giudici si rivolgono verso di lui, si salutano reciprocamente e si dirigono verso le rispettive posizioni.*
3. *Quando l'intero Gruppo Arbitrale cambia, gli Ufficiali di Gara che escono (ad eccezione dell'Arbitrator) riprendono le posizioni assunte prima dell'inizio del combattimento, effettuano il saluto e insieme abbandonano l'area di gara.*
4. *Quando viene sostituito un singolo Giudice, il Giudice entrante va verso quello uscente, si inchinano l'uno verso l'altro e si scambiano i ruoli.*
5. *Nelle gare a Squadre, se il Gruppo Arbitrale ha le qualifiche necessarie, Arbitro e Giudici possono ruotare la loro posizione ad ogni combattimento.*

Art. 5 DURATA DEL COMBATTIMENTO

1. La durata di un combattimento sia maschile che femminile che di tutte le categorie viene di anno in anno inserita nel Regolamento Gare UISP-DO.
2. Il tempo di gara prende il via quando l'Arbitro dà il segnale di inizio e si interrompe ogni qualvolta l'Arbitro dà lo "YAME".
3. Il Cronometrista per mezzo di un gong o di un segnalatore acustico dà il segnale che indica "*15 secondi alla fine del combattimento*" nonché il segnale di "*tempo scaduto*". Il segnale di "*tempo scaduto*" indica che il combattimento è finito.
4. Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di riposo tra i combattimenti pari alla durata standard del combattimento medesimo.

Art. 6 PUNTEGGIO

1. I punti sono i seguenti:
   a) IPPON Tre punti;
   b) WAZA-ARI Due punti;
   c) YUKO Un punto.
2. I punti vengono assegnati per tecniche eseguite sulle aree bersaglio in conformità ai seguenti criteri:
   a) Buona Forma;
   b) Atteggiamento Corretto;
   c) Applicazione Vigorosa (POTENZA);
   d) Consapevolezza (ZANSHIN);
   e) Corretta Scelta di Tempo (TIMING);
   f) Distanza Corretta.

3. IPPON viene assegnato per:
   a) Calci Jodan;
   b) Ogni tecnica valida eseguita su un Atleta caduto o proiettato.
4. WAZA-ARI viene assegnato per:
a) Calci Chudan
5. YUKO viene assegnato per:
   a) Chudan o Jodan Tsuki;
   b) Chudan o Jodan Uchi
6. Gli attacchi sono limitati alle seguenti aree:
   a) Testa;
   b) Viso;
   c) Collo;
   d) Addome;
   e) Petto;
   f) Schiena;
   g) Fianco
7. Una tecnica efficace effettuata nel momento stesso in cui viene segnalata la fine del combattimento viene considerata valida. Una tecnica, anche se efficace, ma effettuata dopo un ordine di sospensione o la fine del combattimento non viene ritenuta valida e possono essere assegnate sanzioni nei confronti dell'Atleta che ha sferrato l'attacco.
8. Nessuna tecnica, anche se corretta dal punto di vista Tecnico, porta all'assegnazione del punto se portata quando i due Atleti sono fuori dell'area di gara. Tuttavia, se uno dei due Atleti esegue una tecnica valida mentre è ancora all'interno dell'area di gara e prima che l'Arbitro dia lo "YAME", la tecnica viene ritenuta valida. Nella situazione contraria la tecnica non sarà considerata valida.

SPIEGAZIONE:
Una tecnica, per essere valida, deve essere portata in un'area utile per il punteggio, come stabilito dall'Articolo 6. La tecnica deve essere adeguatamente controllata rispetto al bersaglio scelto e deve soddisfare tutti e 6 i criteri prescritti per l'assegnazione dei punti, come definito dal precedente Paragrafo 2.

Terminologia	Criteri Tecnici
IPPON (3 punti) assegnato per:	▪ Calci Jodan, intendendosi con Jodan viso, testa e collo. 2. Qualsiasi tecnica utile per il punteggio portata su un Atleta proiettato, caduto per proprio conto, o che altrimenti si trovi a terra.
WAZA-ARI (2 punti) assegnato per:	1. Calci Chudan, intendendosi con Chudan addome, petto, schiena e fianchi.

YUKO (1 punto) assegnato per:	*1.* Ogni colpo (tsuki) portato a una delle sette aree bersaglio. *2.* Ogni colpo (uchi) portato a una delle sette aree bersaglio.

1. *Per ragioni di sicurezza, le proiezioni in cui l'Avversario viene afferrato sotto la vita, proiettato senza essere trattenuto, le proiezioni pericolose, o quelle in cui il fulcro è sopra il livello dei fianchi, sono proibite e sanzionate con un richiamo e/o una penalità. Costituiscono delle eccezioni le spazzate convenzionali del Karate che non richiedono il bloccaggio dell'avversario durante l'esecuzione, come il de ashi-barai, il ko uchi gari ecc. Dopo l'esecuzione di una proiezione, l'atleta deve immediatamente tentare di eseguire una tecnica da punto.*
2. *Quando un Atleta è proiettato secondo le regole, scivola, cade o per altri ragioni ha il torso che tocca il tappeto, ed è poi raggiunto da una tecnica valida dell'avversario, il punto sarà IPPON.*

3. *Una tecnica eseguita con "**Buona Forma**", secondo il concetto tradizionale del Karate, è considerata efficace.*
4. *"**L'Atteggiamento Corretto**" costituisce una componente essenziale della buona forma; con tale termine si indica un comportamento privo di malizia, di grande concentrazione durante l'esecuzione della tecnica valida per il punteggio.*
5. *L'"**Applicazione Vigorosa**" definisce la potenza e la velocità della tecnica e la volontà concreta che la tecnica vada a segno.*
6. *La "**Consapevolezza" (ZANSHIN**) è ciò che spesso manca durante la messa a segno di un punto. Si tratta della condizione d'impegno continuo nel quale colui che gareggia mantiene la totale concentrazione, l'osservazione e la consapevolezza della possibilità che l'avversario sferri il contrattacco. Per esempio: egli non si volta da un'altra parte mentre mette in atto una tecnica e continua a rivolgersi all'avversario anche dopo aver concluso la tecnica.*
7. *Si parla di "**Corretta Scelta di Tempo" (TIMING)** quando si riesce a mettere in atto una tecnica nel momento in cui questa può avere l'effetto potenzialmente più efficace.*
8. *"**Distanza Corretta**" significa eseguire una tecnica alla precisa distanza in cui avrà il massimo effetto potenziale. Per questo, se la tecnica viene messa in atto nel momento in cui l'avversario si sta allontanando velocemente, l'effetto potenziale del colpo sarà minore.*
9. *La **Distanza** si riferisce anche al punto in cui la tecnica completata si arresta o si avvicina al bersaglio. Tuttavia, le tecniche Jodan, che arrivano a una distanza di 5 cm rispetto al bersaglio e che l'Avversario non tenta di parare o schivare portano alla messa a segno di un punto, a patto che la tecnica soddisfi tutti gli altri criteri. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica viene portata; per essere veramente valida la tecnica deve avere la potenza (forza per velocità), e la possibilità di penetrare a fondo nell'obbiettivo con il massimo controllo. Un braccio completamente teso possiede un blando coefficiente di penetrazione ma soprattutto una mancata capacità di controllo. La valutazione di un Arbitro deve tenere in grande considerazione questi particolari. Per esempio: una tecnica di pugno che arriva a 2/3 centimetri dal viso dell'avversario con il braccio leggermente piegato, è una tecnica portata con distanza corretta.*
10. *Una tecnica non valida è quella eseguita senza tener conto di tutte i criteri finora descritti; pertanto una tecnica di calcio, anche se **Jodan,** portata senza buona forma non varrà alcun punto, men che meno un **Ippon**.*
11. *Le tecniche che giungono a segno sotto la cintura possono portare all'assegnazione del punto, purché il bersaglio del colpo sia più in alto della zona pubica. Il collo è zona bersaglio come lo è la gola. Tuttavia, non è consentito alcun contatto con la gola anche se è possibile mettere a segno un punto se la tecnica è adeguatamente controllata e non porta ad alcun contatto.*
12. *Una tecnica che giunge sulla scapola può portare all'assegnazione di un punto. La parte della spalla che non dà diritto ad alcun punto è l'articolazione scapolo-omerale.*
13. *Il segnale di " tempo scaduto" indica il tempo oltre il quale non è possibile mettere a segno altri punti, anche se è possibile che l'Arbitro, inavvertitamente, non fermi immediatamente il combattimento. Tuttavia il segnale di " tempo scaduto" non significa che non possano essere imposte*
    delle sanzioni. Sanzioni possono essere imposte dal Gruppo Arbitrale fino al momento in cui gli Atleti non lasciano l'area di gara. Penalità possono essere imposte anche successivamente, ma solo dalla Commissione Disciplinare.
14. *Quando due Atleti eseguono tecniche valide nello stesso momento, il criterio della "Corretta Scelta di Tempo" (TIMING) non è soddisfatto e la scelta corretta sarebbe non assegnare punti. Tuttavia entrambe le tecniche vengono assegnate, se hanno due bandierine a loro favore e i punti sono portati a segno prima dello YAME e della fine del tempo.*
15. *Se un Atleta, prima che l'incontro sia fermato, porta a segno più tecniche consecutive ciascuna delle quali valida ai fini del punteggio, verrà assegnato solo il punto con il valore più alto indipendentemente dalla sequenza in cui le tecniche sono state eseguite. Per esempio: se una valida tecnica di pugno viene eseguita dopo una valida tecnica di calcio, il punto viene assegnato per la tecnica di calcio (Wazaari o Ippon), indipendentemente dal fatto che il pugno sia arrivato prima, perché il punto per la tecnica di calcio ha un valore più alto.*

Art. 7 CRITERI DECISIONALI

1. All'Atleta viene assegnata la vittoria nei seguenti casi: ha riportato un netto vantaggio di otto punti sull'avversario; alla fine del combattimento ha realizzato il maggior numero di punti; ha lo stesso numero di punti dell'avversario ma gli è stato assegnato un vantaggio per aver effettuato

il primo punto incontrastato (SENSHU); ha ottenuto il giudizio favorevole all'HANTEI; al suo avversario è stato imposto HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN.

2. Nessun combattimento individuale può finire in parità. L'Arbitro potrà annunciare il pareggio (HIKIWAKE) solo nelle gare a Squadre, qualora un combattimento dovesse concludersi senza punti ovvero con punteggio di parità, ma senza che alcuno degli Atleti abbia ottenuto il SENSHU.
3. Il SENSHU viene assegnato **unicamente** quando l'atleta effettua il primo punto incontrastato, non può essere assegnato se tale punto è stato ottenuto dalla somma di ammonizioni da parte dell'avversario.
4. In ogni combattimento, se allo scadere del tempo i punti sono uguali, ma uno degli Atleti ha ottenuto il "vantaggio per il primo punto non contrastato" (SENSHU), allora detto Atleta verrà dichiarato vincitore. Nelle gare individuali, se il combattimento termina senza punti o in parità, e nessuno degli Atleti ha ottenuto il "vantaggio per il primo punto non contrastato" , la decisione sarà presa con il voto finale dei quattro Giudici e dell'Arbitro, ognuno con un voto decisivo. La decisione a favore di uno dei due Atleti è obbligatoria, e deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:
   a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
   b) la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
   c) il maggior numero di azioni iniziate.

5. Se l'Atleta al quale è stato assegnato il SENSHU riceve un richiamo di **Categoria 2** per aver evitato il combattimento con i seguenti comportamenti: **uscire dall'area di gara, scappare, trattenere, spingere, lottare, fermarsi petto contro petto, quando rimangono meno di 15 secondi al termine del combattimento**, questi **perderà** automaticamente questo vantaggio e l'Arbitro ufficializzerà la decisione eseguendo la gestualità prevista per l'annullamento annunciando "Aka/Shiro SENSHU TORIMASEN". In caso di annullamento del SENSHU quando mancano meno di 15 secondi al termine del combattimento, il SENSHU non potrà più essere assegnato ad alcuno dei due Atleti. Se viene assegnato il SENSHU, ma a seguito dell'accogli-mento di una protesta viene assegnato un punto anche all'avversario, si dovrà utilizzare la medesima procedura per l'annullamento del SENSHU poiché il punto che ha portato al SENSHU non può essere considerato incontrastato.
6. La Squadra vincente è quella che ha vinto il maggior numero di combattimenti. Se le due Squadre hanno riportato lo stesso numero di vittorie, allora la Squadra vincente è quella che ha ottenuto il maggior numero di punti, considerando sia i combattimenti persi che quelli vinti.
7. Se le due Squadre hanno vinto lo stesso numero di combattimenti riportando lo stesso numero di punti, allora si disputa un combattimento decisivo. Ogni Squadra può scegliere un componente del peso sorteggiato indipendentemente dal fatto se l'Atleta scelto abbia già combattuto o meno nell'incontro tra le due Squadre. Se nel combattimento di spareggio nessuno dei due Atleti ha realizzato più punti dell'avversario, o, in caso di parità, ha ottenuto il SENSHU, la decisione è presa all'HANTEI. Il risultato dell'HANTEI per il combattimento di spareggio determina anche il risultato di tutto l'incontro.
8. Nelle gare a Squadre, quando una Squadra ha il numero di vittorie sufficienti o ha realizzato un numero di punti sufficienti per poter essere dichiarata vincitrice, l'incontro a quel punto termina e non ci saranno altri combattimenti.

   Nelle gare individuali qualora entrambi gli Atleti, Aka e Shiro, siano squalificati per Hansoku nello stesso combattimento, l'avversario del turno successivo verrà dichiarato vincitore per diritto (nessun risultato annunciato). Qualora la squalifica di entrambi gli Atleti venga comminata durante i combattimenti validi per l'assegna-zione delle medaglie, si dovrà comunque procedere all'assegnazione della vittoria per Hantei.

SPIEGAZIONE:

I *Quando l'esito di un combattimento si decide ai voti (HANTEI), l'Arbitro esce dall'area di gara e annuncia "HANTEI"; il comando sarà seguito da un duplice suono del fischietto. I Giudici indicano la loro decisione mediante le bandierine in dotazione, mentre l'Arbitro indica il proprio voto sollevando il braccio verso l'Atleta prescelto. L'Arbitro emette un breve suono con il fischietto, torna alla sua posizione iniziale, annuncia la decisione ed indica il vincitore con la prescritta gestualità.*

II. *La situazione di "vantaggio per il primo punto non contrastato" (SENSHU) si verifica quando un Atleta ha effettuato la prima tecnica da punto sull'avversario, senza che questi abbia a sua volta realizzato contempora-neamente alcuna tecnica da punto. Qualora entrambi gli Atleti realizzino contemporaneamente tecniche da punto, non si procede all'assegnazione del "vantaggio per il primo punto non contrastato" ed entrambi gli Atleti mantengono la possibilità di ottenere il* ***Senshu*** *più avanti nel combatti-mento.*

Art. 8 COMPORTAMENTI PROIBITI

Ci sono due categorie di comportamenti proibiti: la Categoria 1 e la Categoria 2.

CATEGORIA 1.

1. Le tecniche che hanno un contatto eccessivo e le tecniche che hanno anche un minimo contatto con la parte **Jodan** del corpo.
2. Attacchi alle braccia o alle gambe, all'inguine, alle articolazioni o al collo del piede.
3. Attacchi al viso con tecniche a mano aperta.
4. Tecniche di proiezione pericolose o vietate.
5. Tecniche che per loro natura non possono essere controllate e costituisco-no un rischio per la sicurezza dell'avversario, e attacchi incontrollati.

CATEGORIA 2.

1. Simulare o esagerare lesioni.
2. Uscite dall'area di gara (JOGAI) non causate dall'Avversario.
3. Comportamenti che mettono a repentaglio se stessi, che espongono l'Atleta a lesioni da parte dell'Avversario, o comportamenti caratterizzati da inadeguate misure di auto-protezione (MUBOBI).
4. Evitare il combattimento per ostacolare la messa a segno di punti da parte dell'Avversario.
5. Passività – non ingaggiare il combattimento (**non può essere assegnata negli ultimi 15 secondi dell'incontro**).
6. Trattenere, spingere, lottare o fermarsi petto contro petto, senza tentare una proiezione o un'altra tecnica.
7. Afferrare l'avversario con entrambe le mani per qualsiasi ragione che non sia eseguire una proiezione afferrando la gamba con cui l'avversario ha sferrato un calcio.
8. Afferrare il braccio o il karate-GI dell'avversario con una mano senza tentare immediatamente una proiezione o una tecnica da punto.
9. Attacchi simulati con la testa, le ginocchia o i gomiti.
10. Parlare o provocare l'Avversario, senza obbedire agli ordini dell'Arbitro, comportamenti scortesi nei confronti degli Arbitri o altre violazioni dell'etichetta.

SPIEGAZIONE:

1. *Il Karate agonistico è una disciplina sportiva e, perciò, alcune delle tecniche più pericolose sono proibite e tutte le tecniche devono essere controllate. Gli Atleti allenati possono assorbire colpi relativamente forti sulle regioni coperte da muscolatura, come l'addome, ma rimane il fatto che la testa, il viso, il collo, l'inguine e le articolazioni sono punti particolarmente esposti alle lesioni. Pertanto, qualsiasi tecnica che provochi una lesione deve essere sanzionata, a meno che questa non sia stata causata dallo stesso Atleta che l'ha subìta. Gli Atleti devono eseguire tutte le tecniche mantenendo il controllo e la buona forma. In caso contrario, sono sanzionati con un richiamo o una penalità, qualunque sia la tecnica usata impropriamente.*
2. ***CONTATTO CON IL VISO:*** *Non sono consentiti contatti anche leggeri alla parte Jodan del corpo anche se non provocano lesioni. Se si verifica un contatto Jodan (o un colpo non adeguatamente controllato Chudan) l'Arbitro dopo consulto con il medico di gara, può imporre un richiamo (CHUKOKU). Un secondo contatto avvenuto nelle stesse circostanze viene punito con KEIKOKU e assegna* ***uno Yuko all'avversario****. Un terzo contatto viene sanzionato con HANSOKU CHUI e un* ***Waza-ari all'avversario****. Qualsiasi ulteriore contatto, anche se non abbastanza significativo da diminuire le possibilità di vittoria dell'Avversario, viene penalizzato con HANSOKU. Ciò non significa che a un primo contatto di una certa rilevanza non possa essere assegnata una penalità più grave del CHUKOKU.*
3. *L'Arbitro deve continuare a osservare l'Atleta infortunato fino alla ripresa del combattimento. Ritardare lievemente la decisione consente ai sintomi della lesione, ad esempio l'epistassi, di*

manifestarsi. L'osservazione rivela anche gli eventuali sforzi dell'Atleta di far sembrare più grave un lieve infortunio al fine di ottenere dei vantaggi. Esempi sono l'atto di soffiarsi violentemente il naso o sfregarsi la faccia.

4. *Infortuni preesistenti possono produrre sintomi sproporzionati rispetto all'entità del contatto subìto e i Giudici devono tenere conto anche di ciò nel momento in cui comminano sanzioni per quello che sembrerebbe un contatto eccessivo. Ad esempio, quello che sembra un contatto relativamente lieve può rendere l'Atleta incapace di proseguire a causa di un infortunio subito in un precedente combattimento. Prima dell'inizio di una gara l'Arbitrator deve esaminare la documentazione medica e assicurarsi che gli Atleti siano idonei al combattimento. L'Arbitro deve essere informato se un Atleta è stato curato per eventuali infortuni.*
5. *Gli Atleti che mostrano una reazione eccessiva per un lieve contatto, per fare in modo che i Giudici puniscano il loro Avversario, ad esempio tenersi la faccia e barcollare, o cadere senza motivo, saranno immediatamente sanzionati.*
6. *Simulare una lesione che non esiste rappresenta una violazione grave del Regolamento. L'Atleta che simula una lesione viene penalizzato con l'HANSOKU; questo avviene, ad esempio, quando atti come il cadere e il rotolarsi sul pavimento non sono giustificati dalla presenza di un infortunio riscontrato dal Medico Ufficiale.*
7. *Esagerare l'effetto di una lesione rappresenta un comportamento meno grave ma viene comunque considerato un comportamento inaccettabile e quindi il primo caso di esagerazione viene sanzionato con un avvertimento minimo di HANSOKU CHUI. Esagerazioni più gravi come barcollare, cadere, rialzarsi e cadere di nuovo e così via, vengono penalizzati direttamente con HANSOKU in considerazione della gravità della violazione.*
8. *Gli Atleti cui viene imposto l'HANSOKU per aver simulato un infortunio vengono immediatamente sottoposti a visita da parte della Commissione Medica. Prima della fine della gara, la Commissione Medica presenterà la propria relazione alla Commissione Arbitrale.*
9. *La gola rappresenta una zona particolarmente vulnerabile e anche il più leggero contatto è sanzionato con richiami o penalità, a meno che la responsabilità sia da attribuire all'Atleta che l'ha subìto.*
10. *Le tecniche di proiezione sono di due tipi. Le "tradizionali" tecniche di spazzata, come ashi barai, ko uchi gari, ecc., in cui l'Avversario viene fatto cadere perché perde l'equilibrio o viene proiettato a terra senza essere prima afferrato, e le proiezioni in cui l'avversario deve essere afferrato o trattenuto durante l'esecuzione della tecnica. L'unico caso in cui la proiezione può essere eseguita trattenendo l'avversario con entrambe le mani è una proiezione a seguito della presa della gamba dell'avversario che stava eseguendo un calcio. Il fulcro della proiezione, non deve essere sopra il livello dell'anca e l'Avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione per consentire una caduta sicura. Sono espressamente vietate le proiezioni sopra le spalle, come seio nage, kata guruma, ecc. e le cosiddette proiezioni "sacrificio", come tomoe nage, sumi gaeshi, ecc. E' altresì proibito afferrare l'avversario sotto la vita, alzarlo e proiettarlo, ovvero afferrargli le gambe dal basso. Se un Atleta si infortuna per effetto di una tecnica di proiezione, il Gruppo Arbitrale dovrà comminare una sanzione.*
11. *L'Atleta può afferrare il braccio o il karategi dell'avversario con una mano allo scopo di eseguire una proiezione o una tecnica diretta – ma non può continuare a trattenere per eseguire tecniche in serie. Trattenere con una mano è consentito quando si esegue immediatamente una tecnica da punto o una proiezione, o per fermare una caduta. Trattenere con due mani è consentito solo se si afferra la gamba, con la quale l'avversario ha sferrato un calcio, con lo scopo di eseguire una proiezione.*
12. *Le tecniche a mano aperta al viso sono vietate perché costituiscono un pericolo per gli occhi dell'Avversario.*
13. *JOGAI si riferisce alla situazione in cui il piede dell'Atleta, o qualsiasi altra parte del corpo, tocca il suolo fuori dall'area di gara. Un'eccezione si ha quando l'Atleta viene fisicamente spinto o proiettato fuori dall'area di gara dall'Avversario. Da notare che un avvertimento deve essere comminato per il primo caso di JOGAI. La definizione di JOGAI non è più "uscite ripetute", ma semplicemente "uscita non provocata dall'Avversario".*
14. *Se un Atleta esegue una tecnica valida per il punteggio ed esce dall'area di gara prima che l'Arbitro chiami "Yame", gli verrà assegnato il punto e non gli verrà comminato un avvertimento per il Jogai. Se la tecnica non è valida, l'uscita verrà considerata come un Jogai.*
15. *Se SHIRO esce immediatamente dopo un attacco valido di AKA e viene dato lo "Yame" contemporaneamente alla messa a segno di una tecnica, l'uscita di SHIRO non verrà considerata. Se SHIRO esce o è uscito sul punto di AKA (con AKA all'interno dell'area), allora il punto verrà assegnato ad AKA e contemporaneamente verrà comminato un avvertimento ad SHIRO per il Jogai.*
16. *E' importante capire che "evitare il combattimento" si riferisce a una situazione in cui l'Atleta cerca di evitare che l'Avversario segni un punto, con comportamenti scorretti come la perdita di tempo.*

L'Atleta che continua a indietreggiare costantemente senza contrattaccare efficacemente, che effettua trattenute immotivate o che deliberatamente esce dall'area di gara per non consentire all'Avversario di mettere a segno un punto, deve essere sanzionato con un richiamo o una penalità. Ciò si verifica spesso nei secondi finali di un combattimento. Se l'infrazione avviene quando mancano ***15 secondi*** *o più dalla fine del combattimento, e l'Atleta non ha precedenti richiami di Categoria 2, l'Arbitro commina un avvertimento di CHUKOKU. Se c'è stato un precedente richiamo di Categoria 2, viene sanzionato con KEIKOKU assegnando* ***uno Yuko all'avversario****. Tuttavia, se mancano meno di 15 secondi alla fine del combattimento, l'Arbitro commina direttamente HANSOKU CHUI assegnando un* ***Waza-ari all'avversario*** *(sia che ci sia stata, o meno, una precedente ammonizione di KEIKOKU di Categoria 2). Se l'Atleta ha già HANSOKU CHUI di Categoria 2, l'Arbitro penalizza l'Atleta con HANSOKU e assegna la vittoria all'Avversario. L'Arbitro deve assicurarsi che il comportamento dell'Atleta non rappresenti una misura difensiva di fronte a un attacco pericoloso dell'Avversario; in questo caso l'Atleta in fase d'attacco viene ammonito o penalizzato.*

17. *La PASSIVITÀ si riferisce a situazioni in cui entrambi gli Atleti non tentano di effettuare tecniche per un periodo di tempo prolungato (circa 15 sec.).*
18. *Un esempio di MUBOBI si ha quando l'Atleta sferra un attacco senza curarsi della sicurezza personale. Alcuni Atleti si lanciano in attacchi eccessivamente profondi, e sono pertanto incapaci di parare i contrattacchi dell'avversario. Questi attacchi aperti costituiscono esempi di Mubobi e non sono validi ai fini del punteggio. Come mossa tattica teatrale, alcuni Atleti si voltano immediatamente esibendo un atteggiamento di dominio per dimostrare di aver messo a segno un punto. In quel momento abbassano la guardia e perdono la consapevolezza dell'Avversario. Lo scopo è quello di attirare l'attenzione dell'Arbitro sulla loro tecnica. Si tratta anche di una chiara azione di Mubobi. Se l'Atleta subisce un contatto eccessivo e/o subisce una ferita e la responsabilità ricade su di lui, l'Arbitro assegna un richiamo di Categoria 2 e/o una penalità e non commina alcuna sanzione all' Avversario.*
19. *Ogni comportamento scortese da parte del Coach e/o di un Membro di una Delegazione Ufficiale può portare ad una sanzione o alla squalifica dal torneo di un Atleta, dell'intera Squadra o della Delegazione.*

Art. 9 AVVERTIMENTI E PENALITÀ

CHUKOKU: E' l'avvertimento imposto per l'infrazione minore di Categoria 1 e Categoria 2.

KEIKOKU: E' l'avvertimento imposto per la seconda infrazione realizzata nell'ambito della stessa categoria o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: E' l'avvertimento ("avviso di squalifica") che viene general-mente imposto in caso di infrazioni per le quali, nello stesso combattimento, sia già stato comminato KEIKOKU, anche se può essere imposto direttamente in caso di violazioni più gravi che non meritino HANSOKU.

HANSOKU: E' la squalifica che viene comminata per una infrazione molto grave o quando è già stato comminato HANSOKU CHUI. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta squalificato viene **azzerato** e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

SHIKKAKU: È la squalifica dall'intero torneo, compresa qualsiasi ulteriore competizione (Kumite/Kata) o gara (Individuale o a Squadre) a cui possa essere iscritto l'Atleta che se ne renda responsabile. SHIKKAKU può essere comminato quando un Atleta non obbedisce agli ordini dell'Arbitro, agisce con malizia, o commette un atto che lede il prestigio e l'onore del Karate, o quando si considerano altre azioni che violino le regole e lo spirito della gara. Negli incontri a Squadre, il punteggio dell'Atleta penalizzato viene azzerato e quello dell'avversario viene portato ad otto punti.

SPIEGAZIONE:

1. *Ci sono tre livelli di avvertimento: CHUKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI. Un avvertimento consiste in un richiamo all'Atleta che ha violato il Regolamento di gara, e comporta*

immediatamente una penalizzazione nel caso del Keikoku uno Yuko e nel caso dell'Hansoku Chui un Waza-ari.

2. *Ci sono due tipi di penalità: HANSOKU e SHIKKAKU. La conseguenza per l'Atleta è la squalifica dal combattimento (HANSOKU), o dall'intera gara (SHIKKAKU). In caso di SHIKKAKU ulteriori sanzioni possono essere imposte dalla Commissione Legale e Disciplinare a seguito dell'esito delle denunce.*
3. *Gli avvertimenti di Categoria 1 e Categoria 2 non si sommano tra loro.*
4. *Un avvertimento può essere comminato direttamente per una violazione del Regolamento ma, una volta dato, la ripetizione dello stesso tipo di infrazione comporta l'imposizione di un avvertimento più severo o della squalifica. Non è possibile, ad esempio, dare un avvertimento per un contatto eccessivo e poi dare un altro avvertimento dello stesso grado per un secondo caso di contatto eccessivo.*
5. *CHUKOKU è normalmente comminato in caso di violazione non grave del Regolamento, quando cioè le probabilità di vittoria dell'Avversario non vengono compromesse dal fallo commesso dall'Avversario.*
6. *KEIKOKU viene generalmente comminato quando le probabilità di vittoria dell'Avversario vengono leggermente diminuite dal fallo commesso dal-l'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale sentito il medico).*
7. *HANSOKU CHUI può essere comminato direttamente, o successivamente a KEIKOKU, e vi si ricorre quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono seriamente compromesse dal fallo commesso dall'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale sentito il medico).*
8. *HANSOKU viene imposto per cumulo di avvertimenti, ma può essere imposto anche direttamente per gravi violazioni del Regolamento. Viene comminato quando le possibilità di vittoria di un Atleta vengono ridotte a zero dal fallo dell'Avversario (secondo il parere del Gruppo Arbitrale sentito il medico).*
9. *Qualsiasi Atleta cui venga comminato un HANSOKU per aver provocato una lesione, e che secondo l'opinione del Gruppo Arbitrale abbia agito in modo imprudente e pericoloso, e che sia ritenuto incapace di controllare le abilità necessarie per gareggiare, viene deferito alla Commissione Arbitrale. La Commissione Arbitrale decide se l'Atleta deve essere sospeso per il resto della gara e/o per le gare successive.*
10. *SHIKKAKU può essere comminato direttamente senza avvertimenti di nessun tipo. Se l'Arbitro ritiene che un Atleta abbia agito con predeterminazione, causando o meno una lesione fisica, la penalità giusta da imporre è lo Shikkaku e non l'Hansoku.*
11. *Quando l'Arbitro ritiene che un Allenatore stia interferendo con il combattimento in corso, fermerà il combattimento (YAME), si avvicinerà all'Allenatore e mostrerà il segnale di comportamento scortese. L'Arbitro disporrà quindi la ripresa del combattimento (TSUZUKETE HAJIME). Qualora l'allenatore continui a interferire, l'Arbitro interromperà il combattimento, si avvicinerà di nuovo all'Allenatore e gli chiederà di lasciare l'area di gara. L'Arbitro non farà riprendere il combattimento fino a quando l'Allenatore non si sarà allontanato dall'area di gara. Questa non viene ritenuta una situazione da SHIKKAKU e l'espulsione dell'Allenatore interessa solo il combattimento o l'incontro in questione con conseguente penalizzazione o squalifica del proprio atleta.*
12. *Lo Shikkaku deve essere annunciato pubblicamente.*

Art. 10 LESIONI E INFORTUNI DURANTE LA GARA

1. KIKEN o abbandono è il provvedimento preso quando un Atleta o gli Atleti non si presentano al momento della chiamata, non sono in grado di continuare la gara, abbandonano o si ritirano per ordine dell'Arbitro. I motivi dell'abbandono possono includere lesioni non riconducibili alle azioni eseguite dall'Avversario. L'abbandono per KIKEN significa che gli atleti sono squalificati da quella gara, tuttavia, ciò non impedisce la partecipazione all'altra gara di Kumite (individuale o a Squadre) o alla competizione di Kata.
2. Se entrambi gli Atleti si infortunano, o soffrono per gli effetti di un infortunio subìto in precedenza, e vengono dichiarati dal Medico Ufficiale non in grado continuare il combattimento, la vittoria viene assegnata all'Atleta che ha realizzato il maggior numero di punti fino a quel momento. Negli Incontri Individuali se il punteggio è in parità, allora l'esito del combattimento è deciso all'HANTEI, a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il SENSHU. Negli incontri a Squadre, l'Arbitro annuncia il risultato di parità (HIKIWAKE), a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il SENSHU.

Se tale situazione si verifica durante il combattimento di spareggio in un incontro a Squadre, l'esito sarà deciso all'HANTEI, a meno che ad uno degli Atleti non sia stato assegnato il SENSHU.

3. Un Atleta ferito, che il Medico Ufficiale dichiari non in grado di combattere, non può continuare a combattere in quella gara.
4. Un Atleta ferito, che vince grazie alla squalifica dell'avversario che gli ha provocato l'infortunio, non può continuare la gara senza l'autorizzazione del Medico Ufficiale.
5. Quando un Atleta è ferito, l'Arbitro interrompe immediatamente il combattimento e chiama il Medico Ufficiale, il quale è autorizzato soltanto a fare una diagnosi e a curare la lesione.
6. Ad un Atleta ferito durante un combattimento in corso di svolgimento che necessiti dell'intervento medico vengono concessi tre minuti per le cure del caso. Se il tempo concesso non è sufficiente per prestare le cure richieste, l'Arbitro decide se l'Atleta deve essere dichiarato non in grado di continuare a combattere, o se deve essere concesso altro tempo per le cure necessarie.
7. Qualsiasi concorrente che subisca un KO non potrà più continuare la competizione, gara o torneo per tutto il resto della giornata. Un concorrente, che subendo una tecnica non controllata, dovesse cadere a terra, avrà 10 secondi di tempo per rialzarsi; in caso contrario egli verrà cancellato dal tabellone di gara come se avesse subito un KO.

Commento

1. *Al momento della caduta di un concorrente colpito da una tecnica non controllata o da altra qualsiasi situazione, l'Arbitro chiama il medico ed inizia a contare fino a 10, mostrando altresì un dito per ogni secondo. In tutti i casi in cui sono partiti i 10 secondi viene chiesto al Medico di esaminare l'Atleta prima che il combattimento riprenda. Per gli incidenti che rientrano nella regola dei 10 secondi, l'Atleta può essere esaminato sul tappeto.*

2. *L'atleta caduto non dovrà necessariamente tornare al proprio posto sul tatami, ma dovrà dimostrare la propria volontà a riprendere l'incontro tentando, almeno, di riassumere la posizione eretta.*

3. *Se l'atleta dovesse alzarsi prima dello scadere del 10° secondo, verranno, valutate solo le effettive conseguenze provocate dalla tecnica non controllata, per comminare l'adeguata penalità. Su consiglio medico l'atleta potrà, successivamente, ridistendersi il tempo utile per le eventuali medicazioni occorrenti.*

4. *Qualora trascorsi tutti i 10 secondi l'atleta non si fosse ancora rialzato, il medico di gara dovrà valutare la portata effettiva della tecnica non controllata; nel caso in cui essa non avesse provocato un* ***KO*** *effettivo ma solo danni lievi o moderati ed il medico avesse dato il suo parere positivo per far continuare l'incontro all'atleta colpito, questi verrà immediatamente considerato perdente per "****Kiken****" e paragonato ad un KO non potrà più proseguire la competizione (compresa una eventuale successiva competizione a squadre).*

5. *Nel caso testé considerato non bisogna dimenticare di comminare la penalità adeguata all'atleta colpevole prima di dichiararlo vincitore a* ***8 Ippon****; ciò può risultare importantissimo in una competizione a squadre.*

6.*Nel caso in cui l'atleta fosse impossibilitato a rialzarsi dopo i 10 secondi, anche su consiglio medico, per aver subito un* ***KO*** *effettivo, vincerà per* ***"Hansoku"*** *ma verrà escluso dalla Competizione (compresa una eventuale successiva competizione a squadre).*

SPIEGAZIONE:

1*. Se il Medico Ufficiale dichiara che l'Atleta non può continuare a combattere, bisogna inserire questa informazione nella Licenza dell'Atleta. Gli altri Gruppi Arbitrali devono essere informati dell'inidoneità dell'Atleta.*

2*. Un Atleta può vincere per squalifica dell'Avversario dovuta al cumulo di infrazioni minori di Categoria 1. E' possibile che il vincitore non abbia subito gravi lesioni.*

3*. Se un Atleta ha subito lesioni e ha bisogno di cure mediche, l'Arbitro deve chiamare il Medico Ufficiale alzando il braccio e dicendo ad alta voce "Dottore".*

4*. L'Atleta ferito, se è fisicamente in grado di muoversi, deve essere esaminato o curato a bordo del tappeto.*

5*. Il Medico è obbligato a dare suggerimenti in materia di sicurezza solo se questi si riferiscono al trattamento della particolare lesione in oggetto.*

6*. Il Gruppo Arbitrale decide il vincitore a seconda dei casi con HANSOKU, KIKEN, o SHIKKAKU.*

7. *Negli incontri a Squadre, se l'Atleta di una Squadra riceve un KIKEN, o è squalificato per HANSOKU o SHIKKAKU, il punteggio eventualmente ottenuto viene azzerato e quello dell'Avversario viene portato a otto punti.*

Art. 11 PROTESTE UFFICIALI

1. Nessuno può protestare contro il giudizio espresso dal Gruppo Arbitrale.
2. Se si ritiene che una procedura arbitrale abbia violato il Regolamento, l'Allenatore o il Rappresentante Ufficiale dell'Atleta sono gli unici a poter presentare una protesta.
3. La protesta deve assumere la forma di un rapporto scritto, da presentare immediatamente al termine del combattimento durante il quale si è verificata la situazione contestata (L'unica eccezione si ha quando la protesta concerne un errore amministrativo). L'Arbitrator dovrebbe essere immediatamente messo a conoscenza dell'errore amministrativo.
4. La protesta deve essere consegnata al Responsabile di Gara. La Commissione Arbitrale procede al riesame delle circostanze che hanno portato alla decisione impugnata. Una volta considerati tutti i fatti a disposizione, redigerà un rapporto e si riserverà la facoltà di intraprendere le azioni che ritiene opportune.
5. Ogni protesta che riguardi l'applicazione del regolamento deve essere annunciata dall'Allenatore entro un minuto dalla conclusione del combattimento e avrà a disposizione quattro minuti per firmarlo e presentarlo all'Arbitrator medesimo unitamente alla quota da versare. L'Arbitrator consegnerà immediatamente il modulo per la protesta alla Commissione Arbitrale. Questa, a sua volta, avrà a disposizione cinque minuti per prendere una decisione.
6. Chi inoltra il reclamo deve depositare la tassa di protesta stabilita, e questa insieme alla protesta deve essere consegnata al Tesoriere.
7. **Valutazione del Processo d'Appello:** Colui che riceve la protesta ha la responsabilità di convocare la Commissione Arbitrale e depositare la tassa prescritta presso il Tesoriere.

Una volta convocata, la Commissione Arbitrale svolgerà immediatamente le opportune indagini al fine di valutare, nel merito, la fondatezza o meno della protesta. Ognuno dei tre Membri è obbligato a dare il suo verdetto per rendere valida la decisione. Le astensioni non sono ammesse.

8. **Proteste respinte:** Se una protesta non ha fondamento, la Commissione Arbitrale designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata respinta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola "RESPINTA", sottoscritta da ogni Membro della Commissione Arbitrale. La documentazione sarà depositata presso il Tesoriere che la trasmetterà al Segretario Generale.
9. **Proteste accolte:** Se la protesta è accolta, la Commissione Arbitrale dovrà prendere le misure necessarie affinché la situazione non si ripeta, incluse le seguenti possibilità**:**
   - Rivedere i giudizi che contravvengono le regole;
   - Annullare il risultato dei combattimenti successivi, se influenzati dalla violazione;
   - Ripetere i combattimenti che sono stati interessati dalla violazione;

10. E' responsabilità della Commissione Arbitrale esercitare limitazioni e intraprendere azioni che evitino di snaturare il programma della gara in modo significativo.
    Ripetere le eliminatorie è l'ultima opzione per assicurare un risultato equo.

    La Commissione Arbitrale designerà uno dei suoi Membri affinché notifichi al ricorrente che la protesta è stata accolta. Prima che ciò avvenga, sui documenti originali verrà apposta la parola "ACCOLTA", sottoscritta da ogni Membro della Commissione Arbitrale.
    La documentazione sarà depositata presso il Tesoriere che la trasmetterà al Segretario Generale. Il Tesoriere restituirà la tassa di protesta al reclamante.
11. **Rapporto sull'incidente**: Successivamente all'analisi dell'incidente nei modi scritti in precedenza, la Commissione Arbitrale dovrà riunirsi e redigere un rapporto che contenga una descrizione dell'esito della protesta e l'esposizione delle ragioni per le quali la protesta è stata "respinta" o "accolta". Il rapporto deve essere firmato da tutti e tre i Membri della Commissione Arbitrale e inoltrato al Segretario Generale.
12. **Potere e limitazioni**: La decisione della Commissione Arbitrale Giuria è definitiva. La Commissione Arbitrale non può imporre sanzioni o penalità. La sua funzione è quella di giudicare in merito ad una protesta e agire per rimediare a qualsiasi procedura arbitrale che contravviene alle regole.

SPIEGAZIONE:

1. *Nella protesta devono essere indicati i nomi degli Atleti, il Gruppo Arbitrale in carica e i dettagli precisi dell'oggetto della protesta. Non saranno ammesse contestazioni di tipo generico. Il reclamante ha l'onere di provare i fatti su cui la protesta si fonda.*
2. *La protesta viene esaminata dalla Commissione Arbitrale, che esaminerà le prove presentate a sostegno; potrà esaminare anche materiale video e sentire il Gruppo Arbitrale allo scopo di verificare con obiettività la validità della protesta.*
3. *Se la Commissione Arbitrale ritiene che la protesta sia fondata, intraprende le azioni adeguate. Inoltre, vengono prese tutte le misure per evitare il ripetersi di quanto accaduto nelle future gare. La quota versata a titolo di tassa di protesta viene restituita dal Tesoriere.*
4. *Se la Commissione Arbitrale ritiene che la protesta non sia valida, la respinge e la tassa di protesta viene incamerata.*
5. *I combattimenti successivi non devono subire ritardi anche se si sta preparando una protesta ufficiale. Rientra nella responsabilità dell'Arbitrator far sì che il combattimento sia condotto in accordo con il Regolamento della gara.*
6. *In caso di violazione di carattere amministrativo nel corso di un combattimento, l'Allenatore può comunicare il fatto direttamente all'Arbitrator che, a sua volta, ne dà notizia all'Arbitro.*

Art. 12 POTERI E DOVERI

COMMISSIONE ARBITRALE

I poteri e i doveri della Commissione Arbitrale sono i seguenti:

1. Garantire la corretta preparazione di ogni gara consultandosi con il Comitato Organizzatore in merito all'allestimento dell'area di gara, alla predisposizione e messa a disposizione di tutte le attrezzature necessarie, alle operazioni di gara, al controllo, alle misure di sicurezza, ecc.
2. Controllare e coordinare l'operato generale degli Ufficiali di Gara.
3. Nominare i sostituti degli Ufficiali di Gara, nel caso ciò si renda necessario.
4. Emettere un giudizio definitivo su questioni di natura tecnica che dovessero insorgere durante un combattimento e per le quali non ci siano indicazioni nel Regolamento.

ARBITRI

I poteri degli Arbitri ("SHUSHIN") sono i seguenti:

1. Dirigere il combattimento, annunciandone l'inizio, la sospensione e la fine.
2. Assegnare i punti tenendo conto delle decisioni dei Giudici.
3. Interrompere l'incontro quando si nota una ferita, malore, o che comunque l'Atleta non è in grado di continuare il combattimento.
4. Interrompere il combattimento se a suo giudizio è stato realizzato un punto, è stata commessa un'infrazione, o per garantire la sicurezza degli Atleti.
5. Interrompere l'incontro quando due o più Giudici indicano un punto o Jogai.
6. Segnalare infrazioni riscontrate (compreso JOGAI) e richiedere il supporto dei Giudici.
7. Chiedere la conferma del verdetto ai Giudici nei casi in cui a suo parere ci siano i motivi per riconsiderare il giudizio espresso in merito ad un avvertimento o ad una penalità.
8. Consultare i Giudici (SHUGO) per assegnare uno Shikkaku.
9. Imporre avvertimenti e penalità basandosi sulle indicazioni dei Giudici..
10. Annunciare e dare inizio al combattimento di spareggio quando richiesto negli incontri a Squadre.
11. Dirigere la votazione del Gruppo Arbitrale (HANTEI) ed annunciare il risultato.
12. Risolvere le parità: in caso di assegnazione del grado di penalità e inoltre **può assegnare** un punteggio nei casi in cui i Giudici indichino: "una bandierina Aka, una Shiro e due Mienai" oppure " una Aka, una Shiro, una Mienai e una Torimasen".
13. Annunciare il vincitore.
14. L'autorità dell'Arbitro non è confinata solo all'area di gara, ma si estende anche al suo immediato perimetro. E' tenuto a controllare la condotta degli Allenatori, degli Atleti, e di ogni altro membro della loro delegazione, presenti sul parterre
15. Dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.
16. Fermare l'incontro se ci sono almeno due bandierine dello stesso colore che assegnino un punto.

GIUDICI

I poteri dei Giudici (FUKUSHIN) sono i seguenti:

1. Segnalare punti, contatti e Jogai di loro iniziativa.
2. Esprimere il proprio giudizio con l'apposita gestualità sugli avvertimenti e/o sulle penalità da assegnare.
3. Esprimere il proprio voto su ogni decisione da prendere.

I Giudici devono osservare attentamente le azioni degli Atleti e segnalare la loro opinione all'Arbitro nei seguenti casi:

a) Quando viene messo a segno un punto;
b) Quando entrambi o uno degli Atleti sono usciti dall'area di gara (Jogai);
c) Quando notano una infrazione da parte di uno od entrambi gli Atleti.
d) Quando ritengono che non ci siano state tecniche valide: Torimasen (specificando le motivazioni: *debole, distante etc*.) e/o non hanno visto l'azione eseguita dagli Atleti: Mienai.

ARBITRATOR

L'Arbitrator (KANSA) sorveglia il combattimento in corso di svolgimento. Se le decisioni dell'Arbitro e/o dei Giudici non dovessero essere conformi al Regolamento di gara, l'Arbitrator userà il fischietto chiederà all'Arbitro di interrompere il combattimento e di rimediare all'irregolarità.
Prima dell'inizio del combattimento egli deve assicurarsi che le protezioni ed il Karate-gi degli Atleti siano conformi al Regolamento di gara. Anche se l'organizzazione ha già effettuato un controllo dell'equipaggiamento prima che l'Atleta entri nell'area di gara, è comunque responsabilità dell'Arbitrator assicurarsi che esso sia conforme al Regolamento.

LINEE GUIDA

Nelle situazioni seguenti l'Arbitrator userà il fischietto:

- L'Arbitro dimentica di indicare il Senshu.
- L'Arbitro assegna un punto all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un avvertimento/penalità all'Atleta sbagliato.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e un'esagerazione di Cat. 2 all'altro.
- L'Arbitro assegna un punto a un Atleta e Mubobi all'altro.
- L'Arbitro assegna un punto per una tecnica eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.
- L'Arbitro assegna un punto realizzato da un Atleta mentre si trova all'esterno dell'area di gara.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità per passività durante l'Atoshi Baraku.
- L'Arbitro assegna un avvertimento o una penalità di Cat. 2 sbagliati durante l'Atoshi Baraku.
- L'Arbitro non interrompe il combattimento in presenza di due o più bandiere che indichino punto o Jogai per lo stesso Atleta.
- L'Arbitro non interrompe il combattimento a seguito della richiesta di Riesame Video da parte di un Allenatore.
- L'Arbitro non segue la maggioranza delle bandiere.
- L'Arbitro non richiede l'intervento del medico in una situazione che richiede l'applicazione della regola dei 10 secondi.
- L'Arbitro annuncia Hantei/Hikiwake ma è stato assegnato il Senshu.
- Uno o più giudici tengono le bandiere nelle mani sbagliate.
- Il tabellone segnapunti non indica le informazioni corrette.
- La tecnica richiesta dall'Allenatore è stata eseguita dopo lo Yame o a tempo scaduto.

Nelle situazioni seguenti l'Arbitrator non sarà coinvolto nella decisione del Gruppo Arbitrale:

- I Giudici non segnalano il punto con la bandierina.
- I Giudici non segnalano il Jogai con la bandierina.
- I Giudici non supportano la richiesta dell'Arbitro di un avvertimento o di una penalità di Cat. 1 o 2.
- Il livello di contatto di Cat. 1 deciso dal gruppo arbitrale.
- Il livello di avvertimento o penalità di Cat. 2 deciso dal gruppo arbitrale.
- **l'Arbitrator** non ha alcun voto o autorità nelle questioni che riguardano le decisioni in merito alla validità o meno di un punto.
- Qualora l'Arbitro non senta il segnale che indica la fine del combattimento, sarà **l'Arbitrator** a utilizzare il suo fischietto.

SUPERVISORI DEL PUNTEGGIO (Arbitrator)

I Supervisori del punteggio provvedono separatamente a registrare i punti assegnati dall'Arbitro e al tempo stesso sorvegliano le azioni dei Presidenti di Giuria designati.

SPIEGAZIONE:

1. *Quando due o più Giudici segnalano un punto o un Jogai per lo stesso Atleta, l'Arbitro ferma il combattimento e assegna il punto o l'avverti-mento/penalità in conformità a quanto segnalato dai Giudici. Se l'Arbitro non ferma il combattimento,* l'**Arbitrator** *solleva la bandiera rossa e fischia. Quando l'Arbitro decide di fermare il combattimento per qualsiasi altra ragione che non sia una segnalazione di due o più Giudici, dice "YAME" utilizzando l'apposita gestualità. I Giudici dovranno segnalare, con l'apposita gestualità, la loro opinione all'Arbitro che prenderà una decisione di conseguenza.*
2. *II. Nel caso in cui entrambi gli Atleti ricevano da due Giudici la segnalazione di un punto, un richiamo o una penalità, verranno assegnati ad entrambi gli Atleti i punti, gli avvertimenti o le penalità rispettivamente loro segnalati.*
3. *Se per un Atleta viene segnalato un avvertimento o una penalità da più Giudici, ma il valore della penalità sono diversi fra i Giudici, viene assegnato l'avvertimento di livello più basso, sempre che non ci sia, di fatto, una maggioranza effettiva per lo stesso livello di avvertimento.*
4. *Se c'è una maggioranza, ma dissenso fra i Giudici per il livello dell'av-vertimento, l'opinione della maggioranza prevale sul principio di assegnare l'avvertimento più bassi.*
5. *In caso di HANTEI i quattro Giudici e l'Arbitro hanno un voto ciascuno.*
6. *Il ruolo dell'**Arbitrator** è quello di garantire che il combattimento sia condotto conformemente al Regolamento di gara. Pertanto, egli non svolge la funzione di Giudice aggiuntivo, non ha potere di voto, né ha l'autorità in materia di giudizio, quali la validità o meno di un punto o il verificarsi o meno di un JOGAI. La sua unica responsabilità è relativa alle questioni procedurali. Il Supervisore del Combattimento non ruota durante gli incontri a Squadre.*
7. *Se l'Arbitro non sente il segnale di fine combattimento, **l'Arbitrator** suona il fischietto.*
8. *Al momento di spiegare le motivazioni di un giudizio dopo il combattimento, il Gruppo Arbitrale può conferire con la Commissione Arbitrale. Non è tenuto a dare spiegazioni a nessun altro.*
9. *L'Arbitro, basandosi esclusivamente sul proprio giudizio, può richiamare con la corretta gestualità ed eventualmente allontanare, dall'area di gara, l'Allenatore che continui ad avere una condotta inappropriata o che interferisca con l'ordinato svolgersi del combattimento, comportarsi come da art. 9 comma XI pag. 20. L'autorità dell'Arbitro si estende anche agli altri membri della delegazione dell'Atleta presenti sul parterre.*

Art. 13 INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DI UN COMBATTIMENTO

1. I termini e la gestualità che devono essere usati da Arbitro e Giudici durante il combattimento sono specificati nelle Appendici 1 e 2.
2. L'Arbitro e i Giudici si dispongono nelle posizioni prescritte e dopo l'inchino tra gli Atleti - che si posizionano ad un metro di distanza dal centro dell'area di gara sui materassini rossi loro rispettivamente assegnati - l'Arbitro annuncia "SHOBU HAJIME!" ed il combattimento ha inizio.

3. L'Arbitro ferma il combattimento annunciando "YAME". Se necessario, l'Arbitro ordina agli Atleti di riprendere le loro posizioni iniziali (MOTO NO ICHI).
4. Quando l'Arbitro torna alla sua posizione, i Giudici indicano la loro opinione con l'apposita gestualità. Nel caso in cui debba essere assegnato un punto, l'Arbitro identifica l'Atleta (AKA o SHIRO), l'area attaccata (Chudan o Jodan), e quindi assegna il punto corrispondente utilizzando la gestualità prescritta. Successivamente fa ripartire il combattimento annunciando "TSUZUKETE HAJIME".
5. Quando un Atleta si trova in vantaggio di otto punti durante il combattimento, l'Arbitro dà lo "YAME" e ordina agli Atleti di tornare alle loro posizioni iniziali. L'Arbitro a quel punto indica il vincitore sollevando il braccio verso il suo lato ed annunciando "SHIRO (AKA) NO KACHI". Il combattimento termina in quel momento.
6. Scaduto il tempo, viene dichiarato vincitore l'Atleta che ha realizzato il maggior numero di punti. L'Arbitro indica il vincitore sollevando il braccio verso il suo lato ed annunciando "SHIRO (AKA) NO KACHI". Il combattimento termina in quel momento.
7. In caso di parità, (**nessun incontro individuale può finire in parità**) la decisione è presa dal Gruppo Arbitrale (l'Arbitro e i quattro Giudici) all'HANTEI ove non presente il **Senshu**.
8. Nelle seguenti situazioni, l'Arbitro dà lo "YAME" e sospende temporaneamente il combattimento:

a. Quando uno o entrambi gli Atleti si trovano al di fuori dell'area di gara;
b. quando ordina all'Atleta di sistemare il Karate-gi e/o le protezioni;
c. quando un Atleta viola le regole;
d. quando ritiene che uno o entrambi gli Atleti non possono proseguire il combattimento a causa di ferite, malori, o altre cause. Ascoltato il parere del Medico, l'Arbitro decide se riprendere o meno il combattimento;
e. quando un Atleta afferra l'Avversario e non esegue immediatamente una tecnica, o una proiezione;
f. quando uno o entrambi gli Atleti cadono o vengono proiettati e nessuna tecnica viene eseguita immediatamente;
g. quando uno o entrambi gli Atleti si afferrano o vanno in clinch senza eseguire nell'immediato una proiezione o un'altra tecnica;
h. quando entrambi gli Atleti stanno petto contro petto senza tentare di eseguire immediatamente una proiezione o un'altra tecnica;
i. quando entrambi gli Atleti si trovano a terra a causa di una caduta o di una tentata proiezione, e cominciano a lottare;
j. quando un punto, **un contatto** o un JOGAI sono segnalati da due o più Giudici per lo stesso Atleta;
k. quando a suo giudizio è stato realizzato un punto o è stata commessa un'infrazione, o la situazione richiede che il combattimento venga fermato per motivi di sicurezza;
l. quando gli viene richiesto dall'Arbitrator.

SPIEGAZIONE:

1. *Quando ha inizio un combattimento, l'Arbitro chiama gli Atleti perché si dispongano lungo la linea di partenza. Se un Atleta entra prematuramente nell'area, questo deve essere invitato ad uscire. Gli Atleti devono inchinarsi l'uno verso l'altro in maniera appropriata. Un inchino appena accennato viene considerato scortese e insufficiente. L'Arbitro può richiedere che venga eseguito un inchino quando questo non viene effettuato volontariamente, utilizzando la gestualità illustrata nell'Appendice 2 del Regolamento.*
2. *Prima di far ripartire il combattimento, l'Arbitro deve controllare che gli Atleti si trovino nelle loro rispettive posizioni ed assumano un atteggiamento composto. Atleti che saltano su e giù o mostrano irrequietezza devono essere calmati prima di disporre la ripresa del combattimento. L'Arbitro deve fare ripartire il combattimento con il minimo di ritardo.*
3. *Gli Atleti si inchinano fra di loro all'inizio e alla fine di ogni combattimento.*

LINEE GUIDA OPERATIVE PER ARBITRI E GIUDICI

La presente Appendice rappresenta un contributo per Arbitri e Giudici nei casi in cui il Regolamento o le Spiegazioni non forniscano direttive precise.

CONTATTO ECCESSIVO

Se un Atleta esegue un tecnica utile per il punteggio, immediatamente seguita da un'altra che determina un contatto Jodan o un contatto eccessivo Chudan, il Gruppo Arbitrale non aggiudica il punto ma commina un avvertimento o una penalità di Categoria 1 (salvo il caso in cui la responsabilità ricada su colui che ha subìto il contatto).

CONTATTO ECCESSIVO ED ESAGERAZIONE

Il Karate è un'arte marziale e ci si aspetta un comportamento corretto dagli Atleti. E' inaccettabile che gli Atleti, che ricevono un contatto leggero, si strofinino il volto, barcollino, si pieghino, sputino il paradenti e fingano che il contatto sia eccessivo per convincere l'Arbitro ad assegnare un avvertimento/penalità all'Avversario. Questo tipo di comportamento non è lecito e danneggia il nostro sport e deve essere subito penalizzato.

Quando un Atleta simula un contatto Jodan o un contatto eccessivo Chudan, mentre il Gruppo Arbitrale ritiene invece che la tecnica in questione sia stata controllata e soddisfi tutti e sei i criteri previsti per l'assegnazione del punto, verrà assegnato il punto e comminata una penalità di Categoria 2 per simulazione. La penalità che deve essere comminata per la simulazione, quando il Gruppo Arbitrale ha deciso di assegnare il punto, è come minimo Hansoku, e nei casi più gravi Shikkaku.

Situazioni più difficili si verificano quando un Atleta riceve un contatto più forte e cade, si rialza (per fermare i 10 secondi) e poi cade di nuovo. Arbitri e Giudici devono tener presente che, negli incontri

per le medaglie diventa più forte la tentazione di assumere comportamenti non etici,. E' importante riconoscere tali comportamenti e comminare gli appropriati avvertimenti o penalità.

MUBOBI
Viene sanzionato con un richiamo o una penalità di Mubobi l'Atleta **che è stato colpito o ferito per propria colpa o negligenza**. Ciò si verifica quando il Concorrente rivolge le spalle all'avversario; attacca con un gyaku tsuki chudan lungo e basso senza prestare attenzione al contrattacco in jodan dell'Avversario; smette di combattere prima che l'Arbitro annunci "Yame"; abbassa la guardia o perde la concentrazione; non è in grado o rifiuta ripetutamente di parare gli attacchi dell'Avversario. La Spiegazione XVIII dell'Articolo 8 recita:
"…*Se un Atleta subisce un contatto eccessivo o un infortunio, l'Arbitro comminerà un avvertimento o una penalità di Categoria 2 e non sanzionerà l'avversario*".
L'Atleta che viene colpito per propria colpa, e poi ne esagera gli effetti per ingannare il Gruppo Arbitrale, può essere sanzionato con un richiamo o una penalità per Mubobi e ricevere un ulteriore avvertimento o penalità per esagerazione, e ciò in quanto sono state commesse due infrazioni (si assegna prima il Mubobi e poi l'Esagerazione).
E' da notare che in nessun caso verranno assegnati dei punti se una tecnica ha determinato un contatto Jodan o un contatto eccessivo Chudan.

ZANSHIN
Zanshin viene descritto come uno stato di costante attivazione in cui il concorrente mantiene totale concentrazione, osservazione e consapevolezza del potenziale contrattacco dell'avversario. Alcuni Atleti, dopo aver eseguito la tecnica, girano parzialmente il corpo ma continuano ad osservare l'avversario e sono pronti a continuare l'interazione. Il Gruppo Arbitrale deve saper distinguere tra tale stato di prontezza e la situazione in cui l'Atleta si è completamente voltato, ha abbassato la guardia, non è più concentrato, e in effetti ha smesso di combattere.

AFFERRARE UN CALCIO CHUDAN
Il Gruppo Arbitrale deve assegnare il punto quando un Atleta esegue un calcio Chudan e l'avversario afferra la gamba prima che questa possa essere retratta?
Se l'Atleta che porta il calcio mantiene lo ZANSHIN, non vi è ragione per non premiarlo, sempre che soddisfi tutti gli altri criteri previsti per l'assegnazione del punto. In teoria, si deve ritenere che in un combattimento reale un calcio eseguito con la massima forza impedirebbe la reazione dell'avversario e quindi la gamba non verrebbe afferrata. Il controllo adeguato, il raggiungimento di un'area bersaglio consentita, e l'esecuzione della tecnica in conformità ai sei criteri, costituiscono i fattori determinanti per l'assegnazione del punto.

PROIEZIONI E LESIONI
Poiché afferrare e proiettare l"Avversario è consentito, gli Allenatori sono tenuti ad assicurarsi che i loro Atleti siano allenati e in grado di eseguire le tecniche di proiezione in modo sicuro.

Un Atleta che intende eseguire una tecnica di proiezione deve osservare le condizioni previste negli Articoli 6 e 8. Se un Atleta proietta l'Avversario rispettando in pieno le condizioni prescritte e ne deriva un infortunio dovuto all'incapacità dell'Avversario di effettuare correttamente la caduta in appoggio, l'Atleta infortunato sarà ritenuto responsabile, mentre non verrà sanzionato l'Atleta che ha eseguito la proiezione. Lesioni autoindotte si verificano quando un Concorrente proiettato dall'Avversario, invece di cadere in appoggio, cade su un braccio disteso o su un gomito, o trattiene l'Avversario, trascinandolo sopra di sé.
Una situazione potenzialmente pericolosa si verifica quando un Atleta afferra entrambe le gambe per schienare l'avversario. L'Articolo 8, *Spiegazione X* recita che "*… l'avversario deve essere trattenuto durante tutta l'azione, affinché possa cadere in modo sicuro.*" Poiché è difficile assicurare una caduta sicura, una proiezione come questa rientra nella categoria proibita.

PUNTEGGIO SULL'AVVERSARIO CADUTO
Quando un Atleta viene spazzato o proiettato, e viene raggiunto da una tecnica valida quando il torso (parte superiore del corpo o tronco) si trova a terra, il punto che viene assegnato è IPPON.
Quando un Atleta è colpito da una tecnica mentre sta cadendo, i Giudici devono considerare la direzione della caduta. E ciò in quanto, se l'Atleta si allontana dalla tecnica mentre sta cadendo, questa deve essere considerata inefficace e quindi non potrà portare all'assegnazione del punto.

Se la parte superiore del corpo non è a terra, i punti si assegnano come specificato dall'Articolo 6. Pertanto le tecniche effettuate su un Atleta che sta cadendo, che è seduto, in ginocchio, in piedi, mentre salta, o in tutte le situazioni in cui il torso non è a terra saranno valutate come segue:

Calci Jodan = tre punti (IPPON)
Calci Chudan = due punti (WAZA ARI)
Tzuki e Uchi = un punto (YUKO)

PROCEDURE DI VOTO

Quando l'Arbitro ferma l'incontro, annuncia YAME e utilizza la gestualità prescritta. Appena l'Arbitro torna sulla linea di partenza, i Giudici segnalano le loro opinioni riguardo punti e Jogai e, se richiesto dall'Arbitro, segnalano la loro opinione riguardo altri comportamenti proibiti. L'Arbitro ufficializzerà la decisione presa dai Giudici. Poiché l'Arbitro è l'unico che si muove sull'area di gara, si avvicina direttamente agli Atleti e parla con il medico, i Giudici devono tenere in seria considerazione ciò che l'Arbitro comunica prima di prendere la loro decisione.

Nelle situazioni dove ci sono più motivi per fermare il combattimento, l'Arbitro affronterà le situazioni con ordine. Ciò si verifica, ad esempio, quando un Atleta ha portato una tecnica da punto e l'altro una tecnica con contatto eccessivo; oppure nei casi in cui si è verificata una situazione di MUBOBI e un'esagerazione da parte dello stesso Atleta.

Quando viene utilizzato il sistema di revisione video, i Supervisori Riesame Video potranno modificare la decisione presa dal Gruppo Arbitrale solo se entrambi sono d'accordo. Dopo aver rivisto l'azione, comunicheranno immediatamente la loro decisione all'Arbitro che annuncerà, se del caso, la modifica della decisione originariamente presa.

JOGAI

Quando indicano Jogai, i Giudici devono battere sul tappeto con la bandiera corrispondente. Quando l'Arbitro interrompe l'incontro e riprende la posizione, i Giudici devono indicare una infrazione di Categoria 2.

COMBATTIMENTO IN PARITA'

Nessun combattimento Individuale può finire in parità (**non c'è più l'Enchosen**). L'Arbitro potrà annunciare il pareggio (HIKIWAKE) solo nelle gare a Squadre, qualora un combattimento dovesse concludersi senza punti ovvero con punteggio di parità, ma senza che alcuno degli Atleti abbia ottenuto il SENSHU. La decisione a favore di uno dei due Atleti è obbligatoria, e deve essere assunta sulla base dei seguenti criteri:

a) Il comportamento, lo spirito combattivo e la tenacia dimostrati;
b) la superiorità delle tecniche e tattiche evidenziate;
c) il maggior numero di azioni iniziate.

<u>ATOSHI BARAKU:</u> Viene portato da 30" a 15" dalla fine

INDICAZIONE DELLE VIOLAZIONI AL REGOLAMENTO

Per le infrazioni di Categoria 1, i Giudici devono distendere le bandiere incrociate allo loro sinistra per AKA, ponendo la bandiera rossa davanti, e alla loro destra per SHIRO, ponendo la bandiera bianca davanti. Ciò consente all'Arbitro di riconoscere chiaramente quale Atleta è considerato come il trasgressore.

APPENDICE 4: TABELLA DEI PUNTI

● ○	**IPPON**	Tre punti
●	**WAZA-ARI**	Due punti
○	**YUKO**	Un punto

✓	**SENSHU**	Vantaggio per primo punto non contrastato
	KACI	Vincitore
X	**MAKE**	Perdente
Δ	**HIKIWAKE**	Parità
C1W	**Fallo di Categoria 1 — Richiamo**	Avvertimento
C1K	**Fallo di Categoria 1 — Keikoku**	Avvertimento
C1HC	**Fallo di Categoria 1 — Hansoku Chui**	Preavviso di Squalifica
C1H	**Fallo di Categoria 1 — Hansoku**	Squalifica
C2W	**Fallo di Categoria 2 — Richiamo**	Avvertimento
C2K	**Fallo di Categoria 2— Keikoku**	Avvertimento
C2HC	**Fallo di Categoria 2 — Hansoku Chui**	Preavviso di Squalifica
C2H	**Fallo di Categoria 2 — Hansoku**	Squalifica
KK	**KIKEN**	Rinuncia
S	**SHIKKAKU**	Squalifica grave

REGOLAMENTO DI KATA

Art. 1 COMPETIZIONE

1. L'area di competizione deve essere piatta e priva di pericoli. Di principio il pavimento dovrebbe essere in legno.

2. L'area di competizione non ha una larghezza fissa. Tuttavia deve essere grande a sufficienza da permettere una corretta esecuzione del Kata, l'optimum sarebbe **10x10**.

Art. 2 DIVISA UFFICIALE

Concorrenti, Arbitri e Giudici devono indossare l'uniforme ufficiale come stabilito *nell'Appendice 1* delle regole di Kumite. Qualsiasi persona che non rispetti queste regole può essere espulsa dalla competizione.

Commento

1. *Le divise dei concorrenti dovranno essere chiare, bianche, pulite ed in buono stato. Può essere applicato il distintivo del proprio Club. La giacca del GI non può essere tolta durante la gara in quanto questo rappresenterebbe una perdita di tempo e potrebbe falsare il punteggio.*

2. *I concorrenti che si presentino vestiti non correttamente, hanno 1 minuto di tempo per rimediare a questa situazione; ciò non comporterà alcuna detrazione nel punteggio che verrà loro assegnato.*

Art. 3 ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

1. La competizione di Kata si articola in gara a squadre ed in gara individuale. La gara a squadre consiste in una competizione con 3 concorrenti per squadra; ogni squadra è esclusivamente maschile o esclusivamente femminile. La gara individuale consiste in una competizione separata per maschi e femmine.

2. Ai concorrenti spetta eseguire, nel corso della competizione, i Kata tratti dalle tabelle loro spettanti.

Commento

1. *I kata devono essere eseguiti secondo i dettami delle scuole riconosciute in Giappone (leggesi Stili). Variazioni personali non sono ammesse.*

2. *Durante l'esecuzione di un kata a squadre i concorrenti devono porsi a triangolo di fronte all'Arbitro centrale.*

3. *Nella Finale del Kata a squadre l'applicazione sarà libera senza la possibilità di uso di armi della tradizioni orientali.*

Art. 4 I GIUDICI

1. Il Capo Arbitri designa prima di ogni gara un gruppo di 5 Giudici.

2. In aggiunta, allo scopo di facilitare le operazioni di svolgimento della competizione di Kata, vengono designati i Presidenti di Giuria.

Commento

I Giudici di Kata siedono agli angoli del quadrato di gara in quanto questa posizione permette una migliore visione dell'esecuzione.

Art. 5 IL PUNTEGGIO

1. Il risultato di una competizione è determinato dalla somma dei punti accumulati dai concorrenti durante il o i turni finali dell'incontro.

2. La competizione di Kata è suddivisa in turni come da regolamento gare.

3. Ogni Giudice di Kata darà i punti per mezzo di un'apposita cartella segnapunti. La cartella dovrà essere tenuta nella mano destra. Il punteggio dovrà essere sempre compreso tra il 6.0 e l'8.0, compresi i decimali, per tutti i turni.

4. Quando il Presidente di Giuria somma i punteggi dei concorrenti ad ogni turno, il punteggio massimo e quello minimo saranno scartati. In caso di parità tra uno o più concorrenti, sarà presa in considerazione la somma dei punteggi minimi scartati nei vari turni.

5. Qualora la situazione persistesse si prenderà in esame la somma dei punteggi massimi; nel casi in cui si riscontrasse un'ulteriore pareggio, i concorrenti dovranno eseguire un altro kata a loro scelta.

Commento

1. *Gli spareggi vengono risolti con un Kata supplementare. In tal caso i Giudici non potranno dare lo stesso punteggio a ciascuno dei contendenti. Se la parità dovesse persistere ulteriormente, il caso sarà risolto con una decisione a maggioranza semplice della giuria. Buona norma, quando lo spareggio riguarda due concorrenti, può essere l'utilizzo delle bandierine ciò al fine di evitare l'uso della maggioranza semplice.*

2. *Nel caso che più di due contendenti abbiano pareggiato, coloro che avranno il punteggio più basso saranno eliminati (in relazione a quanti devono passare il turno).*

Art. 6 CRITERI DI VALUTAZIONE

1. Partendo dal presupposto che il Kata nella sua espressione principale racchiude un immaginario combattimento, e partendo dal concetto che la parola Kata significa "forma", già questo dà una coordinata di quello che l'Arbitro deve analizzare.

- Tecnica
- Kime
- Potenza
- Ritmo
- Espressione del Kata
- Espressività gestuale

a) TECNICA Per tecnica si intende l'esecuzione di un'azione che tende ad evidenziare in modo inequivocabile la volontà d'espressione di quel gesto specifico proprio della disciplina stessa. E' chiaro che nell'analisi della valutazione della tecnica il Kime, la potenza, sono componenti fondamentali di questa azione. Nel momento di valutare una tecnica i punti fondamentali da analizzare sono: la corretta postura del corpo, delle posizioni e l'equilibrio.

b) KIME e POTENZA Nella valutazione della potenza, dobbiamo fare attenzione alla velocità di esecuzione della tecnica confortata dalla postura che determina l'espressione della forza muscolare. Il Kime non è altro che la contrazione muscolare della tecnica nel momento di un ipotetico impatto sul bersaglio, in più, dato importante, un'espressione di concentrazione.

c) RITMO Il ritmo è determinato dall'applicazione del kata nel suo insieme, cioè è l'esatta espressione del combattimento e del suo evolversi. Una corretta respirazione esprimerà una giusta esecuzione.

d) COMPRENSIONE DEL KATA E' fondamentale riuscire a valutare la capacità di espressione gestuale che ogni atleta ha sia dal punto di vista mentale nella comprensione dinamica del Kata, sia la sua volontà di ottenere il massimo dalle proprie potenzialità.

2. Un concorrente viene squalificato se interrompe o varia il Kata, se esegue un Kata diverso da quello che ha annunciato o per una totale perdita di equilibrio (caduta).

3. Nelle competizioni di Kata la cinquina arbitrale riunita (Fukushin Shugo) per discutere su eventuali errori e/o problematiche inerenti la prova appena vista, non dovrà discutere in termini di punteggio da assegnare ma solo in termini di valutazione tecnica.

4. Nelle competizioni di Kata le penalità da assegnare verranno decise a maggio-ranza e verranno defalcate dal punteggio finale in un'unica soluzione. Ciò visto la cinquina arbitrale dovrà quindi giudicare il Kata, che verrà poi penalizzato, come se fosse stato eseguito senza alcun errore da parte del concorrente. Queste poi verranno annunciate al pubblico dallo speaker. (*vedi commento*)

Commento

1. *Nello stabilire quanti punti devono venire detratti per un errore, bisogna tenere presente i seguenti punti:*

2. *Per una leggera esitazione, subito rimediata, nell'esecuzione del Kata, devono venire detratti punti 0,1;*
3. *Per una pausa più evidente 0,2 punti;*
   per un'interruzione molto evidente vi è la squalifica;
   per un piccolo squilibrio subito rimediato da 0,1 a 0,3 punti;
   per uno squilibrio più grave, subito rimediato, si detrarrà da 0,2 a 0,4 punti;
4. *Se il concorrente perde completamente l'equilibrio viene squalificato.*

   Bisogna considerare che all'interno del karate esistono varie scuole o stili e proprio nel rispetto di ciò, l'analisi che l'Arbitro deve fare, è partire principal-mente da questo punto per determinare se l'esecuzione del Kata esprima i concetti fondamentali che il Karate-do dello stile praticato dall'atleta. Si è valutato, inoltre, il crescendo di errori, "vizi", furbizie etc. che rischiano di mina-re l'integrità sostanziale del kata in sede di gara. Dovranno pertanto essere ripristinati gli aspetti fondanti del karate come ad esempio le posizioni, il ritmo, il senso stesso del kata etc.

   Il kata non può essere ridotto solamente ad una asettica esecuzione ginnica, prescindendo dal fatto che ogni kata propone un tema, dall'uso del corpo all'energia. Verranno ritenuti errori anche:

   1. Posizioni errate
   2. Cambio di tecnica (errore tecnico)
   3. Cambio di ritmo

Commento

1. *un errato posizionamento del peso nell'esecuzione di una specifica posizione (es. peso centrale nel Kokutsu dachi dello Shotokan o posizioni similari negli altri stili) e/o un errato posizionamento dei piedi nell'effettuazione di una determinata posizione (es. un Kiba dachi che assomiglia ad uno Shiko dachi e/o effettuare posizioni di stili diversi all'interno dello stesso kata) sono da considerarsi posizioni errate. (N.B. L'errore episodico di una posizione durante l'intera esecuzione del kata va considerato errore di "forma" e ove questo fosse grave può portare alla detrazione di punti 0,1; se l'errore fosse ripetuto verrà considerato errore tecnico con la detrazione di punti 0,2).*

2. *Se all'interno del kata dovesse venir effettuata una o più tecniche non pertinenti al kata stesso (es. effettuare nel kata Shotokan Enpi "gyaku tsuki jodan" invece di "gyaku age tsuki", effettuare in Gojusho sho "nukite" in vece di shuto etc.), è da considerarsi errore tecnico e quindi verranno detratti punti 0,2; ciò varrà anche per gli altri stili ove verranno effettuati cambi di tecnica non coerenti all'esecuzione del kata.*

3. *Il ritmo va considerato come da capoverso C di questo articolo come: espressione del combattimento e del suo evolversi; quindi sono da penalizzare le pause eccessivamente lunghe ed immotivate nonché l'allungamento di passaggi tra una tecnica e l'altra in maniera ingiustificata o l'interruzione/indebolimento del giusto climax cinetico. Per cambi di ritmo evidenti verranno detratti punti 0,1.*

Se Arbitro e Giudici decidono di detrarre 0,1, 0,2 o più punti per una o più infrazioni commesse nell'esecuzione del kata, questa quantità non deve venir detratta da ogni Giudice dal proprio punteggio, ma verranno tolti dalla somma finale dei punteggi assegnati (quindi solo 0,1, 0,2 o più punti). Alla luce di questo principio Arbitro e Giudici dovranno valutare il kata come se fosse stato eseguito in maniera corretta.

N.B. Un Kata di spareggio non deve essere il medesimo eseguito in quel turno o in quello precedente. Tuttavia il Kata di spareggio potrà essere eseguito nuovamente nel turno successivo, ma non più in qualità di altro eventuale Kata di spareggio. Questa norma evidentemente non è proponibile per le categorie delle cinture Gialle!Arancio che possono eseguire sempre lo stesso Kata.

Lista ufficiale dei kata

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin

Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Nota: In alcuni casi un kata può essere conosciuto con un nome differente da stile (Ryu-ha) a stile ed in casi eccezionali lo stesso nome viene utilizzato per kata diversi nei diversi stili.

APPENDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Inizio dell'incontro	Dopo l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.
ATOSHI BARAKU	Segnala che l'incontro sta per terminare	Il cronometrista indica con un segnale acustico che mancano **15 secondi** al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".
YAME	Stop	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
MOTO NO ICHI	Posizione originaria	Gli Atleti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie.

TSUZUKETE	Combattere	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
TSUZUKETE HAJIME	Continuare il combattimento - Iniziare	L'Arbitro assume una posi-zione avanzata. Mentre dice "Tsuzukete" distende le braccia, i palmi delle mani verso l'esterno in direzione degli Atleti. Mentre dice "Hajime" ruota i palmi delle mani e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra. Immediatamente dopo fa un passo indietro
SHUGO	Chiamata dei Giudici	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Shikkaku.
HANTEI	Decisione	L'Arbitro chiede la decisione (del Gruppo Arbitrale) alla fine di un combattimento terminato in parità. Dopo un breve suono col fischietto, i Giudici esprimono il loro voto con le bandierine mentre l'Arbitro indica il suo voto sollevando il braccio
HIKIWAKE	Parità	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Rosso (Bianco) vince	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio dalla parte del vincitore.
AKA (SHIRO) IPPON	Il Rosso (Bianco) fa tre punti	L'Arbitro solleva il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato i 3 punti.
AKA (SHIRO) WAZA-ARI	Il Rosso (Bianco) fa due punti	L'Arbitro distende il braccio cio livello della spalla dalla pa di parte ha realizzato i 2 punti.
AKA (SHIRO) YUKO	Il Rosso (Bianco) fa un punto	L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
CHUKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2.

IKOKU	Avvertimento	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice verso il basso a 45 gradi in direzione del responsabile.
HANSOKU-CHUI	Avvertimento per la squalifica	L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso il responsabile.
HANSOKU	Squalifica	L'Arbitro indica una infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta il dito indice in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione, e annuncia la vittoria dell'avversario.
JOGAI	Uscita dall'area di gara non causata dall'avversario	L'Arbitro punta il dito indice verso l'esterno dalla parte di chi ha commesso il fallo, per indicare ai Giudici che il concorrente è uscito dall'area.
SENSHU	Vantaggio per primo punto non contrastato	Dopo aver assegnato il punto nella maniera prescritta, l'Arbitro annuncia "Aka (Shiro) Senshu" mantenendo sollevato l'avambraccio con il palmo della mano rivolto verso il suo viso.
SHIKKAKU	Squalifica "Lasciare l'area di gara"	L'Arbitro punta l'indice prima in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione, poi indica fuori e indietro con l'annuncio "AKA (AO) Shikkaku!" Quindi assegna la vittoria all'avversario.
TORIMASEN	Annullamento	Il punto o la decisione vengono annullati. L'Arbitro o il Giudice 1 (Kata) incrociano le mani/bandierine e poi le allontanano con un movimento verso il basso.
KIKEN	Rinuncia	Per il Kumite l'Arbitro punta l'indice in basso a 45 gradi in direzione dell'Atleta o della Squadra. Nel Kata il Giudice 1 fa lo stesso gesto usando la bandierina.
MUBOBI	Mettersi in pericolo – Autolesionismo.	L'Arbitro si tocca il volto e poi voltando la mano verso l'esterno, la muove lateralmente per indicare ai Giudici che l'Atleta si è reso responsabile di autolesionismo.

GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO E DEI GIUDICI

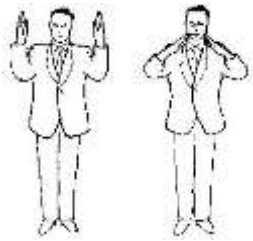
ANNUNCI E GESTI DELL'ARBITRO

SHOMEN-NI-REI

L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti in avanti.

OTAGAI-NI-REI

L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi.



SHOBU HAJIME

"Inizia il combattimento"

Dopo aver dato l'annuncio, l'Arbitro fa un passo indietro.

YAME

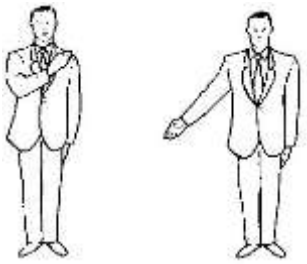
"Stop"
Interruzione o fine del combattimento o incontro.
Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro fa un movimento di taglio con la mano verso il basso

TSUZUKETE HAJIME

"Riprendere il combattimento - Inizio"
Mentre dice "Tsuzukete" con un piede in avanti, l'Arbitro distende le braccia con i palmi delle mani rivolti verso gli Atleti. Mentre dice "Hajime" ruota i palmi delle mani e li porta rapidamente l'uno verso l'altro; immediatamente dopo fa un passo indietro.

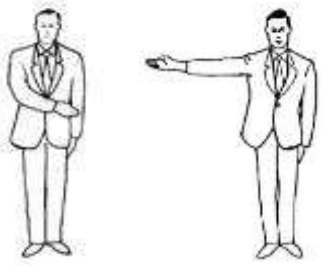
YUKO (1 punto)

L'Arbitro distende il braccio verso il basso a 45 gradi in direzione del concorrente a cui viene assegnato 1 punto



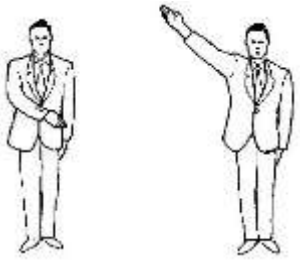
WAZA-ARI (2 Punti)

L'Arbitro distende il braccio all'altezza della spalla in direzione dell'Atleta cui vengono assegnati i 2 punti.



IPPON (3 punti)

L'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione il lato dell'Atleta a cui vengono assegnati i 3 punti.
.



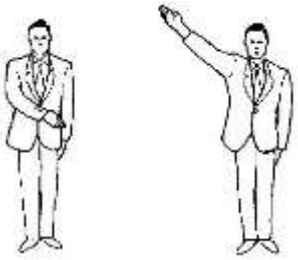
TORIMASEN / ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE

Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l'Arbitro si gira verso l'Atleta, annuncia "AKA" o "AO", incrocia le braccia, poi le allarga con i palmi delle mani rivolti verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.

SENSHU (Vantaggio per primo punto non contrastato)

NO KACHI (Vittoria)

Al termine dell' incontro, annunciando "AKA (o SHIRO), no Kachi", l'Arbitro distende il braccio verso l'alto a 45 gradi in direzione del vincitore.



KIKEN

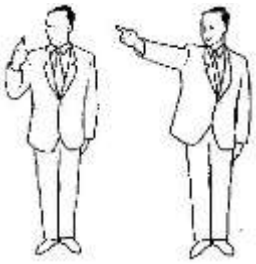
"Rinuncia"

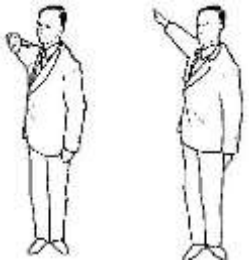
L'Arbitro punta l'indice verso l'Atleta che rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.

SHIKKAKU

"Squalifica, allontanamento dall'area".

L'Arbitro prima punta l'indice in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta l'indice all'indietro annunciando "AKA (SHIRO) Shikkaku". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.

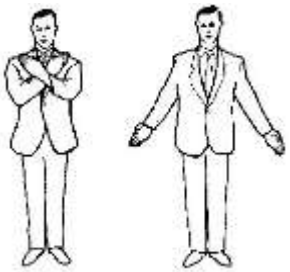




HIKIWAKE

"Parità" (solamente per gli incontri a Squadre).

In caso di parità o quando nessun Atleta ha ottenuto punti, l 'Arbitro prima incrocia le braccia davanti al petto e poi le distende mostrando il palmo delle mani.



INFRAZIONE DI CATEGORIA 1
(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

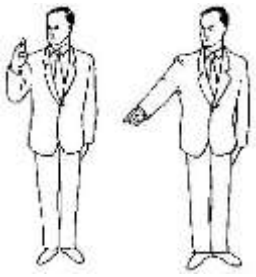
L'Arbitro incrocia le mani aperte all'altezza del petto.

INFRAZIONE DI CATEGORIA 2
(senza un gesto ulteriore per CHUKOKU)

L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione.

KEIKOKU

"Avvertimento".
L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2, poi punta l'indice in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.



HANSOKU CHUI

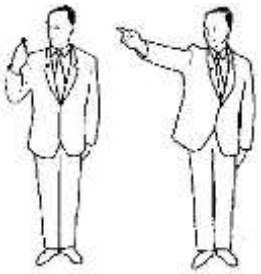
"Avvertimento per la Squalifica ".

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 poi punta l'indice orizzontalmente nella direzione di chi ha commesso l'infrazione.

HANSOKU

"Squalifica"

L'Arbitro annuncia un'infrazione di Categoria 1 o 2 quindi punta l'indice in alto a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



PASSIVITA'

L'Arbitro ruota un pugno intorno all'altro davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2.

CONTATTO ECCESSIVO

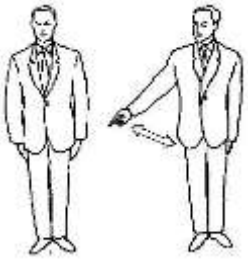
L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1

SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI

L'Arbitro porta entrambe le mani al volto per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.

JOGAI

"Uscita dall'area di gara"
L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione.



MUBOBI (Autolesionismo)

L'Arbitro si tocca il viso poi rivolge la mano verso l'esterno, la muove lateralmente di fronte al viso per indicare ai Giudici che l'Atleta ha mancato di riguardo alla sua incolumità.

EVITARE IL COMBATTIMENTO

L'Arbitro fa un movimento circolare con l'indice rivolto in basso per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.

SPINGERE,AFFERRARE, O STARE PETTO CONTRO PETTO SENZA TENTARE IMMEDIATAMENTE UNA TECNICA O UNA PROIEZIONE

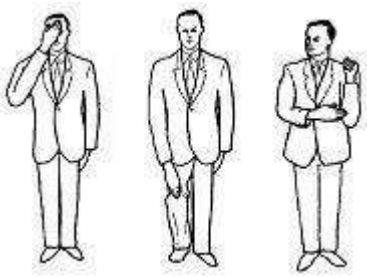
L'Arbitro tiene entrambi i pugni chiusi all'altezza delle spalle o spinge in avanti con le mani aperte per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.

ATTACCHI PERICOLOSI E INCONTROLLATI

L'Arbitro porta il pugno chiuso al lato della testa per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.

ATTACCHI SIMULATI CON LA TESTA, LE GINOCCHIA, O I GOMITI

L'Arbitro si tocca la fronte, il ginocchio o il gomito con la mano aperta per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2.



AFFRONTARE VERBALMENTE O DERIDERE L'AVVERSARIO E ATTEGGIAMENTI ANTISPORTIVI

L'Arbitro porta l'indice alle labbra per indicare ai Giudici un'infrazione di Categoria 2

SHUGO

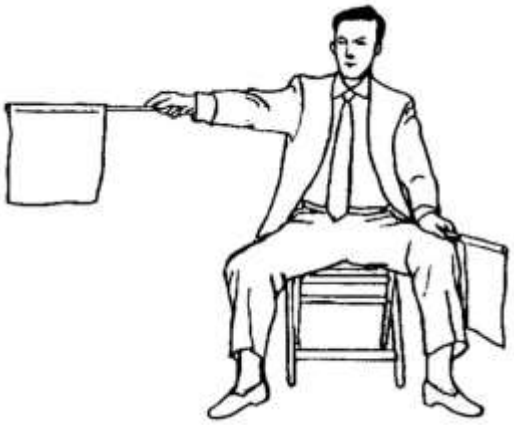
"Chiamata dei Giudici"
L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre lo Shikkaku.

SEGNALI DEI GIUDICI CON LE BANDIERINE

Nota che i Giudici 1 e 4 hanno la bandierina rossa nella mano destra, mentre i Giudici 2 e 3 nella mano sinistra. Per il Kata i Giudici 1, 2, e 5 hanno la bandierina rossa nella mano destra, mentre I Giudici 3 e 4 nella sinistra.

YUKO

WAZA-ARI



IPPON

INFRAZIONE

Richiamo per infrazione. La relativa bandiera viene agitata in senso circolare e viene dato il segnale di Categoria 1 o 2

INFRAZIONE DI CATEGORIA 1

Le bandiere vengono incrociate e distese verso AKA (AO), in considerazione di chi ha commesso l'infrazione

INFRAZIONE DI CATEGORIA 2

Il Giudice punta la bandiera con il braccio piegato.

JOGAI **KEIKOKU**

Il Giudice tocca il tappeto con la bandiera corrispondente.

HANSOKU CHUI **HANSOKU**

OPERAZIONI DI PESO

Prove peso
Agli Atleti sarà consentito effettuare delle prove peso sulle bilance ufficiali (che saranno usate per le operazioni di peso ufficiali) sin da un'ora prima che dette operazioni abbiano inizio.

Peso ufficiale

Luogo:
Le operazioni di peso verranno effettuate sempre in un unico luogo. Saranno effettuate nella struttura che ospita la gara. Gli organizzatori devono mettere a disposizione stanze separate per i maschi e per le femmine.

Bilance:
L'organizzazione deve fornire bilance calibrate (come minimo 2 bilance). La bilancia dovrebbe poggiare su un pavimento solido privo di tappeto.

Tempo:
L'orario di svolgimento delle operazioni ufficiali di peso negli eventi deve essere indicato sul bollettino. Per ogni altro evento, questa informazione deve essere fornita in anticipo attraverso i canali di

comunicazione del Comitato Organizzatore. E' responsabilità dell'Atleta venire a conoscenza di questa informazione. L'Atleta che non dovesse presentarsi in tempo alle operazioni di peso, o che superasse i limiti di peso previsti per la categoria in cui è iscritto, sarà squalificato (KIKEN).

Tolleranza:
La tolleranza ammessa per ciascuna categoria è come da Regolamento gare UISP-DO.

Procedura:
Sia per i maschi che per le femmine le operazioni di peso dovranno essere presiedute da almeno due Ufficiali di Gara. Uno controlla la regolarità del tesseramento verificando il tabulato/lista gara (*estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/*) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, verificando la tessera cartacea ed il Budopass dell'Atleta, e l'altro registra il peso esatto dell'Atleta nella lista ufficiale del peso. In aggiunta, membri dello staff messo a disposizione dall'organizzazione ospitante, dovrebbero provvedere a gestire il flusso degli Atleti. Per proteggere la privacy degli Atleti, gli Ufficiali di Gara, così come i membri dello staff che presiedono alle operazioni di peso, devono essere dello stesso sesso degli Atleti.

JUDO

Art. 1 AREA DI COMPETIZIONE

L'area di competizione dovrà avere le dimensioni di m. 14 x 14 ed un minimo di 13 x 13 dovrà essere ricoperta da tatami o altro materiale ugualmente accettabile.
La zona interna, sarà denominata area di combattimento e deve avere dimensioni di m. 8 x 8 ed un minimo di 7 x 7.
La zona al di fuori dell'area di combattimento denominata area di sicurezza, dovrà essere larga 3 metri e dovrà essere di un colore diverso dall'area di combattimento.
Per indicare le rispettive posizioni nelle quali i due combattenti devono iniziare e terminare il combattimento, verranno fissate, al centro dell'area di combattimento e ad una distanza di 4 metri l'una dall'altra, una striscia di nastro adesivo blu e una di nastro adesivo bianco, lunghe circa 50 cm e larghe 10 cm. La striscia bianca dovrà trovarsi alla destra dell'arbitro e quella blu alla sua sinistra.
L'area di competizione dovrà essere fissata su un pavimento o su una piattaforma elastica (vedi appendice).
Qualora due o più aree di competizione siano disposte l'una in continuazione dell'altra, è consentito l'utilizzo di un'area comune di sicurezza, che non dovrà essere inferiore a 3 metri.
Intorno all'area di competizione si deve mantenere una zona libera di almeno 50 cm. appendice all'art. 1 - AREA DI COMPETIZIONE.

Tatami

Generalmente misurano m. 1 x 2, sono fatti di paglia pressata o, più frequentemente, di poliestere espanso compatto.
Devono essere stabili sotto i piedi ed avere la proprietà di assorbire l'urto durante le cadute (ukemi) e non devono essere né scivolosi ne troppo ruvidi.
Questi elementi, che costituiscono la superficie per la competizione, devono essere allineati senza spazi fra di loro, avere una superficie omogenea ed essere fissati in modo tale da non spostarsi.

Piattaforma

La piattaforma è facoltativa, deve essere fatta di legno solido, ma con una certa elasticità, deve misurare circa 18 metri di lato e non superare i 50 cm in altezza.

Art. 2 ATTREZZATURA

a) SEDIE (GIUDICI)

Nell'area di sicurezza, agli angoli diagonalmente opposti dell'area di combattimento, si devono collocare due sedie leggere, in una posizione tale da non ostacolare, al giudice e alla giuria, la visione del tabellone.

b) TABELLONI Per IL PUNTEGGIO

Per ogni area di competizione saranno collocati due (2) tabelloni, alti non oltre 90 cm e larghi non più di due metri. Questi tabelloni indicano il punteggio orizzontalmente e vanno collocati al di fuori dell'area di competizione, in modo da poter essere visti facilmente dall'arbitro, dai giudici di gara e dagli spettatori. I tabelloni devono essere costruiti con un congegno che consenta di registrare le penalità ricevute dai combattenti (vedi esempio dell'appendice).
Nel caso in cui si faccia uso di tabelloni elettronici, devono essere disponibili anche tabelloni manuali di riserva (vedi appendice).

c) CRONOMETRI

Dovranno essere disponibili i seguenti cronometri:

- durata del combattimento - uno (1)
- durata dell'osaekomi - due (2)
- di riserva - uno (1)

Nel caso in cui si faccia uso di cronometri elettronici, si dovranno avere anche cronometri manuali di riserva per il controllo (v. appendice).

d) BANDIERINE (CRONOMETRISTI)

I cronometristi dovranno usare le bandierine nel modo seguente:

- gialla - per l'interruzione del combattimento
- blu - per indicare che l'osaekomi è in atto.

Se si fa uso di un orologio con quadro elettronico, che indichi sia la durata del combattimento che la durata dell'osaekomi, l'uso delle bandierine gialla e blu non sarà necessario. Tuttavia, è meglio tenere queste bandierine di riserva.

e) Golden score (art.10)

SEGNALE DI FINE TEMPO

La fine del tempo stabilito per il combattimento sarà indicata all'arbitro per mezzo del suono di una campana o di qualsiasi altro congegno analogo udibile.

f) CINTURE ROSSE E BIANCHE

Nel caso si usino esclusivamente judogi bianchi (vedere art. 3), ciascun combattente dovrà indossare una cintura bianca (primo ad essere chiamato) o una cintura rossa (secondo chiamato). La cintura dovrà essere larga almeno 5 cm. abbastanza lunga da fare due giri completi intorno alla vita e una volta annodata dovrà pendere di 20-30 cm per ciascuna delle due estremità.

Appendice all'Art. 2 - ATTREZZATURA

POSIZIONE DELLA GIURIA DA TAVOLO, dei TABELLONISTI e dei CRONOMETRISTI

I "tabellonisti" e i "cronometristi" dovranno trovarsi di fronte all'arbitro e bene in vista dalla giuria da tavolo.

CRONOMETRI E TABELLONI

I "cronometri" devono essere accessibili per coloro che hanno la responsabilità della loro precisione e devono essere controllati regolarmente sia all'inizio che durante la competizione.

Art. 3 UNIFORME (JUDOGI)

I combattenti dovranno indossare il "judogi" (uniforme di judo), che dovrà rispondere ai seguenti requisiti

a) essere confezionato in modo resistente, in cotone o altro materiale simile e in buone condizioni (senza strappi o lacerazioni). Il materiale non deve essere così spesso da impedire all'avversario di fare una presa;
b) di colore bianco o quasi bianco per il primo combattente chiamato e di colore blu per il secondo chiamato;
c) su parti della casacca viene concessa la possibilità di inserire scritte o pubblicità;
d) Vedi allegato.
e) la casacca dovrà essere abbastanza lunga da coprire le cosce e deve arrivare almeno ai pugni quando le braccia sono distese completamente ai lati del corpo: la casacca sarà indossata con il lato sinistro incrociato sopra il destro e deve essere abbastanza ampia da superare il fondo della gabbia toracica e permettere una sovrapposizione di almeno 20 cm. Il risvolto ed il collo del judogi devono essere: massimo 1 cm. di spessore e 5 cm. di larghezza. Le maniche della casacca devono arrivare almeno all'articolazione del polso e al massimo possono salire di 5 cm sopra il polso, fra il braccio e la manica, per tutta la sua lunghezza deve esserci uno spazio di almeno 10-15 cm (comprese le bende);
f) i pantaloni, senza alcuno marchio, devono essere abbastanza lunghi da coprire le gambe: al massimo possono arrivare alla caviglia e al minimo devono arrivare 5 cm sopra di essa, fra la gamba del combattente e il pantalone per tutta la sua lunghezza deve esserci uno spazio di 10-15 cm (comprese le bende);
g) sopra la casacca, all'altezza della vita, si deve indossare una cintura resistente, larga da 4 a 5 cm (il cui colore corrisponde al grado), annodata con un nodo quadrato, stretto abbastanza da impedire che la casacca sia troppo sciolta; la cintura deve essere abbastanza lunga da fare due volte il giro della vita e, una volta annodata, pendere di 20-30 cm da ogni lato del nodo:
h) le donne dovranno indossare, sotto la casacca:
    - una maglietta bianca o quasi bianca, purché sia a tinta unita, a maniche corte, piuttosto resistente e abbastanza lunga da poter essere messa dentro i pantaloni; oppure
    - un body bianco o quasi bianco a maniche corte.

La dove il regolamento parla di judogi blu, nastro adesivo blu, bandierine blu, tabellone blu, ecc., è possibile da parte dell'organizzazione della gara (che non sia: Campionato del Mondo, Olimpiade, Campionati Continentali e Tornei "A"), specificare che ambedue i combattenti debbano indossare judogi bianchi; in questo caso il primo combattente chiamato indosserà una cintura bianca; il secondo indosserà una cintura rossa, e l'attrezzatura sarà di colore rosso anziché blu, inoltre la bandierina che il cronometrista dovrà usare per indicare l'osaekomi in atto sarà di colore blu.

Appendice all'Art. 3 - UNIFORME

Se il judogi di un combattente non risponde ai requisiti richiesti da questo articolo, l'arbitro deve ordinare al combattente di cambiarlo nel più breve tempo possibile e di indossare un judogi che vi sia conforme.

Per assicurarsi che le maniche della casacca del combattente siano della lunghezza richiesta, l'arbitro gli ordinerà di alzare entrambe le braccia, facendogliele estendere completamente all'altezza delle spalle al momento del controllo.

In più, per assicurarsi che le maniche della casacca siano conformi in ampiezza a quanto richiesto in questo articolo, l'arbitro ordinerà al combattente di sollevare entrambe le braccia in avanti e di piegarle in su a 90 gradi rispetto ai gomiti.

Art. 4 IGIENE

a) il judogi deve essere pulito, asciutto e privo di odori sgradevoli;
b) le unghie delle mani e dei piedi dovranno essere tagliate corte;
c) l'igiene personale del combattente dovrà essere ad un livello accettabile;
d) i capelli lunghi dovranno essere legati in modo da non creare inconvenienti all'avversario (vedi esempio ultima pagina);
e) gli apparecchi dentali dovranno essere protetti sopra e sotto.

Appendice all'Art. 4 - IGIENE

La legatura dei capelli lunghi, durante il combattimento, è concesso due volte; eventuali successive interruzioni, a tal proposito, saranno sanzionate con shido.
Tutti i combattenti che non si adeguino ai requisiti richiesti dall'art. 3 e dall'art. 4 perderanno il diritto di gareggiare e l'avversario vincerà il combattimento per kikengachi, secondo la regola della "maggioranza dei 3" (vedi art. 28).

Art. 5 ARBITRI E GIUDICI DI GARA

Generalmente il combattimento deve essere diretto da un arbitro e 2 giudici, sotto la supervisione della Commissione d'arbitraggio (giuria). L'arbitro e i giudici di gara devono essere assistiti dai cronometristi e dalla giuria da tavolo.

Appendice all'Art. 5 - ARBITRI E GIUDICI DI GARA

I cronometristi, i compilatori dei verbali, le giurie da tavolo e tutti gli altri assistenti tecnici devono avere un'età minima di 21 anni, un'esperienza almeno triennale come arbitri nazionali (nelle gare internazionali, ecc.) e una buona conoscenza delle regole di competizione.
Il comitato organizzatore deve assicurarsi che essi abbiano ricevuto un addestramento completo prima di dirigere un combattimento.
Dovranno essere impiegati almeno 2 cronometristi: uno per registrare il tempo reale del combattimento e l'altro per registrare il tempo dell'osaekomi.
Se possibile, ci dovrebbe essere una terza persona per controllare i 2 cronometristi, per evitate errori o dimenticanze.
Il cronometrista principale (quello addetto al tempo reale del combattimento) farà partire il suo orologio quando udrà gli annunci di "hajime" oppure "yoshi".
Il cronometrista dell'osaekomi farà partire il suo orologio nel momento in cui verrà dato il comando di "osaekomi". Lo fermerà al comando "sonomama", lo farà ripartire al comando di "yoshi".
Al segnale di "toketa" o "matte" egli fermerà il suo orologio ed indicherà all'arbitro il numero dei secondi trascorsi; altrimenti allo scadere del tempo a disposizione per l'osaekomi Il cronometrista dell'osaekomi abbasserà la bandierina blu durante il combattimento dopo aver fermato il cronometro sentendo "sonomama" ed alzerà la bandierina ogni volta che avrà fatto ripartire il cronometro al segnale di "yoshi".
Il cronometrista principale (tempo reale del combattimento) alzerà una bandierina gialla ogni qualvolta egli fermerà il suo orologio al comando di "matte" o "sonomama" e dovrà abbassare la bandierina nel momento in cui farà ripartire il suo orologio al comando di "hajime" o "yoshi".
Quando il tempo del combattimento è terminato, i cronometristi lo devono notificare all'arbitro con un segnale chiaramente udibile (vedere all'art. 12 del Regolamento di Gara).
La giuria da tavolo deve essere a completa conoscenza dei gesti e dei segnali che vengono utilizzati per indicare il risultato di un combattimento.
Oltre alle persone sopraelencate, vi sarà anche una persona addetta alla registrazione dell'andamento generale della gara.
Se si fa uso di sistemi elettronici, la procedura da adottare sarà la stessa di quella precedentemente citata. Tuttavia, è necessario assicurarsi che siano disponibili anche strumenti manuali di registrazione.

Art. 6 POSIZIONE E FUNZIONE DELL'ARBITRO

L'arbitro deve rimanere generalmente all'interno dell'area di competizione. Egli dovrà condurre il combattimento ed amministrare il giudizio. Dovrà, inoltre, assicurarsi che le sue decisioni siano registrate correttamente.

Appendice all'Art. 6 - POSIZIONE E FUNZIONE DELL'ARBITRO

Quando l'arbitro annuncia una valutazione deve, senza perdere di vista i combattenti e mantenendo il suo gesto, disporsi in modo da osservare se il giudice che si trova nella posizione che gli consente di assisterlo meglio, indica una valutazione diversa.

Nei casi in cui i due combattenti si trovino in ne-waza e siano rivolti verso l'esterno, l'arbitro potrà osservare l'azione dalla zona di sicurezza.

Nel caso di osaekomi l'arbitro avrà cura di non trovarsi fra un giudice e gli atleti; se dovesse succedere il giudice si sposterà.

Prima di officiare la competizione, gli arbitri e i giudici devono familiarizzare con il suono della campana o altro mezzo che indichi il termine del combattimento nella loro area di competizione.

Nell'assumere il controllo di un'area di competizione, l'arbitro e i giudici devono assicurarsi che la superficie del tatami sia pulita e in buone condizioni, che non vi siano spazi fra i tappeti, che le sedie dei giudici siano nelle giuste posizioni e che i combattenti rispondano ai requisiti degli artt. 3 e 4 del Regolamento di Competizione.

Gli arbitri devono assicurarsi che non vi siano spettatori, fotografi o sostenitori in una posizione tale da causare disturbo o costituire un rischio di infortunio per i combattenti.

Per i Tecnici verranno predisposte 2 sedie, una relativa al combattente con la cintura Bianca e una relativa al combattente con la cintura Rossa, poste ad almeno 50 cm dall'area di competizione.

Il Tecnico che intende seguire l'Atleta della propria associazione o società sportiva dovrà utilizzare la sedia messa a disposizione senza mai alzarsi per tutta la durata del combattimento, comprese le fasi di aggiudicazione della vittoria.

Ai tecnici non sarà permesso dare indicazioni agli atleti mentre questi ultimi stanno combattendo. Sarà permesso dare indicazioni agli atleti solo nel corso della pausa tra il Matte e il successivo Hajme.

Se il Tecnico non rispetta questa regola comportamentale potrà essere richiamato ufficialmente previa esposizione del cartellino giallo o, in caso di grave o reiterato comportamento scorretto, allontanato dalla sedia previa esposizione del cartellino rosso.

Qualora il Tecnico continui a non mantenere un comportamento idoneo anche una volta uscito dall'area di gara potranno essere prese ulteriori decisioni sanzionatorie.

COMPORTAMENTI PROIBITI AI TECNICI

Commentare o criticare il verdetto degli Arbitri.

Richiedere modifiche alle valutazioni arbitrali.

Tenere atteggiamenti antisportivi nei confronti degli Arbitri, dei Presidenti di Giuria, del Tecnico concorrente, dell'Atleta concorrente del proprio Atleta (esempio lasciarlo solo durante la fase di aggiudicazione della vittoria all'avversario),del Pubblico, di qualsiasi apparecchiatura strumentazione messa a disposizione dalla organizzazione per lo svolgimento della competizione, ecc..

Indossare indumenti non consoni al ruolo. (no Judogi)

Art. 7 POSIZIONE E FUNZIONE DEI GIUDICI

I giudici devono assistere l'arbitro e sedere l'uno di fronte all'altro ai due angoli, all'esterno dell'area di combattimento.

Normalmente, il giudice deve, con il gesto appropriato, esprimere solo la sua opinione sulla validità di ogni azione che si svolge sul bordo o all'esterno dell'area di combattimento.

Ogni giudice deve d'altra parte indicare la sua opinione facendo il gesto ufficiale appropriato ogni volta che la sua opinione è diversa da quella dell'arbitro, riguardo alla valutazione di una tecnica o di una sanzione annunciata da quest'ultimo.

Se l'arbitro, su una tecnica, dovesse esprimere un'opinione di un valore più alto di quella espressa dai due giudici, egli deve adeguare la sua valutazione a quella del giudice che ha espresso la valutazione più alta.

Se l'arbitro dovesse esprimere una valutazione più bassa di quella espressa dai due giudici, deve adeguare la sua valutazione a quella del giudice che ha espresso la valutazione più bassa.

Se un giudice dovesse esprimere una valutazione più alta di quella dell'arbitro e l'altro giudice una valutazione più bassa di quella dell'arbitro, l'arbitro mantiene la sua valutazione.

Se entrambi i giudici esprimono un giudizio diverso da quello dell'arbitro e questi non si avvede delle loro segnalazioni, i giudici si alzeranno in piedi e manterranno le loro segnalazioni fino a quando l'arbitro, notandoli, non rettifichi la sua valutazione.

Se dopo un periodo di tempo apprezzabile (alcuni secondi) l'arbitro non si accorge dei due giudici in piedi, il giudice che gli è più vicino dovrà avvicinarlo immediatamente ed informarlo circa l'opinione della maggioranza.

Ogni discussione può ritenersi possibile e necessaria solo se l'arbitro o uno dei giudici è stato testimone di qualcosa che gli altri due non hanno visto e che potrebbe cambiare la decisione; ma quello la cui opinione è in minoranza deve essere sicuro di ciò che afferma in modo da evitare discussioni inutili. La Terna Arbitrale è una equipe: non devono discutere fra loro.
I giudici devono, inoltre, assicurarsi che i punti registrati dall'addetto al punteggio siano conformi a quelli annunciati dall'arbitro.
Se un combattente deve lasciare l'area di competizione, temporaneamente, dopo che il combattimento è iniziato, per un motivo giudicato necessario da parte dell'arbitro, un giudice lo dovrà obbligatoriamente accompagnare per assicurarsi che non intervenga alcun tipo di irregolarità. Una simile autorizzazione verrà concessa soltanto in circostanze del tutto eccezionali (per cambiare il judogi se non è conforme alle norme).

Appendice all'Art. 7 - POSIZIONE E FUNZIONE DEI GIUDICI
L'arbitro e i giudici potrebbero lasciare l'area di competizione durante le presentazioni o in caso di lunghi ritardi del programma.
I giudici siederanno tenendo separati i due piedi sul tappeto davanti alle loro sedie e porranno le mani (con i palmi rivolti verso il basso) sulle cosce.
Se un giudice dovesse notare un errore nel tabellone, deve attirare l'attenzione dell'arbitro sull'errore. Un giudice deve essere veloce a spostarsi con la sedia se la sua posizione dovesse arrecare danno ai combattenti.
Un giudice non deve precedere l'arbitro nella segnalazione di una valutazione.
In un'azione sul bordo del tappeto, il giudice deve segnalare immediatamente se l'azione è dentro o fuori.
Se un combattente, dopo che il combattimento è iniziato, deve cambiare una qualsiasi parte dell'uniforme al di fuori dell'area di competizione e se il giudice che lo deve accompagnare non fosse dello stesso sesso, sarà un ufficiale designato dal Comitato organizzatore a sostituire il giudice e ad accompagnare il concorrente.
Se la sua area di gara non è utilizzata e vi è un combattimento in corso nell'area adiacente, il giudice deve spostare la sua sedia se questa può arrecare danno ai combattenti dell'area vicina.

Art. 8 GESTI
L'ARBITRO
L'arbitro, nel corso delle seguenti azioni, eseguirà i gesti sotto indicati:
I) Ippon: alzerà il braccio teso al di sopra del capo, con il palmo della mano rivolto in avanti.
II) Waza-ari: alzerà un braccio a livello della spalla, con il palmo della mano rivolto verso il basso.
V) Per indicare la non volontà di fare le prese: ruoterà le mani una in senso orario e l'altra in senso antiorario all'altezza del petto, palmo rivolto in avanti.
VI) Osaekomi: tenderà il braccio verso il basso in direzione dei combattenti, mentre è di fronte a loro, piegando il corpo in avanti in direzione di questi ultimi.
VII) Toketa: alzerà un braccio in avanti, muovendolo velocemente da destra a sinistra per 2-3 volte.
IX) Matte: alzerà una mano all'altezza della spalla e con il braccio parallelo al tatami, mostrerà il palmo piatto della mano (con le dita rivolte verso l'alto) al cronometrista.
X) Sonomama: si piegherà in avanti e toccherà entrambi i combattenti con il palmo delle mani.
XI) Yoshi: toccherà entrambi i combattenti con il palmo delle mani, esercitando una certa pressione su di loro.
XII) Per indicare l'annullamento di un'opinione espressa: ripeterà con la mano lo stesso gesto, mentre alzerà l'altra mano al di sopra del capo e in avanti, agitandola da destra verso sinistra 2-3 volte.
XIV) Kachi: (per indicare il vincitore di un combattimento): solleverà una mano, col palmo rivolto verso l'interno, verso il vincitore.
XV) Per indicare ai combattenti di risistemarsi il judogi: incrocerà la mano sinistra sopra la destra all'altezza della cintura, con i palmi rivolti verso l'interno.
XVI) Richiamo per non combattività: roteerà, con un movimento in avanti, gli avambracci all'altezza del petto ed indicherà con il dito indice il combattente.
XVII) Per assegnare una penalità (shido, hansoku-make): indicherà verso il concorrente con il dito indice, tenendo il resto delle dita chiuse a forma di pugno.
XVIII) Per invitare il medico: posizionandosi verso il tavolo del medico agiterà un braccio, con il palmo verso l'alto, dalla direzione del tavolo medico verso il combattente infortunato.
XIX) Falso attacco: estenderà entrambe le braccia in avanti, con le mani chiuse, poi compirà un atto verso il basso con entrambe le mani.

Appendice all'Art. 8 - GESTI

Qualora in seguito alle segnalazioni ufficiali dell'arbitro non risultasse abbastanza chiaro a quale dei due combattenti debba essere assegnato il punteggio o la penalizzazione, l'arbitro stesso potrà indicare verso il nastro bianco o blu (posizione iniziale).
Se si prevede una lunga pausa del combattimento, per indicare al combattente (o ai combattenti) che può sedersi a gambe incrociate nella posizione di inizio, l'arbitro gli farà segno in direzione di inizio con la mano aperta e con il palmo rivolto verso l'alto.
La segnalazione di waza-ari deve iniziare con il braccio al petto e con l'estensione successiva dell'avambraccio verso il fianco, fino alla corretta posizione finale.
La segnalazione di waza-ari deve essere mantenuta anche mentre si compie il movimento, per assicurarsi che il punteggio sia chiaramente visibile ai giudici. Tuttavia, mentre ci si gira, si deve avere cura di non perdere di vista i combattenti.
Se ad entrambi i combattenti viene assegnata una penalità, l'arbitro deve indicare alternativamente entrambi i combattenti (indice sinistro per il combattente alla sua sinistra e indice destro per quello alla sua destra).
Nel caso si rendesse necessario un gesto di rettifica, dovrà essere fatto nel modo più rapido possibile, dopo il gesto di annullamento.
Quando si cancella un risultato non vengono fatti annunci.
Tutti i gesti devono essere mantenuti da 3 a 5 secondi.
Per indicare il vincitore, l'arbitro ritornerà nella posizione in cui si trovava all'inizio dell'incontro, farà un passo in avanti, indicherà il vincitore e farà quindi un passo indietro.

I GIUDICI
I) Per indicare che, secondo lui, un combattente ha eseguito un'azione da ritenersi valida pur essendo terminata con entrambi i combattenti fuori dall'area di combattimento, il giudice solleverà una delle mani in alto, abbassandola quindi all'altezza della spalla (pollice verso l'alto) e tenendola per alcuni attimi, braccio teso, lungo la linea che delimita l'area di combattimento.
II) Per indicare che, secondo lui, uno dei combattenti è uscito dall'area di combattimento senza azione e/o una azione è da ritenersi eseguita fuori dall'area di combattimento, il giudice solleverà una delle mani all'altezza della spalla, con il pollice verso l'alto e braccio proteso lungo la linea che delimita l'area di combattimento, agitandola da destra a sinistra viceversa diverse volte.
III) Per indicare che, secondo lui, un punteggio/penalità o decisioni espresse dall'arbitro in base all'art. 8/a non hanno valore, il giudice solleverà la mano sopra la testa e la agiterà da destra a sinistra 2-3 volte.
IV) Per indicare che la sua opinione è diversa da quella dell'arbitro, il giudice farà uno dei segnali dell'art. 8/a.
VI) Quando i giudici vogliono che l'arbitro annunci matte in ne-waza (cioè azione non in atto), devono segnalare ciò sollevando entrambe le mani all'altezza della spalla, con i palmi rivolti verso l'alto.
VII) Quando l'Arbitro chiama il medico i Giudici dovranno, da seduti, controllare la situazione e solo l'Arbitro si posiziona a fianco del medico per verificare la correttezza dell'intervento.
Qualora si renda necessario o in caso di decisione da prendere, l'arbitro può chiedere l'intervento dei Giudici.

Art. 9 LUOGO (AREE VALIDE)
Il combattimento si svolgerà prevalentemente nell'area di combattimento.

ECCEZIONI
Quando una proiezione è iniziata con almeno un combattente in contatto con l'Area di Combattimento ma, nel corso della stessa azione, entrambi i combattenti si spostano fuori dall'*Area di Combattimento* la proiezione deve essere considerata valida ai fini dell'attribuzione di un eventuale punteggio. Se l'azione si conclude con una *Osaekomi*, l'Arbitro la annuncerà lasciandola continuare sino all'*Ippon* o al *Matte*; se l'azione si conclude con *Kansetzu-Waza* o *Shime-Waza* riconosciute come efficaci nei confronti di chi le subisce, l'Arbitro lascerà continuare sino all'*Ippon* o all'eventuale *Matte* in caso di sopraggiunta inefficacia delle situazioni di cui sopra.
Osaekomi
L'azione di controllo continuerà anche quando entrambi gli atleti sono completamente al di fuori dell'area di combattimento purché l'Osaekomi sia stato annunciato.
Kansetsu-waza e Shime-waza.
Kansetsu-Waza e gli Shime-Waza iniziati all'interno dell'area di combattimento e riconosciuti efficaci dall'arbitro, potranno essere proseguiti anche se i combattenti finiscono fuori dell'area di combattimento purché ci sia continuità di azione e rapidità di risultato, quindi fino alla resa di uno dei 2 contendenti ovvero fino alla perdita di efficacia della tecnica valutata dall'arbitro.

Appendice all'Art. 9 - LUOGO (AREE VALIDE)
Una volta che è iniziato il combattimento, i combattenti possono lasciare l'area di competizione solo se l'arbitro ha dato loro il permesso di farlo. Tale permesso sarà concesso solo in circostanze eccezionali, come per la necessità di sostituire il judogi se questo non è conforme a quanto previsto dall'art. 3, se abbia subito danni o si sia sporcato.

Art. 10 DURATA DEL COMBATTIMENTO
La durata dei combattimenti e la loro forma saranno determinati a seconda delle regole del torneo.
L'arbitro dovrà accertarsi della "durata" del combattimento prima di entrare nell'area di competizione.

GOLDEN SCORE
Qualora alla fine del tempo regolamentare i combattenti si trovassero in parità, l'Arbitro, in accordo con il Presidente di Giuria, darà continuità all'incontro senza limite di tempo (Golden Score). L'incontro verrà comunque interrotto al primo vantaggio acquisito da uno dei due combattenti, o dalla comminazione di una penalità ad uno dei due contendenti, ovvero il contendente che risultasse con un numero di SHIDO inferiore, può riceverne tanti quanti siano utili per il pareggio dopodiché un ulteriore SHIDO determinerà la sconfitta.
All'inizio del GOLDEN SCORE devono essere azzerati solo i cronometri.
Precisazioni: Durante Osae Komi il periodo di golden score potrà continuare sino all'Ippon

Art. 11 TIME OUT
Il tempo che trascorre fra gli annunci dell'arbitro di matte e hajime e fra sonomama e yoshi non saranno conteggiati nella durata del combattimento.

Art. 12 SEGNALE DI FINE TEMPO
Il termine del tempo assegnato al combattimento verrà indicato all'arbitro tramite il suono di una campana o altro sistema altrettanto udibile.

Appendice all'Art. 12 - SEGNALE DI FINE TEMPO
Quando si usano diverse aree di combattimento contemporaneamente, è necessario l'uso di strumenti bene udibili che abbiano un suono differente.
Il segnale di fine tempo deve essere sufficientemente forte da potersi udire anche al di sopra del rumore causato dagli spettatori.

Art. 13 TEMPO DI OSAEKOMI
Ippon: 20 secondi
waza-ari: dai 10 ai 19 secondi

Art. 14 TECNICA COINCIDENTE CON IL SEGNALE DI FINE TEMPO
Qualsiasi risultato immediato di una tecnica che abbia inizio contemporaneamente alla segnalazione di fine tempo sarà giudicato valido. Nel caso che venga annunciato un osaekomi contemporaneamente alla segnalazione di fine tempo, il tempo stabilito per il combattimento verrà prolungato fino a quando non sarà raggiunto il punteggio di ippon, oppure fino a quando l'arbitro non annuncia toketa.

Appendice all'Art. 14 - TECNICA COINCIDENTE CON IL SEGNALE DI FINE TEMPO
Qualsiasi tecnica, applicata dopo il suono della campana o altro strumento, che indichi il termine del tempo di combattimento, non sarà considerata valida, anche se l'arbitro non avrà ancora annunciato Soremade.
Sebbene si possa applicare una tecnica di proiezione contemporaneamente al suono della campana, se l'arbitro decide che essa non ha immediata efficacia, dovrà annunciare Soremade.

Art. 15 INIZIO DEL COMBATTIMENTO
I combattenti staranno in piedi l'uno di fronte all'altro nell'area del combattimento in prossimità del nastro blu o bianco, assegnato in corrispondenza del colore del judogi che indossano. Dopo che i combattenti si sono inchinati e hanno fatto un passo in avanti, l'arbitro deve annunciare hajime per dare inizio al combattimento. Il combattimento deve iniziare sempre in posizione eretta.

Appendice all'Art. 15 - INIZIO DEL COMBATTIMENTO
L'arbitro e i giudici devono sempre essere nella posizione loro assegnata prima dell'arrivo dei combattenti nell'area. L'arbitro deve porsi al centro dell'area di combattimento, a 2 metri di distanza dalla linea che divide i combattenti. Egli deve, inoltre, essere rivolto verso il tavolo dei cronometristi.
I combattenti devono inchinarsi a vicenda all'inizio e alla fine del combattimento; se non lo fanno, l'arbitro deve invitarli a farlo annunciando "rei".
Gli atleti hanno come obbligo il saluto dalla posizione dei 4 metri di distanza. L'Arbitro esigerà che questo saluto sia eseguito in modo assolutamente corretto.
L'arbitro deve assicurarsi che "tutto è corretto" (cioè l'area del combattimento, i macchinari, le uniformi, l'igiene, gli ufficiali di gara, ecc.) prima di dare inizio al combattimento.

Art. 16 PASSAGGIO IN NE-WAZA (LOTTA A TERRA)
I combattenti potranno passare dalla posizione in piedi in ne-waza (lotta a terra) nei casi seguenti, ma tenendo presente che l'arbitro può, a suo giudizio, ordinare ai combattenti di riprendere la posizione in piedi se ritiene che non ci sia continuità nell'applicazione della tecnica:

a. quando un combattente, dopo aver ottenuto qualche risultato con una tecnica di proiezione, passa senza interruzione in ne-waza (lotta a terra) e prende l'offensiva;
b. quando uno dei due combattenti cade in seguito all'esecuzione non riuscita di una tecnica di proiezione, l'altro può seguirlo a terra; oppure, quando uno dei due combattenti è squilibrato o è sul punto di cadere dopo l'esecuzione non riuscita di una tecnica di proiezione, l'altro può avvantaggiarsi della posizione squilibrata dell'avversario per portarlo a terra;
c. quando uno dei combattenti ottiene qualche considerevole effetto applicando uno shime-waza (strangolamento) o kansetzu-waza (leva articolare) nella posizione in piedi e continua, senza interruzione, in ne-waza (lotta a terra);
d. quando un combattente porta l'avversario in ne-waza (lotta a terra) con l'esecuzione particolarmente abile di un movimento che, anche se può assomigliare ad una tecnica di proiezione, non può essere completamente qualificato come tale;
e. Qualora un combattente cada o sia sul punto di cadere, l'altro combattente può avvantaggiarsi della posizione dell'avversario per andare in ne-waza (lotta a terra).

Appendice all'Art. 16 - PASSAGGIO IN NE-WAZA (LOTTA A TERRA)
Esempio: quando un combattente esegue Hikkomi-gaeshi (tecnica di Ma sutemi waza), se i combattenti si separano alla fine dell'azione, il risultato può essere considerato come una proiezione e potrà essere assegnato un punteggio.
Quando un combattente trascina a terra il suo avversario in ne-waza in modo non conforme all'art. 16 ed il suo avversario non si avvantaggia di ciò per continuare in ne-waza, l'arbitro dovrà annunciare matte, fermare il combattimento e assegnare shido al combattente che ha infranto l'art. 27 (16S).
Quando un combattente trascina a terra il proprio avversario in ne-waza in modo non conforme alle regole dell'art. 16 e il suo avversario si avvantaggia di questo per continuare in ne-waza, si può far continuare il combattimento, ma l'arbitro deve comunque assegnare shido al combattente che ha infranto l'art. 27 (16S).

Art. 17 APPLICAZIONE DEL MATTE (ATTESA)
L'arbitro annuncerà "matte" (aspettate) al fine di fermare momentaneamente l'incontro e per ricominciare la gara annuncerà "hajime" (iniziate), nei seguenti casi:

a. quando entrambi i combattenti vanno fuori dell'area di combattimento senza che vi sia in corso un'azione.
b. quando uno o entrambi i combattenti commettono uno degli atti proibiti;
c. quando uno o entrambi i combattenti si infortunano o sono colti da malore;
d. quando è necessario che un combattente o entrambi i combattenti rimettano a posto la loro uniforme;
e. quando durante il ne-waza (lotta a terra) non c'è alcun progresso evidente e i combattenti giacciono in una posizione che non porta ad alcun esito, come ashi-garami (gambe intrecciate);
f. quando un combattente nella posizione di ne-waza prende la posizione in piedi o semi rialzata da ne-waza portando il suo avversario sulla schiena;
g. quando un combattente rimane in piedi, o dal ne-waza riguadagna una posizione in piedi e solleva da terra l'avversario che è sdraiato sulla propria schiena e che ha la gamba (gambe) intorno a qualsiasi parte del corpo del combattente eretto;
h. quando un combattente esegue o tenta di eseguire un kansetsu-waza, oppure uno shime- waza da una posizione in piedi e il risultato non è subito evidente;

i. in qualsiasi altro caso ritenuto necessario dall'arbitro;
j. quando l'arbitro e i giudici della Commissione Arbitrale desiderano conferire.

Appendice all'Art. 17 - APPLICAZIONE DEL MATTE (ATTESA)
Quando l'arbitro annuncia "matte", deve stare attento a non perdere di vista i combattenti, nel caso che questi ultimi non abbiano udito e continuino il combattimento.
L'arbitro non deve annunciare "matte" per fermare i combattenti che stanno per uscire dall'area di combattimento, a meno che non ritenga pericolosa la situazione.
L'arbitro non deve annunciare "matte" quando un concorrente, che è sfuggito (per esempio: osaekomi, shime-waza, kansetsu-waza), sembra aver bisogno o addirittura richieda di riposare.
L'arbitro deve annunciare "matte" quando un combattente che si trova sul tatami con l'avversario aggrappato al dorso, riesce ad alzarsi in posizione semi eretta, staccando le mani dal tatami, in quanto ciò indica una perdita di controllo da parte dell'avversario.
Se l'arbitro dovesse annunciare "matte" per errore durante il ne-waza, provocando quindi la separazione dei concorrenti, l'arbitro e i giudici possono, se è possibile ed in accordo con la regola della "maggioranza dei tre", rimettere i combattenti nella posizione più simile possibile a quella originale e far riprendere il combattimento, se con tale azione si corregge un'ingiustizia subita da uno dei combattenti.
Dalla posizione di Tachi Waza all'annuncio del "matte", i combattenti dovranno lasciare i kumi kata, sistemare il Judogi senza sciogliere la cintura e attendere, sul posto istruzioni da parte dell'arbitro. (La maggior parte delle sanzioni saranno comminate sul posto senza necessariamente tornare alla posizione iniziale).
In Ne Waza all'annuncio del "matte", i combattenti dovranno riprendere la posizione in piedi, e tornare alla posizione iniziale mentre sistemano il Judogi. In casi eccezionali e con permesso dell'Arbitro potranno sedersi se si prevede una lunga pausa. È consentito loro di assumere qualsiasi altra posizione soltanto per ricevere cure mediche.
L'arbitro può annunciare "matte" se uno dei combattenti è infortunato o è colto da malore e chiedere al medico accreditato alla squadra di recarsi nell'area di competizione per eseguire un rapido esame.
L'arbitro può annunciare "matte" se un combattente infortunato gli segnala di aver bisogno di un esame da parte del medico di squadra accreditato. Tale esame dovrà svolgersi con la maggior rapidità possibile (art. 29).
L'arbitro può annunciare "matte" se la Commissione Arbitrale (giuria), su richiesta del medico di squadra accreditato, autorizza quest'ultimo ad eseguire un veloce esame al combattente infortunato (art. 29).

Art. 18 SONOMAMA
L'arbitro deve annunciare "sonomama" (non vi muovete) in qualsiasi caso in cui ritiene opportuno interrompere momentaneamente il combattimento per rivolgersi ad uno o ad entrambi i combattenti, senza causare un cambiamento nelle loro posizioni, o per assegnare una penalità in modo che il combattente che non è sanzionato non perda la sua posizione di vantaggio. Per far ricominciare il combattimento dovrà annunciare "yoshi". Sonomama può essere applicato solo nel ne-waza.

Appendice all'Art. 18 - SONOMAMA
Quando l'arbitro annuncia "sonomama", deve stare attento che non ci siano cambiamenti nelle posizioni o nelle prese di entrambi i combattenti. Se durante il ne-waza un combattente appare infortunato, l'arbitro può annunciare "sonomama" se necessario, poi far ritornare i combattenti alle posizioni precedenti l'annuncio di sonomama e quindi annuncerà yoshi.

Art. 19 FINE DEL COMBATTIMENTO
L'arbitro annuncerà "soremade" (questo è tutto) indicando la fine del combattimento nei seguenti casi:
a) quando uno dei combattenti ottiene un Ippon;
b) in caso di vittoria per fusen-gachi (vittoria per assenza), oppure kiken-gachi (vittoria per abbandono), art. 28;
c) in caso di hansoku-make (squalifica), art.27;
d) quando uno dei combattenti non è in grado di continuare a causa di un infortunio (art. 29);
e) quando il tempo fissato per il combattimento è trascorso.

All'annuncio di Soremade da parte dell'arbitro, i due combattenti dovranno tornare alle loro posizioni iniziali.
L'arbitro aggiudicherà il combattimento come segue:
1. quando un combattente ottiene Ippon, sarà dichiarato vincitore;
2. quando non si registri un ippon, il vincitore sarà dichiarato seguendo il criterio sotto indicato:
   - chi ha raggiunto un numero maggiore di waza-ari

- per squalifica dell'avversario con Hansoku make
- relativamente al Golden score vedi art.10 (Golden Score)

3. Dopo che l'arbitro avrà indicato il risultato del combattimento, i combattenti faranno un passo indietro alle loro rispettive strisce bianca e blu poste a 4mt di distanza, faranno un inchino in piedi e lasceranno l'area di competizione. Un saluto non corretto fa si che si debba ripetere i. Se un atleta si rifiuta di eseguire il saluto o butta la cintura sulla materassina verrà cancellato dal tabellone. Tutte le azioni e decisioni prese dall'arbitro e dai giudici in conformità alla regola della "maggioranza dei 3" saranno definitive e senza appello.

Appendice all'Art. 19 - FINE DEL COMBATTIMENTO

Dopo aver annunciato soremade, l'arbitro non deve perdere di vista i combattenti nel caso che questi non abbiano udito quanto annunciato e continuino a combattere. L'arbitro deve ordinare ai 2 combattenti di riassettare il judogi, se necessario, prima di indicare il risultato.
Se per errata lettura del tabellone segnapunti l'arbitro assegnasse la vittoria del combattimento all'atleta sbagliato, i 2 giudici devono assicurarsi che egli cambi la sua decisione. Si potrà modificare tale errata decisione entro 10 minuti dal termine dell'incontro interessato anche se la terna e gli atleti hanno lasciato l'area di competizione. L'eventuale correzione avrà luogo se supportata da prove inconfutabili.

Art. 20 IPPON

L'arbitro annuncerà "ippon" quando, a suo avviso, una tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

a. quando un combattente proietta con controllo l'altro ampiamente sul dorso, con notevole forza e velocità;
b. quando un combattente mantiene l'avversario in osaekomi-waza e quest'ultimo non riesce a liberarsi per 20 secondi dopo che è stato dato l'annuncio dell'osaekomi;
c. quando un combattente si arrende battendo per 2 o più volte la mano o il piede o dicendo "maitta" (mi arrendo), generalmente come risultato di una tecnica di controllo di shime-waza (strangolamento), oppure di kansetsu-waza (leva al braccio);
d. quando l'effetto di una tecnica di shime o di kansetsu è sufficientemente evidente.
   *equivalenza: nel caso in cui un combattente venga penalizzato con un "hansoku-make", l'altro combattente sarà dichiarato vincitore.

Nel caso in cui entrambi i combattenti ottengano l'ippon" contemporaneamente, l'arbitro annuncerà "hiki-wake" (pareggio) e i combattenti avranno il diritto di iniziare immediatamente un nuovo combattimento, con la regola del Golden Score.
Se solo uno dei combattenti esercita il suo diritto ad iniziare un nuovo combattimento, mentre l'altro lo rifiuta, l'atleta che intende combattere nuovamente verrà dichiarato vincitore per kiken-gachi.

Appendice all'Art. 20 – IPPON

Qualora la caduta di Uke avvenga con rotolamento e non con impatto netto sul dorso, la tecnica non potrà essere valutata con Ippon

TECNICHE APPLICATE SIMULTANEAMENTE

Quando entrambi i combattenti cadono sul tappeto in seguito a ciò che sembra essere un attacco eseguito contemporaneamente e sia l'arbitro che i giudici non sono in grado di decidere quale delle 2 tecniche abbia prevalso, non si deve assegnare nessun punteggio.
Se l'arbitro, durante il ne-waza, dovesse annunciare ippon per errore, causando quindi la separazione dei combattenti, l'arbitro e i giudici possono, se possibile e in accordo con la regola della "maggioranza dei tre", rimetterli nella posizione più simile possibile a quella originale e far riprendere il combattimento, se con tale azione si corregge un'ingiustizia subita da uno dei 2 combattenti.
Un atleta della categoria Cadetti che ha perso conoscenza, a seguito di Shime-waza, non potrà continuare la competizione.

Art. 21

In caso di attacco e contro-attacco il primo combattente che atterra sul proprio corpo sarà considerato il perdente. Se l'azione è valutabile verrà assegnato il relativo punteggio.
Se un azione viene compiuta da un concorrente dopo la caduta (Kaeshi waza) questa azione non sarà valutata.
Qualsiasi azione effettuata dopo la caduta sarà considerate come azione in Ne-waza.
Nel caso in cui i due atleti atterrino insieme non sarà dato alcun punteggio.

Art. 22 WAZA-ARI
L'arbitro dovrà annunciare "waza-ari" quando a suo avviso, la tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

a) quando un combattente con controllo proietta il suo avversario; ma la tecnica manca parzialmente di uno degli altri 3 elementi necessari per un ippon (vedere art. 20/a e appendice);
b) quando un combattente mantiene l'altro in osaekomi-waza senza che questi riesca a liberarsi per 10-19 secondi;
c) quando un combattente con controllo proietta l'avversario, ma la tecnica manca parzialmente di 2 degli altri 3 elementi necessari per l'ippon, per esempio:
    1. manca parzialmente dell'elemento "largamente sul dorso" e manca anche parzialmente, di uno degli altri 2 elementi "forza" e "velocità";
    2. largamente sul dorso, ma manca parzialmente di entrambi gli altri 2 elementi "velocità" e "forza";
d) quando un combattente con controllo proietta l'avversario sul lato della parte superiore del corpo;
e) la caduta su entrambe i gomiti parzialmente sulla schiena sarà valutata Waza-ari, la caduta su di un solo gomito non sarà valutata.

Appendice all'Art. 22 - WAZA-ARI
Sebbene i criteri per l'ippon (largamente sul dorso, con forza e velocità) possano essere evidenti in una tecnica come tomoe-nage, se vi è un'interruzione durante la proiezione, il waza-ari è il punteggio massimo che si potrà concedere.

Art. 23 OSAEKOMI-WAZA
L'arbitro annuncerà "osaekomi" quando, a suo avviso, la tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

a) Il combattente che viene immobilizzato deve essere controllato dal suo avversario e deve avere il dorso con una o entrambe le spalle a contatto con il tatami;
b) Il controllo può essere eseguito di lato, dalla parte della testa o da sopra;
c) Il combattente che applica l'immobilizzazione non deve avere la propria gamba/e controllata/e da quella/e del suo avversario;
d) Il concorrente applicando Osaekomi deve avere il suo corpo in Kesa, Shiho o posizione Ura, cioè simile alle tecniche Kesa-gatame, Kami-Shiho-gatame o Ura-gatame.

Appendice all'Art. 23 - OSAEKOMI-WAZA
Se un combattente, che sta controllando il suo avversario, con una osaekomi-waza, cambia, senza perdere il controllo, con un'altra osaekomi-waza, il conteggio del tempo di immobilizzazione continuerà fino all'annuncio di ippon o toketa.
Quando l'osaekomi-waza è stata applicata, se è il combattente in posizione di vantaggio a commettere un'infrazione passibile di penalità, l'arbitro annuncerà "matte" e farà ritornare i combattenti nella loro posizione iniziale, annuncerà la penalità (e qualsiasi punteggio derivante dall'osaekomi) e quindi farà riprendere il combattimento con l'annuncio di hajime.
Quando l'osaekomi-waza è stata applicata, se è il combattente in posizione di svantaggio a commettere un'infrazione passibile di penalità, l'arbitro dovrà annunciare "sonomama", annunciare la penalità e quindi dare inizio di nuovo al combattimento toccando entrambi i combattenti e annunciando "yoshi", tuttavia, qualora la penalità assegnata dovesse essere un hansoku-make, l'arbitro dovrà agire in conformità all'art. 27,

Appendice, 3° paragrafo
Se entrambi i giudici sono del parere che vi è un'osaekomi, ma l'arbitro non l'ha annunciata, devono indicarlo con l'apposita segnalazione per l'osaekomi e l'arbitro, applicando la regola della "maggioranza dei 3", dovrà annunciare l'osaekomi.
Si deve annunciare il toketa se, durante l'osaekomi, il combattente che viene immobilizzato riesce ad imprigionare con un movimento "a forbice" delle sue gambe la gamba dell'avversario.
Il combattimento finisce con soremade se, in ne-waza dopo l'annuncio di sonomama, la sanzione da infliggere è "hansoku-make" a quel punto si deve annunciare "matte".
Nelle situazioni in cui il dorso di uke non è più in contatto col tappeto (es.: posizione "a ponte") ma tori mantiene il controllo, l'osaekomi continuerà.

Art. 24 ATTI PROIBITI E SANZIONI

La suddivisione in 2 gruppi va intesa come una guida per chiarire i concetti sulle relative sanzioni normalmente inflitte per aver commesso l'atto proibito. Le sanzioni non sono cumulative. Si può infliggere una sanzione dopo l'annuncio di Soremade per qualsiasi atto proibito commesso durante il tempo concesso per il combattimento o, in alcune situazioni eccezionali, per azioni gravi commesse dopo il segnale di fine combattimento, quando ancora la decisione non sia stata dichiarata.

ATTI PROIBITI E SANZIONI CORRISPONDENTI

a) Infrazione LIEVE (Shido) errori tattici o tecnici o comportamentali non gravi

1S) Evitare intenzionalmente la presa allo scopo di impedire l'azione nel combattimento;

2S) Adottare, nella posizione in piedi, un atteggiamento eccessivamente difensivo (generalmente per più di 5 secondi);

3S) Dalla posizione in piedi, dopo che è stata effettuata una presa (kumi-kata), non proporre nessun movimento di attacco; vedi appendice "non combattività":

4S) Eseguire un'azione designata per dare l'impressione di un attacco, ma che mostra chiaramente che non c'è alcuna intenzione di proiettare l'avversario (falso attacco).

Attaccare l'avversario senza effettuare le prese

Lasciare le prese durante l'attacco

Inserire una gamba tra le gambe dell'avversario per impedirne la possibilità di attaccare

5S) Rompere la presa già effettuata dall'avversario utilizzando entrambe le mani.

Rompere le prese per più di 2 volte, nella stessa azione, senza eseguire alcun attacco apprezzabile.

6S) Nella posizione in piedi, con una delle seguenti prese, senza eseguire un attacco immediato:

- con entrambe le mani la cintura
- con tutte e due le mani al bavero o alla casacca dell'avversario dal medesimo lato
- con tutte e due le mani a una manica della casacca dell'avversario
- con le prese incrociate
- con la presa a pistola
- con la presa a tasca nella parte terminale della manica
- con altre prese non convenzionali

7S) Nella posizione in piedi tenere l'estremità della manica (o maniche) dell'avversario a scopo ostruzionistiche.

8S) Introdurre un dito o le dita all'interno della manica dell'avversario o nel lato basso dei suoi pantaloni, oppure fare la presa attorcigliando la manica dell'avversario sia in posizione di Ne waza che in Tachi waza.

9S) Nella posizione in piedi, tenere continuamente il polso, le mani o le dita dell'avversario intrecciate (sia di una sola mano che di entrambe), al fine di impedire l'azione del combattimento.

10S) Disfare intenzionalmente il proprio judogi, oppure sciogliere la cintura o i pantaloni senza il permesso dell'arbitro.

11S) Avvolgere l'estremità della cintura o della casacca intorno a qualsiasi parte del corpo dell'avversario.

12S) Afferrare il judogi di entrambi con la bocca.

13S) Mettere un piede, un braccio, una mano o una gamba direttamente sul volto dell'avversario.

14S) Coprire il bordo della casacca del judogi al fine di evitare che l'avversario effettui le prese.

15S) Mettere un piede o una gamba nella cintura, nel colletto o nel bavero della casacca dell'avversario.

16S) Tirare l'avversario a terra allo scopo di iniziare il ne-waza a meno che ciò non sia conforme all'art. 16.

17S) Applicare shime-waza usando il fondo della casacca o la cintura propria o dell'avversario o usando solo le dita.

18S) Applicare dojime (compressione con le gambe a forbice) sul tronco, sul collo o sulla testa dell'avversario (gambe a forbice con i piede incrociati mentre si estendono le gambe).

19S) Colpire con il ginocchio o il piede la mano o il braccio dell'avversario, affinché questi lasci la presa.

20S) Piegare indietro il dito/a dell'avversario per rompere la sua presa.

21S) Da tachi-waza o ne-waza uscire dall'area di combattimento, oppure forzare intenzionalmente l'avversario ad uscire dall'area di combattimento (vedere art. 9 - eccezioni).

22S) Tenere la parte finale della manica del Judogi chiudendo la mano in modo tale da simulare una "Presa a pistola" vedi art.6s

23S) Tenere la parte bassa della manica, rivoltando il bordo verso il basso/alto. Presa a "tasca" vedi art.6s

24S) Se uno dei contendenti esegue "direttamente" ovvero senza aver eseguito almeno una presa, un abbraccio circondando il busto dell'avversario al fine di tentare una proiezione, l'Arbitro deve immediatamente annunciare Matte e successivamente sanzionare con "Shido" il contendente che ha eseguito la presa. E' consentito eseguire attacchi cingendo il busto dell'avversario utilizzando la presa con entrambe le braccia non in modo contemporaneo. n.b. Il contendente che viene attaccato con la presa diretta al busto può utilizzare questa situazione per contrattaccare.
25S) Mettere un piede fuori dell'area di combattimento, senza produrre un attacco immediato. Uscire con entrambi i piedi al di fuori dell'area di combattimento senza che vi sia un'azione in atto. Se il concorrente bianco è spinto al di fuori dell'area di combattimento dal suo avversario senza possibilità di spostarsi lateralmente, il concorrente rosso riceverà il Shido.
26S) La prima volta che si eseguono attacchi o blocchi al di sotto della cintura dell'avversario con una o due mani o con una o due braccia in modo volontario o involontario.

INFRAZIONE GRAVE (HANSOKU-MAKE) AZIONI CONTRO L'INTEGRITÀ FISICA DEI COMBATTENTI O CONTRO LO SPIRITO DEL JUDO
1H) Sarà sanzionato con Hansoku-make il combattente che applica Kawazu Gake avvolgendo una gamba intorno alla gamba dell'avversario, mentre sta di fronte più o meno nella stessa direzione dell'avversario e cadendo verso indietro sopra dello stesso ovvero anche nel caso in cui durante l'azione di lancio, Tori esegua la proiezione girando in avanti di fronte a Uke.
Viene viceversa permesso e pertanto da valutare come azione valida quando pur con la gamba/piede intrecciati vengono eseguite tecniche come Soto Gari, Uchi Gari, Uchi Mata.
2H) Applicare un kansetsu-waza (leva articolare) in qualsiasi altra articolazione che non sia quella del gomito.
3H) Applicare qualsiasi azione che possa provocare danni al collo o alla colonna vertebrale dell'avversario.
4H) Sollevare dal tatami l'avversario disteso sulla schiena per proiettarlo di nuovo sul tappeto.
5H) Falciare dall'interno la gamba d'appoggio dell'avversario quando questi sta applicando una tecnica come harai-goshi, ecc.
6H) Non tenere conto delle istruzioni dell'arbitro.
7H) Fare dei richiami non necessari, delle osservazioni o dei gesti sgarbati all'avversario durante il combattimento.
8H) Compiere qualsiasi azione che possa danneggiare o mettere in pericolo l'avversario (Es. Kani Basami), o che possa provocare danni al collo o alla colonna vertebrale dell'avversario o che possa essere contro lo Spirito del Judo.
9H) Gettarsi direttamente sul tatami mentre si applica o si tenta di applicare una tecnica come waki-gatame.
10H)"Tuffarsi" verso il tappeto, per primo con la testa in avanti e verso il basso, mentre si esegue o si tenta di eseguire una tecnica come uchi-mata, harai-goshi, ecc.
11H) Cadere intenzionalmente all'indietro con l'avversario aggrappato alle spalle, quando sia l'uno che l'altro combattente controllano i rispettivi movimenti. (Kata guruma da in piedi o da in ginocchio).
12H) Indossare un oggetto duro o metallico (ricoperto o non).
13H
14H) La seconda volta che si eseguono attacchi o blocchi al di sotto della cintura dell'avversario con una o due mani o con una o due braccia in modo volontario o involontario.
15H) Se un combattente, dopo essere stato proiettato, intenzionalmente cade in posizione di "ponte" (per ponte si intende prendere appoggio su testa e piede o piedi) l'arbitro dovrà, comunque, per scoraggiare una simile azione, sanzionarlo con Hansoku make, anche qualora egli ritenga che la tecnica subita meriti altri punteggi.

Appendice - ATTI PROIBITI E SANZIONI
Gli arbitri e i giudici sono autorizzati ad infliggere penalità secondo "l'intento" o la situazione e nel migliore interesse dello sport stesso.
Durante il combattimento, ad un combattente potranno essere comminati fino a 2 Shido senza che all'avversario vengano assegnati punti, al terzo Shido si comminerà la sanzione di Hansoku-make (2 avvertimenti e poi squalifica).
Quindi gli Shido comminati ad un combattente non danno nessun punteggio all'avversario. I punteggi si acquisiscono soltanto attraverso l'applicazione di azioni tecniche.
Se alla fine del combattimento, i contendenti sono a pari punteggio e sono presenti degli Shido, si andrà al golden score vedi art. 10.

Prima di assegnare un hansoku-make, l'arbitro si dovrà consultare con i giudici e prendere la sua decisione in base alla regola della "maggioranza dei 3". Quando entrambi i combattenti infrangono le regole nello stesso tempo, ciascuno di loro dovrà essere penalizzato secondo il grado di infrazione commessa.
Qualora l'atleta venga sanzionato con Hansoku make determinato da grave azione che leda lo spirito del Judo (hansoku make disciplinare). L'arbitro si rivolgerà al Presidente di giuria al fine di togliere l'atleta dal tabellone e il suo gesto sarà segnalato alla Commissione Disciplinare.
Quando un combattente porta il suo avversario in ne-waza in modo non conforme all'art. 16 e il suo avversario non ne trae vantaggio per continuare nel ne-waza, l'arbitro dovrà annunciare "matte", fermare momentaneamente il combattimento e sanzionare con "shido" il combattente che ha infranto l'art. 16.
1S) Se gli atleti non fanno la presa entro 10 secondi verranno sanzionati entrambi. Se è solo uno a rifiutare la presa egli verrà sanzionato
2S) Posizione difensiva:

- lottare abbassato
- tenere le braccia tese
- tenere un braccio teso tenendo il corpo di lato
- fare le prese e lasciarle continuamente

3S) Non combattività: può essere annunciata quando, in generale per circa 25 secondi, non c'è stata alcuna azione d'attacco da parte di nessuno dei due combattenti.
Se entrambi manifestano l'intenzione di creare un'opportunità per attaccare, l'arbitro attenderà un tempo ragionevolmente lungo a patto che, durante questo tempo, si dimostri di cercare realmente una opportunità di attacco, circa 45 secondi. Diversamente scatterà la sanzione. Se l'intenzione di attaccare viene espressa da solo un contendente, dopo 10/15 secondi il contendente che non ha espresso alcuna azione tecnica verrà sanzionato.
La non combattività non dovrebbe essere annunciata quando non vi sono movimenti d'attacco, ma solo se l'arbitro ritiene che il combattente (o entrambi i combattenti) non stia cercando sinceramente l'opportunità di effettuare un attacco.
Se un atleta subisce un attacco e a giudizio dell'arbitro ha il tempo di contrattaccare ma non lo fa, sarà ritenuto passivo.
4S) Falso attacco
Sarà ritenuto un falso attacco quando:

- manca lo squilibrio
- viene fatto un attacco da lontano senza contatto
- viene fatto un attacco senza nessuna intenzione di squilibrare
- nel caso di tomoe nage per passare in ne waza non verrà data la punizione, ma se risulta un modo per "perdere tempo" verranno dati il matte e la punizione
- se uke approfitta di un falso attacco potrà liberamente continuare a terra.

6S) Un combattente non deve essere penalizzato se trattiene con tutte due le mani uno dei lati della casacca quando questa situazione è stata causata dal suo avversario, che abbassa la testa sotto il braccio di questi. Invece, se tale azione si ripete sistematicamente, l'arbitro dovrà considerare che l'atleta che abbassa la testa stia adottando un "atteggiamento eccessivamente difensivo".
11S) L'atto di "avvolgere" significa che la cintura o la casacca dovranno avvolgere completamente. L'uso della cintura o della casacca come "ancora" per una presa (senza avvolgere) per bloccare il braccio dell'avversario non deve essere penalizzato.
13S) Per "volto" si intende quella zona entro la linea delimitata dalla fronte e dalla linea mascellare vicino all'orecchio.
9H) Provare una proiezione come harai-goshi, uchi-mata, ecc. afferrando il bavero dell'avversario solo con una mano, da una posizione che assomiglia a waki-gatame (in cui il polso dell'avversario è intrappolato sotto la cavità del braccio dell'avversario) e cadendo deliberatamente, faccia a terra sul tappeto, è probabile che causi infortunio e quindi sarà penalizzato.
Fatta esclusione per la proiezione "pulita" dell'avversario sul dorso, queste tecniche sono pericolose e saranno considerate allo stesso modo di waki-gatame.
12H) Se un'atleta si dimentica l'orologio o un oggetto visibile, si dovrà invitarlo a toglierlo, ma non sanzionarlo.

Art. 25 ASSENZA E ABBANDONO
La decisione di fusen-gachi (vittoria per assenza) sarà attribuita al combattente il cui avversario non si presenta al combattimento.
Prima di annunciare fusen-gachi, l'arbitro dovrà assicurarsi di aver ricevuto l'autorizzazione a prendere un simile provvedimento dalla commissione arbitrale.

La decisione di kiken-gachi (vittoria per abbandono) sarà data al combattente il cui avversario si ritira dal combattimento per qualsiasi motivo, durante il suo svolgimento.
Tutti i combattenti che non osserveranno quanto stabilito dagli artt. 3 e 4 perderanno il diritto al combattimento e il loro avversario vincerà il combattimento per kiken-gachi, secondo la regola della "maggioranza dei 3".

Appendice all'Art. 25 - ASSENZA E ABBANDONO
*lenti a contatto morbide: nel caso in cui un combattente, durante l'incontro, perde le lenti a contatto e non riesce a ritrovarle immediatamente, e informa l'arbitro che non può continuare a competere senza le sue lenti a contatto, dopo la consultazione con i giudici l'arbitro assegnerà la vittoria al suo avversario per kiken-gachi.
* fusen-gachi: un combattente che non è al suo posto di partenza dopo tre (3) chiamate ad intervalli di un (1) minuto, perderà la gara.

Art. 26 INFORTUNIO, MALORE O INCIDENTE
La decisione di kachi (vittoria), qualora un combattente non sia in grado di proseguire a causa di un infortunio, di un malore o di un incidente avvenuti nel corso del combattimento, verrà dato dall'arbitro dopo essersi consultato con i giudici ed in conformità alle seguenti clausole:

a) Infortunio

1. Quando la causa dell'infortunio viene attribuita al combattente infortunato, quest'ultimo perderà l'incontro.
2. Quando la causa dell'infortunio viene attribuita al combattente non infortunato, quest'ultimo perderà l'incontro.
3. Quando è impossibile stabilire la causa dell'infortunio, e quindi poterla attribuire ad uno dei combattenti, vince l'atleta che può continuare.

b) Malore
Di solito, quando un combattente viene colto da malore durante una gara e non è in grado di continuare, perderà l'incontro.

c) Incidente
Quando si verifica un incidente dovuto a cause esterne (forza maggiore), previa consultazione con la Commissione di arbitraggio, il combattimento può essere annullato o posticipato. In questi casi di "forza maggiore" il Direttore
Sportivo, la Commissione Sportiva e/o la Giuria FIJ assumeranno l'ultima decisione.

- **Esami medici**

1. L'arbitro chiederà l'intervento del medico per assistere un combattente nei casi in cui avviene un forte impatto con la testa o alla colonna vertebrale, ovvero, ogni volta che ha fondate ragioni di ritenere una ferita seria. In questo caso, il medico esaminerà il combattente nello spazio di tempo più breve possibile, riferendo all'arbitro se il combattente può o no continuare. Se il medico, esaminato il combattente infortunato, avvisa l'arbitro che non può continuare il combattimento, l'arbitro, dopo consultazione con i giudici, porrà termine al combattimento e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi.
2. Il combattente, può chiedere all'arbitro l'intervento del medico, ma in questo caso il combattimento terminerà e l'avversario vincerà per Kiken-gachi.
3. Anche il medico può chiedere l'intervento per il suo combattente, ma in questo caso il combattimento terminerà e l'avversario vincerà per Kiken-gachi.

In qualsiasi caso, quando l'arbitro ed i giudici sono dell'opinione che il combattimento non debba continuare, l'arbitro porrà termine al combattimento ed indicherà il risultato in accordo con le regole.

FERITA SANGUINANTE
In presenza di una ferita sanguinante l'arbitro chiamerà il medico per le cure necessarie al combattente allo scopo di arrestare o isolare il sangue.
In caso di sangue l'arbitro concederà al medico i tempi necessari, poiché, per motivi di sicurezza, non è possibile combattere in presenza di emorragia.
La stessa ferita sanguinante, può essere curata dal medico in due occasioni. La terza volta che si riproduce la stessa ferita sanguinante, l'arbitro, dopo essersi consultato con i giudici, porrà fine al combattimento allo scopo di proteggere l'integrità del combattente. In questo caso l'avversario sarà dichiarato vincitore per Kiken-gachi.
In qualsiasi caso dove non è possibile arrestare e isolare l'emorragia, l'avversario sarà dichiarato vincitore per Kiken-gachi.

LESIONI MINORI
Una lesione minore può essere trattata dal combattente stesso.
Nel caso per esempio di un dito slogato, l'arbitro arresterà il combattimento (mediante Matte o Sonomama) e consentirà al combattente di porre in asse il dito slogato. Questa azione dovrebbe essere fatta immediatamente senza alcuna assistenza da parte dell'arbitro o del medico e il combattente può continuare il combattimento.
Al combattente sarà consentito di porre in asse lo stesso dito slogato in due occasioni. Se avviene una terza volta, il combattente non sarà considerato in condizione di continuare l'incontro. L'arbitro, previa consultazione con i giudici, porrà fine al combattimento e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi.

appendice - INFORTUNIO, MALORE O INCIDENTE
Se durante il combattimento un combattente viene ferito in seguito ad una azione dell'avversario e il combattente ferito non può continuare, gli arbitri dovrebbero analizzare il caso e prendere una decisione in base alle regole. Ogni caso dovrebbe essere deciso in base alla sua importanza (Vedi par. 1).
Generalmente nell'area di competizione ad ogni combattente è assegnato un solo dottore. Se il dottore richiedesse assistenza, deve informare prima l'arbitro.
Il coach non è mai ammesso nell'area di competizione.
Quando è richiesto l'intervento medico, i giudici rimarranno seduti controllando la situazione. Solo l'arbitro si avvicinerà al combattente ferito per assicurarsi che l'assistenza prestata dal medico rientri nelle regole.
Tuttavia l'arbitro può chiamare i giudici nel caso che sia necessario commentare una decisione.
Assistenza medica

1) *Infortuni minori:*
   nel caso di unghia rotta, il medico può tagliare l'unghia al combattente.
   Il medico può fornire aiuto a seguito di un impatto nello scroto (testicoli)
2) *Ferita sanguinante:*
   Il sangue, per ragioni di sicurezza, deve essere isolato completamente con cerotto, bende, fasciature, tamponi nasali, (è permesso utilizzare prodotti emostatici). Quando il medico (per richiesta dell'arbitro) interviene su un combattente l'assistenza deve svolgersi nel più breve tempo possibile.

Nota: Con l'eccezione delle situazioni di cui sopra, se il medico applica un qualsiasi trattamento, l'avversario vincerà per Kiken-gachi.

TIPO DI VOMITO
Nel caso che un combattente vomiti, l'incontro finirà con il risultato di Kiken-gachi per il suo avversario.
Nel caso in cui un combattente con un'azione intenzionale lesiona l'avversario, la sanzione da applicare a questi casi sarà di Hansoku-make diretto oltre ai provvedimenti che potranno essere adottati dal Direttore Sportivo, dalla Commissione Sportiva e/o dalla giuria FIJ.
Nel caso che un medico, responsabile per un combattente nel suo combattimento, realizzi chiaramente – specialmente in caso di tecniche di strangolamento – che c'è un serio pericolo per la salute del suo combattente, egli può andare sul limite del tatami e chiedere agli arbitri di fermare immediatamente il combattimento. Gli arbitri devono fare tutti i passi necessari al fine di assistere il medico. Un tale intervento comporterà conseguentemente la perdita del combattimento e perciò dovrebbe essere adottato soltanto in casi estremi.
Ai campionati di judo, il dottore ufficiale della squadra deve avere una laurea in medicina e deve essere registrato prima della competizione. Egli è l'unica persona cui è permesso di sedere in una determinata area e perciò deve essere facilmente identificabile: deve cioè portare sul braccio una fascia con una croce.
Quando accreditano un medico per la loro squadra, le società/associazioni devono assumersi la responsabilità per le azioni dei loro dottori.
I medici devono essere informati degli emendamenti e delle interpretazioni delle regole. Perciò, prima di qualsiasi campionato, il direttore di gara organizza un incontro per i dottori di squadra.

Art. 27 SITUAZIONI NON PREVISTE DALLE REGOLE
Quando si verifica una situazione che non sia prevista da queste regole, deve essere discussa e la decisione dell'arbitro deve essere presa dopo aver consultato la Commissione Arbitrale.

REGOLAMENTO GARE CATEGORIA ESORDIENTI

Queste norme aggiuntive al Regolamento sono disposizioni di UISP SdA Discipline Orientali mirate alla salvaguardia dell'incolumità delle fasce d'età giovanili e alla promozione di un Judo coerente ai suoi principi.

Art. 1 INIZIO DEL COMBATTIMENTO
L'Arbitro darà inizio al combattimento dopo che i combattenti avranno effettuato la presa fondamentale (bavero e manica). Quando entrambi i combattenti hanno rotto oppure lasciato le prese, l'Arbitro annuncerà matte. All'annuncio di matte e prima che l'Arbitro annunci hajime, i combattenti rifaranno la presa fondamentale.

Art. 2 AZIONI PROIBITE
Oltre alle azioni proibite dal Regolamento verranno punite con Shido le seguenti azioni:
- Azioni con le ginocchia al suolo
- Azioni che avvolgono o bloccano il collo dell'avversario
- Azioni di makikomi e sutemi
- Azioni d'anca o di o-soto-gari portate a sinistra con presa a destra o viceversa
- Azioni che si svolgono con prese non tradizionali
- Azioni giudicate potenzialmente pericolose dall'Arbitro

L'Arbitro darà il matte qualora uno dei due atleti si pieghi a 90°.
Sono inoltre vietate le tecniche di shime waza e kansetsu waza.

Art. 3 DURATA DELL'OSAE-KOMI
- WAZA-ARI – da 10 a 19 secondi
- IPPON – 20 secondi

L'ARBITRO DI JUDO: I REQUISITI FONDAMENTALI

Art. 1 LA PRESENZA E L'AUTOREVOLEZZA
Anche l'aspetto esteriore ed il comportamento sono elementi che concorrono a qualificare un arbitro. L'arbitro non entra a testa bassa. Esso dovrà vestire con la propria divisa in perfetto ordine, e dovrà mantenere, anche come giudice, una posizione composta ed attenta.
All'arbitro è proibito portare occhiali col filo.
Per autorevolezza si vuole intendere l'impressione di competenza ed autorità che l'arbitro deve dare ai combattenti ed al pubblico sia per il suo portamento generale che per il modo di muoversi e di intervenire nelle varie fasi del combattimento.

Art. 2 LA VOCE
Poiché gli annunci più tempestivi dell'arbitro (via al combattimento e suo arresto) sono dati verbalmente, senza segnali con le braccia, il possedere una voce potente, chiara e decisa è senz'altro un requisito importante per l'arbitro.

Art. 3 LA DISTANZA
La distanza dell'arbitro dai combattenti è un altro elemento che può assumere importanza determinante se egli non si cura di essere sempre a quella ottimale.
Quanto incide sull'efficienza di un arbitro? Anche molto, se si verificano situazioni complesse.
La giusta distanza nella lotta in piedi è a circa una volta e mezzo l'ampiezza massima delle figure dei combattenti: tre-quattro metri; questa distanza aumenterà se gli atleti si muovono velocemente. Nel combattimento a terra la distanza sarà circa un metro e mezzo, per meglio seguire le eventuali prese scorrette od altre infrazioni. Una distanza in difetto può escludere dalla visuale alcuni dettagli del combattimento o intralciare gli atleti. Una distanza in eccesso può comportare l'inserimento nella visuale di elementi estranei al combattimento che possono distogliere l'attenzione, senza poi dimenticare l'incapacità di cogliere certi dettagli, soprattutto nella lotta a terra, e la possibilità di non essere uditi dagli atleti, specie in gare con pubblico rumoroso.

Art. 4 LA MOBILITÀ

Questa caratteristica, unita alla distanza, può essere determinante per una esatta valutazione delle azioni del combattimento. Avere una giusta mobilità vuol dire essere sempre nella migliore posizione per giudicare una azione. Occorre perciò spostarsi assieme ai combattenti, mantenendosi alla giusta distanza, possibilmente di fronte alla giuria, senza mai coprire la visuale ai giudici, e nella migliore condizione per valutare il combattimento. Una carenza di mobilità può condurre un arbitro, ottimo sotto altri aspetti, a commettere errori perché in posizione sbagliata rispetto all'azione da giudicare.
Come giudice dovrà essere pronto, in caso che gli atleti venissero verso di lui, a spostarsi in piedi con la sedia prima che i combattenti lo urtino o, peggio ancora, uno di essi gli cada addosso.

Art. 5 LE SANZIONI
Ci si riferisce a come un arbitro applica le sanzioni verso un atleta scorretto. Vale a dire se l'arbitro, al momento opportuno, le applica troppo severamente o non le applica affatto.
Un buon arbitro conosce profondamente tutte le norme in materia, ha la capacità di valutare esattamente la sanzione da comminare all'atleta e sa in quale momento del combattimento intervenire per questa ragione.
Un arbitro che applica le sanzioni non è un arbitro severo, come dicono i profani; è invece un arbitro pessimo colui che non interviene per punire una scorrettezza o applica male, per difetto o per eccesso, le regole per penalizzare un'infrazione di un atleta.

Art. 6 VALUTAZIONE DEI RISULTATI
Nel combattimento di judo gli atleti tendono essenzialmente al suo risultato più importante: l'IPPON. Pertanto, l'esatta valutazione del risultato di una tecnica di attacco o contrattacco, è presupposto, con altri fattori, per il giusto risultato finale.
Un'esatta conoscenza di ciò che è richiesto per assegnare ippon, waza ari, il valutare tutti gli elementi che concorrono a dare quel risultato anziché uno superiore o inferiore in rapporto anche al tipo di tecnica che viene eseguita, l'annunciare il risultato esatto con tempestività, sono tra le caratteristiche più difficili ed al tempo stesso più qualificanti per l'arbitro di judo.

Art. 7 I SEGNALI
Come si fanno i segnali, come e quando vengono dati, se con proprietà, decisione e chiarezza affinché tutti: atleti, addetti al tabellone, giuria e pubblico, possano comprendere esattamente ciò che viene annunciato. Questo è un requisito richiesto sia quando si opera come arbitro che come giudice.

Art. 8 LA SICUREZZA
Anche questo è un requisito riferito sia all'arbitro che al giudice. Come arbitro, se dà gli ordini agli atleti ed annuncia i risultati con convinzione ed autorità. Come giudice se ha il coraggio di esprimere ciò che pensa quando vede e reputa che vi sia stato un errore da parte dell'arbitro, ed ha la necessaria determinazione per segnalarlo od intervenire presso di lui, oppure, in azioni al limite, trascuri di segnalare o lo faccia troppo tardi, se un atleta è dentro o fuori e l'azione sia o meno valida.
Un arbitro deciso può far digerire al pubblico anche lievi errori, mentre un arbitro incerto è immediatamente classificato incapace, anche se ha tante altre qualità positive.

Art. 9 IL COMPORTAMENTO
Questo requisito si riferisce alla compostezza dell'ufficiale di gara quando arbitra o è seduto come giudice, ed anche al di fuori del tatami; ad esempio, se egli scambia parole con estranei quando è sul tatami o, al di fuori si comporti in maniera inadeguata alla figura dell'arbitro, discutendo con altri di incontri diretti da lui o da altri colleghi, esprimendo pareri o giudizi, oppure perda la calma e la compostezza in situazioni difficili.
Dall'analisi di questi, che abbiamo definito "requisiti fondamentali", scaturisce una nuova figura di arbitro: non un essere perfetto ed infallibile, ma un uomo, cosciente e responsabile, alle prese con un compito tutt'altro che facile, e come uomo soggetto all'errore.
Se tuttavia una percentuale di errore è possibile, è dovere di ogni arbitro cercare di contenerla al massimo, e per ottenere questo, non mancano gli strumenti.

La conoscenza delle regole

La base è ovviamente una perfetta e profonda conoscenza del regolamento, sia sul piano dei principi informatori delle regole che nei dettagli e varianti di applicazione. Per conoscere realmente il regolamento, non basta averlo studiato al momento di acquisire la qualifica, ma occorre rivederlo periodicamente, inserendovi i lumi dell'esperienza acquisita con la pratica, altrimenti l'arbitro tenderà pian piano ad una applicazione meccanica e superficiale delle norme, scivolando in una interpretazione personale, essendo facile dimenticare con il tempo i dettagli che danno l'esatta misura dello spirito di una regola.
Ma se la conoscenza del regolamento è la base per l'arbitro di judo, è anche vero che ciò non è sufficiente, e che per essere completo ed armonico occorrono altre importanti componenti.

La pratica del judo
Per seguire e giudicare nel modo migliore una combattimento di una qualunque disciplina, l'arbitro deve essere partecipe di quel combattimento, quasi vivendolo nello spirito e nelle intenzioni degli atleti in gara. È perciò conseguente la considerazione che chi, prima di essere arbitro, è stato anche atleta, ha una capacità di immedesimazione ed una conoscenza specifica che lo avvantaggia di gran lunga su chi solo in palestra e per poco abbia praticato quello sport.
Pertanto la pratica attiva del judo è un altro elemento che concorre a migliorare l'arbitro sul piano tecnico generale. Un buon arbitro deve anche essere un buon judoka, con una pratica vera e continua sul tatami e se un buon atleta non è necessariamente un buon arbitro, è altrettanto vero che un arbitro che sia stato un buon atleta sia molto avvantaggiato. La rapidità di riflessi
A questi requisiti che abbiamo descritto, va aggiunto l'ultimo elemento importante per la formazione ed il miglioramento di un arbitro: la pratica stessa dell'arbitraggio, pratica intesa come esperienza continua per il proprio miglioramento, che con l'umiltà dell'autocritica possa spingere in avanti verso una migliore condizione. Solo attraverso la pratica si potrà affinare e sviluppare quella qualità che è tra le più difficili per un arbitro: la velocità di riflessi nel prendere una decisione.
Velocità eccezionale se si pensa, ad esempio, che nell'attimo stesso in cui l'atleta viene proiettato al limite dell'area di combattimento, l'arbitro deve giudicare: se la tecnica è valida o no; se è valida, quale punteggio assegnare, e perché non superiore od inferiore, se non è valida, per quale motivo imputabile a tori o a uke, e in questo caso, se deve o no sanzionare uno dei due atleti e perché, il tutto, nell'attimo successivo all'arrivo di uke a terra! Tutti questi elementi devono essere valutati, giudicati e annunciati dall'arbitro che fa funzionare il proprio cervello alla velocità di un computer.
Se tutti gli elementi precedenti sono le condizioni necessarie ed il presupposto per arrivare ad essere un buon arbitro, è ovvio che solo la pratica stessa dell'arbitraggio può, con la sua continua ginnastica mentale, sviluppare e perfezionare simili riflessi. Se infatti l'arbitro avesse, come lo ha il pubblico che assiste, il tempo di riflettere su ogni decisione con calma, le percentuali di errore potrebbero contenersi in valori veramente trascurabili; ma purtroppo questo non è nelle possibilità del combattimento di judo, che nella sua dinamica richiede all'arbitro una tempestività di interventi e decisioni rapide ed immediate, in difetto delle quali il seguito del combattimento cambierebbe totalmente.

Conclusioni
Il comportarsi in maniera consona alla sua personalità sarà per l'arbitro un habitus usuale e non eccezionale.
La ricerca della migliore distanza e giusta mobilità deve essere continua, sino a divenire istintiva. La pratica assidua del judo e dell'arbitraggio, dovranno essere un insieme inscindibile per un unico risultato finale: il miglioramento continuo di sé stessi. Trascurare anche uno solo di questi elementi, vorrà dire turbare un delicato equilibrio che è necessario se si vuole diventare un buon arbitro.

REGOLAMENTO DEL SETTORE ARBITRI DI JUDO

Art. 1 COSTITUZIONE E SCOPI

1. Il Settore Arbitri di Judo è un organo di carattere tecnico UISP SdA DO, di cui fa parte integrante ed è costituito da tutti gli arbitri di judo che esercitano le funzioni di ufficiali di gara riconosciuti tali da UISP SdA Discipline Orientali.
2. Il Settore Arbitri di Judo ha lo scopo e organizzare gli Arbitri di Judo, provvedendo, per loro mezzo, all'esatta applicazione del Regolamento Arbitrale nelle manifestazioni e all'osservanza e tutela scrupolosa della normativa tecnica.
3. Il Settore Arbitri Nazionale ha sede, di norma, presso la sede UISP SdA DO Nazionale.

Art. 2 RESPONSABILE E COMMISSIONE SETTORE ARBITRI

1. Il Settore Arbitri Nazionale, dipende dal SdA Nazionale, che lo propone su indicazione del Responsabile di Settore.
2. Il Responsabile di Settore Nazionale, dura in carica quanto i componenti del SdA che lo hanno proposto, salvo il caso di decadenza, di dimissioni o di revoca.
3. Il Responsabile è assistito nella sua attività, da una Commissione, composta da Arbitri di provata capacità e comunque, rispettando la qualifica Nazionale. La Commissione è proposta dal Responsabile Arbitri al SdA che ne vaglia la composizione e la sottopone alla Giunta Nazionale, per l'approvazione definitiva. Tale Commissione dura in carica, quanto la SdA che l'ha proposta, salvo decadenza della stessa, dimissioni o revoca ed è deliberante nei suoi ambiti di competenza.
4. Sono riferimento periferico i Responsabili Arbitri Regionali.

Art. 3 GLI UFFICIALI DI GARA

Gli Arbitri si dividono in due categorie, che sono:

1. Regionali
2. Nazionali

Nell'espletamento del loro compito, gli Arbitri, hanno l'obbligo di indossare la divisa, che sarà così composta:

- pantalone grigio nazionale
- camicia bianca (a manica lunga, invernale e/o corta, estiva)
- cravatta UISP SdA DO o blu
- giacca blu scuro con il distintivo applicato sul taschino esterno in alto a sinistra
- calze nere o blu
- scarpe nere

Art. 4 IL RESPONSABILE/COORDINATORE NAZIONALE

Il Responsabile/Coordinatore Nazionale è nominato dalla Giunta Nazionale su proposta del SdA Nazionale UISP SdA Discipline Orientali. Egli risponde del suo operato al SdA. Dovrà essere scelto tra gli Arbitri con la qualifica Nazionale.

Il Responsabile Nazionale svolge i seguenti compiti, stabiliti dai regolamenti vigenti:

1. dirige e controlla l'attività del Settore Arbitri, in tutte le manifestazioni, verificando la conformità delle disposizioni organizzative, previste dai regolamenti;
2. propone periodicamente, corsi di aggiornamento tecnico a carattere nazionale per gli Arbitri, stabilendone i relativi programmi;
3. predispone, in collaborazione con la Commissione Nazionale Arbitri, le modalità per l'acquisizione della qualifica di Arbitro Nazionale e/o Regionale;
4. propone, tramite l'Esecutivo di Settore, al SdA, la messa fuori quadro di Arbitri risultati insufficienti per presenza e/o, competenza, previa convocazione dell'interessato;
5. mantiene i contatti con i delegati regionali;
6. designa gli Arbitri per tutte le manifestazioni, nazionali ed internazionali;
7. compila e lo invia all'Esecutivo di Settore, l'elenco degli Arbitri abilitati;
8. propone modifiche al presente regolamento, contestualmente alla Commissione Nazionale Arbitri, al SdA, che lo sottoporrà per l'approvazione alla Giunta Nazionale per la successiva approvazione da parte del CN UISP;
9. esiste una figura di "Vice Responsabile" che affianca il responsabile nella sua attività e che sostituisce lo stesso in caso di assenza.

Art. 5 COMMISSIONE NAZIONALE ARBITRI

La Commissione Nazionale Arbitri, composta da almeno tre membri, assisterà il Responsabile Nazionale, ai sensi di quanto stabilito dall'art. 2. e avrà i seguenti compiti:

1. preparare i programmi dell'attività arbitrale nazionale;
2. istruire e perfezionare gli Arbitri durante i corsi nazionali;
3. la Commissione si riunirà almeno due volte l'anno ed è coordinata dal Responsabile Nazionale del Settore;
4. i componenti la Commissione, avranno la responsabilità sul coordinamento della giuria di tatami, e saranno proposti dal Responsabile Nazionale.

Art. 6 I RESPONSABILI REGIONALI

I Responsabili Regionali sono nominati dalla Giunta Regionale su proposta del SdA Regionale UISP SdA Discipline Orientali. Essi restano in carica quanto la SdA che li ha proposti e possono essere riconfermati.

I Responsabili Regionali, per il funzionamento del settore, hanno sede presso UISP SdA Discipline Orientali Regionale. Essi provvedono all'attuazione delle norme per il funzionamento, l'impiego e l'attività degli Arbitri Regionali, in esecuzione delle normative vigenti.

I Responsabili Regionali dovranno svolgere qualsiasi mansione di natura tecnica, che verrà loro affidata dal SdA Regionale, dal Responsabile Nazionale degli Arbitri.

I loro compiti sono:

a. acquisire nuove forze arbitrali. Al termine dei corso, dovranno raccogliere le seguenti indicazioni: data del corso, luogo, orari, composizione della commissione d'esame, numero dei partecipanti, elenco dei qualificati;
b. perfezionamento tecnico,;
c. designazione e formazione delle giurie di tatami, in base al numero degli iscritti e alle classi di età, impegnate nelle manifestazioni.

Art. 7 ARBITRI REGIONALI

I corsi per Arbitri Regionali sono indetti dai Comitati Regionali e diretti dal Responsabile Regionale.

Il candidato alla qualifica di Arbitro deve essere in possesso delle seguenti caratteristiche:

1. aver compiuto il 18° anno di età per Arbitro Regionale e del 21° anno per Arbitro Nazionale;
2. essere in possesso della cintura nera. Possono partecipare, come uditori, persone graduate 1° kyu ma, per ottenere la qualifica di Arbitro, dovranno aver superato, in precedenza, l'esame a 1° Dan;
3. non aver subito squalifiche superiori ad un anno. Costituiranno titolo d'incompatibilità, anche punizioni minori, in caso di recidiva;

L'Arbitro Regionale potrà, di norma. Espletare i suoi compiti soltanto nelle gare regionali, eccezionalmente, potranno essere convocati a livello interregionale o nazionale, su richiesta, non nominativa, che il Responsabile Nazionale farà, al Responsabile Regionale. I Responsabili Regionali dovranno provvedere ad inviare al Responsabile Nazionale, gli elenchi degli Arbitri Regionali.

Art. 8 ARBITRI NAZIONALI

La qualifica di Arbitro Nazionale, viene acquisita da tutti coloro che sono già qualificati regionali, da almeno 24 mesi, che abbiano operato per un minimo di 15 presenze in gare ufficiali e che superino le prove previste. E' importante il curriculum che il Responsabile Regionale, invia a livello nazionale.

Le prove per tale acquisizione, si baseranno su un esame di arbitraggio teorico-pratico, presieduto dalla Commissione Nazionale Arbitri.

Gli Arbitri Nazionali espleteranno i loro compiti in competizioni nazionali ed internazionali ma, saranno tenuti a svolgere attività a livello regionale, ogni qual volta siano designati dal Responsabile Regionale. La designazione in manifestazioni internazionali e nazionali hanno la precedenza su quelle regionali.

L'Arbitro che rifiuti sistematicamente, senza giustificato motivo, le designazioni regionali, verrà escluso anche da quelle a carattere nazionale, su segnalazione del Responsabile/Coordinatore UISP SdA Discipline Orientali Regionale.

Art. 9 OMISSIS

Art. 10 DECADENZA DEGLI ARBITRI

Gli Arbitri possono essere posti fuori quadro per i seguenti motivi:

1. dimissioni;
2. per radiazione, su delibera dei competenti organi UISP SdA Discipline Orientali;
3. continue e ingiustificate rinunce alle designazioni;
4. mancato aggiornamento tecnico per 2 anni consecutivi;
5. dimostrazione d'incapacità, nell'espletamento dei loro compiti. In questo caso, saranno sospesi con provvedimento del CN. Per poter essere riammessi nei ruoli, dovranno frequentare un nuovo corso e sostenere un nuovo esame di idoneità;
6. gli Arbitri che commettessero infrazioni alle norme dello Statuto, del Regolamento Organico e degli altri Regolamenti, saranno deferiti all'Organo Giudicante del Settore;
7. gli Arbitri posti fuori quadro definitivamente, non potranno più essere riammessi nei quadri arbitrali.

Art. 11 DOVERI DELL'ARBITRO

All'atto della nomina e per tutta la sua permanenza nei quadri, l'Arbitro s'impegna ad adempiere, con assoluta imparzialità e perfetta osservanza di tutte le norme tecniche e disciplinari, agli incarichi che gli vengono affidati, mantenendo sempre, un contegno rispondente alla delicatezza della mansione che esplica.

Gli Arbitri devono osservare e far osservare, scrupolosamente, tutte le norme dello Statuto, del Regolamento Organico, del presente regolamento e di tutti i regolamenti e le disposizioni che potranno essere emanate, di volta in volta, dai competenti organi UISP SdA Discipline Orientali.

Sono tenuti ad ottemperare ai seguenti doveri:

1. assolvere gli incarichi ai quali sono stati designati;
2. notificare al Responsabile Arbitri, con la massima urgenza, l'accettazione dell'incarico o, il rifiuto motivato;
3. trasmettere al Responsabile Arbitri, entro le 24 ore dal termine della manifestazione, i rapporti relativi alla manifestazione per la quale si è stati designati;
4. indossare in tutte le manifestazioni, la prescritta divisa. L'inosservanza di tale norma comporterà l'esclusione dall'arbitraggio della manifestazione e, conseguentemente, dal rimborso delle spese di trasferta;
5. comunicare tempestivamente, le eventuali variazioni di residenza o di indirizzo;
6. astenersi, in modo assoluto, dal criticare l'operato dei colleghi, entrare in polemica con il pubblico, gli atleti, dirigenti di associazione o società sportiva e i tecnici.

Art. 12 DIRITTI DEGLI ARBITRI

Gli Arbitri devono essere in regola con il tesseramento per l'anno in corso.

Agli Arbitri Regionali e Nazionali, competono, nell'esercizio delle loro funzioni, rimborsi spese, stabiliti dai competenti organi UISP, che saranno decisi e comunicati, ad ogni inizio di anno sportivo.

Art. 13 COMPATIBILITÀ

La qualifica di Arbitro è compatibile con qualsiasi altra carica, in seno a UISP SdA Discipline Orientali o nelle associazione o società sportiva.

Gli Arbitri possono partecipare, come atleti, alle manifestazioni in cui non siano stati convocati come ufficiali di gara, sia che abbiano accettato o rifiutato la convocazione.

AIKIDO

AIKI-SHIAI
La competizione nell'Aikido ha lo scopo di:

- utilizzare anche questo strumento per la sua divulgazione e promozione;
- proporre un'altra modalità associativa, oltre agli stage ed agli allenamenti in palestra, laddove lo spirito sia quello della lealtà, della crescita dei valori dell'amicizia e del rispetto reciproco;
- dare al contesto agonistico l'obiettivo primario della crescita della pratica e della comprensione dell'Aikido.

Area di gara
L'area di gara deve essere non inferiore a 8m x 8m (non è necessario che l'area sia delimitata).

Tatami
Generalmente le materassine misurano metri 1x1 o 1x2, sono fatti di paglia pressata o, più frequentemente, di poliestere espanso compatto. Devono essere stabili sotto i piedi ed avere la proprietà di assorbire l'urto durante le cadute (ukemi) e non devono essere né scivolosi ne troppo ruvidi. Questi elementi, che costituiscono la superficie per la competizione, devono essere allineati senza spazi fra di loro, avere una superficie omogenea ed essere fissati in modo tale da non spostarsi. Lo spesso re non deve essere inferiore ai 4 cm.

Categorie di età
In tutte le categorie, maschi e femmine gareggiano insieme:

1. Ragazzi: dai 12 ai 14 anni
2. Giovani: dai 15 ai 19 anni
3. Adulti: dai 20 ai 40 anni
4. Master: dai 41 ai 60 anni

Categoria 1

- I bambini si presentano in coppia ed eseguono parallelamente le prove individuali e in coppia alternano i ruoli di tori e uke.
- È consentita la presenza dell'Insegnante per facilitare le esecuzioni.
- In questa categoria non è prevista classifica, ma verranno premiati tutti.

Prove:

A1	TAISABAKI	Irimi, tenkan, kaiten (in tachi waza); shikko (in suwari waza)
A2	UKEMI WAZA	mae ukemi (zempo kaiten undo); ushiro waza (solo caduta)
A3	IKKYO O	*
A4	IRIMI NAGE	*
A5	SHIHO NAGE O	*
A6	KOTEGAESHI	*

** da Katate dori (hayammi o gyakuhammi)*

Categoria 2

- I Ragazzi si presentano in coppia ed eseguono parallelamente le prove individuali e in coppia alternano i ruoli di tori e uke presentando la stessa azione.
- In questa categoria non è prevista classifica, ma verranno premiati tutti.

Prove:

B1	TAISABAKI	Irimi, tenkan, kaiten (in tachi waza e in suwari waza)
B2	UKEMI WAZA	mae ukemi (zempo kaiten undo); ushiro waza (completo); tampone (diretto e con rotazion
B3	IKKYO O/U	da gyakuhammi katate dori

B4	NIKKYO O/U	da hayammi katate dori
B5	IRIMI NAGE	da shomen uchi
B6	SHIHO NAGE O/U	da ryote dori
B7	KOTEGAESHI	da yokomen cuhi

Categorie 3 4 5

- I Giovani/Adulti/Master si presentano in coppia ed eseguono le prove alternano i ruoli di tori e uke ed eseguiranno la stessa azione.
- In queste categorie sono previsti punteggi e classifica. Verranno premiati i primi 3 (oro, argento, bronzo)

Le prove
Le prove saranno 10, la tecnica dovrà essere applicata dai seguenti attacchi:

1. Suwari waza: Hayammi katate dori o Shomen uchi
2. Hanmi Hantachi: Gyakuhammi katate dori o Shomen uchi

Tachi waza

3. Katate dori (hayammi o gyakuhammi) o Kata dori o Ryote dori/Katate ryote dori
4. Shomen uchi; Yokomen uchi; Zuki (Jodan o Chudan)
5. Ushiro waza: ryote dori o ryo kata dori o katate dori kubishime
6. Renraku: Uke eseguirà un attacco tra i previsti nelle situazioni 3 e 4, Tori applicherà un difesa, Uke interporrà una resistenza o una reazione e Tori dovrà proseguire con un'altra Tecnica/Strategia difensiva.
7. Gaeshi waza: Uke eseguirà un attacco tra i previsti nelle situazioni 3 e 4, Tori applicherà un difesa, Uke contrattaccherà con una tecnica.
8. Tanto dori: difesa da attacco di chudan zuki o shomen uchi gyakute
9. Jo nage waza (uke affessa il jo a due mani).
10. Jo dori: attacco di chudan ski

Gli attacchi dovranno essere eseguiti seguendo questo ordine ed in movimento, non da fermi.

Le tecniche di difesa dovranno essere scelte tra le seguenti:

1. IKKYO O/U
2. NIKKYO O/U
3. HIJI KIME OSAE
4. SANKYO O/U
5. YONKYO O/U
6. GOKKYO O/U
7. TENCI NAGE O/U
8. IRIMI NAGE
9. NANAME
10. SHIHO NAGE O/U
11. UDE KIME NAGE O/U
12. KAITEN NAGE U/S O/U
13. KOTEGAESHI
14. KOSHI NAGE
15. UDE GARAMI
16. OTOSHI (kiri, aiki, sumi, uki)
17. KOKYU NAGE

Criteri di giudizio
I giudici (che saranno **5**) giudicheranno le performance in base a tre criteri:

- precisione e qualità del gesto tecnico (waza)

- velocità e potenza dell'azione (kime)
- credibilità dell'azione (veridicità dell'attacco, logica e congruità della difesa, efficacia della chiusura della tecnica, integrità)

Punteggio
Per ogni azione ogni giudice potrà provvedere ad un promemoria veloce sulla scheda di valutazione suddivisi nei 3 criteri con la seguente simbologia:
X pessimo
/ scarso, insufficiente
= sufficiente
o buono
△ ottimo

Al termine questi promemoria dovranno essere sintetizzati e tradursi in un punteggio complessivo tra le seguenti numerazioni:
4 pessimo
5 insufficiente
6 sufficiente
7 buono
8 ottimo
Comprensivo di decimali (es.: 5,6 – 7,8 ecc..)

Il Presidente di giuria sommerà i 5 punteggi, togliendo il più alto ed il più basso, e comunicherà il risultato finale.
In caso di parità, il Presidente di giuria sorteggerà 3 prove tra le 10, le coppie ripeteranno la prova e i 5 Giudici a maggioranza decideranno il vincitore.

Atleti
Gli atleti dovranno presentarsi abbigliati con il gi bianco senza strisce, decori o ricami personali, gli unici ammessi saranno il cangi dell'Aikido o il logo della propria associazione (purché di piccole dimensioni). Le Atlete possono indossare una T-shirt bianca sotto la giacca, i maschi nulla. Le categorie 3, 4 e 5 potranno indossare l'Hakama, le altre no. Il Tanto dovrà essere di legno e con punta arrotondata. Il Jo di legno e di misure regolamentari. L'atleta dovrà presentarsi lavato ed in ordine. L'Hachimaki (benda intorno al capo) non è consentito. I fermacapelli sono proibiti, come anche le mollette metalliche. Nastri, perline e altre decorazioni, collane, braccialetti, anelli (sono ammesse solo le fedi nunziali) sono proibiti. Sono consentiti uno o due elastici discreti su una singola coda di cavallo. Le Atlete possono indossare per motivi religiosi il copricapo: sciarpa di tessuto monocromatico a copertura dei capelli, ma non della gola. Gli Atleti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte, non indossare oggetti metallici, poiché questi potrebbero ferire. L'uso di apparecchi metallici per i denti è permesso solo autorizzazione del proprio medico. Non è consentito l'uso di occhiali. Le lenti a contatto morbide possono essere utilizzate a rischio dell'Atleta. Il Presidente di giuria è deputato a verificare queste condizioni compresa l'ammissibilità, a propria discrezioni, eventuali piercing o fasciature mediche. In caso di impossibilità a rientrare nelle norme di etica e sicurezza in Presidente di Giuria può escludere l'atleta dalla gara.

Giudici
I Giudici saranno disposti seduti in un tavolo di fronte agli atleti. Dovranno abbigliarsi in maniera tradizionale con gi bianco e Hakama. Possono diventare Giudici tutti coloro che sono in possesso della qualifica di Insegnante di Aikido e abbiamo partecipato ad un corso di formazione specifico.

Presidenti di giuria
Il Presidente di giuria si siederà a fianco del tavolo dei Giudici e dovrà essere abbigliato con gi bianco (senza hakama). Possono diventare PdG tutti gli associati con l'unico requisito della maggior età ed aver frequentato un breve corso.

Reishiki (modalità di svolgimento della gara)
- M° Spagone

JO UNDO

La gara consiste in una performance di tecniche di Jo a corpo (*kata inventato*).
La categoria è unica maschi/femmine ed è aperto alle categorie 3 e 4.
La prova si deve svolgere dentro un'area massimo di 8mx8m; non può durare meno di 30' e non più di 1 minuto.

I criteri di giudizio sono:

A. precisione tecnica
B. velocità/potenza
C. acrobaticità
D. coreografia/creatività

I Giudici e i Presidenti di Giuria sono gli stessi dell'AikiShiai così come i punteggi. Vince chi ottiene il punteggio più alto (somma del punteggio dei 5 Giudici, tolto il punteggio più alto e più baso). In caso di parità lo spareggio avverrà eseguendo il Ju San No Jo Kata, la vittoria verrà decretata a maggioranza dai 5 Giudici.

JU JITSU
Regolamento gare

Elenco degli acronimi in uso nel presente Regolamento:

- MR Arbitro Centrale
- SR Arbitro laterale / giuria
- TR arbitro di tavolo (quarto arbitro)
- PG Presidente di Giuria
- FS Fighting System
- DS Duo System
- DSH Duo Show
- NW Ne Waza
- BA Bambini
- FA Fanciulli
- RA Ragazzi
- ES Esordienti
- CA Cadetti
- JU Junior
- SE Senior
- MA Master

AREA DI GARA ED ORGANIZZAZIONE

Qualora non meglio precisato dai singoli regolamenti di specialità, le aree di gara dovranno corrispondere a quanto nel seguito indicato.

Area di combattimento - Area di sicurezza

Area di gara - area di combattimento avrà dimensione minima pari a metri 8 x 8, più 2 metri di area di sicurezza. Le 2 aree devono essere chiaramente identificabili. Potrà essere consentito condividere parte dell'area di sicurezza, ma tra le due aree di combattimento dovranno esservi almeno 3 m di distanza. L'intera area sarà ricoperta con Tatami di Ju-Jitsu di adeguato spessore; il colore dell'area di sicurezza deve essere differente dal colore dell'area di combattimento.

I responsabili organizzativi devono provvedere a quanto previsto nei singoli regolamenti di specialità e nel Vademecum per l'organizzazione di gare.

I tavoli di giuria devono essere composti da un minimo di 3 Presidenti di Giuria oltre al TR. Per la finale potrà esserci un numero maggiore di PG e/o di TR, se il numero di presenti in sede di gara lo permette e se ciò potrà essere fatto in tutte le finali nel torneo. La distanza tra il tavolo giuria e l'area di gara deve essere almeno 2 m. La distanza tra il pubblico e le aree di gara deve essere almeno 3 m.

I responsabili organizzativi dovranno provvedere cinture da gara rossa e blu, tabelloni segnapunti, fogli e liste per la gestione della gara.

Classi di età e peso degli atleti

L'età degli atleti viene considerata nell'arco dell'anno solare e non secondo la data di nascita effettiva. Le classi di età sono riportate in Allegato 4.2.2.1 Operazioni di peso L'abbigliamento richiesto per le operazioni di peso è costituito dai pantaloni bianchi del keikogi e, per le sole atlete femminili, maglietta mezze maniche. È prevista una tolleranza di 500 grammi sul peso.

Passaggi di categoria

Nel caso in cui la competizione preveda la suddivisione in fasce di cinture (ad esempio giallo-verde e blu-nere) e nella prima fascia ci sia solo un atleta, quest'ultimo passerà automaticamente nella fascia superiore (blu-nere) della stessa categoria di peso. Un atleta agonista di classe di età inferiore può gareggiare in quella superiore (es. ES ultimo anno→CA, CA→JU, JU→SE), ma non nel caso di classi accorpate (es. CA femminili non possono combattere con JU/SE femminili), al fine di evitare un salto di ben 2 classi.

Per quanto riguarda l'età degli atleti che compongono una coppia Duo, la differenza di età tra i partner non è importante, a condizione che:

- L'età sia considerata a seconda dell'anno di nascita, non la data di nascita effettiva del concorrente;

- se i due membri appartengono a due diverse fasce di età, la coppia sarà registrata per la categoria più alta di età (esempio: un atleta di 15 anni di età (Cadetti) + atleta di 18 anni (Junior) parteciperanno negli Junior);

Non è consentito saltare due classi di età. Ad esempio, una squadra (duo) composta da un Cadetto e uno Junior può solo competere in classe Junior, non anche in Senior (il Cadetto, sebbene membro di una squadra Junior, non può saltare più di due classi di età e competere con i Senior).
La categoria Junior intera può partecipare nella categoria Senior.
Lo stesso atleta non può competere in più sistemi (Duo, Fighting e Ne-waza), nello stesso torneo: deve scegliere un solo sistema, a meno che la manifestazione non sia organizzata su più giorni. In tal caso l'atleta può gareggiare in diversi sistemi purché in giorni differenti.
Se un concorrente partecipa nel Duo, gli è permesso di essere parte di una coppia mista e di una del suo genere nello stesso torneo, sempreché i responsabili organizzativi possa far sì che il duo maschile e il duo femminile siano in programma per una giornata di gara, mentre per il duo misto sia prevista l'altra giornata (nel caso di 2 giornate di gara).
Un concorrente può partecipare ad una sola categoria di età nello stesso torneo, a meno che la manifestazione non sia organizzata su più giorni: in tal caso l'atleta può gareggiare in diverse categorie purché in giorni differenti.
Un atleta di peso minore può competere nella categoria di peso superiore, ma non saltare 2 categorie di peso.

Atleti
I concorrenti porteranno il Ju-Jitsu Gi (Keikogi), di buona qualità, pulito e ben ordinato, annodato con la cintura (personale).
Il Keikogi sarà come segue:

- l'unico colore ammesso è il bianco. Dovrà essere pulito ed asciutto, senza odore;
- la giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e deve essere legata intorno alla vita con una cintura;
- le maniche devono essere abbastanza larghe da consentire la presa ed abbastanza lunghe da coprire l'avambraccio ma non il polso. Le maniche non possono essere arrotolate;
- i pantaloni devono essere abbastanza larghi ed abbastanza lunghi da coprire i polpacci. I pantaloni non possono essere arrotolati.

Ogni concorrente dovrà presentarsi sul tatami di gara con la propria cintura di colore richiesto. Il primo chiamato (o prima coppia chiamata) vestirà la cintura rossa e prenderà posto alla destra dell'arbitro centrale, il secondo chiamato (o seconda coppia chiamata) vestirà la cintura blu e prenderà posto alla sinistra dell'arbitro centrale.
La cintura deve essere annodata con un nodo piano, abbastanza stretta in modo tale da impedire che la giacca sia troppo larga e abbastanza lunga da effettuare due giri attorno alla vita, lasciando circa 15 centimetri di cintura da ciascuna parte del nodo. Le concorrenti femmine devono portare sotto la giacca una maglietta bianca (maglietta Tshirt o rush-guard). Agli atleti maschi non è consentito portare alcun indumento sotto al keikogi. Ai concorrenti è fatto obbligo di portare le protezioni previste dai regolamenti di gara specifici. Il paradenti è obbligatorio per le categorie Bambini, Fanciulli, Ragazzi ed Esordienti ed è facoltativo per le categorie superiori.
Il sospensorio senza conchiglia rigida (per i maschi) e il paraseno in materiale morbido (per le femmine) sono obbligatori per la sola categoria Esordienti e facoltativi per le altre. Non sono ammesse protezioni rigide. Gli Atleti potranno indossare protezioni di materiale soffice per proprio uso (es. ginocchiere ecc.). Le protezioni (comprese quelle previste dai regolamenti di gara specifici) devono essere indossate sotto il kimono.
Eventuali bendaggi e/o fasciature dovranno essere chiuse senza l'ausilio di fermagli in ferro o materiale che possa arrecare danno all'avversario e sia i bendaggi che le protezioni non dovranno impedire una buona presa dell'avversario sul Kimono.
I concorrenti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte, non possono portare alcun oggetto che possa procurare un danno fisico all'avversario.
Non è consentito indossare gli occhiali. L'uso di lenti a contatto non è consigliato.
In caso di capelli lunghi l'atleta dovrà indossare un fermacapelli morbido senza parti in materiale rigido.
Se un atleta non rispetta il regolamento riguardante questi aspetti, non gli sarà consentito prendere parte all'incontro. Egli ha la possibilità di cambiare gli elementi non in regola e ripresentarsi nuovamente entro due minuti.
Fuori dall'area di gara l'atleta deve usare le calzature. Qualora un atleta non si presenti a nessuna chiamata durante la gara, verrà depennato dalla competizione senza diritto di medaglia e relativo punteggio per la associazione o società sportiva.

Qualora un atleta venga squalificato per due volte per Hansoku-Make si provvederà a depennarlo dalla competizione senza diritto di medaglia e relativo punteggio per la associazione o società sportiva. Qualora un atleta dimostri un comportamento antisportivo dopo un incontro (in un qualsiasi momento della manifestazione sportiva), gli arbitri del tatami potranno unanimemente decidere che l'atleta sia espulso per il resto del torneo. Essi informeranno il responsabile arbitri della loro decisione e quindi chiederanno al responsabile della gara di effettuare un annuncio ufficiale. L'atleta espulso perde tutti gli incontri già vinti, incluso le medaglie. Le squalifiche dovranno essere comunicate al Rappresentante di associazione o società sportiva.

Arbitri

Oltre quanto previsto dai singoli regolamenti gara, durante la competizione gli arbitri devono controllare che non vi siano oggetti od elementi pericolosi (es. transenne, muri, …) vicino all'area di gara. Tutti gli arbitri presenti sul tatami sono responsabili dello svolgimento dell'incontro e del rispetto delle regole di gara. Le gare di Fighting System sono condotte sul tatami da un Arbitro centrale (MR) e da due Arbitri laterali (SR). Esclusivamente per le categorie bambini, fanciulli e ragazzi potrà essere previsto il solo arbitro centrale. Per le gare di Duo System e Duo Show sono previsti un arbitro centrale e da 3 a 5 arbitri di giuria, secondo i casi particolari previsti dai singoli regolamenti, che sederanno davanti al tavolo di Giuria e di fronte all'arbitro centrale. Per le gare di Ne Waza è previsto un unico arbitro centrale, eventualmente coadiuvato da un arbitro laterale, seduto esternamente all'area di gara. Per le finali possono essere utilizzati due arbitri laterali, seduti su due angoli opposti esternamente all'area di combattimento. Nel limite del possibile l'Arbitro centrale, gli Arbitri laterali e la giuria devono essere di regioni differenti tra loro e da quelli dei concorrenti. Qualora in sede di gara si presenti un numero minore del previsto di Arbitri, potranno essere convocati d'ufficio eventuali Arbitri non convocati, ma presenti in sede di gara, che siano in possesso dei requisiti necessari a svolgere i ruoli mancanti. Se necessario, sarà compito del Responsabile di Gara decidere se utilizzare un numero minore di aree di gara oppure se utilizzare il numero di aree di gara previste con un numero di arbitri inferiore a quello richiesto. Tale decisione dovrà essere comunicata ai Rappresentanti di associazione o società sportiva prima dell' inizio della competizione.

Il 4° arbitro o arbitro di tavolo (TR) prenderà posto vicino al tavolo di Giuria con le seguenti funzioni:

- Comunicare al tavolo di Giuria i punteggi assegnati dagli arbitri;
- Collaborare attivamente con la terna arbitrale, verificando eventuali anomalie di trascrizione dei punteggi, segnalandole sia all'Arbitro Centrale che al Presidente di Giuria.

Le decisioni sul tatami possono essere prese unicamente dal MR e dai SR: il TR non può influire sulle decisioni arbitrali, ma vi può solo assistere.

Gli Arbitri dovranno sempre indossare la divisa prevista, procurandosi inoltre i manicotti necessari (uno di colore rosso ed uno di colore blu).

Presidenti di Giuria

I Presidenti di Giuria siedono al tavolo di fronte all'arbitro centrale.

Ai Presidenti di Giuria è demandato il compito di:

- gestire la gara;
- controllare il tempo della prova iniziando dall' Hajime dell'Arbitro Centrale e segnalandogli lo scadere del tempo prefissato con segnali acustici;
- controllare il tempo dell' Osae-komi iniziando dal comando dell' Arbitro Centrale e terminando al Toketa o Matte;
- tenere traccia della competizione sul registro cartaceo, controllare il tabellone elettronico (se presente). Qualora ci sia differenza tra i due registri, quello cartaceo è quello da ritenersi corretto.
- registrare le vittorie degli incontri e determinare i recuperi sui tabelloni di gara sul modello previsto per la Competizione;
- definire le classifiche finali per categoria e per associazione o società sportiva.

Il tavolo dei Presidenti di Giuria è composto da almeno due persone. I Presidenti di Giuria dovranno inoltre fornire ogni notizia in merito a risultati, recuperi e/o successivi incontri ai Rappresentanti di associazione o società sportiva purché ciò non influisca con il normale svolgimento della competizione e/o con il lavoro dei Presidenti di Giuria.

Istruttori/Allenatori

Salvo casi particolari dovuti a grande partecipazione di Atleti e/o un gran numero di aree di gara, preventivamente autorizzati dal Responsabile Gara, è permesso ad ogni associazione o società sportiva di essere rappresentata da un solo Istruttore/Allenatore/Accompagnatore preventivamente segnalato sul modulo di iscrizione.

Il compito principale è quello di rappresentare la propria associazione o società sportiva in qualsiasi discussione o problematica che si venga a presentare in sede di gara e solo a lui è concesso il diritto di presentare eventuali reclami. Il suo compito comincia all'atto dell'iscrizione degli Atleti, compilando in tutte le sue parti il modulo d'iscrizione alla gara per ogni atleta specificando tutto ciò che serve per identificarlo al meglio, presenziando alle operazioni di peso ed alle operazioni di sorteggio, controllando l'esatta trascrizione dei suoi Atleti nei moduli di gara esposti dopo il sorteggio.
La mancanza del nome del responsabile accompagnatore sul foglio di Iscrizione alla gara inibisce la associazione o società sportiva o chi per essa a svolgere le suddette mansioni. È compito dei rappresentanti di associazione o società sportiva controllare che non avvengano cambi di Atleti sia in fase di sorteggio che durante la gara, nonché di verificare che il proprio atleta indossi il corretto vestiario, le protezioni richieste e la cintura del colore esatto rispetto alla chiamata del Presidente di Giuria.
Gli Atleti possono essere assistiti durante l'incontro unicamente da un solo allenatore, che può stare ai limiti dell'area di gara durante il match, seduto su una sedia fornita dai responsabili organizzativi della gara. L'allenatore deve indossare la tuta sociale completa, pena la non ammissione a bordo tatami.
Un atleta non può essere assistito da un altro atleta o da un ufficiale di gara. Se l'allenatore dimostra un comportamento scorretto verso gli Atleti, gli arbitri, il pubblico o chiunque altro, gli arbitri possono allontanarlo dalle vicinanze dell'area di gara per la durata del match. Se il suo comportamento continua, gli arbitri possono allontanarlo per tutta la durata della competizione sportiva. Tale decisione dovrà essere comunicata al diretto interessato ed al Responsabile di Gara della competizione, che dovrà opportunamente segnalarlo a tutti i Presidenti di Giuria presenti affinché facciano rispettare tale decisione.

Medico di gara
Il Medico Ufficiale designato dai responsabili organizzativi è indispensabile e non si potrà iniziare e/o proseguire alcuna competizione in sua assenza. Qualora per motivi particolari il Medico Ufficiale dovesse assentarsi durante la competizione potrà essere sostituito da altro medico presente alla gara purché regolarmente abilitato e opportunamente segnalato al Responsabile di Gara.
Al Medico Ufficiale è demandato il compito del Primo Soccorso in caso di infortunio e/o malore; non è permesso a nessun altro Medico e/o Istruttore di intervenire sul tatami di gara in caso di infortunio e/o malore di un atleta, salvo casi particolari su autorizzazione del Medico Ufficiale in caso di contemporaneo infortunio di due o più atleti.
Al Medico Ufficiale è demandato il compito di stilare i certificati medici in caso di abbandono della competizione per infortunio, fornendo copia di tale dichiarazione alla associazione o società sportiva di appartenenza dell' atleta infortunato per gli eventuali interventi assicurativi e/o ricoveri Ospedalieri. Il suo intervento dovrà essere richiesto ed autorizzato dall' Arbitro Centrale ogni qualvolta lo ritenga necessario. La decisione di impossibilità di prosecuzione della competizione di un atleta da parte del Medico Ufficiale è inappellabile ed insindacabile, neppure da parte di altro Medico presente in sede di gara. Qualora il numero degli Atleti lo richieda potranno essere previsti più Medici Ufficiali.

Varie
Gare a squadre: è possibile organizzare gare a squadre, le regole sono le stesse previste dai regolamenti per le gare individuali. Per quanto riguarda le riserve nelle gare a squadre:

a. Le riserve possono sostituire atleti che si siano infortunati o siano stati colti da malore.
b. Le riserve devono essere della stessa categoria di peso o in quella inferiore di quella che sostituiscono.
c. Le riserve non possono sostituire un atleta squalificato.
d. Le riserve devono essere annunciate e pesate contemporaneamente agli atleti titolari.

Situazioni non contemplate: qualora si presenti una situazione non contemplata nel regolamento, una decisione verrà presa dagli Arbitri presenti al momento sull'area di gara interessata, in accordo con il Responsabile Gara.

LIMITAZIONI AI REGOLAMENTI

Bambini, Fanciulli e Ragazzi Fighting System
In caso di Hikiwake al termine del tempo regolamentare dell'incontro, l'incontro supplementare avrà durata di 1 minuto. Oltre a quanto previsto dal Regolamento Fighting System, nelle categorie Bambini, Fanciulli e Ragazzi sono vietate le seguenti azioni, sanzionate con Chui:
Prima parte

- eseguire qualsiasi atemi alla testa, compresi gli attacchi circolari.

Seconda parte:

- eseguire una delle seguenti tecniche di proiezione considerate pericolose: o tecniche di sollevamento (es: ura nage, te guruma,…); o tecniche con entrambe le ginocchia a terra; o maki-komi; o sutemi waza (tecniche di sacrificio), con l'eccezione del tani-otoshi che verrà considerato valido; o tecniche che prevedano la presa alle gambe o ai pantaloni (Morote gari, sukui nage, kuchiki daoshi,…); o effettuare proiezioni con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa al Gi sulla schiena/dorso/spalla; o eseguire proiezioni in cui entrambe le braccia dell'avversario risultino bloccate; o Cadere con violenza sull'avversario dopo aver effettuato una proiezione;
- eseguire qualsiasi leva articolare o strangolamento.

Terza parte:

- eseguire qualsiasi leva articolare o strangolamento (incluso do-jime);
- effettuare immobilizzazioni con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa al Gi sulla schiena/dorso/spalla;
- eseguire Sankaku-Waza.

Fighting System

Oltre a quanto previsto dal Regolamento Fighting System, nella categoria Esordienti sono vietate le seguenti azioni, sanzionate con Chui:

Prima parte:

- eseguire qualsiasi atemi alla testa che tocchi con forza la testa dell'avversario.

Seconda parte:

- eseguire qualsiasi leva articolare o strangolamento.

Terza parte:

- eseguire leve articolari alle gambe (consentito nelle categorie superiori).

Se uno strangolamento e/o una leva articolare vengono eseguiti in maniera corretta, con la prospettiva di resa dell'avversario, l'arbitro deve fermare l'incontro annunciando "Matte" (Ippon, 3 punti). Duo system Oltre a quanto previsto dal Regolamento Duo System, nella categoria Esordienti verranno eseguite unicamente le prime tre serie:

a. Prese
b. Avvolgimenti e strangolamenti
c. Pugni, colpi e calci (atemi)

Ne waza

Oltre a quanto previsto dal Regolamento Ne Waza, nella categoria Esordienti sono vietate le seguenti azioni proibite gravi – sanzionate con "Hansoku-Make":

1. leve che prevedono pressione o compressione (es: biceps/calf slice, do-jime…)
2. strangolamento ghigliottina
3. strangolamento Ezequiel
4. leve eseguite con le gambe (es: omoplata…)
5. leve a gamba o piede
6. tirare la testa dell'avversario (nell'esecuzione del sankaku jime)
7. leve al polso

Nota: L'elenco delle tecniche vietate di cui sopra non è esaustivo: l'elenco completo delle tecniche vietate è riportato nell'Allegato 2 "Regolamento Gara Ne Waza", paragrafo 8. 3.

Fighting System

Art. 1 PARTE GENERALE

a. Nella specialità Fighting-System due atleti combattono sportivamente l'uno contro l'altro con adeguate tecniche di Ju-Jitsu.
b. Il Fighting-System è composto da 3 parti
   Parte 1: Pugni, colpi e calci
   Parte 2: Proiezioni, atterramenti, leve articolari e strangolamenti
   Parte 3: Tecniche al suolo, leve articolari e strangolamenti.
   Gli atleti devono essere tecnicamente attivi prima di proseguire nella parte successiva. Un'azione è tecnicamente valida quando l'atleta mostra la tecnica con buon bilanciamento e con combinazioni controllate.
c. Per combinazioni si intende:
   - In 1a parte devono eseguire combinazioni di calci e pugni.
   - In 2a parte devono essere realmente attivi nel tentativo di proiettare/atterrare l'avversario.

- In 3a parte devono realmente cercare di effettuare una buona immobilizzazione o cercare di uscirne (finché persiste un reale tentativo di combattere e fino a quando c'è una reale progressione delle tecniche iniziate l'azione deve continuare, evitando però che la maggior parte del combattimento si svolga terra).

d. Gli attacchi in prima parte sono limitati alle seguenti aree: testa, viso, collo, addome, torace, dorso e parte laterale del torso.
e. Tutti gli strangolamenti sono consentiti ad eccezione di quelli effettuati con la mano o le dita.
f. La durata di ciascun incontro è di 3 minuti. L'arbitro centrale insieme agli arbitri laterali decideranno, dopo aver consultato l'arbitro al tavolo, se l'ultima azione sia avvenuta prima o dopo la fine dei 3 minuti.
g. Tra due incontri è concesso un tempo di recupero non superiore a 5 minuti.

Art. 2 MATERIALI

Oltre a quanto previsto nelle Norme Generali, gli atleti devono indossare guanti di protezione morbidi, corti e leggeri e protezioni morbide per i piedi e le tibia dello stesso colore della cintura (rosso o blu). Le protezioni devono essere realizzate internamente in schiuma morbida e dovranno essere spesse almeno 1 cm e non più di 2 cm. Le protezioni devono essere della giusta misura ed in buono stato. Qualora l'atleta debba cambiare le sue protezioni / Gli nei due minuti previsti dalle Norme Generali, egli sarà punito con Shido per aver ritardato l'inizio dell'incontro.

Art. 3 ARBITRI

a. L'arbitro centrale (MR) rimane all'interno dell'area di gara e conduce l'incontro.
b. Due arbitri laterali (SR) assisteranno il MR e saranno posizionati nell'area di sicurezza. I SR devono posizionarsi in modo da poter seguire al meglio in qualsiasi momento l'andamento dell'incontro e assegnare i loro punteggi.
c. Un arbitro di tavolo (TR) detta i punti e le sanzioni ai presidenti di giuria ed informa il MR circa la fine del tempo di combattimento, del tempo di Osae-komi e del tempo medico.
d. Ci possono essere due TR alle finali se il numero di arbitri lo consente e se ciò può essere fatto per tutte le finali del torneo.

Art. 4 SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

a. Gli atleti iniziano rivolti uno verso l'altro al centro dell'area di gara ad una distanza approssimativa di due metri. L'atleta con la cintura rossa rimane alla destra del MR. Al segnale del MR gli atleti faranno il saluto prima agli arbitri e quindi tra di loro.
b. Dopo che il MR annuncia "Hajime", l'incontro inizia in 1a parte.
c. Non appena tra i due atleti si stabilisce un contatto tramite una presa, inizia la 2a parte. Pugni, colpi e calci non sono più concessi, a meno che non siano eseguiti simultaneamente alla presa iniziale.
d. Appena entrambi gli atleti hanno entrambe le ginocchia a terra o almeno uno dei due è seduto o sdraiato sul tatami, l'incontro continua in 3a parte.
e. Gli atleti possono passare da una parte all'altra, ma devono essere attivi in tutte le parti.
f. Non è consentito alzare l'avversario sdraiato per effettuare una proiezione. Non è consentito colpire l'avversario quando egli abbia entrambe le ginocchia sul tatami. In entrambi i casi il MR ferma l'incontro tramite Matte.
g. Se un atleta si avventa contro l'avversario senza eseguire alcuna azione tecnica o se è pericoloso per sé stesso ("Mubobi"), verrà comminata una sanzione tecnica e l'incontro ricomincerà in 1a parte.
h. Le proiezioni devono partire dall'area di combattimento. L'avversario può essere proiettato sull'area di sicurezza, facendo attenzione che la proiezione non comporti rischio di infortunio per l'avversario.
i. Alla fine dell'incontro, il MR annuncia il vincitore e ordina il saluto prima tra i due atleti, quindi agli arbitri, che rimangono in linea sull'area di gara di fronte al tavolo di Giuria.

Art. 5 APPLICAZIONI DI "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" E "YOSHI"

a. Il MR annuncerà "Hajime" per iniziare l'incontro e ricominciarlo dopo il "Matte".
b. Il MR annuncerà "Matte" per fermare temporaneamente l'incontro nei seguenti casi:
    1. Se uno o entrambi gli atleti lasciano l'area di combattimento completamente in 1a o 2a parte (tuttavia, qualora ciò avvenga solo per poco e l'atleta rientri immediatamente, l'incontro non sarà fermato).
    2. Se entrambi gli atleti lasciano l'area di combattimento completamente in 3a parte.
    3. Per comminare ad uno o ad entrambi gli atleti una sanzione in 1a parte.
    4. Se uno o entrambi gli atleti sono infortunati o colti da malore.
    5. Se uno degli atleti non può battere durante uno strangolamento o leva articolare.

6. Quando il tempo di Osae-komi è terminato.
7. Se il contatto in 2a parte e 3a parte si perde e gli atleti non continuano in 1a parte autonomamente.
8. In ogni caso in cui il MR lo ritenga necessario (ad esempio per sistemare il Gi o per emettere un giudizio)
9. In ogni caso in cui un SR lo ritenga necessario e quindi batta le mani. In tal caso il MR deve fermare l'incontro.
10. L'incontro è finito. Se necessario, il MR ed i SR decideranno, dopo aver consultato il TR, se l'ultima azione è avvenuta prima o dopo la fine del tempo dell'incontro.

c. Il MR annuncerà "Sonomama" se deve temporaneamente sospendere l'incontro. In questo caso, agli atleti non è più consentito muoversi.
"Sonomama" sarà annunciato:
1. Per dare ad uno od entrambi gli atleti una ammonizione in 2a parte o 3a parte.
2. Per dare ad uno od entrambi gli atleti una sanzione in 2a parte o 3a parte.
3. Ogniqualvolta il MR lo ritenga necessario.

d. Dopo il "Sonomama" gli atleti continuano esattamente nella stessa posizione in cui si trovavano quando è stato annunciato il comando. Per far continuare nuovamente l'incontro, il MR annuncia "Yoshi".

Art. 6 PUNTEGGI

I punti devono essere assegnati dalla maggioranza degli arbitri, ovvero almeno due arbitri. Se gli arbitri danno un punteggio diverso l'uno dall'altro, il punteggio intermedio prevale. Se uno degli arbitri non vede un'azione, il minore dei due rimanenti prevale.

a. I seguenti punti possono essere assegnati in 1a parte: (Pugni, colpi e calci devono essere applicati con Hikite / Hikiashi, con buon bilanciamento e controllo. Un calcio che venga afferrato dall'avversario non potrà mai essere valutato come Ippon)
1. Un pugno, colpo o calcio non parato (Ippon, 2 punti)
2. Un pugno, colpo o calcio parzialmente parato (Wazari, 1 punto)

b. I seguenti punti possono essere assegnati in 2a parte: (Proiezioni, atterramenti, leve articolari e strangolamenti. Una proiezione perfetta in cui l'avversario cada sullo stomaco sarà valutata come Ippon)
1. Strangolamenti e leve articolari nel caso in cui l'atleta non possa battere (resa) e il MR debba fermare il combattimento annunciando "Matte". (Ippon, 2 punti)
2. Strangolamenti e leve articolare con battuta (resa) (Ippon, 2 punti)
3. Una proiezione perfetta o atterramento (Ippon, 2 punti)
4. Una proiezione o atterramento non perfetti (Wazari, 1 punto)

c. I seguenti punti possono essere assegnati in 3a parte: (Tecniche al suolo, leve articolari e strangolamenti)
1. Strangolamenti e leve articolari nel caso in cui l'atleta non possa battere (resa) e il MR debba fermare il combattimento annunciando "Matte". (Ippon, 3 punti)
2. Osae-komi, Strangolamenti e leve articolare con battuta (resa) (Ippon, 3 punti)
3. Un controllo efficace annunciato come "Osae-komi" che duri 15 secondi. (Ippon, 2 punti)
4. Un controllo efficace annunciato come "Osae-komi" che duri 10 secondi. (Wazari, 1 punto)

d. Osae-Komi può essere annunciato unicamente qualora:
1. L'atleta controllato (uke) è sdraiato sul tatami.
2. Le gambe di chi controlla (Tori) sono libere.
3. Uke è ben immobilizzato e non può muoversi liberamente. Tori ha un buon controllo su di uke. Il tempo dell'Osae-Komi continua anche qualora Uke riesca ad afferrare una gamba di Tori. Se l'atleta immobilizzato riesce a girarsi (da posizione prona a supina o viceversa), oppure se riesce a prendere entrambe le gambe di Tori, viene dato il Toketa. Solo nel caso di immobilizzazione Gyaku-tate-shiho-gatame l'immobilizzazione continua. Se entrambi I corpi sono completamente fuori dall'area di combattimento, il tempo di Osae-Komi viene fermato con "Toketa".
Settore Ju Jitsu - Regolamenti Gare Fighting System e Duo System. Il Sankaku-Jime deve essere effettuato con un braccio all'interno delle gambe incrociate. Sankaku-jime e Juji-gatame sono considerati come Osae-Komi finché c'è un completo controllo della parte superiore del corpo di Uke. Un blocco articolare della gamba distesa (kata ashi hishigi) con controllo della parte superiore di Uke deve essere valutato come osae-komi. Se Uke riesce a ruotare il corpo, verrà annunciato Toketa. Punteggi differenti per tecniche di controllo non possono venire accumulati (esempio: un Osae-komi mantenuto per più di 10 secondi e una leva articolare al braccio non daranno un Wazaari e un Ippon). Ciò è possibile se il MR aveva fermato precedentemente l'Osae-komi annunciando "Toketa".

e. Un controllo efficace iniziato durante il tempo dell'incontro deve continuare sino alla fine (anche se il tempo del combattimento è finito). Se il controllo viene meno prima di 15 secondi, il MR annuncerà "Toketa".

Art. 7 SANZIONI

a. Le sanzioni devono essere comminate dalla maggioranza degli arbitri. Eventuali errori occorsi nell'assegnazione dei punteggi e penalità dovranno essere corrette dai tre arbitri e dall'arbitro di tavolo in carica.

b. Un'azione proibita leggera sarà sanzionata con "Shido" e all'avversario sarà assegnato un Wazari. Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite leggere:

1. Se uno o entrambi gli atleti mostrano passività.

Con passività si intende:

1a parte: Uno od entrambi gli atleti non eseguono alcuna azione volta ad ottenere punti; Uno o entrambi gli atleti passano direttamente in 2a o 3a parte; Uno o entrambi gli atleti non eseguono combinazioni di tecniche prima di procedere alla parte successiva; Se un atleta riesce a prendere una gamba dell'avversario dopo un calcio, egli può procedere direttamente in seconda parte, senza essere stato attivo in prima fase. Tuttavia, se effettuerà nuovamente tale azione senza essere stato attivo in prima fase, riceverà uno shido (passività in prima fase).

2a parte: Uno od entrambi gli atleti non eseguono alcuna azione volta ad ottenere punti. Uno o entrambi gli atleti si limitano unicamente a bloccare gli attacchi o i movimenti dell'avversario o vanno al suolo di proposito. Se gli atleti rifiutano di procedere alla 2a parte, pur essendo attivi in 1a parte. Un atleta esegue un falso attacco per raggiungere il suolo volutamente per rompere la presa. Se un atleta ripetutamente si inginocchia o si siede direttamente. 3a parte: Uno od entrambi gli atleti non eseguono alcuna azione volta ad ottenere punti. Se un atleta è ripetutamente passivo dopo le sanzioni, indipendentemente dalla parte in cui ha mostrato passività, egli può essere punito con Chui (Ignorare le istruzioni del MR).

2. Se uno od entrambi gli atleti applicano scorrettezze tecniche di minore entità.
3. "Mubobi".
4. Uscire fuori dall'area di gara con entrambi i piedi volontariamente (se tuttavia uno degli atleti lascia l'area di combattimento solo per poco e rientra nell'area di combattimento, il combattimento non deve essere fermato)
5. Spingere l'avversario fuori dall'area di combattimento volontariamente.
6. Colpire con calci o pugni l'avversario dopo l'inizio della 2a parte volontariamente.
7. Eseguire una qualsiasi azione dopo l'annuncio di "Matte" o "Sonomama".
8. Colpire con calci o pugni le gambe dell'avversario.
9. Colpire con calci o pugni l'avversario se questi è sdraiato a terra.
10. Eseguire leve alle dita di mani o piedi.
11. Incrociare le gambe attorno alle reni e comprimere (do-jime).
12. Eseguire soffocamento a mani/dita nude.
13. Qualora l'atleta si presenti impreparato sul tatami e ritardi l'inizio dell'incontro. (In tal caso, la sanzione verrà comminata a seguito del saluto prima che l'incontro inizi con "Hajime")
14. Qualora l'atleta perda tempo volontariamente (aggiustando il Gi, togliendosi la cintura o i guanti, ecc.)

c. Un'azione proibita sarà punita con "Chui" e all'avversario saranno assegnati 2 Wazari:

1. Eseguire attacchi come calci, pugni, spinte e colpire l'avversario con violenza Una tecnica che sia fermata dal corpo / testa invece che dal controllo dell'attaccante è un esempio di contatto violento, così come una tecnica che causi il movimento della testa a causa del contatto. Tecniche che causino sanguinamento (ma non dovute alla riapertura di precedenti ferite) devono essere valutate dagli arbitri per determinare se siano da sanzionare quali contatto violento (azione proibita-chui) o esecuzione di azione che ferisca l'avversario (azione proibita grave-hansokumake) sulla base della situazione corrente. Tecniche (ad eccezione di quelle dirette) aventi come obiettivo la testa che sfiorano o sono entro i 10 cm sono da considerare tecniche che danno punteggio valido. Il contatto con il corpo va considerato come uno sfioramento. Altrimenti potrebbe essere identificato come contatto violento. Un altro criterio per contatto violento da considerarsi è il caso in cui il contatto violento avvenga perché l'avversario si è mosso verso la tecnica. In tal caso, non si configura l'intento dell'attaccante ad effettuare un contatto violento; potrebbe inoltre configurarsi la sanzione di Mubobi per l'avversario, se vi è mancanza di auto-tutela o presenza di comportamento imprudente.
2. Proiettare l'avversario dall'area di combattimento fuori dall'area di sicurezza.
3. Ignorare le istruzioni del MR.
4. Proferire inutili grida, osservazioni o gesti all'avversario, arbitri, presidenti di giuria o chiunque altro.

5. Eseguire un'azione incontrollata, come calci e pugni circolari che non siano arrestati, anche qualora manchino l'avversario; oppure qualora, a seguito di una proiezione, l'avversario non sia in grado di continuare immediatamente il combattimento.
6. Eseguire pugni o calci diretti alla testa. Nel caso di due Chui, si perde il combattimento per "Hansoku-make".

d. Le seguenti azioni sono considerate azione proibita grave (Hansoku-make):
   1. Eseguire una qualsiasi azione che possa ferire l'avversario.
   2. Proiettare o cercare di proiettare l'avversario con una leva articolare o strangolamento in atto (Una tecnica di proiezione eseguita in combinazione di una leva articolare o strangolamento non è ammessa, tecniche di atterramento quali Kote-gaeshi sono valide)
   3. Effettuare qualsiasi leva articolare al collo o alla colonna vertebrale.
   4. Effettuare qualsiasi leva in torsione al ginocchio o al piede.
   5. Eseguire la tecnica di Kani-basami. La prima volta che un atleta esegue un'azione proibita grave è sanzionato con "Hansoku-make". Egli perde l'incontro con 0 punti, mentre all'avversario saranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14. La seconda volta che un atleta perde per "Hansoku-make" in una gara, egli è espulso per il resto della torneo. Qualora entrambi gli atleti siano sanzionati per Hansoku-make, l'incontro sarà ripetuto.

Art. 8 ESITO DELL'INCONTRO

a. Un atleta può vincere l'incontro prima della fine del tempo regolamentare, qualora si aggiudichi almeno un Ippon in ciascuna delle tre parti. Ciò viene chiamato Full-Ippon. In questo caso al perdente vengono assegnati 0 punti e il vincitore otterrà 50 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 50.
b. Scaduto il tempo del combattimento, l'atleta che ha più punti alla fine dell'incontro sarà il vincitore.
c. Se gli atleti hanno lo stesso punteggio alla fine dell'incontro, l'atleta che ha ottenuto il maggior numero di parti con uno o più Ippon vince l'incontro.
d. Se il risultato è uguale sia nel punteggio che nel numero di fasi in cui sono stati ottenuti gli Ippon, l'atleta che ha ottenuto il maggior numero di Ippon vince l'incontro.
e. Se il risultato è uguale sia nel punteggio che nel numero di fasi in cui sono stati ottenuti gli Ippon, che per numero di Ippon, verrà effettuato un ulteriore combattimento di 2 minuti finché non vi sia un esito dell'incontro. È prevista una pausa di 1 minuto tra i round addizionali. La procedura può essere ripetuta. L'atleta mantiene i punti e le sanzioni già ottenuti: i punteggi, Ippon e sanzioni dell'incontro iniziale verranno riportati nell'incontro supplementare.

Art. 9 FORFAIT E RITIRO

a. La decisione di "Fusen-Gachi" (vittoria per forfait) verrà assegnata dal MR all'atleta il cui avversario non si presenti all'incontro. Al vincitore verranno assegnati 14 punti, dopo che il suo avversario sia stato chiamato 3 volte per almeno 3 minuti.
b. La decisione di "Kiken-gachi" (vittoria per ritiro) verrà assegnata dal MR all'atleta il cui avversario si ritiri dalla gara durante l'incontro. In questo caso a colui che si ritira verranno assegnati 0 punti, mentre al vincitore saranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14.

Art. 10 INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

a. In qualsiasi casi in cui un incontro debba essere fermato a causa di infortunio di uno od entrambi gli atleti, il MR consente un tempo medico massimo di 2 minuti a ciascuno od entrambi gli atleti. Il tempo totale di riposo per atleta in ciascun incontro sarà di 2 minuti.
b. Il tempo medico inizia al comando del MR.
c. Se uno degli atleti non è più in grado di continuare, il MR e i SR effettueranno la loro decisione sulla base delle seguenti clausole:
   1. Quando la causa dell'infortunio è attribuita all'atleta infortunato, questi perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario saranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14.
   2. Quando la causa dell'infortunio è attribuita all'atleta illeso, questi perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario saranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14.
   3. Quando sia impossibile attribuire la causa dell'infortunio, all'atleta illeso verranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14, mentre l'atleta infortunato perderà l'incontro con 0 punti.
d. Qualora un atleta sia colto da malore durante l'incontro e non è più in grado di continuare, questi perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario saranno assegnati 14 punti o il punteggio già ottenuto, qualora maggiore di 14.

e. Il medico di gara deve decidere se l'atleta infortunato può continuare o no.
f. Se un atleta perde conoscenza o sviene, il combattimento deve essere fermato e l'atleta sarà sospeso dal resto del torneo.

Duo System

Art. 11 PARTE GENERALE

a. Il Duo System ha lo scopo di presentare la difesa personale di un atleta contro un numero predeterminato di attacchi eseguiti da un atleta dello stesso team. Gli attacchi sono divisi in 4 serie di 5 attacchi ciascuno: A. Prese B. Avvolgimenti e strangolamenti C. Pugni, colpi e calci (atemi) D. Armi (Uke può iniziare la serie con le armi in mano)
b. Ciascun attacco deve essere preparato con un'azione di pre-attacco, ad esempio spingendo, colpendo o tirando. Sia il pre-attacco che l'attacco devono essere eseguiti da Uke.
c. Ciascun attacco può essere eseguito sia con mano destra che con mano sinistra a libera scelta del team.
d. La difesa è completamente a scelta dell'atleta che si difende, così come i rispettivi ruoli di chi attacca (Uke) e chi si difende (Tori) e la rispettiva posizione dei piedi. Il cambio dei ruoli tra Tori e Uke può cambiare anche durante una serie.
e. Il MR sorteggia 3 attacchi per ciascuna serie. L'altra coppia usa gli stessi attacchi ma in un ordine differente chiamati dal MR.
f. Al momento del primo attacco di ciascuna serie, Tori avrà il tavolo di giuria alla sua destra, a seguire l'attacco potrà essere eseguito da entrambi i lati.
g. Il punteggio della presentazione sarà attribuito dalla Giuria alla fine di ciascuna serie. Al momento del comando "Hantei" pronunciato dal MR, i giudici alzano il proprio tabellone con il punteggio sopra la propria testa. Il MR legge tutti i punteggi, quando il TR segnala che tutti i punteggi sono stati conteggiati, il MR indica di abbassare i tabelloni segna-punti.
h. Se necessario il MR segnala un attacco sbagliato con il corrispondente gesto, dicendo il numero di quello sbagliato. Il segno "attacco sbagliato" sarà mostrato dal MR qualora Uke esegua un attacco differente da quello indicato dal MR.
i. Qualora la stessa coppia sia coinvolta in incontri successive, tra due incontri è concesso un tempo di recupero non superiore a 5 minuti.

Art. 12 MATERIALI

Il tavolo di Giuria sarà composto da un minimo di due persone.
Gli atleti possono usare un bastone morbido e un pugnale di gomma. Il bastone sarà lungo tra 50 cm e 70 cm.

Art. 13 CATEGORIE

a. Una coppia può essere costituita senza alcuna restrizione quali peso o grado.
b. Si distinguono le seguenti categorie: Femminile, Maschile, Misto.

Art. 14 CRITERI DI GIUDIZIO

a. La Giuria dovrà guardare e giudicare in base a:
    1. Potenza dell'attacco
    2. Realismo
    3. Controllo
    4. Efficacia
    5. Attitudine
    6. Velocità
    7. Varietà
b. I seguenti criteri possono concorrere al giudizio dell'esibizione:
    - Attacco detrazione, Attacco sbagliato (indicando l'attacco con il numero errato) 2 punti
    - Prese non chiuse ½ punto
    - Pre-attacco e attacco non connessi in maniera logica ½ punto
    - Sbilanciamento ½ punto
    - Attacco debole ½ punto
    - Attacco che manca il bersaglio ½ punto
    - Difesa e atterramento, Difesa insufficiente ½ punto
    - Nessuno sbilanciamento ½ punto
    - Azione effettuata troppo rapidamente ½ punto

- Uke salta (proiezione non reale) ½ punto
- Tecnica scenografica (poco reale) ½ punto
- Azioni non connesse in maniera logica ½ punto urla non necessarie ½ punto
- Controllo a terra, Mancato controllo dell'arma ½ punto
- Controllo insufficiente (leva articolare, strangolamento) di Uke ½ punto
- L'atemi manca Uke ½ punto

c. Il punteggio complessivo dovrà dare più importanza all'attacco, quindi alla prima parte della difesa.
Gli atemi devono essere potenti, con buon controllo e portati in maniera naturale considerando un possibile seguito.
d. Le Proiezioni e gli atterramenti devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario e devono essere efficaci.
e. Leve articolari e strangolamenti devono essere mostrati alla Giuria in modo chiaro e corretto, con battuta di resa da parte di Uke.
f. Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in maniera tecnica e realistica.

Art. 15 SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

a. Le due coppie iniziano rivolte uno verso l'altra al centro dell'area di gara ad una distanza approssimativa di due metri. Al segnale del MR le coppie faranno il saluto prima agli arbitri e quindi tra di loro. La coppia 2 lascia l'area di gara e si reca nell'area di sicurezza.
b. L'incontro inizia quando il MR annuncia il primo attacco chiamando il numero dell'attacco e mostrandone il rispettivo segno con la mano, prima agli atleti e quindi alla Giuria.
c. Alla serie della serie A gli atleti della prima coppia si inginocchiano e ottengono i loro punteggi. Fatto questo lasciano l'area di gara e si recano nell'area di sicurezza. Anche la coppia 2 esegue la serie A e ottiene i punteggi. La coppia 2 inizia la serie B e ottiene i punteggi, dopodiché la coppia 1 procede con la serie B. La coppia 1 inizia la serie C, ecc., e la coppia 2 inizia la serie D, ecc.
d. Dopo la dimostrazione dell'ultima serie da parte dell'ultima coppia l'incontro è finito. Le due coppie prendono la stessa posizione che avevano all'inizio dell'incontro su richiesta del MR. Il MR chiede al Presidente di Giuria chi siano i vincitori e li indica alzando la mano e chiamando il rispettivo colore di cintura. e. Se I punti delle due coppie sono uguali ("Hikiwake"), l'incontro continua serie dopo serie finché non vi sia un vincitore. La coppia con la cintura blu inizia la serie A.
e. Dopo aver annunciato il vincitore, il MR ordina il saluto prima agli avversari e quindi all'arbitro.

Art. 16 SISTEMA DI PUNTEGGIO

a. I punteggi sono assegnati da 0 a 10 (con intervallo di ½ numero)
b. Il punteggio più alto e quello più basso sono scartati.

Art. 17 GIURIA

La Giuria consiste di 5 arbitri.

Art. 18 FORFAIT E RITIRO

a. La decisione di "Fusen-Gachi" (vittoria per forfait) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari non si presentino all'incontro dopo essere stati chiamati 3 volte per almeno 3 minuti. Ai vincitori verranno assegnati 12 punti, la coppia che non si è presentata riceverà 0 punti.
b. La decisione di "Kiken-Gachi" (vittoria per ritiro) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari si ritirino dalla gara durante l'incontro. In questo caso a coloro che si ritirano verranno assegnati 0 punti, mentre ai vincitori saranno assegnati 12 punti.

Art. 19 INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

a. Qualora si verifichi un infortunio, malore o indisposizione, la coppia attiva ha diritto ad un Massimo di 2 minuti di recupero prima di continuare (il tempo totale per coppia in ciascun incontro sarà di 2 minuti).
b. Se una coppia non può continuare dopo un infortunio, all'altra coppia verrà attribuito

NE WAZA

Art. 1 PARTE GENERALE

Nella specialità Ne Waza, due atleti combattono uno contro l'altro in una competizione sportiva con l'obiettivo di vincere per sottomissione, attraverso leve o soffocamenti, o vincere per punteggio. La competizione di ne waza è composta da: proiezioni, atterramenti, leve e strangolamenti in posizione eretta, tecniche al suolo, controllo, miglioramento delle posizioni (passaggio di guardia, sweep…), leve e strangolamenti al suolo.

Art. 2 ARBITRI

L'arbitro è la più alta autorità nel combattimento.
La decisione del risultato di ogni incontro presa dall'arbitro è incontestabile.
La decisione del risultato di ogni incontro può essere cambiata solo nelle seguenti circostanze:

a. Se il punteggio al tavolo è stato sbagliato;
b. Se l'atleta dichiarato vincitore ha sottomesso il suo avversario usando una tecnica illegale, precedentemente non vista dall'arbitro;
c. Se l'atleta è stato squalificato erroneamente per l'uso di una tecnica lecita. In tal caso, se l'incontro è stato interrotto e l'atleta è stato squalificato prima che l'avversario segnalasse la resa (battuta), l'incontro riparte al centro del tatami e l'atleta attaccante riceverà due punti. Qualora l'atleta sotto attacco si arrenda prima dell'interruzione e squalifica, l'atleta che stava eseguendo la tecnica sarà dichiarato vincitore.
d. Se l'arbitro commette una decisione sbagliata in applicazione a questo regolamento. Una decisione soggettiva dell'arbitro nell'assegnazione dei punti, vantaggi o penalità non può essere interpretata come una decisione sbagliata.

Per modificare il risultato di un incontro, devono essere osservate le seguenti condizioni:

- L'arbitro si può consultare con il responsabile arbitri, ma la decisione finale di ribaltare o non ribaltare il risultato dell'incontro viene presa dall'arbitro.
- Il responsabile arbitri deve consultare il tavolo centrale per verificare come la pool sia progredita e può autorizzare il ribaltamento del risultato solo se la pool non è avanzata nella fase successiva.
    - Interpretazioni soggettive effettuate dall'arbitro circa l'assegnazioni di punti, vantaggi o penalità, sono definitive e non soggette a cambiamento.
    - È compito dell'arbitro intervenire nel combattimento, ogniqualvolta lo ritenga necessario.
    - È compito dell'arbitro assicurarsi che gli atleti seguano i loro obblighi quando combattono all'interno dell'area di gara.
    - L'arbitro centrale (MR) che sta dentro all'area di combattimento, conduce l'incontro. Egli decide sul punteggio e penalità, ma può essere supportato da un arbitro laterale.
    - L'arbitro laterale (SR) può assistere il MR e sarà situato fuori dall'area di sicurezza su una sedia.

È permesso lavorare con due arbitri laterali, che possono annullare la decisione del MR. (seduti in due angoli opposti del tatami). Le finali saranno condotte con due SR.
Tutte le valutazioni del MR (punti, vantaggi e penalità devono essere confermati da almeno due dei tre arbitri secondo quanto segue:

a. Se c'è consenso tra i SR e il MR, i SR devono rimanere seduti nelle sedie agli angoli dell'area di combattimento.
b. Se c'è un conflitto di opinione con il MR, il SR deve alzarsi e segnare punti, vantaggi o penalità da assegnare o togliere, usando la gestualità definita nel presente regolamento.
c. Se c'è una discrepanza tra tutti e tre gli arbitri su un punteggio dato della stessa azione, ha validità la decisione intermedia (es. quando un arbitro assegna un passaggio di guardia, il secondo assegna un vantaggio e il terzo chiede la sottrazione dei punti, sarà dato il vantaggio).
d. Se il MR decide di squalificare un atleta a causa di accumulo di 4 penalità (azione proibita lieve o mancanza di combattimento) l'arbitro dovrà fare la gestualità di sanzione per azione proibita lieve prima di fermare il combattimento. Se almeno uno dei SR ripete la gestualità, la decisione arbitrale è confermata e il MR è autorizzato a fermare il combattimento.
e. Se l'arbitro decide di squalificare un a causa di un azione grave, mostrerà la gestualità prima di fermare il combattimento. Se almeno uno dei SR ripete la gestualità, la decisione arbitrale è confermata e il MR è autorizzato a fermare il combattimento.
f. Qualora un incontro finisca in pareggio di punti, vantaggi e penalità, l'arbitro centrale posiziona i due atleti nella loro posizione di partenza (uno alla sua sinistra e uno alla sua destra). L'arbitro farà due passi indietro e farà il gesto ai SR di alzarsi. Dopo che i SR sono in piedi, il MR fa un passo avanti con la gamba destra. Fatto questo, tutti e tre gli arbitri alzano il braccio destro o sinistro in alto. Questo significa che ogni arbitro darà la vittoria all'atleta che ritiene vincitore. Il MR quindi dichiara il vincitore scelto dalla maggioranza degli arbitri.

Art. 3 SVOLGIMENTO DELLA GARA
Gli atleti iniziano rivolti uno verso l'altro al centro dell'area di gara ad una distanza approssimativa di due metri. Al segnale del MR gli atleti faranno il saluto prima all'arbitro e quindi tra di loro.
L'incontro inizia in piedi, dopo che MR annuncia "Fight".
Appena si stabilisce un contatto tra gli atleti con una presa, essi possono andare a terra o in guardia immediatamente.
Gli atleti possono controllare e cambiare tra le due differenti posizioni, ma devono essere attivi.
Alla fine dell'incontro, il MR annuncia il vincitore e ordina il saluto prima tra gli atleti quindi all'arbitro, che è in piedi sull'area di combattimento di fronte al tavolo di giuria.

Art. 4 APPLICAZIONE DEL "FIGHT" E "STOP"
a. Il MR dovrà annunciare "Fight" per iniziare o ricominciare l'incontro dopo "Stop".
b. Il MR dovrà annunciare "Fight" per informare i concorrenti circa la riconosciuta passività (stallo).
c. Il MR dovrà annunciare "Stop" per fermare l'incontro temporaneamente o definitivamente. In questo caso ai concorrenti non è più permesso muoversi.

- Ogni movimento che vada oltre l'area di combattimento dovrà essere fermato. Gli atleti ritorneranno al centro dell'area di combattimento. Se entrambi i concorrenti lasciano completamente l'area di combattimento in una posizione a terra facilmente riconoscibile, il MR li riporterà al centro dell'area di combattimento per ricominciare nella stessa posizione. Quando 2/3 dei corpi degli atleti è fuori dall'area di combattimento in piedi o in una posizione non stabilizzata a terra o in una posizione non riconoscibile, il MR dovrà fermare l'incontro e farà ricominciare gli atleti in piedi al centro dell'area di combattimento. Qualora un atleta porti il suo avversario nell'area di sicurezza tentando di stabilizzare una posizione che dia punteggio, l'arbitro dovrà aspettare, per quanto possibile, che l'atleta stabilizzi la posizione per 3 secondi prima di fermare l'incontro. Se questo succede, l'arbitro darà i punti e quindi farà ripartire l'incontro al centro dell'area di combattimento nella stessa posizione.
- Se uno o entrambi i concorrenti sono feriti, perdono conoscenza o hanno un malore.
- In caso di sottomissione (un concorrente batte, mostra altri segni, urla o se il concorrente non può battere da solo durante una leva o uno strangolamento)
- Ogni altra volta che il MR lo ritenga necessario (ad esempio sistemare il GI, per dare sanzioni, per sospetto di pericolo o infortunio).
- Il combattimento è finito.

d. Dopo "Stop" l'arbitro può ordinare di continuare esattamente nella stessa posizione in cui erano quando il comando è stato annunciato. Per far ripartire nuovamente l'incontro, l'arbitro annuncia "Fight".

Art. 5 PUNTI
Qualsiasi azione che porti ad una possibile sottomissione sarà premiata con punti. Le azioni di difesa non danno punteggio. Punti I punti saranno assegnati dall'arbitro centrale dell'incontro qualora un atleta stabilizzi una posizione per 3 (tre) secondi. I punti saranno segnati da MR, mostrando il totale dei punti con le dita indicando il colore dell'atleta a cui vengono assegnati.
2 PUNTI Take down Sweep Knee on belly
3 PUNTI Pass the guard
4 PUNTI Mount Back mount Back control
Gli incontri dovrebbero svilupparsi come progressione di tecniche di controllo che terminano con una sottomissione. Pertanto all'atleta che rinuncia volontariamente ad una posizione, al fine di ottenere punteggio utilizzando una stessa posizione per la quale sono stati già assegnati punti, non verranno assegnati altri punti. Gli atleti potranno aggiudicarsi punti cumulativi qualora progrediscano attraverso un numero di posizioni che assegnano punteggio, fintantoché la posizione di controllo (mantenuta per tre secondi) della posizione finale di controllo sia una continuazione delle posizioni di controllo della precedente sequenza. In questo caso l'arbitro dovrà contare solo 3 (tre) secondi di controllo alla fine della sequenza, prima di segnalare i punti segnati (esempio: passaggio di guardia seguito da monta vale 7 [sette] punti). Agli atleti che arrivano in posizione di punteggio mentre subiscono una sottomissione verranno assegnati punti solo quando si saranno liberati dall'attacco e avranno stabilizzato la posizione per 3 (tre) secondi. Qualora un atleta esca deliberatamente dall'area di gara per evitare all'avversario di completare un ribaltamento (sweep) o un atterramento (takedown) l'arbitro assegnerà 2 (due) punti all'avversario e una penalità verrà aggiunta al punteggio dell'atleta che è uscito dall'area di gara.

Vantaggio

Un vantaggio viene assegnato qualora un atleta raggiunga una posizione di punteggio che richiede 3 (tre) secondi di controllo, ma non sia capace di mantenere il controllo per l'intera durata. Un vantaggio viene assegnato quando il movimento per un passaggio alla posizione punti è incompleto. L'arbitro dovrà valutare se l'avversario era in una reale condizione di pericolo e se l'atleta è chiaramente arrivato vicino al raggiungimento della posizione di punteggio. Un vantaggio può essere attribuito dall'arbitro anche quando l'incontro è terminato, ma prima di annunciare il risultato. L'arbitro può assegnare un vantaggio quando non c'è più la possibilità, per un atleta, di raggiungere un punteggio. Quando un atleta arriva in posizioni di punteggio, ma riesce unicamente ad uscire da una sottomissione senza rimanere nella posizione, egli non riceve alcun vantaggio per tali posizioni. Un atleta che raggiunga una o più posizioni di punteggio ma è sotto attacco di sottomissione dell'avversario, gli verrà assegnato solo un vantaggio qualora non riesca a sfuggire all'attacco entro la fine dell'incontro. Detrazione punti I punti possono essere tolti alzando la mano aperta sopra la spalla del braccio corrispondente all'atleta a cui vengono tolti i punti.

5.1 Takedown (Atterramento)

- Ad un atleta che costringa il suo avversario schiena a terra, di lato o seduto a terra dopo essere stato sui due piedi durante il combattimento e che continui il combattimento a terra in posizione dominante per 3 secondi, verranno assegnati 2 (due) punti.
- Quando un atleta costringe il suo avversario a terra su quattro punti (ginocchia e gomiti a terra) o torace a terra, i punti potranno essere assegnati solo se l'atleta che ha fatto il take-down ha stabilito un controllo posteriore (back-clinch) dell'avversario, non è necessario aver messo i ganci, ma almeno un ginocchio dell'avversario deve essere mantenuto a terra.
- L'atleta che inizia un movimento di take-down prima che l'avversario metta la guardia dovrà essere premiato con due punti o un vantaggio rispettando le regole del takedown.
- Quando un atleta ha una presa sui pantaloni del suo avversario e quest'ultimo si siede ponendosi in guardia aperta, l'atleta che ha preso i pantaloni deve essere premiato con due punti se stabilisce a terra una posizione dominante per 3 (tre) secondi.
- Qualora l'avversario metta la guardia chiusa e rimane sospeso (dopo che l'atleta ha iniziato il movimento di take-down o dopo aver effettuato una presa al pantalone), l'atleta può mettere l'avversario schiena a terra entro 3 (tre) secondi e stabilizzare una posizione dominante per 3 (tre) secondi per ricevere i punti di take-down.
- L'atleta che inizia un movimento di take-down dopo che l'avversario ha chiuso la guardia, non potrà essere premiato con i punti del take-down.
- Se un atleta costringe il suo avversario a terra sull'area di sicurezza, l'atleta che esegue il take-down dovrà avere entrambi i piedi all'interno dell'area di combattimento all'inizio del movimento. In questo caso, se l'atleta atterra in una posizione stabile, MR fermerà il combattimento solo dopo la stabilizzazione dei 3 (tre) secondi. Quindi il MR assegnerà i punti e farà ripartire l'incontro al centro dell'area di combattimento. Gli atleti saranno sistemati nella stessa posizioni in cui si trovavano quando l'incontro è stato fermato.
- Quando l'avversario ha uno o due ginocchia a terra, l'atleta che esegue il take-down sarà premiato con i punti solo se era in piedi al momento del take-down.

Quando un atleta costringe il suo avversario a terra usando una o due gambe, l'avversario cade seduto e successivamente applica una contro tecnica (un altro takedown) solo l'atleta che ha effettuato la contro tecnica sarà premiato con i punti.

Vantaggio

- Quando un atleta effettua un take-down, ma il suo avversario non atterra di schiena o di lato a terra e ritorna in piedi entro 3 (tre) secondi.
- Quando un atleta, nel tentativo di effettuare un take-down su una sola gamba, aggancia una gamba dell'avversario e causa l'uscita dello stesso dall'area di combattimento, per evitare di essere atterrato, obbligando MR a fermare l'incontro.
- Nessun punteggio in take-down:
  a. Gli atleti che, per difendersi da uno sweep, riportano il loro avversario sulla schiena o di lato a terra, non saranno premiati con il punteggio relativo al take-down o vantaggio.
  b. L'atleta che si difende da un back-control in piedi, in cui l'avversario ha uno o due ganci posizionati e non ha nessun piede sul tappeto, non sarà premiato con i punti o vantaggio relativi al take-down, anche dopo la stabilizzazione per 3 (tre) secondi.

5.2 Tecniche di controllo

Knee-on-Belly (Ginocchio sullo stomaco) Ad un atleta che, in posizione dominante, mantenga per tre secondi il controllo laterale, posizionando un ginocchio sullo stomaco, sul torace o sulle costole dell'avversario -il quale è sdraiato sulla schiena o sul lato- e l'altra gamba è estesa con il piede a terra, con il viso rivolto verso la testa del suo avversario, verranno assegnati 2 (due) punti.

Vantaggio

- Se il ginocchio è sullo stomaco, ma l'altro è sul pavimento.
- Ad un atleta che, in posizione dominante, libero dalla guardia o mezza guardia, sia seduto sul torso dell'avversario con due ginocchia - o con un piede e un ginocchio- a terra, con il viso rivolto verso la testa del suo avversario e fino al massimo di un braccio intrappolato sotto le sue gambe, rimanendo in tale posizione per tre secondi, verranno assegnati 4 (quattro punti). Il controllo del torso è considerato valido solo se le ginocchia sono sotto la linea delle spalle. Nel caso di posizione montata, quando c'è una transizione diretta dal back-mount al frontmount o viceversa -essendo posizioni distinte- l'atleta riceverà 4 punti per la prima posizione e altri 4 punti per la successiva e così via ogniqualvolta si raggiunga il tempo di stabilizzazione di 3 (tre) secondi.
- Quando l'atleta prende il controllo della schiena dell'avversario, mettendo i talloni all'interno delle gambe dell'avversario intrappolando al massimo un braccio dell'avversario e senza intrappolare il braccio sopra la linea della spalla, rimanendo in tale posizione per 3 (tre) secondi, gli vengono assegnati 4 (quattro) punti.

5.3 Passaggio di guardia

Quando un atleta, in posizione dominante, riesca a sormontare le gambe dell'avversario che è nella posizione inferiore (passaggio di guardia o mezza guardia) e riesce a mantenere su di lui un controllo laterale o un controllo nord-sud per 3 (tre) secondi, egli verrà premiato con 3 (tre) punti.

- Si definisce Posizione di Guardia l'uso di una o due gambe per evitare che l'avversario raggiunga un controllo laterale o posizione nord-sud sopra l'atleta che è in posizione inferiore.
- Passare la guardia dell'avversario e continuare con un controllo tecnico per 3 (tre) secondi consente di ottenere 3 punti.

Vantaggio

- passare la guardia dell'avversario senza un controllo tecnico successivo o raggiungere la mezza guardia con un buon controllo (faccia a faccia).
- Qualora l'atleta tenti un passaggio di guardia e il suo avversario ruoti con la schiena in alto rimanendo su quattro punti (ginocchia e gomiti a terra) per evitare il passaggio di guardia, in tal caso l'atleta viene premiato con un vantaggio.

5.4 Sweep (Cambio di posizione)

Ogni cambio di posizione che, partendo dalla posizione di guardia, consenta di ottenere una qualsiasi posizione dominante, seguita da un controllo di 3 (tre) secondi, sarà considerata come uno sweep e sarà premiata con 2 (due) punti. Nessun vantaggio sarà assegnato per cambi di posizione che partano e finiscano in posizioni di guardia 50/50. Un cambio di posizione dalla guardia ad un back-clinch della schiena dell'avversario con 3 (tre) secondi di controllo e mantenendo l'avversario con almeno un ginocchio a terra sarà considerato anch'esso uno sweep.

Art. 6 SOTTOMISSIONE - LEVE E STRANGOLAMENTI

Se applicabile, queste regole dovranno rispettare i limiti previsti da ciascuna categoria:

a. Tutti gli strangolamenti sono permessi, eccetto quelli a mani nude e con le dita.
b. Tutte le leve alle spalle, gomiti e polsi sono permessi.
c. Leve alle gambe e ai piedi sono permessi in flessione, stiramento e compressione. Tutti i tipi di leve in rotazione che possano interessare il ginocchio sono proibite. Se un concorrente applica una leva diritta alla gamba e l'avversario prova di uscire ruotando con il corpo e si arrende per il dolore, egli perderà l'incontro per sottomissione.

Durante una tecnica di sottomissione:

a. Quando un atleta batte due volte con la mano sull'avversario, a terra, o su se stesso in modo chiaro e evidente;
b. Quando l'atleta batte a terra due volte con i piedi, quando le braccia sono intrappolate dall'avversario;
c. Quando l'atleta verbalmente si ritira, chiedendo di fermare l'incontro;
d. Quando l'atleta urla o emette rumori che esprimono il dolore, mentre è intrappolato in sottomissione;

e. Quando l'atleta perde conoscenza a causa di una tecnica di sottomissione lecita effettuata dall'avversario o a causa di un incidente, non derivante da una manovra illecita dell'avversario. Il combattimento sarà fermato e l'atleta che ha effettuato la tecnica di sottomissione sarà dichiarato come vincitore.
   - Il MR alza il braccio corrispondente al colore della cintura dell'atleta, sopra la testa con il palmo della mano rivolto in avanti.
   - L'atleta dovrà essere premiato con un vantaggio, qualora tentando una sottomissione il suo avversario sia in reale pericolo di sottomissione ma riesca ad uscirne. Ancora una volta è l'arbitro che deve valutare se la sottomissione poteva andare a buon fine.
   - Quando un atleta sta eseguendo una tecnica di sottomissione dentro l'area di sicurezza, l'arbitro non deve fermare l'incontro.
   - In caso di uscita dall'area di combattimento durante l'esecuzione di una tecnica di sottomissione: Qualora una corretta difesa tecnica da una sottomissione comporti un'uscita dall'area di combattimento, l'arbitro assegnerà 2 punti all'atleta che ha applicato la sottomissione. Qualora l'uscita dall'area di combattimento sia causata dall'atleta che attacca per eseguire la sottomissione, dopo aver fermato l'incontro l'arbitro non assegnerà i due punti. Tuttavia, l'arbitro può dare un vantaggio, a seconda dalla vicinanza alla sottomissione. o Uscire dall'area di combattimento durante una sottomissione senza effettuare una corretta tecnica difensiva, comporta la squalifica. L'arbitro dovrà fermare l'incontro e ripartire al centro dell'area di combattimento con gli atleti in piedi.

Art. 7 PENALITÀ - AZIONI PROIBITE

Questo paragrafo contiene le "azioni proibite" e le restrizioni di massimo livello. È essenziale rispettare le corrispondenti direttive.

7.1 Azioni proibite lievi

Le azioni proibite lievi saranno punite con una penalità.
Le penalità vengono assegnate in 4 fasi:
- Penalità
- Penalità: vantaggio per l'avversario.
- Penalità: 2 punti per l'avversario.
- Penalità: squalifica.

L'arbitro annuncia "Foul" e mostra il gesto (pugno chiuso sollevato all'altezza della spalla).
Le seguenti azioni contano come "azioni proibite lievi": Passività/stallo
In caso di passività, l'arbitro indicherà l'atleta annunciando "Fight" e mostrerà il segno di penalità. Se l'atleta non può vederlo, l'arbitro lo toccherà.

a. Si definisce Passività/stallo (mancanza di combattimento) la situazione in cui un atleta chiaramente non persegue l'obiettivo di progredire nelle posizioni in un incontro, e anche quando un atleta impedisce al suo avversario di progredire. L'arbitro dovrà contare 20 (venti) secondi consecutivi ed al termine mostrare il gesto di mancanza di combattimento, seguito dal comando verbale "Fight" ed il gesto per segnalare la penalità.
b. Quando due atleti mettono la guardia contemporaneamente, l'arbitro dovrà iniziare un conto alla rovescia di 20 (venti) secondi. Se alla fine dei 20 (secondi), anche se gli atleti si sono mossi, uno degli atleti non raggiunge la posizione dominante, non ha una sottomissione in corso, o non è imminente il completamento di una posizione di punteggio, l'arbitro fermerà l'incontro e darà una penalità ad entrambi gli atleti. In questa situazione, l'arbitro farà ripartire dalla posizione in piedi.
c. Quando entrambi gli atleti simultaneamente mostrano una mancanza di combattimento (stallo) in ogni posizione dell'incontro.
d. La passività non può essere dichiarata quando un atleta si sta difendendo dagli attacchi di front-mount, back-mount, back-control, controllo laterale o posizione nord-sud.
e. Non sarà considerata mancanza di combattimento quando un atleta è in frontmount o back-mount, finché le caratteristiche tecniche della posizione sono rispettate.
   - Lasciare il tatami o spingere fuori dal tatami l'avversario senza eseguire nessuna azione tecnica.
   - Quando un atleta corre nell'area di combattimento, senza combattere.
   - Quando un atleta rompe la presa dell'avversario che ha messo la guardia e non ritorna a combattere. Uscire dal combattimento a terra alzandosi in piedi e non ritornare a combattere.
   - Quando un atleta afferra l'interno della giacca o dei pantaloni del suo avversario, quando entra all'interno del Gi e quando un atleta passa la mano all'interno del Gi dell'avversario per prendere la parte esterna del Gi.

- Mettere le mani in faccia all'avversario.
- Andare a terra senza presa.
- Usare la cintura per qualsiasi tecnica qualora non sia legata.
- Ritardare il combattimento, presentandosi non pronti a combattere o quando si perde tempo per sistemare il GI o la cintura (vestiario non corretto, indossare oggetti non autorizzati, rimuovere la cintura, aprire il GI, quando un atleta richiede più di 20 secondi per annodare la sua cintura dopo uno stop)

Per la categoria Esordienti, è proibito per un atleta saltare in guardia chiusa mentre il suo avversario è in piedi. Quando questo succede, l'arbitro ferma l'incontro, e fa ripartire l'incontro al centro con gli atleti in piedi.

- Posizionare deliberatamente il piede all'interno della cintura dell'avversario.
- Posizionare deliberatamente il piede all'interno del bavero del Gi, senza aver effettuato una presa sullo stesso lato del Gi.
- Parlare o commentare. (senza motivazioni mediche o di sicurezza)
- Disobbedire agli ordini dell'arbitro.
- Uscire dall'area di combattimento per prevenire che l'avversario completi uno Sweep o Take Down. (si veda capitolo Sweep e take-down, dovranno essere assegnati i punti)
- Uscire dall'area di gara dopo il combattimento prima dell'annuncio del vincitore (in questo caso verrà comminata una penalità e almeno un vantaggio sarà dato all'avversario)

7.2 Azioni proibite gravi

La prima volta che un concorrente compie un'azione proibita grave verrà punito con squalifica. Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite gravi e punite con la squalifica.

- Eseguire qualsiasi azione intenzionale avente la chiara intenzione di ferire l'avversario!
- Uscire deliberatamente dall'area di combattimento durante una sottomissione (senza una tecnica di uscita corretta).
- Eseguire una qualsiasi leva che interessi la colonna vertebrale senza un soffocamento (tirare a sé la testa dell'avversario dalla posizione di guardia non è considerata un leva al collo).
- Sbattere l'avversario sul tappeto, mentre questi sia in posizione di guardia chiusa o in back-control.
- Tecniche di proiezione o trascinamento che proiettino o forzino la testa o il collo dell'avversario al suolo.
- Dare pugni o calci, mordere l'avversario o applicare ogni altra azione che sia contro l'etica e il buon comportamento o qualora un concorrente mostri un comportamento spericolato o antisportivo.
- Eseguire leve alle dita delle mani e dei piedi.
- Applicare alla gamba leve in rotazione come agganciare il tallone e ruotare il piede verso l'esterno.
- Gravi attacchi laterali che interessino il ginocchio (incrociare la gamba dall'esterno in una situazione di leva o con una forte compressione).
- Spingere le dita negli occhi dell'avversario.
- Quando un atleta strangola il suo avversario con le mani nude (non usando il Gi o con una o entrambe le mani intorno al collo dell'avversario o applicando una pressione alla trachea dell'avversario con il pollice) o bloccando il passaggio dell'aria dalla bocca o dal naso dell'avversario usando le mani.
- Quando un atleta intenzionalmente tenta di far squalificare il suo avversario, reagendo in un modo tale da porre l'avversario in una posizione illegale.
- Usare qualsiasi sostanza -o crema- scivolosa o migliorativa che possa influire sull'avversario.
- Quando un atleta non riesce a cambiare il GI con uno nuovo, entro un tempo stabilito dall'arbitro.

7.3 Tecniche proibite

U15 Categorie superiori

1. Per Sottomissione divaricando le gambe
2. Per Strangolamento con leva cervicale
3. Per Leva alla gamba diritta
4. Per Strangolamento con avambraccio usando le maniche (Ezequiel)
5. Per Strangolamento ghigliottina frontale
6. Per Omoplata
7. Per Tirare a sé la testa nello strangolamento a triangolo
8. Per Strangolamento a triangolo con le mani
9. Per Saltare in guardia
10. Per Do-Jime in guardia chiusa
11. Per Leva al polso.

12. Per Atterramento singola gamba in cui la testa dell'attaccante risulti fuori dal corpo dell'avversario
13. Per Leva in compressione al bicipite
14. Per Leva in compressione al polpaccio
15. Per hiza-juji-gatame (Kneebar)
16. Per Leva al piede
17. Per Slam
18. Per Leva alla colonna vertebrale (senza strangolamento)
19. Per Leva al tallone
20. Per Leve in rotazione al ginocchio
21. Per Leva diritta alla gamba con rotazione verso l'interno
22. Per Pressione laterale al ginocchio (incrociando da fuori a dentro)
23. Per Leva al piede con rotazione verso l'esterno
24. Per Kani-Basami
25. Per Leve alle dita
26. Per Atterramento che forza sulla testa o sul collo (SuplePer…)

Art. 8 KNEE-RIPPING

Attacco laterale al ginocchio: azione proibita grave sanzionata con squalifica Il knee ripping si ha quando un atleta posiziona la propria coscia dietro la gamba del suo avversario e passa il suo polpaccio sopra al ginocchio del suo avversario, posizionando il suo piede oltre la linea mediana verticale del corpo del suo avversario e applica una pressione esterna al ginocchio del suo avversario, verso l'interno, mantenendo il piede della gamba a rischio bloccato tra l'anca e l'ascella. Non è necessario che uno degli atleti trattenga il piede del suo avversario affinché il piede possa considerarsi preso o bloccato. Ai fini di questa regola, quando un atleta è in piedi e porta il peso sul piede della stessa gamba del ginocchio in pericolo, il piede sarà considerato preso o bloccato. Attacchi laterali gravi che interessano il ginocchio (incrociare le gambe da fuori in situazione di leva, o con forte pressione).

Quando un atleta esegue il movimento avente le suddette caratteristiche, con il piede che incrocia la linea meridiana verticale del corpo dell'avversario.

Quando entrambi gli atleti effettuano una tecnica di sottomissione, sarà considerata azione proibita grave per l'atleta che incrocia il suo piede con le caratteristiche menzionate prima.

Art. 9 RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

a. Sottomissione Un atleta può vincere l'incontro prima della fine del tempo di combattimento, qualora un concorrente applichi una leva o uno strangolamento che faccia arrendere l'avversario o che obblighi il MR a fermare l'incontro. Questo è chiamata una sottomissione.
b. Dopo che il tempo di combattimento è finito, l'atleta che ha più punti alla fine dell'incontro sarà il vincitore.
c. Se gli atleti hanno uguale punteggio alla fine dell'incontro, il concorrente che ha ottenuto il maggior numero di vantaggi vince l'incontro.
d. Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti che nel numero di vantaggi, le penalità decidono il vincitore.
e. Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti, che nel numero dei vantaggi che nelle penalità, l'incontro sarà deciso da tutti gli arbitri.
f. Nel caso che entrambi gli atleti subiscano, in una finale o semifinale in cui il punteggio sia di parità, lesioni accidentali e nessun atleta sia in grado di continuare la gara, il risultato è determinato tramite sorteggio.

Art. 10 FORFAIT E RITIRO

a. La decisione di vittoria per forfait verrà data da MR a qualsiasi concorrente il cui avversario non compaia per l'incontro dopo essere stato chiamato per 3 volte per almeno 3 minuti.
b. La decisione di vittoria per ritiro dovrà essere data dal MR al concorrente il cui l'avversario si ritiri dalla competizione durante l'incontro.

Art. 11 INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

Se un incontro viene fermato perché uno o entrambi i concorrenti sono infortunati, il MR può consentire un tempo massimo di 2 minuti di recupero al (ai) concorrente (i) infortunato (i). Il recupero totale per ogni atleta in ogni incontro sarà di 2 minuti.

- Il tempo-medico inizia al comando del MR.

· Quando un atleta presenta un sanguinamento che non si può arrestare dopo essere stato medicato dal dottore per due volte, a cui ogni atleta ha diritto, su richiesta dell'arbitro, per ciascuno degli infortuni.

a. Se un atleta è impossibilitato a continuare, il MR decide secondo le seguenti clausole:
    1. Qualora la causa della lesione sia attribuita all'atleta infortunato, l'atleta infortunato perderà l'incontro.
    2. Qualora sia impossibile attribuire la causa della lesione ad uno degli atleti, l'atleta infortunato perderà l'incontro.
    3. Qualora la lesione sia causata da un'azione illegale compiuta dall'atleta non infortunato, egli verrà squalificato e perderà l'incontro.
b. Quando un atleta ha un malore durante l'incontro e non può continuare, perderà l'incontro.
c. Il medico ufficiale decide se il concorrente lesionato può o non può continuare.
d. Se un concorrente perde conoscenza o se ha un blackout, l'incontro dovrà essere fermato e il concorrente dovrà essere espulso dalla rimanente giornata di gara.
e. Quando uno degli atleti dichiara di avere dei crampi, l'avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.
f. Quando un atleta vomita o perde il controllo delle funzioni corporee basali.

DUO SHOW

Art. 1 PARTE GENERALE

a. Il Duo Show System ha lo scopo di presentare una libera coreografia di azioni difensive di un atleta contro attacchi eseguiti da un atleta dello stesso team.
b. Gli attacchi possono essere scelti tra i 20 attacchi del Duo System, che sono divisi in 4 serie di 5 attacchi ciascuno:
    - Prese
    - Avvolgimenti e strangolamenti
    - Pugni, colpi e calci
    - Armi.
c. All'attaccante è concesso usare un bastone morbido e un pugnale di gomma. Il bastone deve misurare tra 50 cm e 70 cm.
d. Il team può scegliere liberamente 10 attacchi, con l'obbligo di eseguire almeno due attacchi per ogni serie.
e. Sono ammessi coreografia e azioni addizionali e gli attacchi possono essere preparati da pre-attacchi come spinte, atemi, trazioni…
f. Ciascun attacco può essere eseguito sia con mano destra che con mano sinistra a libera scelta del team, così come la rispettiva posizione dei piedi.
g. L'azione di difesa è a libera scelta del difensore, così come i rispettivi ruoli o il cambio di ruolo come attaccante e difensore, che possono essere scambiati durante la rappresentazione.
h. Qualora la stessa coppia sia coinvolta in incontri successive, tra due incontri è concesso un tempo di recupero non superiore a 5 minuti.
i. È consentito l'utilizzo di un'arma provvisoria durante la presentazione e per difendersi al massimo da due attacchi. Tale oggetto va posizionato sul tatami o nelle vicinanze (Esempio: cintura, sciarpa, bastone da passeggio…) j. Ciascuna presentazione deve durare al massimo 3:00 minuti.

Art. 2 CATEGORIE

a. Una coppia può essere costituita senza alcuna restrizione quali peso o grado. È necessario rispettare le stesse categorie di età previste nella Sezione Generale per la specialità Duo System.
b. Si distinguono le seguenti categorie: Femminile, Maschile, Misto.

Art. 3 SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

a. Le due coppie iniziano rivolte uno verso l'altra al centro dell'area di gara ad una distanza approssimativa di due metri. Al segnale del MR le coppie faranno il saluto prima all'arbitro e quindi tra di loro quindi la coppia blu lascia l'area di gara.
b. La dimostrazione inizia quando il MR annuncia "Hajime".
c. I punteggi della presentazione saranno assegnati dalla giuria al completamento della presentazione. A seguito del comando del MR "Technical Score – Hantei" o "Show Score- Hantei", i membri della giuria alzano i rispettivi punteggi sopra la loro testa.
d. Dopo le due dimostrazioni l'incontro è finito. Le due coppie prendono la stessa posizione che avevano all'inizio dell'incontro su richiesta del MR. Il MR chiede al Presidente di Giuria chi siano i vincitori e li indica alzando la mano e chiamando il rispettivo colore di cintura.

e. Se i punti totali delle due coppie sono uguali ("Hikiwake"), la coppia con il più alto punteggio tecnico vince l'incontro. Se il punteggio tecnico è uguale, allora verrà valutata una dimostrazione addizionale di 3 attacchi: in tal caso inizierà la coppia con la cintura blu.
f. Dopo aver annunciato il vincitore, il MR ordina il saluto prima agli avversari e quindi verso di lui.

Art. 4 SISTEMA DI PUNTEGGIO

a. I punteggi sono assegnati da 0 a 10 (1/2 numero di intervallo).
b. È previsto un punteggio tecnico e un punteggio di show.
c. Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguite in una chiara maniera tecnica. Sebbene siano ammesse tecniche spettacolari, l'esecuzione deve seguire i principi delle arti marziali, della continuazione logica e della biomeccanica.
d. Il punteggio tecnico deve considerare le performance delle tecniche di Ju Jitsu nella difesa come Atemi (Pugni, colpi e calci), proiezioni ed atterramenti, leve articolari, strangolamenti e tecniche al suolo.
    1. Potenza dell'attacco – dà più importanza all'attacco e alla prima parte della difesa.
    2. Realismo – proiezioni ed atterramenti devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario e devono essere efficaci.
    3. Controllo – leve articolari e strangolamenti devono essere mostrati alla Giuria in modo chiaro e corretto, con la resa da parte di Uke.
    4. Efficacia - Gli atemi devono essere potenti, con buon controllo e portati in maniera naturale considerando un possibile seguito.
e. Il punteggio di show deve considerare:
    1. Attitudine
    2. Velocità
    3. Varietà
    4. Presentazione attrattiva dell'arte marziale
    5. Coreografia
    6. Limite di tempo

Art. 5 GIURIA

La Giuria consiste in tre arbitri con buona esperienza nelle Arti Marziali.

Art. 6 FORFAIT E RITIRO

a. La decisione di "Fusen-Gachi" (vittoria per forfait) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari non si presentino all'incontro dopo essere stati chiamati 3 volte per almeno 3 minuti. Ai vincitori verranno assegnati 12 punti, la coppia che non si è presentata riceverà 0 punti.
b. La decisione di "Kiken-Gachi" (vittoria per ritiro) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari si ritirino dalla gara durante l'incontro. In questo caso a coloro che si ritirano verranno assegnati 0 punti, mentre ai vincitori saranno assegnati 12 punti.

Art. 7 INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

a. Qualora si verifichi un infortunio, malore o indisposizione, la coppia attiva ha diritto ad un massimo di 2 minuti di recupero prima di continuare (il tempo totale per coppia in ciascun incontro sarà di 2 minuti).
b. Se una coppia non può continuare dopo un infortunio, all'altra coppia verrà attribuito "Kiken-Gachi".

MUAY THAI

REGOLAMENTO GARA
Art. 1 IL RING: COME DEVE ESSERE
Il quadrato (ring) è una superficie delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno.

1.1 - Il quadrato
Il quadrato può avere più dimensioni:
4x4 metri (minima); 5x5 metri; 6x6 metri; 7x7 metri o superiore.
La misurazione è effettuata sul perimetro delimitato dalle corde.
In caso le misure fossero differenti, va comunicato ai responsabili organizzativi e partecipanti con anticipo.

1.2 - Piano e angoli
Piano e angoli: il pavimento non deve avere ostruzioni e deve estendersi per un minimo di 30 cm ad un ideale di circa 90 cm fuori le corde. L'altezza dal pavimento può essere variabile da 0 cm a circa 100 cm in base alla struttura ed alle normative. Ogni angolo è coperto da cuscini appropriati e le corde dai copri corda.

1.3 - Pavimento del ring
Pavimento del ring: deve essere ricoperto da tavole e sulle tavole bisogna avere ho della spugna (tappeti di spugna) oppure tappetini (materrassini) che hanno un'altezza minima di 2,50 cm ad un massimo di 4 cm. Il tutto ricoperto da un tappeto di canvas (no teli plastificati perché non assorbenti).

1.4 - Corde
Corde: si hanno 4 corde con un diametro minimo di 3 cm ad un massimo di 5 cm stese da 4 tiranti. La distanza dal pavimento del ring della prima corda è di 46 cm, della seconda 76 cm, della terza 107 cm, della quarta 1,37 cm. Le corde devono essere rivestite da materiale morbido (spugna o altro) e vanno unite tra loro con altre corde (tendi corda) o nastri di ¾ cm di larghezza ad una distanza uguale l'una dall'altra in altezza ed in lunghezza. Devono essere presenti due tendi corde per lato.

1.5 - Scale
Scale: l'altezza delle scale dipende dall'altezza del ring. Dovrebbero essere tre. Due agli angoli ed una di fronte al tavolo di giuria per il dottore o altro. Si lascia ai responsabili organizzativi locale valutare le modalità di salita/accesso al ring per atleti, arbitro, medico e presentatori.

1.6 - Recipiente rifiuti
Recipiente di plastica: posto agli angoli degli atleti servono per i rifiuti di ogni genere.

Art. 2 ACCESSORI DEL RING
- Devono essere presenti nelle immediate vicinanze del ring:
- sedia e sotto sedia o padella;
- bottiglie d'acqua e ghiaccio; nessun altro tipo di bottiglia;
- asciugamani;
- sputacchiere;
- tavoli e sedie per gli ufficiali di gara, cronista, annunciatore ed addetti;
- gong;
- 1 o 2 orologi o timer;
- cartellini dei giudici;
- contenitori per cartelli dei giudici;
- cartelloni che indichino i round;
- due paia di guantoni uno rosso ed uno blu o i loro colori alternativi; (salvo di differenti accordi);
- due paia di pantaloncini preferibilmente uno rosso e uno blu o i loro colori alternativi; (salvo di differenti accordi);
- due conchiglie protettive metalliche, portate dagli stessi atleti; (salvo di differenti accordi);
- due vestaglie per rimettere a posto le conchiglie;

(salvo di differenti accordi);
- nastro;
- forbici;
- asciugamani d'angolo per pulire gli atleti tra un round e l'altro.

Art. 3 GUANTONI
Di norma i guantoni si dividono in base al peso.
Peso atleti/guantoni:
- dai minimosca a gallo, sotto i 50 kg, 6 once (132 grammi) questo si verifica sempre in Thailandia e dove possibile si vuole lasciare anche come indicazione in Italia;
- dai super gallo ai welter; tra i 50 e i 67 kg, 8 once (227 grammi) questo almeno per i pro, negli altri livelli si può scegliere di tenere i 10 oz;
- per tutti i pesi superiori ai 67 kg vanno usati guanti da 10 once (284 grammi) e in tutti i casi si ritenga opportuno garantire una buona protezione;
- per i match amatoriali è possibile scegliere di non usare il caschetto preferendo a questo dei guanti da 10 once in su con antishock, o da 14 once in su anche senza antishock;
- per le competizioni dilettantistiche e amatoriali si useranno sempre i guanti da 10 oz, per quelle semipro e pro si potrà scegliere.

I guantoni devono essere buoni non lesionati o deformati e rigorosamente chiusi da nastro dove verrà apposta una firma di controllo, dopo aver peraltro controllato i bendaggi.
Per evitare disguidi i guanti vengono ispezionati dall'arbitro prima del match o negli spogliatoi o sul ring. L'eccezione e se i guantoni sono nuovi. Per quanto possibile si chiede ai responsabili organizzativi di fornire i guanti d'angolo o se qualche atleta preferisce usare i propri deve mostrarli per tempo all'arbitro al momento della verifica del peso.
I guanti dovranno avere dei colori attinenti al proprio angolo.

Art. 4 BENDAGGI
E' consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, sia fatto con le garze e con il tape o con i bendaggi classici rinforzati dal nastro.
I bendaggi verranno verificati e firmati dal presidente di giuria o dall'arbitro di gara prima dell'inizio delle competizioni. I bendaggi possono essere realizzati così come viene illustrato nella parte formativa del settore Muay Thai UISP, ovvero secondo i canoni internazionali per la Muay Thai.
I bendaggi non possono contenere materiali potenzialmente lesivi o contundenti o non assimilabili a stoffa o nastro medico. Nessun altro tipo di bendaggio è permesso.
Per tutti gli incontri sarà l'angolo o l'atleta ad avere i propri bendaggi e relativo nastro.
Per i match pro potrebbe essere i responsabili organizzativi a fornire il materiale atto al bendaggio.

Art. 5 ABBIGLIAMENTO DELL'ATLETA
1. Gli atleti durante le competizioni devono indossare solo pantaloncini tradizionali della Muay Thai e non di altre discipline da ring, essi indicano l'angolo di appartenenza: rosso, rosa, marrone, bianco oppure qualsiasi colore con strisce rosse indicano l'angolo rosso. Blu, blu acceso o nero indicano l'angolo blu.
2. Per la sicurezza dell'atleta va' indossata la conchiglia (metallica) meglio se legata dietro la schiena oppure posta nell'apposita mutanda.
3. I capelli devono essere acconciati in modo da non coprire la visuale.
4. Il Mongkon viene indossato per il Wai Kru prima del match e viene mantenuto fino al saluto centrale con il proprio avversario. Possono essere indossati amuleti sulle braccia (Prajad) ricoperti di materiale che non danneggiano l'avversario.
2. E' ammesso l'uso di un singolo bendaggio elastico sulle braccia se preventivamente valutato dalla commissione.
3. Ne materiale metallico, ne gioielli possono essere indossati.
4. L'uso della vaselina o altri grassi o sostanze simili che possono avvantaggiare non sono ammesse tranne che sul viso.
5. Sono ammesse cavigliere elastiche.

N. B. Tutte le infrazioni riscontrate nell'abbigliamento portano alla squalifica. Nel caso di anomalie sui guanti l'arbitro sospende l'incontro fino a sostituzione avvenuta.

Art. 6 DIVISIONE DEI PESI
Di seguito la suddivisione delle categorie di peso:

UOMINI (Peso in kg Minimum Maximum)

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63. 5
- 8 Peso Welter 63. 5/67
- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75
- 11 Peso Massimi leggero 75/81
- 12 Peso Cruiser 81/86
- 13 Peso Massimo 86/91
- 14 Peso Supermassimo 91/91+

DONNE (Peso in kg - Minimum Maximum)

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63. 5
- 8 Peso Welter 63. 5/67
- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75

L'atleta non ha bisogno di cittadinanza o nazionalità italiana per partecipare a qualsiasi evento o gara.
I bambini e ragazzi con età inferiore ai 18 anni, si potranno sia esibire in dimostrazioni che provare la pratica agonistica con protezioni complete. In tal caso sarà responsabilità degli angoli e dell'arbitro ponderare l'intensità ed il livello della gara.

Art. 7 COME FARE IL PESO

1. Il peso degli atleti deve essere determinato senza vestiti e con il solo abbigliamento intimo. Il peso deve essere misurato nel sistema metrico decimale o se possibile attraverso bilancia elettronica. Quando possibile il peso andrà eseguito il giorno prima della gara e verificata la differenza il giorno seguente.
2. L'atleta dovrà avere un peso all'interno della categoria dichiarata. Se il peso è superiore potrà ripetere il peso dopo avere smaltito il peso eccessivo. A meno di accordi diversamente presi prima della gara, il peso degli atleti non potrà essere in eccesso per i dilettanti di più di 2 kg, per gli amatori di più di 1 kg da quanto dichiarato o stabilito, per i semi pro non più di mezzo kg, per gli incontri pro dovrà essere esattamente contenuto nel peso dichiarato (o a meno di 300 gr).
3. Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica d'idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione deve certificare la buona salute fisica e l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti. E non può essere responsabile per la validità del certificato medico. Il certificato medico dovrà riportare l'abilitazione alla pratica agonistica sportiva, come definito dal codice civile, ulteriori esami e diciture specifiche dipenderanno, da discipline e normative regionali o altri parametri scelti per l'occasione.

Art. 8 MODALITÀ DI GARA

I match si potranno disputare nelle seguenti formule:
Dilettanti:

- Inchino al ring, Wai Kru e giro di corde obbligatori.
- 3 round da 2 minuti con 1 minuto di pausa

Protezioni previste:

- caschetto da muay thai modello slim (se possibile tipo twins o cuffia, no leone), paratibie a calza (no grossi o da allenamento almeno di particolari accordi), gomitiere, guanti da 10 a 14 oz con o senza antishock, conchiglia metallica e paradenti.

Il KD non verrà conteggiato come punto per l'avversario ma usato come tutela del pugile nei limiti e conseguenze relative al regolamento.

Amatori:

- Inchino al ring, Wai Kru e giro di corde obbligatori.
- 3 round da 2 minuti con 1 minuto di pausa
- 5 round da 2 minuti con 1 minuto o 1,5 minuti di pausa

Protezioni previste:

- caschetto non previsto a meno di particolari accordi; paratibie a calza (no grossi o da allenamento), gomitiere, guanti da 10 a 14 oz con o senza antishock, conchiglia metallica e paradenti.

l KD non verrà conteggiato come punto per l'avversario ma usato come tutela del pugile nei limiti e conseguenze relative al regolamento.

Semi pro e pro:

- inchino al ring, Wai Kru e Ram Muay.
- 3 round da 3 minuti con 1 minuto di pausa
- 5 round da 2 minuti con 1 minuto o 1,5 minuti di pausa
- 5 round da 3 minuti con 2 minuti di pausa

Per semi pro si intendono i match in qui si continuano a proteggere i gomiti, per pro si intendono i match senza protezioni, fatta eccezione ovviamente per guantoni in base alla categoria di peso, paradenti e conchiglia.

Il KD verrà conteggiato come punto per l'avversario.

Vanno sempre favorite le competizioni sui 5 round in modo da promuovere lo stile di combattimento proprio della Muay Thai, il Mongkon è obbligatorio e va tenuto anche per il saluto dell'avversario al centro del ring. Si invitano inoltre scuole, maestri ed atleti a rispettare la formula progressiva del combattimento dal primo al quinto round.

La distinzione tra dilettanti, amatori, semipro e pro è da intendersi come relativa alla modalità di svolgimento della gara ed alle capacità/abilità dell'atleta non tanto dovuta al numero di match svolti. Ovviamente si invitano i responsabili organizzativi a ponderare sempre il livello degli atleti nel loro abbinamento.

Art. 9 I SECONDI

Di norma solo due persone possono seguire l'atleta all'angolo seguendo alcune regole di comportamento:

a. Ai secondi non è ammesso segnalare nulla sulle condizioni fisiche degli atleti.
b. Durante il match, i secondi devono stare nell'apposita area a loro designata e devono rimuovere tra un round e l'altro ogni cosa da sopra il ring (acqua, asciugamani, ghiaccio spray,…).
c. I secondi durante l'intervallo devono verificare l'integrità dei pugili. In caso di eventuali problemi bisogna che avvisino l'arbitro.
d. I secondi devono controllare che il ring non sia bagnato per evitare cadute.
e. I secondi devono indossare una t-shirt, una casacca o tuta che indichi la scuola di appartenenza.
f. Ai secondi è vietato insultare l'arbitrò, i membri di giuria o il pugile sia proprio che avversario prima, durante e dopo il match.
g. Nei match internazionali, semipro o pro, i secondi all'angolo possono essere tre, ma solo uno può entrare nel ring durante l'intervallo.
h. Prima di una competizione di muay thai si tiene sempre una riunione tra tutti i componenti di giuria atleti, coach e secondi, per illustrare e confermare le regole e le procedure dei match compreso le penalità.
b. I secondi sono ovviamente tenuti ad osservare le indicazioni dell'arbitro e non possono "gettare la spugna" possono al massimo invitare il proprio atleta a predisporsi in posizione di non combattimento, spalle al ring o all'avversario, solo l'arbitro può far interrompere il match.

Art. 10 COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE TECNICA E DISPOSIZIONE

La commissione tecnica è composta da:

- un presidente di giuria;
- l'arbitro centrale;
- 3/4 giudici disposti al centro dei 3/4 lati del ring (uno può essere anche il presidente di giuria stesso);
- un cronometrista e l'addetto al gong;
- uno speaker;
- l'equipe medica (medico e soccorritori).

Queste sono le uniche persone che possono stare intorno al quadrato, oltre ovviamente ai secondi e agli atleti ed eventualmente un addetto alle pulizie del ring o addetto riprese e foto.

1. Tutti i membri devono essere qualificati.
2. Devono essere preferibilmente di età non inferiore ai 25 anni.
3. Devono avere diploma o attestato di qualifica UISP.

Nessun altro può avvicinarsi al ring, per nessuno è inoltre possibile rimanere appoggiato a corde o al piano esterno del quadrato ne sbattere sullo stesso per incitare gli atleti o protestare.
L'atteggiamento da tenere attorno al ring è di massimo rispetto per il ring stesso, la muay thai, gli atleti. Ogni comportamento che vada a violare la sacralità e sportività della gara deve essere impedito e punito immediatamente.

Art. 10 L'ARBITRO - KAMAGAN

La regola fondamentale per l'arbitro è:
salvaguardare la salute degli atleti in tutti i modi possibile.

10. 1 - Le responsabilità

L'arbitro assicura quanto segue:

a. Imparzialità nell'applicazione delle regole.
b. Nessuna sgarbatezza nel linguaggio o nei modi nei confronti dei pugili o dei secondi.
c. Avere la supervisione del match.
d. Proteggere l'atleta in caso di pericolo o danno serio.
e. Controllo delle protezioni.
f. Assicurarsi che gli atleti si tocchino i guanti all'inizio di ogni dal primo round in segno di rispetto e che si abbraccino prima dell'ultimo round.
g. Nei campionati mondiali o in galà internazionali o per difese di titoli, l'arbitrò informa delle regole gli atleti e i secondi prima del match, tenendo una riunione negli spogliatoi.
h. Tre sono gli ordini da impartire:
   - STOP / YUT (in thailandese), quando bisogna fermarsi.
   - BREAK / YAK (in thailandese), quando bisogna separarsi e poi riprendere.
   - FIGTH / CHOOK (in thailandese), quando bisogna iniziare o continuare il match.
     Quando viene chiamato il break l'atleta deve indietreggiare di un passo.
i. L'arbitro usa segnali corretti per far capire le regole all'atleta.
j. Alla fine del match raccoglie i cartellini visionandoli e li consegna al presidente di giuria.
k. L'arbitro solleverà il braccio del pugile vincente o semplicemente indicherà l'angolo vincente con la mano quando verrà dichiarato il verdetto.
l. Se necessario fermare il match per dare una penalità. L'arbitro deve immediatamente avvisare la commissione dandone motivazione.
m. In caso di incidente all'arbitro, uno dei giudici lo sostituisce, a seguito della decisione del presidente di commissione.
n. Per l'arbitro è vietato dare un vantaggio o uno svantaggio tramite conteggio o penalità ad un atleta.
o. Gli è vietato commentare un match senza aver avuto approvazione dal presidente di giuria.
p. Tutti gli arbitri sono soggetti a visita medica per verificare l'integrità.

10.2 - Doveri dell'arbitro

a. Fermare il match quando considera un atleta più forte o più tecnico dell'altro.
b. Fermare immediatamente quando uno degli atleti è in difficoltà o e ferito grave.
c. Fermare il match e richiamare o penalizzare quando un atleta non rispetta le regole.
d. Fermare il match immediatamente se uno dei due atleti finge di combattere o evita il confronto.
e. Squalifica del pugile se i secondi non rispettano le regole impartite.
f. Squalifica del pugile che commette intenzionalmente o accidentalmente una scorrettezza.
g. Ferma il match se considera l'atleta che ha ricevuto un conteggio impossibilitato a continuare.
h. Non avvantaggia nessun atleta che ha commesso una scorrettezza.
i. Pulire con un asciugamano guantoni, faccia e spalle degli atleti prima dell'inizio di ogni round.
b. Fermare il match non appena una qualsiasi parte del corpo degli atleti esca dal perimetro delle corde.

10.2.1 - Infrazioni alle regole

Prima si evidenzia al pugile l'infrazione commessa, fermando il match. Poi con gli adeguati segnali codificati si indica alla giuria l'atleta che ha infranto le regole per togliere il punto. Qualsiasi pugile può essere squalificato soprattutto se l'infrazione è commessa per 3 volte di seguito. In caso di infrazione grave è l'arbitrò che decide la squalifica immediata.
Regola fondamentale: IL BUON SENSO.
Prima avvisare senza fermare poi fermare e richiamare verbalmente.

10.2.2 - Procedura di conteggio in caso di caduta dal ring.
Un'atleta viene considerato " a terra" nei seguenti casi:
Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dalle corde o parzialmente al di fuori di esse, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
Quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato; quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi, quando è abbandono sulle corde in condizioni di non potersi difendere;
Quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
Durante il conteggio dell'arbitro.
Il conteggio ha lo scopo di fornire un tempo di recupero ad un'atleta (o ad entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se l'atleta oggetto del conteggio si trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.
Il conteggio ha la durata minima di otto secondi e massima di dieci, non comporta nessuna detrazione di punti, ma da sicuramente un vantaggio al proprio avversario nella vittoria del round.
L'atleta semi pro o pro dovrà comunque rialzarsi entro 4 secondi per poter continuare ed avrà il restante tempo per riprendersi. Questo obbligo non sussiste per gli amatori, che comunque dovranno rialzarsi entro 8 secondi.

1. Nueng (noon)
2. Song (son)
3. Sam (sam)
4. See (sii)
5. Ha (aha)
6. Hok (ho)
7. Jed (jet)
8. Pad (pet)
9. Kao (caou)
10. Sib (sib)

Ogni qualvolta un atleta si trova nelle condizioni di "a terra" o di "considerato a terra", l'arbitro deve interrompere l'incontro mediante l'ordine di stop (YUT) iniziando simultaneamente a contare preferibilmente in lingua tailandese e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare.
L'arbitro prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita, e in modo ben visibile, i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.
Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro deve interrompere il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.
L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito o lesionato, può interrompere il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.
Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.
Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di FIGHT / CHOOK dell'arbitro) torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.
Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al numero dieci del conteggio, entrambi gli atleti non risultano essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti.

Se invece l'arbitro, giunto a contare fino al numero otto, giudica uno dei due atleti in condizione di riprendere l'incontro, prosegue il conteggio dell'altro fino al "dieci", al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se al numero otto del conteggio ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "Chook".
Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong. Il gong può essere fatto suonare solo qualora l'arbitro, terminato il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine "Chook".

10.2.3 Qualifiche dell'arbitro

Tutti gli arbitri devono essere in possesso di attestato o diploma UISP o altro riconoscimento valido per il settore, inoltre dovranno frequentare i corsi di aggiornamento organizzati annualmente.
Non devono superare i 60 anni di età salvo casi eccezionali.
Devono dimettersi dall'albo appena hanno un problema di salute.

Art. 11 RESPONSABILITÀ DEL GIUDICE

1. Il giudice è libero di valutare le regole e il normale svolgimento del match.
2. Ogni giudice siede in un posto diverso e teoricamente isolato acusticamente e adiacente al ring.
3. I giudici devono rimanere neutrali durante il match, tranne quando viene vista un infrazione che riferirà all'arbitro durante l'intervallo.
4. Al termine di ogni round il giudice assegnerà il punteggio.
5. Il giudice non può lasciare il suo posto a sedere durante il match, ne parlare con nessuno che non sia il presidente di giuria o l'arbitro, lo potrà fare in caso solo dopo l'annuncio del verdetto. Se dovesse capitare qualcosa di grave verrà sostituito.
6. Dovrà avere un uniforme che di solito rispecchia l'organizzazione di appartenenza. Di solito pantaloni neri o blu e polo o camicia blu, bianca o nera con eventuale logo dell'organizzazione.

Art. 12 IL PRESIDENTE DI GIURIA

E' l'organo supremo che vigila su tutto. Il presidente di giuria può modificare i verdetti come segue:

a. Se l'arbitro prende decisioni contrarie alle regole.
b. Se scopre che i giudici hanno commesso errori eclatanti.

Art. 13 DOVERI DEL PRESIDENTE

a. Designare gli arbitri e i giudici per ogni match.
b. Monitorare arbitri e giudici ed assicurare la conformità delle regole.
c. Verificare la performance degli arbitri e giudici e comunicare al settore eventuali irregolarità.
d. Risolvere qualsiasi problema riguardante l'evento. Riportare il risultato alla segreteria di settore.
e. Capire le decisioni dell'arbitro e del giudice.
f. Verificare i cartellini ed assicurare:
    1. Che il risultato sia corretto.
    2. Che il nome dei combattenti siano corretti.
    3. Che il nome del vincitore sia giusto.
    4. Che le firme sui cartellini siano apposte e controlla il risultato.
    5. Annuncia il vincitore o lo comunica allo speaker.
g. Prende le decisioni in caso giudici e arbitri non possono continuare.
h. Riporta alla segreteria di settore i risultati e le eventuali scorrettezze commesse dagli atleti o segnala altri particolari che ritiene importanti.

Art. 14 CRONOMETRISTA, GONG E SPEAKER

Sono seduti al tavolo di giuria a bordo ring.
Doveri e Responsabilità:
Il cronometrista deve esser preciso, nel tempo dei round e del riposo e agli stop e start dell'arbitro.
Queste sono le procedure:

a. 10 secondi prima dell'inizio del round bisogna far uscire i secondi e far pulire l'angolo avvisandoli col microfono.
b. La campana è usata per iniziare e terminare un round è di solito è utilizzata dal cronometrista.
c. Per avere un tempo ottimale bisognerebbe usare 2 cronometri oppure 1 cronometro più il tabellone.
d. Nel caso in cui dalla 1 alla 4 ripresa un pugile riceve un conteggio al termine del round, la campana deve suonare dopo la fine del conteggio quando l'arbitro dà lo start.

e. Nel round finale, la campana suona allo scadere del 2 o 3 minuto anche se l'arbitrò sta contando (il tutto dipende dal numero di round e dal tempo del round).
f. Fermare il tempo durante un richiamo ufficiale.

Doveri di chi annuncia:

a. Annunciare il nome del combattente, angolo e peso prima del match e di nuovo quando sale sul ring.
b. Annunciare l'uscita dei secondi fuori dal ring prima che la campana suoni.
c. Annunciare il numero del round e l'inizio e la fine di ogni round.
d. Annunciare il vincitore quando l'arbitro solleva il braccio.

Art. 15 I VERDETTI

Queste devono seguire la conformità delle regole e dei regolamenti.

a. Vittoria ai punti.
b. Vittoria per KO, quando l'atleta dopo i 10 secondi del conteggio è impossibilitato a continuare.
c. Vittoria per TKO (KO tecnico) si applica:
    1. quando l'atleta e seriamente ferito.
    2. quando l'atleta non continua a combattere dopo il break.
    3. su raccomandazione del dottore, quando l'arbitro insicuro richiede l'intervento medico.
    4. (l'angolo può intervenire sulla ferita dell'atleta solamente nella pausa tra un round e l'altro, in caso di taglio si può continuare se non troppo vicino all'occhio e dopo una rapida consultazione medica)
    5. se i due pugili sono seriamente indeboliti e non possono continuare, se il fermo avviene prima del 3 round si dà il pari altrimenti si dà il verdetto in base al punteggio acquisito fino ad allora.
    6. riceve 3 conteggi nello stesso round, o 4 conteggi nell'ambito dell'intero combattimento.
d. Vittoria per ritiro.
e. Vittoria per violazione delle regole.
f. "NO DECISION" risultato per un contrasto tra le parti dovuta ad una truffa o ad un combattimento non appropriato (esempio differenza peso non concordata).
g. "NO CONTEST" è un risultato che avviene o per problemi al ring, o per eventi all'esterno durante il combattimento, che causano lo stop (es. rissa o pioggia se all'aperto…).
h. Parità:
    1. quando i due pugili hanno lo stesso punteggio.
    2. quando i due pugili ricevono un conteggio fino a 10 e non riprendono il match

IMPORTANTE:

Il presidente di giuria o l'arbitro devono avere la decisione finale e devono interpretare qualsiasi evento al di fuori del regolamento preposto.

Art. 16 COME ASSEGNARE I PUNTI

Premessa:

Il giudizio secondo il sistema thailandese non è semplicemente una sommatoria di punti ma piuttosto una analisi complessiva del combattimento e del Nak Muay, sotto il profilo fisico, mentale e spirituale.

Quindi vanno osservati come positivi: l'atteggiamento di un corpo temprato e insofferente agli attacchi avversi, la capacità di mantenere l'equilibrio e di ritornare in posizione stabile dopo aver colpito, non essere proiettato ho sbilanciato, non saltellare, un clinch forte con colpi precisi senza appoggiarsi sull'avversario, la gestione dei round (in particolare il II, III e IV).

Lo standard per assegnare i punti è il seguente:

- efficacia e precisione
- strategia e tecnica
- potenza ed equilibrio

Normalmente, almeno secondo la tradizione di arbitraggio europea, il giudice deve segnare 1 sul cartellino per ogni punto conseguito (ovvero per ogni colpo portato assegno con efficacia e tecnica); alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base alla seguente tabella:

- Differenza da 1 a 2 colpi = 10 – 10
- Differenza da 3 a 7 colpi = 10 – 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 – 8

Attenzione però, che come citato prima, altre variabili possono quotare il match, come stabilità fisica e mentale dell'atleta prima di tutto, tecnica e stile thai, tenuta e strategia ed altri elementi ben esposti nei corsi di formazione ed aggiornamento del settore.

Inoltre bisogna saper quotare i colpi e trarne una visione o sommatoria complessiva.

Una spazzata ben riuscita varrà sempre un punto, avvalorato però non dal colpo in sé ma dal fatto di aver atterrato l'avversario.
Un calcio basso alla coscia non verrà considerato punto pieno fin tanto che non sbilancia l'equilibrio dell'avversario o non debilita vistosamente l'arto stesso, però complessivamente una serie di calci bassi vanno comunque considerati nella visione olistica del match, anche se facili da portare e non sempre devastanti.
Un calcio medio, che non sia stato bloccato di tibia o evitato, ma che impatti sul tronco o sulle braccia o mani, farà quasi sempre punto a meno della sua potenza espressa.
Un calcio alto, sarà punto sicuramente se impatta sul volto o sul collo, un po' meno se si infrange sulle braccia (cmq target valido ma meno efficace della testa), mentre sarà annullato da un blocco tipo Pak Look Toi… e da qui si evince la fondamentale conoscenza anche di mai mae e look mae.
Un frontale al tronco, non varrà come un frontale al volto o alla coscia.
Una serie di pugni spesso possono essere compensati da una sola ginocchiata o da una proiezione che vanifica il lavoro dell'avversario portandolo a terra.
I thai spesso dicono di un colpo "vale tanto, vale medio o vale poco", l'unica soluzione è studiare, fare esperienza, confrontarsi ed aggiornarsi.
Un colpo a vuoto, o una serie di colpi a vuoto portano il giudizio in negativo perché è uno spreco di forze ed una incapacità di essere incisivi ed efficaci.
La capacità tecnica, l'equilibrio e la pulizia dei colpi, definisce se si sta combattendo di muay thai a priori dal numero di colpi portati.

N. B.

- Ogni KD nella ripresa vale solo 1 colpo a favore dell'avversario.
- Colpo di ginocchio e calcio medio sono i punti più prestigiosi e tipici.
- Il colpo di gomito va valutato sull'impatto.
- Calcio afferrato e recuperato è punto a favore di chi recupera.
- Elidere gli attacchi o bloccare gli attacchi ha più valore dell'atteggiamento aggressivo perché ne
- neutralizza l'intento e rende vano ed evidenzia la non efficacia del lavoro dell'avversario.
- L'unica tecnica valida come blocco sul calcio è quella di tibia o pak look toi su calcio alto (blocco con avambraccio rivolto alla tibia e non incasso il colpo sul muscolo del braccio).
- Pugni e calci bassi o alla coscia non fanno punto a meno che non sbilancino l'avversario, non lo facciano cadere o non provochino la torsione della gamba colpita o del busto a seguito del pugno.
- Ogni atterramento vale un punto.
- Il calcio frontale sulla conchiglia viene considerato accidentale e non è fallo, la ginocchiata ai genitali è invece fallo.
- Un calcio o qualsiasi colpo sferrato appoggiandosi alle corde non è considerato punto.

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8 o 10-7) e cerchiare, o evidenziare, il nome dell'atleta che risulta vincitore.

IN CASO DI PAREGGIO
Se l'incontro termina con un verdetto di parità (identico punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è comunque necessario individuare un vincitore, per la sua determinazione il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nell'ordine qui di seguito elencato):

- Preferenza nell'ultimo round: se un atleta ha messo a segno 3 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- Numero di colpi totali: per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese.
- Uso delle "note" (remarks): Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore. Meglio ancora unire a queste due osservazioni, una analisi complessiva del match e il confronto delle interpretazioni individuali dei giudici su ogni singolo round.

Esse, sono:

1. More active (più attivo/combattivo)
2. More kicks (più calci a segno)
3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati in caso sul cartellino o la ram muay e lo stile comportamentale complessivo come segnato sui cartellini)

Art. 16 IL CLINCH

Il Clinch va considerato attivo solo quando vengono portati colpi efficaci di ginocchia o gomito durante la lotta, il semplice lavoro di braccia non è sufficiente per definirlo tale. Il clinch va bloccato ogni qualvolta uno dei due Nak Muay entri in posizione di blocco alle anche o alle gambe ed ogni volta che un fighter mantiene semplicemente pressato sull'angolo o sulle corde a spinta il suo avversario, oppure la loro lotta non abbia stile e non contenga colpi di reale efficacia.

Il clinch ha una durata media che va circa dai 5 ai 15 secondi dopo tende ad essere molto sporco e quindi va interrotto.

Non va favorito nel primo round di gara, né quando la situazione è di parità.

Nel caso gli atleti siano appoggiati alle corde l'arbitro li deve stimolare a riprendere il centro del ring strattonando le stesse. Nella lotta non è possibile spazzare con il piede ma solo con la tibia.

Le proiezioni non possono essere eseguite con l'ausilio dell'anca ma solo della coscia, ginocchio o piede perno.

Lo sgambetto ponendo la gamba posteriormente a quella dell'avversario non è permesso.

Prese al collo o al volto che possano permettere il soffocamento non sono ammesse (coprire naso e bocca con una mano, ghigliottina, …)

Art. 17 SCORRETTEZZE E COLPI CHE VIOLANO LE REGOLE

Sono vietate le seguenti azioni:

- Non è valido indirizzare colpi ai genitali e nuca.
- Non è valido colpire con il palmo, con la testa, e le spalle.
- Non è valido colpire l'avversario considerato a terra.
- Non è valido colpire alla colonna vertebrale con colpi diretti (quest'ultima azione non sarà ritenuta fallo se l'avversario, durante l'azione d'attacco, in qualche modo ruota su sé stesso e quindi subisce il colpo per colpa sua).
- Non è valido eseguire proiezioni facendo perno sulle anche.
- Non è valido ostruire il clinch con tecniche non consentite.
- Non è valido morsicare l'avversario.
- Non è valido tenersi alle corde nella fase di clinch.
- Non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini.
- Adottare una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo ecc.
- Non è possibile fare più di tre passi dopo aver afferrato la gamba dell'avversario.
- Non è possibile sputare il paradenti pena l'ammonizione o la squalifica.

Art. 18 KNOCK DOWN

1. Definizione
    a. Tutte le parti del corpo toccano terra tranne i piedi.
    b. Poggiarsi in stato di incoscienza sulle corde.
    c. Andare fuori dal ring.
    d. Incapacità di difesa.
2. Durante il conteggio l'arbitro dirige l'altro combattente nell'angolo neutro prima di iniziare il conteggio, se ciò non accade ferma il conteggio e lo riprende solo quando l'atleta raggiunge l'angolo.
3. Il conteggio avviene con un intervallo di un secondo fra un numero ed un altro ovviamente da 1 a 10. Durante il conteggio l'arbitro segnala con le mani alzate guardando il viso dell'atleta, ogni numero viene scandito in modo che l'atleta e la giuria capiscano il conteggio.
4. Un atleta che riceve un conteggio verrà contato fino ad 8 (per dargli la possibilità di riprendersi) e perde se riceve il conteggio fino a 10.
5. Se i due pugili cadono entrambi al tappeto. L'arbitro comincerà a contare dall'ultimo caduto. Se ricevo entrambe il conteggio fino a 10 è pareggio. Se invece si rialzano entrambi l'arbitro ferma il conteggio.
6. Se uno dei due ricade giù l'arbitro ricomincia il conteggio da dove aveva smesso.
7. Se il pugile non è pronto a riprendere la gara, dopo il suono del gong, riceverà il conteggio, soprattutto se lo sguardo è assente.

Art. 19 IL DOTTORE

Il dottore sarà preferibilmente, ma senza obbligo, un medico sportivo. Dirigerà tutta l'equipe' medica (ambulanza e soccorritori).

Doveri e Responsabilità:

a. verificare le condizioni fisiche prima del peso per ogni pugile (controllare la pressione, battito cardiaco, stato di coscienza, ecc.);
b. verificare le condizioni fisiche dopo il match e specificare il periodo di riposo;
c. comunicare eventuali osservazioni al responsabile di gara od organizzatore;
d. non può garantire o confermare il certificato medico ma solo prenderne visione e garantire lo stato di buona salute ed idoneità dell'atleta prima della competizione.

Art. 20 PROCEDURE DA SEGUIRE DOPO UN KO O TKO

a) se un pugile subisce un KO sia per ferita che per incoscienza, solo il dottore e l'arbitro possono stare sul ring. Ogni altro intervento è a discrezione del dottore (barella, infermieri).
b) quando il pugile ha subito un KO o TKO subito dopo il verdetto deve essere sottoposto a visita medica.
c) Periodo di recupero:
Un pugile dopo un match deve recuperare per un periodo sufficiente di tempo prima di combattere di nuovo. Tale tempistica verrà verificata in base al tipo di match sostenuto ed alle eventuali danni fisici riportati, tale periodo dovrà essere comunque adeguato per riportare l'atleta alle condizioni fisiche integre, adeguate per sostenere un nuovo combattimento.

PUGILATO AMATORIALE

Art. 1 REGOLAMENTO TECNICO E DI GARA
Per frequentare la palestra di una Società/Associazione affiliata e per svolgere attività agonistica, è indispensabile essere muniti della tessera UISP e della specifica certificazione medica valida per la stagione sportiva in corso. I pugili al loro primo tesseramento possono svolgere attività competitiva solamente dopo un periodo di preparazione non inferiore a 90 giorni.
Il pugile, regolarmente tesserato, è ammesso alla competizione dopo aver conseguito l'idoneità alle visite mediche pre-gara e verifica peso ufficiale.

Dai 6 ai 12 anni
Pugilato propedeutico
Allenamenti e dimostrazioni

Dai 13 ai 16 anni
Pugilato junior
gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di 1' 30" ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese. Non possono sostenere più di 12 match all'anno

dai 16 ai 18 anni
pugilato adolescenti
Gli uomini gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.
Le donne gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di due o tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.

Pugili Senior
Appartengono alla qualifica Senior i pugili uomini di età compresa tra i 19 anni (compiuti o da compiere nell'anno solare) e i 40 anni da compiere nell'anno cui il tesseramento si riferisce.
I pugili Senior gareggiano fra di loro sulla distanza delle tre riprese di tre minuti ciascuna con l'intervallo di un minuto tra le riprese.

Varianti
E' possibile lavorare su più di tre riprese o concordare regolamenti leggermente differenti man mano che i pugili acquisiscono l'esperienza, spetta alla commissione tecnica esprimersi in merito in un prossimo futuro.

Punteggi campionato
Per ogni incontro disputato sulla distanza di:
- 3 riprese di 1 minuto e 30 secondi
- 3 riprese di 2 minuti

ai pugili vengono assegnati:
- per la vittoria: 2 punti
- per il pari: 1 punto a ciascuno
- per la sconfitta: 0,5 punti

Per ogni incontro disputato sulla distanza di: - 3 riprese di 3 minuti;
ai pugili vengono assegnati:
- per la vittoria: 4 punti
- per il pari: 2 punti a ciascuno
- per la sconfitta: 1 punto

Non vengono assegnati punti per gli incontri che hanno come esito i verdetti di No Contest e Walk-Over ed inoltre per gli incontri disputati fra i medesimi atleti/e per numero maggiore di tre volte nella stessa stagione agonistica, esclusi quelli effettuati in occasione a partecipazione di Tornei e/o Campionati.

La ASD, coorganizzatrice è tenuta a mettere in opera e a fornire in perfette condizioni di sicurezza, di efficienza e di igiene:
a. una bascula o bilancia di tipo romano o elettronica per le operazioni di controllo del peso;
b. il quadrato e gli altri materiali accessori;

c. un tavolo e sedie per il Commissario di Riunione, per i Medici di servizio, per i Cronometristi e l'Annunciatore;
d. posti adatti per i giudici;
e. il gong;
f. i guanti, omologati AIBA o approvati dal Settore per gli incontri e quelli di riserva;
g. l'ambulanza;
h. una cassetta contenente i medicinali di pronto soccorso, secondo la prescrizione del Regolamento Sanitario e almeno due borse di ghiaccio;
i. due caschi da gara di riserva (uno rosso ed uno blu), omologati AIBA o approvati da settore
j. due conchiglie o cinture protettive di riserva;
k. due paradenti nuovi di riserva, non di colore rosso o parzialmente rosso;
l. Inoltre, nel caso siano previsti incontri fra donne:
due corsetti toracici protettivi di riserva o due cinture di protezione pelvica di riserva.

I responsabili organizzativi è tenuto ad assicurare un adeguato servizio per il rifornimento dell'acqua agli angoli e per il funzionamento degli impianti tecnici.

Art. 2 IL QUADRATO

Descrizione

Il quadrato è un'area delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno. La piattaforma è orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte.

I giri di corda, in numero di quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali. Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, sullo stesso piano verticale. Le corde sono avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente, per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo di ogni lato che non permettano lo scorrimento verticale delle corde.

Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima.

Gli angoli occupati dai pugili devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri sono di altro identico colore.

Dimensioni

1. Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
2. Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
3. Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
4. Spessore del feltro: Minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
5. Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
6. Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato: - primo giro cm. 40, secondo giro cm. 70; terzo giro cm. 100, quarto giro cm. 130;
7. Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
8. Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
9. Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 almassimo;
10. Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.
11. tre scale di accesso: due agli angoli occupati dai pugili ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;

Gli accessori

Il quadrato è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per i pugili e per i loro assistenti;
- dotazione congrua di acqua minerale non gassata;
- idoneo contenitore per la raccolta dei fluidi;
- gong;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

Per i Campionati Nazionali Assoluti Elite maschili e femminili è obbligatorio l'impiego del Ring i cui lati all'interno delle corde devono misurare metri 6,10.

Art. 3 ALLESTIMENTO DELL'IMPIANTO

1. Il quadrato è sopraelevato rispetto al suolo, nella misura strettamente necessaria per consentire a tutti gli spettatori di vedere interamente la figura dei pugili. Nel caso che il suolo del luogo della riunione presenti gradini o dislivelli notevoli e nel caso che il quadrato venga a trovarsi in prossimità di pareti o di altri ostacoli, devono essere adottate tutte le misure necessarie per salvaguardare l'integrità degli atleti.
2. Il tavolo del Commissario di Riunione e degli ufficiali di servizio è situato nell'immediata prossimità del quadrato, al centro del lato da cui sia più agevole la visibilità di tutto il luogo di riunione e il controllo dei vari servizi.
3. I posti per i giudici sono collocati lungo il bordo del quadrato discostati, quanto più possibile, dal pubblico, sopraelevati in modo da permettere una perfetta visibilità e forniti di un tavolino.
4. La zona circostante il quadrato è recintata da transenne e vi possono accedere solo gli ufficiali di servizio, gli atleti in gara e gli addetti all'organizzazione.

Il gong
Il gong è costituito da un corpo metallico sonoro e da un idoneo martello o da altro adeguato segnalatore acustico. E' situato nella immediata prossimità del quadrato, in modo che il suono possa essere udito distintamente dai pugili e dall'arbitro.

L'ambulanza
L'ambulanza deve stazionare vicino all'uscita più facilmente raggiungibile. E' cura dei responsabili organizzativi assicurarsi che non intervengano impedimenti ad una sua immediata partenza, dovuti alla viabilità circostante. Gli addetti all'ambulanza devono rimanere a disposizione del Medico di servizio e del Commissario di Riunione nella zona limitrofa il tavolo della giuria e possono lasciare il loro posto solo quando vengono congedati dal Commissario di Riunione, sentito il Medico di servizio.

Art. 4 GLI UFFICIALI DI GARA
Prestano servizio nelle riunioni di pugilato:
1. Il Commissario di Riunione
2. Gli Arbitri ed i Giudici
3. Il Medico
4. Il Cronometrista
5. L'Annunciatore.

Art. 5 SOSPENSIONE DELLE RIUNIONI E INTERRUZIONE DEGLI INCONTRI PER CAUSE DI FORZA MAGGIORE
1. Nel caso che una riunione, per sopravvenute circostanze di forza maggiore, non possa proseguire, il Commissario di Riunione ne da comunicazione al pubblico per mezzo dell'annunciatore, indicandone succintamente le ragioni. Analogo provvedimento adotta nel caso che la riunione debba essere temporaneamente sospesa.
2. Qualora, dovendosi sospendere la riunione, si renda necessario interrompere un incontro, il Commissario di Riunione ordina al cronometrista di dare, con il gong, il segnale d'arresto. Se l'incontro interrotto non può essere fatto proseguire entro cinque minuti, il verdetto viene deciso ai Punti secondo quanto disposto dall'art. 45 lett. f).
3. Nel caso che l'incontro debba essere interrotto per cause inerenti al funzionamento della giuria o del servizio arbitrale, spetta al Commissario di Riunione decidere in merito ai provvedimenti da prendere.

Art. 6 GLI ARBITRI E I GIUDICI
1. Gli Arbitri e i Giudici designati devono trovarsi sul luogo della manifestazione, almeno un'ora prima dell'inizio. Essi sono alle dirette dipendenze del Commissario di Riunione e non hanno facoltà di allontanarsi senza averne avuto autorizzazione.
2. L'arbitro e i giudici, nell'esercizio delle loro funzioni, sono autonomi. Il Commissario di Riunione ha tuttavia facoltà, negli intervalli, di richiamarli al rispetto delle norme per ciò che possa riguardare il contegno in pubblico.
3. Gli Arbitri ed i Giudici devono obbligatoriamente indossare la divisa prevista.

Art. 7 IL MEDICO DI PUGILATO
I compiti e le attribuzioni del medico di servizio alle riunioni, sono la verifica dello stato di salute del pugile prima di salire sul ring ed eventuali approfondimenti richiesti dal responsabile organizzatore.

Art. 8 IL CRONOMETRISTA

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione. Egli deve:

a. regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli fra una ripresa e l'altra;
b. ordinare di sgomberare il quadrato, dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa con l'ordine fuori i secondi;
c. sancire l'inizio e la fine di ciascuna ripresa con il suono del gong;
d. comunicare all'annunciatore il numero di ciascuna ripresa, immediatamente prima dell'inizio di questa;
e. fermare il cronometro all'ordine di Time e ripristinarlo all'ordine di Boxe;
f. in caso di conteggio, alzandosi in piedi numerare chiaramente con le dita o tramite microfono, il trascorrere dei secondi affinché l'arbitro possa averne nozione ai fini del conteggio. Il cronometrista dovrà arrestare il conteggio qualora l'arbitro lo sospenda, così come previsto dall'art. 41 c. 1 ultimo cpv., e riprenderlo su indicazione dell'arbitro;
g. registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone notizia al Commissario di Riunione;
h. h-dieci secondi prima della fine della ripresa deve indicare con un segnale acustico l'approssimarsi della conclusione;
i. in caso di colpo basso di cui all'art. 47 lettera f) contare 90 secondi su indicazione dell'Arbitro;
j. nel caso di caduta fuori dal ring di cui all'art. 47 lettera g) contare 30 secondi su indicazione dell'Arbitro; qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni dell'arbitro e suonare il gong solo nel caso in cui l'arbitro, finito il conteggio, intenda far riprendere l'incontro con l'ordine di "Boxe".

Art. 9 L'ANNUNCIATORE

1. Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
2. Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
3. Provvede direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

Eccezion fatta per tali indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia stata autorizzata dal Commissario di Riunione.

Art. 10 CATEGORIE DI PESO

Di seguito la suddivisione delle categorie di peso:

<u>UOMINI (Peso in kg Minimum Maximum)</u>

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63. 5
- 8 Peso Welter 63. 5/67
- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75
- 11 Peso Massimi leggero 75/81
- 12 Peso Cruiser 81/86
- 13 Peso Massimo 86/91
- 14 Peso Supermassimo 91/91+

<u>DONNE (Peso in kg - Minimum Maximum)</u>

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63. 5
- 8 Peso Welter 63. 5/67

- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75

L'atleta non ha bisogno di cittadinanza o nazionalità italiana per partecipare a qualsiasi evento o gara.
I bambini e ragazzi con età inferiore ai 18 anni, si potranno sia esibire in dimostrazioni che provare la pratica agonistica con protezioni complete. In tal caso sarà responsabilità degli angoli e dell'arbitro ponderare l'intensità ed il livello della gara.

Art. 11 VISITA MEDICA E PESO

1. Prima di ogni incontro si deve procedere alla visita medica, da parte del medico, secondo quanto prescritto dal Regolamento Sanitario e al controllo del peso di tutti i pugili in gara.
   Per i Tornei, i Campionati e le manifestazioni ufficiali, tali operazioni devono terminare da 2 a 12 ore prima dell'inizio della manifestazione.
   Alla visita medica il pugile deve presentarsi in ordine e ben rasato. Non sono consentiti ne barba ne baffi. Inoltre durante un incontro un pugile non può indossare piercing, orecchini e anelli.
   Per i Tornei, i Campionati e le manifestazioni ufficiali, tali operazioni hanno luogo da 4 a 12 ore prima della manifestazione.
2. Alle operazioni di controllo del peso sono ammessi soltanto i pugili riconosciuti preventivamente idonei in sede di visita medica. Il pugile è ammesso al peso una sola volta. I pugili uomini devono pesarsi a corpo nudo mentre le donne dovranno presentarsi al peso in maglietta e calzoncini; per questo verranno tolti 300 gr. al peso registrato.

Art. 12 I PUGILI - CONTEGNO - 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, a meno che l'arbitro non lo stia contando.
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.

Quando un pugile subisce un conteggio l'avversario deve raggiungere immediatamente l'angolo neutro indicato dall'arbitro e restarvi fino all'eventuale ordine di boxe.

I pugili devono presentarsi sul quadrato in perfetta tenuta di gara e con il corpo ben deterso. E' 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 paradenti 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, alla seconda caduta del paradenti verrà effettuato altro richiamo ufficiale. Un ulteriore caduta del paradenti determinerà il terzo richiamo ufficiale e conseguente squalifica.
I pugili possono recare sulla maglia la denominazione relativa alla associazione o società sportiva, alla Regione o alla nazione di appartenenza. I Campioni d'Italia in carica, possono indossare la maglia tricolore.
In aggiunta alla denominazione della propria associazione o società sportiva, possono recare scritte di carattere pubblicitario conformemente a quanto stabilito dal Regolamento Organico.

Art. 13 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 interdital con un solo giro.
Il bendaggio alla sua estremità deve essere assicurato al polso mediante l'applicazione di una fettuccia di nastro adesivo.
E' 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.

Art. 14 I GUANTI
Per l'attività agonistica si devono utilizzare esclusivamente guanti che hanno ottenuto l'omologazione dell'AIBA o approvati dal Settore Pugilato UISP.
Il Commissario di Riunione e l'arbitro dell'incontro hanno la facoltà, a loro insindacabile giudizio, di ordinare la sostituzione dei guanti che risultino inidonei o irregolari.
si useranno sempre guanti da 10 once o con antishock in caso di principianti o dimostrazioni, solo in casi specifici il settore può scegliere guanti diversi da quelli citati.

Art. 15 IL CASCO
Il casco sarà obbligatorio nei match dove i maestri lo prevedono.

Art. 16 I SECONDI
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.
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.

I secondi devono posizionarsi in un'area di 2,5 metri quadrati e ad una distanza di 1 metro dalle scale di accesso agli angoli occupati dai pugili. Al secondo non è permesso di camminare fuori da tale area. 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 a meno che l'arbitro non lo stia contando. 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:

a. 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;
b. vigilare e intervenire perché il pugile da loro assistito osservi sempre la disciplina e le buone norme di contegno;
c. vigilare perché al pugile non siano somministrate sostanze eccitanti di qualsiasi specie;
d. astenersi da ogni commento circa l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di gara, evitando ogni discussione al riguardo;
e. astenersi dall'entrare nel quadrato prima che l'incontro abbia comunque avuto termine;

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.
A seconda della gravità delle scorrettezze comportamentali dei secondi, si 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.

Art. 17 MODO REGOLARE DI COLPIRE
Nell'incontro di pugilato sono considerati regolari soltanto i colpi:

a. 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;
b. vibrati sulla parte anteriore e sulle parti laterali della testa e del tronco dell'avversario, al di sopra della cintura (cioè al di sopra della linea orizzontale che unisce le estremità superiori delle ossa iliache);

Art. 18 SCORRETTEZZE
Colpi proibiti - E' vietato, e costituisce colpo proibito, colpire in modo diverso da quello indicato all'art. precedente alle lettere a- e b- e in specie:

a. colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano;
b. colpire con la testa, con la spalla, con l'avambraccio, con il gomito;
c. portare colpi facendo prima compiere al corpo un giro su se stesso;
d. colpire di manrovescio;
e. colpire di striscio e danneggiare comunque l'avversario;
f. colpire l'avversario a terra;
g. colpire al di sotto della cintura, alla nuca, alle spalle e ai reni.

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.

Falli - E' vietato e costituisce fallo:

a. tenere e colpire con il palmo, con il polso, con il taglio della mano;
b. 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;
c. 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;
d. 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;
e. cercare di trarre in inganno l'arbitro, simulando situazioni non corrispondenti all'accaduto;

f. adottare una condotta di gara non agonistica, come: volgere le spalle all'avversario; - correre sul quadrato evitando di combattere. - assumere atteggiamenti (COMPRESO PARLARE ALL'AVVERSARIO E SMORFIE), offensivi e irriguardosi nei confronti dell'avversario;
g. non ottemperare prontamente agli ordini dell'arbitro;
h. liberarsi volontariamente delle protezioni obbligatorie;
i. mordere l'avversario;
j. tenere il guantone avanzato diritto per ostruire la visione all'avversario;
k. 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.

Falli e colpi proibiti insieme - E' vietato e costituisce fallo e colpo proibito insieme:
a. tenere l'avversario e colpirlo;
b. spingere l'avversario e colpirlo;
c. prendere lo slancio sulle corde, o tenere una mano sulle corde, e colpire;
d. tenere la mano sul viso dell'avversario e colpire;
e. non ottemperare agli ordini di break e stop e colpire; non attenersi al segnale del gong, che indica la fine della ripresa, e colpire.

La gravità del colpo proibito e del fallo è dovuta:
a. all'entità del danno effettivamente causato all'avversario o del pericolo corso;
b. all'intenzionalità di nuocere all'avversario o di trarre in inganno l'arbitro.

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.

Art. 19 CONDIZIONI PER IL CONTEGGIO 1 - UN PUGILE È CONTATO DALL'ARBITRO
a. quando tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi, dopo aver subito uno o più colpi regolari;
b. quando si trova fuori dalle corde o parzialmente fuori, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario dopo aver subito uno o più colpi regolari;
c. quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato dopo aver subito uno o più colpi regolari;
d. quando si appoggia, o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi, quando è in abbandono sulle corde in condizioni di non potersi difendere dopo aver subito uno o più colpi regolari;
e. quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro.

Art. 20 COMPITI E POTERI DELL'ARBITRO

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

Compiti - L'arbitro presta servizio sul quadrato. Egli ha il compito di:
a. vigilare che le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate;
b. controllare la tenuta di gara dei pugili ed i bendaggi a fine incontro;
c. mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
d. evitare che i pugili in condizioni di inferiorità ricevano colpi;
e. 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.

f. raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
g. comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
h. indicare il vincitore, per mezzo dell'alzata del braccio del pugile, al momento dell'annuncio del verdetto.

Poteri - L'arbitro ha il potere di porre fine all'incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due pugili si trovi in stato di:

a. evidente inferiorità fisica o tecnica e quindi non in grado di continuare l'incontro;
b. 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;
c. interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un pugile che non rispetti le regole della gara;
d. interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta dei pugili, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
e. interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del quadrato;
f. 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.

Preliminari dell'incontro

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 (ed assicurarsi visto che i guanti sono indossati, della correttezza dell'imbottitura dei guanti), recandosi ai rispettivi angoli.
Successivamente li chiama al centro del quadrato, invitandoli a stringersi la mano, dopo di che 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. 21 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; dopo di che 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; dopo di che, se del caso, fa riprendere l'incontro.
   Un pugile che, subiti due richiami ufficiali, incorra nel terzo, deve essere squalificato.

Art. 22 IL CONTEGGIO

Il conteggio ha lo scopo di dare un tempo di recupero ad un pugile (o ad entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se il pugile contato si trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro. Il conteggio, che non comporta nessuna detrazione di punti, ha la durata minima obbligatoria di otto secondi anche se il pugile è in grado di proseguire prima della fine del conteggio.
Dopo gli 8 secondi, qualora il pugile, si trovi nelle condizioni di cui alla lettera e) dell'art. 37 e non sia in grado di proseguire l'incontro, l'Arbitro decreterà il verdetto di K.O.T.
Qualora si trovi nelle condizioni di cui alle lettere a), b), c), d) del medesimo art. 37 l'Arbitro

continuerà il conteggio fino a dieci seguito immediatamente dalla parola "out" in modo da formare una sola parola "ten-out" decretando il verdetto di K.O.
Ogni qualvolta un pugile si trovi nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro deve interrompere l'incontro con l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare in lingua inglese (stop-one) e, indicando all'altro pugile l'angolo neutro da occupare, prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita i secondi contati in modo che il pugile possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.
Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro interrompe il conteggio fino a che il pugile non ha ottemperato al suo ordine.
L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un pugile duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.
Qualora il pugile rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.
Nel caso che un pugile sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di boxe dell'arbitro) torni a terra senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.
Quando entrambi i pugili sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al dieci, entrambi i pugili non sono nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti. Se invece all'otto, uno dei due pugili è in condizione di riprendere, prosegue il conteggio dell'altro fino al dieci, al che l'incontro si ritiene concluso.
Infine, se all'otto ritiene entrambi i pugili in condizioni di riprendere la gara, ordina il boxe.
Il conteggio non deve essere mai interrotto dal suono del gong.

Art. 23 RIPRISTINO DELLA TENUTA DEI PUGILI

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.
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.
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, secondo quanto disposto dall'art. 45 lett. g):
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. 24 LE GIURIE
L'Arbitro dirige l'incontro senza assegnare i punteggi delle riprese.
Per ogni incontro di pugilato possono essere designati: un arbitro e tre giudici.
Il Commissario di Riunione 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. 25 I VERDETTI
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 fuori combattimento tecnico (V.K.O.T.)
4. vittoria per fuori combattimento tecnico per ferita (V.K.O.T.-I.)
5. vittoria per fuori combattimento (V.K.O.)
6. vittoria per abbandono (V.ABB.)
7. vittoria per squalifica (V.SQ.)
8. vittoria per assenza dell'avversario (V.W.O.)
9. No-Contest (N.C.).

Vittoria ai Punti (V.P.)
La vittoria ai punti ha luogo nei seguenti casi:

a. quando entrambi i pugili hanno portato a termine le riprese previste;
b. quando un incontro di attività ordinaria viene interrotto a causa di una ferita provocata accidentalmente;
c. quando in un incontro di attività ordinaria, una ferita causata da colpo regolare viene accidentalmente aggravata determinando l'arresto dell'incontro;
d. quando in un incontro di attività ordinaria una ferita accidentale viene successivamente aggravata da colpo regolare con conseguente arresto dell'incontro;
e. quando entrambi i pugili subiscono contemporaneamente una ferita provocata da colpo regolare o testata accidentale con conseguente arresto dell'incontro;
f. quando un incontro viene interrotto a causa di forza maggiore per inagibilità del quadrato, malfunzionamento dell'impianto di illuminazione, eventi naturali ed altre condizioni impreviste);
g. quando un incontro deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
h. quando l'Arbitro decreta il duplice K. O. o K. O. T., fatte salve le vigenti normative sanitarie in materia;
i. quando in Torneo e/o Campionato l'incontro di finale viene arrestato, come previsto nelle precedenti lettere b - c – d.

Nei casi b - c - d - e - f -g - h - i, deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa.
Il verdetto viene deciso dalla giuria a maggioranza.

Pareggio (N.)
Il verdetto di pareggio ha luogo nei casi di verdetto ai punti, in incontri di attività ordinaria, quando dai cartellini di punteggio della giuria non sia possibile stabilire una maggioranza.
Il pareggio non è ammesso per gli incontri di Torneo e di Campionato; nel caso, il Giudice deve assegnare la vittoria al pugile secondo i criteri di giudizio di cui all'art. 54 comma 2.

Vittoria per fuori combattimento tecnico (K.O.T.)
Ha luogo nei seguenti casi:

a. a seguito delle condizioni per il conteggio prima citate;
b. quando fra i pugili vi sia una palese disparità tecnica e fisica;
c. quando un pugile subisce tre conteggi nella stessa ripresa;
d. quando un pugile subisce quattro conteggi in tutto l'incontro;
e. quando un pugile, ricevuto un colpo basso non riprende il combattimento entro 90 (novanta) secondi contati dal Cronometrista;
f. quando un pugile a seguito di un colpo regolare cade al di fuori del Ring e senza alcun aiuto, non è in grado di tornarvi entro 30 (trenta) secondi contati dal Cronometrista;
g. quando un pugile o il suo secondo principale manifestano la volontà di abbandonare durante il conteggio dell'arbitro a seguito delle condizioni per il conteggio.

Vittoria per fuori combattimento tecnico per ferita (K.O.T.-I.)
Ha luogo nei seguenti casi:

a. quando l'incontro è arrestato a seguito di ferita causata da colpo regolare;
b. quando l'incontro è arrestato a seguito di infortunio;
c. quando l'incontro viene arrestato a seguito di ferita accidentale;
d. quando il Medico, ritenuto rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede al Commissario di Riunione di sospenderlo immediatamente con il suono del Gong;
e. quando un pugile con l'obbligo dell'uso delle lenti a contatto ne resta privo durante l'incontro.

Vittoria per fuori combattimento (K. O.)
Ha luogo nei seguenti casi:

a. quando un pugile è contato dall'Arbitro fino all'Out;
b. quando un pugile o il suo secondo principale manifestano la volontà di abbandonare durante il conteggio dell'arbitro a seguito delle condizioni di cui all'art. 37 lettere a-b-c-d.

Vittoria per abbandono (ABB.)

Ha luogo nel caso in cui un pugile, secondo quanto disposto dall' art. 30 c. 1, o il suo secondo principale, secondo quanto disposto dall'art. 34 c. 2, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro.
La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'Arbitro. In tal caso l'Arbitro sospenderà immediatamente il conteggio decretando il verdetto in base all'art. 47 lettera g oppure all'art. 49 lettera b.

Vittoria per squalifica (SQ)
Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'avversario. L'arbitro deve squalificare il pugile che ha ricevuto due richiami ufficiali ed incorre nel terzo. L'arbitro ha il potere di squalificare uno dei due pugili nei seguenti casi:

a. quando il pugile non difende lealmente le proprie possibilità;
b. quando il pugile, precedentemente richiamato o no, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
c. quando il pugile si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro;
d. quando il pugile abbandona la gara senza giustificato motivo;
e. quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
f. quando, terminato l'incontro, verifica irregolarità nel bendaggio e/o accerta la presenza di anelli o altri corpi estranei al suo interno;
g. quando nel caso di cui all'art. 47 lettera f, il pugile rientra nel ring con l'aiuto dei secondi.

Nel caso che l'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, ha facoltà di consultare i giudici o di chiedere al medico che proceda alle opportune constatazioni, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Può adottare lo stesso procedimento, se gli risulti dubbio che l'abbandono sia o no giustificato. Nell'uno o nell'altro caso decide, tenendo conto delle conclusioni del medico, oppure di quelle dei giudici; in quest'ultima ipotesi deve tenere conto della maggioranza di giudizio. In caso di equivalenza di giudizio, vale quello del giudice che ha visto il colpo regolare. Mancando di testimonianza certa, deciderà a suo insindacabile giudizio.

Vittoria per assenza dell'avversario (W. O.)
Tale verdetto è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'arbitro, verifica l'assenza sul Ring del pugile in tenuta di gara, determinata dopo che sia trascorso il minuto di attesa sancito dal suono del gong successivo alla chiamata da parte dell'Annunciatore.

No-Contest (N. C.)
Tale verdetto è pronunciato solamente in incontri di attività ordinaria quando l'arbitro squalifica entrambi i pugili.

Art. 26 REDAZIONE DEI CARTELLINI - CRITERI DI GIUDIZIO

1. I Giudici al termine di ogni ripresa indicano il pugile che si è aggiudicato la ripresa assegnandogli 10 (dieci) punti e attribuendo all'avversario proporzionalmente da 9 (nove) a un minimo di 6 (sei) punti in base alla valutazione del livello della sconfitta.
2. Ogni Giudice valuta le prestazioni dei due pugili sulla base del numero dei colpi che devono essere regolari e lanciati con efficacia e determinazione: si aggiudica la ripresa il pugile che ne porta a segno un numero maggiore rispetto a quanti ricevuti. In Torneo e/o Campionato Nazionale ogni ripresa deve avere un vincitore. In caso di verdetto di parità l'incontro deve essere assegnato in base ai seguenti criteri: - Abilità tecnica offensiva; - Abilità tecnica difensiva; - Infrazioni al regolamento.
3. Giudici per l'assegnazione dei punti in ciascuna ripresa, devono applicare i seguenti criteri:
   a) 10 a 9 - Leggero vantaggio
   b) 10 a 8 - Vittoria chiara con dominio
   c) 10 a 7 - Dominio completo
   d) 10 a 6 - Superiorità schiacciante
   Ove previsti, i cartellini devono essere completati secondo i successivi commi 5-6-7-8.
4. Se l'arbitro ha impartito uno o più richiami ufficiali il giudice deve apporre l'indicazione W per ciascun richiamo nelle annotazioni a fianco del punteggio del pugile richiamato e penalizzarlo di un punto per ogni richiamo nella ripresa in cui ha commesso le infrazioni.
5. Quando un pugile subisce un conteggio, i giudici devono riportare sul cartellino la sigla K.D. e K.D.H. se il conteggio è stato determinato rispettivamente da colpi al corpo o alla testa.

6. Controllate le somme, il giudice appone in calce al cartellino, insieme con la propria firma, il nome del vincitore seguito dalla sigla del verdetto o, altrimenti l'indicazione N. Il cartellino, di norma non deve mai essere corretto. Qualora un giudice incorra in un errore e se ne accorga, deve circoscriverlo e porre la correzione controfirmata a fianco.
7. Il Giudice deve annotare sul cartellino nella ripresa corrispondente, il motivo della eventuale interruzione dell'incontro (K.O.T. K.O.T.-I; K.O.; ABB.; SQ; N.C.).
8. Il punteggio della ripresa interrotta deve essere trascritto solo quando il verdetto sarà ai punti.

Controllo dei cartellini
Al termine dell'incontro, l'arbitro ritira i cartellini dai singoli giudici e, dopo averli controllati, li consegna al Commissario di Riunione; questi procede subito alla loro verifica e se rileva degli errori e delle incompletezze deve invitare il giudice che lo ha redatto a perfezionarlo.

Proclamazione del verdetto
Il verdetto è proclamato:
a. dal Commissario di Riunione nel caso che l'incontro termini ai punti, in base alle risultanze dei cartellini di punteggio;
b. dall'arbitro, in tutti gli altri casi.

Esibizione dei cartellini
E' fatto assoluto divieto a tutti gli Ufficiali di Gara di esibire i cartellini o rendere noti i dettagli dello stesso.

TAE KWON DO

Regolamento Arbitrale per le Gare di Forme

Art. 1 SCOPO
Scopo del presente regolamento è di stabilire le regole generali e le procedure cui gli Ufficiali di Gara devono attenersi nell'espletamento delle loro funzioni durante le gare di Taekwondo ed è stato compilato col fine di creare una classe arbitrale qualificata, mantenere l'unità di giudizio nella gara di Taekwondo proteggere l'autorità degli arbitri e di indicare i loro diritti e doveri.

Art. 2 APPLICAZIONE
Tale regolamento deve essere applicato in ogni gara di Taekwondo a carattere Nazionale, Interregionale o Regionale.

Art. 3 COMMISSIONE ARBITRALE CENTRALE
La Commissione Arbitrale Centrale è formata dai rappresentanti proposti dall'UISP SdA Discipline orientali dal settore nazionale in base a criteri di competenza, esperienza e tenuto conto del rapporto fiduciario indispensabile al corretto svolgimento delle funzioni di seguito esposte. La Commissione Arbitrale Centrale ha funzioni di controllo nell'ambito delle competizioni riconosciute dal Settore e si esprime sulle materie di cui al successivo art. 10. Stabilisce le eventuali modifiche al presente Regolamento e garantisce il rispetto delle regole ivi presenti in qualsiasi sede.
La Commissione Arbitrale Centrale è inoltre responsabile di quanto segue:

- organizzare e preparare i corsi nazionali di formazione arbitri;
- controllare l'adeguatezza dell'impianto scelto per lo svolgimento della gara;
- assicurare l'allestimento corretto consultando i responsabili organizzativi locale per ciò che riguarda la sistemazione delle aree di gara, dei materiali e degli impianti necessari allo svolgimento della gara stessa;
- stabilire, prima dell'inizio della gara, la composizione e la disposizione delle Commissioni Arbitrali;
- are la corretta rotazione degli arbitri per assicurare a tutti una obbiettività di giudizio;
- dare un giudizio finale in caso di Ricorso Ufficiale;
- intraprendere, ove necessario, azioni disciplinari relativamente agli avvenimenti concernenti la gara in corso.

Art. 4 COMPITI E DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA
a) Giuria

1. La Giuria controlla che l'Arbitro e i Giudici applichino il regolamento arbitrale della gara, segnando inoltre sulla propria scheda le eventuali penalizzazioni comminate dall'Arbitro.
2. La Giuria comunica all'Arbitro il vincitore dopo aver esaminato le schede dei Giudici e dell'Arbitro.
3. Il punteggio in ogni forma viene deciso in base ai punti assegnati dalla maggioranza dei Giudici compreso l'Arbitro.
4. La Giuria non ha potere decisionale salvo quanto previsto nel punto a. 5).
5. Nel caso in cui sono stati fatti errori di calcolo nel sommare i punti la Giuria può correggere il verdetto dato dai Giudici e/o dall'Arbitro.

b) Arbitro di giuria
L'Arbitro di Giuria è tenuto a rispettare sempre quanto segue:

1. controllare e assicurare il buon andamento della gara;
2. comunicare i punteggi conseguiti o l'eventuale squalifica dell'atleta;
3. incaricare uno dei giudici come responsabile dei comandi di gara;
4. ricevere i reclami che vengono presentati ed eventualmente effettuare una valutazione su quanto esposto;
5. ricevere i ricorsi in forma scritta e valutarli in seno alla Commissione Arbitrale di Gara;
6. ricoprire in caso di necessità e su indicazioni del Commissario di Gara o della Commissione Arbitrale anche la funzione di Giudice.

Art. 5 COMPORTAMENTO
Gli Ufficiali di Gara devono sempre rispettare le seguenti norme:

- comportarsi con coscienza e dignità;

- applicare la massima attenzione durante tutta la gara;
- giudicare con onestà e obiettività;
- non tenere un comportamento confidenziale con gli atleti.

Art. 6 MEDICO
Durante l'esecuzione delle forme, il medico ufficiale della gara deve dare il proprio parere professionale quando ciò sia richiesto dall'Arbitro. Se il medico dichiara che un atleta non è più in grado di continuare l'incontro ovvero di proseguire nella forma, l'Arbitro dovrà necessariamente rispettare la decisione del medico.
Il medico deve conoscere quali sono le traumatologie più frequenti nelle gare di Taekwondo e quali di esse possono realmente sconsigliare il proseguo della forma.
Il medico ufficiale deve conoscere il presente regolamento di gara. Egli deve essere consapevole delle conseguenze che i suoi pareri possono avere sulle decisioni arbitrali.

Art. 7 LA DIVISA
La divisa è la seguente:
scarpe da ginnastica bianche, calze scure, pantaloni grigi, camicia bianca a maniche lunghe, cravatta associativa, giacca blu, scudetto di stoffa. Nel periodo estivo la camicia è a maniche corte.

Art. 8 SCHEDE PUNTI
Nelle schede ogni punto o detrazione di punto verrà scritto in numeri arabi ad es.: 2; 0,1;

Art. 9 ECCEZIONI AL REGOLAMENTO
Per qualsiasi variazione al presente regolamento, valida esclusivamente per la gara in corso, dettata anche da criteri di opportunità, è competente a decidere sul posto di gara, il Commissario o la Commissione Arbitrale.

REGOLAMENTO ARBITRALE PER LA GARA DI FORME

Art. 10 DEFINIZIONE
La prova si intende eseguita regolarmente quando la forma viene effettuata per intero.

Art. 11 BASE VOTO
Il voto di partenza per una forma eseguita regolarmente è sei decimi.

Art. 12 PARAMETRI DI VOTO
I punteggi vengono espressi per ogni parametro interi e decimali da un minimo di 0,0 ad un massimo di 1.
Il parametro valutativo di partenza minimo per ogni Ufficiale di Gara è sei decimi per arrivare fino ad un massimo di dieci decimi per forme eseguite in conformità ai seguenti quattro gruppi di parametri:
a. 1) accuratezza delle posizioni;
a. 2) accuratezza delle tecniche eseguite;
b. 1) corretta velocità nell'esecuzione delle posizioni, purché non a scapito di a. 1);
b. 2) corretta velocità e potenza nell'esecuzione delle tecniche, purché non a scapito di a. 2);
b. 3) corretta velocità nell'esecuzione di più posizioni consecutive, purché non a scapito di a. 1);
b. 4) corretta velocità nell'esecuzione di più tecniche consecutive, purché non a scapito di a. 2) e b. 2);
c. 1) attuazione di tutti i movimenti nella loro preparazione ed esecuzione in armonia con lo stile di appartenenza;
c. 2) estetica generale;
d. 1) concentrazione, direzione dello sguardo;
d. 2) ritmo generale della forma, con la dovuta velocità per i diversi "gruppi armonici" e omogenei di tecniche e posizioni.
I sopraindicati parametri saranno utilizzati per incrementare la valutazione base di ogni Atleta, esprimendo sul giudizio per ognuno dei quattro gruppi di parametri un punteggio variabile da un minimo di punti 0,0 ad un massimo di punti 1, fino al raggiungimento massimo di complessivi punti 4 (facendo presente che il massimo punteggio di ogni gruppo di parametri è pari a 1) rispetto al parametro valutativo di partenza (sei decimi).
Nell'assegnare il punteggio per ogni gruppo di parametri, non saranno giudicati vincolanti od ostativi gli eventuali punteggi detratti a seguito di penalità assegnate con i criteri di cui al successivo art. 15.

Art. 13 ANNULLAMENTO
L 'interruzione della forma comporta l'annullamento della prova.

Art. 14 PENALITÀ
Ad ogni errore farà seguito una detrazione di punti valutabile da un minimo di 0,1 ad un massimo di 1 punto per ogni parametro.
Le detrazioni di voto vengono date per:

- conclusione della forma a più di 40 cm dal punto di partenza;
- movimenti ritmici non coordinati;
- errori nell'esecuzione della forma;
- fasi della forma saltate;
- perdita momentanea dell'equilibrio;
- caduta.

Art. 15 PUNTEGGIO
Nella somma totale dei punti sarà tolto il punteggio più alto e quello più basso, tali punteggi verranno conteggiati solo in caso di pareggio degli atleti.
Sempre in caso di pareggio può essere richiesto di ripetere la forma e andrà sommato il nuovo punteggio ottenuto al vecchio già verbalizzato.

Art. 16 VOTAZIONE
Prima di ogni votazione i Giudici dovranno attendere che i partecipanti abbiano completato la loro forma per poi dare il voto.

Art. 17 CATEGORIE
Gli atleti vengono divisi in ordine alfabetico e per gruppi di forme; per ogni forma i concorrenti effettuano l'esercizio uno alla volta e il primo a partire sarà l'atleta il cui nome inizia con la lettera dell'alfabeto sorteggiata in precedenza procedendo poi secondo ordine alfabetico; gli atleti con i 4 voti più alti effettueranno la prova finale, iniziando da quello con il voto più basso; dalla finale si avrà, in base alla votazione ottenuta, il primo, il secondo, il terzo e il quarto classificato.

Art. 18 PARITÀ
In caso di parità di voti tra due o più concorrenti verrà ripetuta la forma.

Art. 19 GIURIA
Ogni Giuria è composta da 5 Giudici e 1 Arbitro di Giuria; i Giudici esprimono il proprio parere con un voto da 1 a 10 compresi i decimali; dei cinque voti vengono tolti il più basso e il più alto e la somma dei rimanenti tre darà il voto dell'esercizio. In caso di necessità i Giudici possono essere tre e il voto dell'esercizio sarà dato dalla somma di tutti e tre i voti.

Art. 20 COMMISSARIO E COMMISSIONE ARBITRALE DI GARA
La Commissione Arbitrale di Gara è formata dall'Arbitro di Giuria e dalla Giuria. In caso di più Giurie, la Commissione Arbitrale di Gara sarà formata dagli Arbitri di Giuria, appartenenti alle varie Giurie presenti, e dal Commissario Arbitrale di Gara. Quest'ultimo verrà designato tra gli appartenenti alla Commissione Arbitrale Centrale ovvero attraverso delega attribuita secondo criteri di competenza e preparazione che verranno valutati a discrezione dalla medesima Commissione Arbitrale Centrale.

KENDO

REGOLAMENTO GARE

INDIVIDUALE MASCHILE YUDANSHA

SISTEMA A POOL
Ogni pool è costituita da 3 atleti. Ogni atleta effettua 2 incontri (nel caso di pool con solo due atleti, questi effettuano l'incontro per determinare la classifica) e ogni combattimento è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata. E' contemplato HIKIWAKE (parità). I primi due atleti di ogni pool accedono alle eliminatorie dirette.
Al fine di determinare la classifica valgono: 1) incontri vinti; pareggiati; persi 2) A parità di incontri vinti, pareggiati e persi sarà determinante il numero di ippon fatti.
In caso di parità tra due atleti, per la classifica, si effettua un incontro supplementare di pari durata IPPONSHOBU con eventuale ENCHO.
In caso di completa parità tra i 3 atleti la pool verrà ripetuta interamente con incontri SANBONSHOBU.

ELIMINAZIONE DIRETTA
Ogni combattimento è SANBONSHOBU di 5 minuti di durata. In caso di parità ENCHO senza limite di tempo.

INDIVIDUALE FEMMINILE YUDANSHA

SISTEMA A POOL
Ogni pool è costituita da 3 atlete. Ogni atleta effettua 2 incontri (nel caso di pool con solo due atlete, queste effettuano l'incontro per determinare la classifica) e ogni combattimento è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata. E' contemplato HIKIWAKE (parità). Le prime due atlete di ogni pool accedono alle eliminatorie dirette.
Al fine di determinare la classifica valgono: 1) incontri vinti; pareggiati; persi 2) A parità di incontri vinti, pareggiati e persi sarà determinante il numero di ippon fatti.
In caso di parità tra due atlete, per la classifica, si effettua un incontro supplementare di pari durata IPPONSHOBU con eventuale ENCHO.
In caso di completa parità tra le 3 atlete la pool verrà ripetuta interamente con incontri SANBONSHOBU.

ELIMINAZIONE DIRETTA
Ogni combattimento è SANBONSHOBU di 5 minuti di durata. In caso di parità ENCHO senza limite di tempo.

SQUADRE - 5 ELEMENTI

FASE A POOL
Ogni pool è costituita da 4 squadre. Ogni squadra effettua 3 incontri ogni combattimento individuale è SANBONSHOBU di 4 minuti di durata. Se necessario per la classifica si effettua un incontro individuale supplementare di pari durata IPPONSHOBU con eventuale ENCHO senza limite di tempo.
Dopo ogni incontro sarà possibile cambiare formazione. La formazione dovrà essere consegnata al tavolo dello shiai-jo dove si svolgerà l'incontro entro 2 minuti dall'inizio dell'incontro stesso. Una volta consegnata non potrà più essere modificata.
In caso di mancata consegna della formazione il Responsabile Arbitri e il Responsabile Gare possono decidere per l'esclusione della squadra.
Le prime due squadre classificate di ogni pool accedono alle eliminatorie dirette.

CRITERIO PER LA DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA DELLE POOL
Ogni pool avrà i seguenti riferimenti:

1. Numero di vittorie di squadra, pareggi di squadra, sconfitte di squadra.
2. Numero incontri individuali vinti; pareggiati; persi.
3. Permanendo ancora una situazione di parità, sarà determinante il numero di IPPON fatti.
4. Permanendo ulteriormente la parità, si farà ricorso all'incontro individuale supplementare già citato.

TABELLONE AD ELIMINAZIONE DIRETTA
Ogni combattimento individuale è SANBONSHOBU di 5 minuti di durata. E' contemplato HIKIWAKE (parità).

In caso di parità fra le squadre vi sarà un incontro individuale supplementare di 3 minuti.
IPPONSHOBU con eventuale ENCHO IPPONSHOBU senza limite di tempo.
Dopo ogni incontro sarà possibile cambiare formazione. La formazione dovrà essere consegnata al tavolo dello shiai-jo dove si svolgerà l'incontro entro 2 minuti dall'inizio dell'incontro stesso. Una volta consegnata non potrà più essere modificata.
In caso di mancata consegna della formazione il Responsabile Arbitri e il Responsabile Gare possono decidere per l'esclusione della squadra.

REGOLE RELATIVE ALLA QUALIFICA DEI COMPETITORI E CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

1. Per poter prendere parte alle competizioni individuali è necessario avere nazionalità italiana ed età superiore a 16 anni.
2. Nella competizione a squadre, ogni società ha facoltà di iscrivere eventualmente un solo competitore di nazionalità non italiana.
3. I competitori per la squadra devono essere scelti tra i nomi che figurano sulle liste ufficiali di iscrizione presentate e pubblicate sul sito www. kendo-cik. it. Il numero massimo di componenti per la squadra è 7, di cui 5 titolari e 2 riserve. Possono far parte di una squadra tutti i praticanti di kendo senza distinzione di sesso e di grado, aventi età superiore a 16 anni ed iscritti alla federazione da almeno 6 mesi, con la sola eccezione di cui al punto 3.
4. Ciascun competitore può prendere parte sia alla competizione a squadre sia a quella individuale, fatto salvo il rispetto dei punti precedenti.
5. Tutti i competitori dovranno presentare certificato medico 'agonistico' in corso di validità. In difetto verranno esclusi dalla competizione.
6. I competitori minori di 18 anni dovranno essere in possesso di autorizzazione firmata da un genitore. In difetto verranno esclusi dalla competizione.

RICORSI

Eventuali ricorsi devono essere presentati al tavolo di giuria dello shiai-jo dove si è svolto l'incontro immediatamente dopo la fine dell'incontro stesso.

KENDO/IAIDO/JODO

Art. 1 REGOLE GENERALI DI ARBITRAGGIO

I regolamenti relativi agli incontri sono stati ricavati da "The Rules and Regulations of Iaido Shia Shinpan", pubblicato dalla IKF (revisione 01. 10. 1996) e dalle 'Rules and Regulations' applicate agli ultimi Campionati Europei EKF di Berlino (GER) (ottobre 2015).

Art. 2 SVOLGIMENTO DEI CAMPIONATI

I Campionati si svolgeranno nel modo seguente:
Campionati Individuali suddivisi in 6 categorie, a seguito del numero di iscritti per categoria. Le categorie sono le seguenti:

- mudan (1°kyu e senza grado)
- shodan (1° dan)
- nidan (2° dan)
- sandan (3° dan)
- yondan (4° dan)
- godan (5° dan)

Ogni campionato dà diritto all'attribuzione dei titoli ufficiali di "Campione Nazionale", insieme al Vice-campione ed ai due terzi posti ex-aequo. Inoltre, per ciascun campionato, può essere assegnato un titolo denominato "Fighting Spirit".
Campionati a Squadre con squadre composte da tre persone di età superiore ai 16 anni (al momento dei campionati) e per un totale massimo di "10 dan", sono ammessi nella squadra da Mudan a Godan. (Ad esempio, il primo componente la squadra può essere godan, il secondo mudan ed il terzo yondan: 5 + 1 + 4 = 10; tuttavia una squadra può anche essere composta da due shodan e un mudan: 1 + 1 + 1, la somma dei dan è inferiore a 10. Esempio di non ammissibilità: 1 godan + 1 nidan + 1 yondan = 11 dan).
Per il conteggio complessivo dei dan, ad un mudan viene attribuito 1 punto.

Ogni campionato dà diritto all'attribuzione dei titoli ufficiali di "Squadra Campione d'Italia", insieme alla Vice-

campione ed ai due terzi posti ex-aequo. Inoltre potrà può essere assegnato un titolo denominato "Fighting Spirit" ad un singolo competitore.

Art. 3 REGOLE SPECIFICHE

3.1 Grado

I partecipanti devono, alla data della competizione, essere in possesso del grado esatto sia per la categoria in cui gareggiano nei campionati individuali, sia per il conteggio totale dei gradi di squadra.

3.2 Campionati Individuali

3.2.1 Numero di iscritti per categoria

La competizione non verrà disputata per le categorie che non avranno un numero minimo di 3 partecipanti presenti il giorno della gara.

L'effettuazione degli incontri preliminari e della gara ad eliminazione diretta è subordinata ad un numero di partecipanti per categoria, presenti il giorno della gara, superiore a 4. Qualora si riscontrasse un numero di soli 3 o 4 partecipanti la competizione si svolgerà in una pool unica, però con 5 kata nel tempo limite di 6 minuti, senza procedere alle successive eliminazioni dirette. Verrà comunque disputato un incontro di finale tra i primi due classificati della pool unica. La classifica della pool determinerà i terzi classificati.

3.2.2 Incontri preliminari (Sistema a Pool)

Tutti coloro che si sono iscritti per tempo verranno ripartiti tramite sorteggio nel maggior numero possibile di pool da tre. I primi 4 classificati dei Campionati Individuali dell'anno precedente, se ancora iscritti per lo stesso grado, verranno ripartiti in pool diverse in modo da collocarsi, in caso di vittoria della pool, nei punti più lontani possibili del tabellone.

I competitori nelle pool da tre si incontreranno nel seguente ordine: 1><2, 1><3 e 2><3.

Qualora il numero delle iscrizioni rendesse necessarie delle pool da quattro, ognuno dovrà sostenere i seguenti tre incontri: 1><2, 3><4, 1><4, 3><2, 3><1 & 4><2. Coloro che supereranno il turno, verranno da quel momento ripartiti sul tabellone in posizioni differenziate.

Nel corso del sorteggio, competitori della stessa Società, se consentito dal numero di iscritti, non verranno posti nella stessa pool.

Il tempo massimo di ogni singolo incontro per le pool è di 4 minuti per l'esecuzione di 3 kata (compreso il saluto iniziale e finale).

La classifica di ogni pool verrà determinata in base ai seguenti criteri:

1. il numero di incontri vinti da ciascun competitore
2. in caso di parità verrà considerato la somma totale di bandierine a favore conseguite da ciascun competitore
3. in caso di ulteriore parità, verrà disputato un incontro supplementare di spareggio per determinare un vincitore. Tale incontro verrà effettuato eseguendo il saluto iniziale, un solo kata ('kata di spareggio') ed il saluto finale, senza limite di tempo massimo.
4. i 3 kata da eseguire nelle pool verranno comunicati prima dell'inizio della competizione, unitamente al kata di spareggio.

3.2.3 Gara

Dopo il sistema a pool, i primi 2 classificati di ogni pool verranno inseriti nel tabellone di gara, rispettando il più possibile il principio di allontanamento.

La gara seguirà il sistema della eliminazione diretta. Tra i due competitori che si qualificano in ciascuna pool, quello piazzatosi primo andrà, in linea di principio e se possibile, ad incontrarsi con il secondo uscito da un'altra pool.

Il tempo massimo di ogni singolo incontro ad eliminazione diretta è di 6 minuti per lo svolgimento di 5 kata (compreso il saluto iniziale e finale).

I 5 kata da eseguire negli incontri ad eliminazione diretta verranno comunicati prima dell'inizio della competizione o, al più tardi, al termine delle pool.

3.3 Campionato a Squadre

3.3.1 Composizione della squadra

Ogni società è rappresentata da una squadra di tre competitori (minimo due), scelti liberamente prima di ogni incontro tra i 4 ufficialmente iscritti.

La somma totale dei gradi (dan) dei tre competitori non potrà superare il limite di 10 (vedere Paragrafo 2).
Per il primo incontro della pool, i nomi e l'ordine di combattimento della squadra dovranno essere consegnati al tavolo della giuria centrale al più tardi all'ora di inizio ufficiale della competizione.
Successivamente l'ordine di combattimento potrà essere cambiato per ogni incontro previsto sia nelle pool che nel tabellone (gara). L'ordine di squadra di ciascun incontro, anche se non variato rispetto all'incontro precedente, dovrà essere consegnato al giudice principale dello shiai-jo immediatamente dopo la fine dell'incontro precedente o comunque non appena conosciuto il nome della squadra prossima avversaria. Se l'ordine di squadra non viene consegnato entro 4 minuti dalla notifica ufficiale del prossimo avversario, fatta quest'ultima mediante iscrizione nei tabelloni affissi sul luogo di competizione o tramite altoparlante, la squadra in difetto verrà squalificata.

3.3.2 Regole generali per la competizione a squadre

3.3.2.1 Incontri preliminari (Sistema a Pool)
Tutte le squadre che si sono iscritte per tempo verranno ripartite tramite sorteggio nel maggior numero possibile di pool da tre. Le prime 4 squadre classificate dei Campionati dell'anno precedente verranno ripartite, se possibile, in pool diverse in modo da collocarsi, in caso di vittoria della pool, il più lontano possibile nel tabellone.
Le squadre nelle pool da tre si incontreranno nel seguente ordine: 1><2, 1><3 e 2><3. Qualora il numero delle iscrizioni rendesse necessarie delle pool da quattro, ogni squadra dovrà sostenere i seguenti tre incontri: 1><2, 3><4, 1><4, 3><2, 3><1 & 4><2. Quelle che passeranno, verranno da quel momento ripartite sul tabellone in posizioni differenziate. Le prime 2 squadre passeranno agli incontri successivi.
La classifica delle squadre uscite dalla stessa pool verrà fatta in base ai seguenti criteri:

1. il numero di incontri vinti dalla squadra;
2. in caso di parità, verrà considerato il numero di vittorie negli incontri singoli.
3. in caso di ulteriore parità, verrà considerato il numero totale di bandierine a favore acquisito da ciascuna squadra.
4. nel caso permanesse ancora una situazione di parità si procederà ad un incontro di spareggio sostenuto da uno dei componenti di ciascuna squadra secondo le regole del campionato individuale (1 solo kata compreso saluto iniziale e finale senza tempo massimo).

3.3.2.2 Gara
Dopo il sistema a pool, le prime 2 squadre classificate di ogni pool verranno inserite nel tabellone di gara, rispettando il più possibile il principio di allontanamento
La gara seguirà il sistema della eliminazione diretta. Le regole di arbitraggio ed i principi per stabilire il vincitore sono le stesse già definite per le pool preliminari.

3.3.3 Modalità di svolgimento dell'incontro tra 2 squadre
Sia nelle pool che nelle eliminazioni dirette, l'incontro tra due squadre si svolgerà secondo le seguenti modalità:

1. la prima coppia di competitori entra nell'area di gara ed al segnale di avvio dell'arbitro esegue il saluto iniziale ed i 3 kata assegnati.
2. Nel frattempo, fuori dall'area di gara, tutti gli altri componenti delle due squadre eseguono il saluto iniziale ed attendono il termine dell'incontro in corso di svolgimento.
3. Al termine dei 3 kata la prima coppia non esegue il saluto finale ed al segnale di fine dell'arbitro centrale esce dall'area di gara.
4. La seconda coppia entra nell'area di gara e non esegue il saluto iniziale (già eseguito fuori dall'area) e al segnale di avvio dell'arbitro centrale esegue i 3 kata assegnati.
5. Al termine dei 3 kata la seconda coppia non esegue il saluto finale ed al segnale di fine dell'arbitro centrale esce dall'area di gara.
6. La terza coppia entra nell'area di gara e non esegue il saluto iniziale (già eseguito fuori dall'area) e al segnale di avvio dell'arbitro centrale esegue i 3 kata assegnati.
7. Al termine dei 3 kata la terza ed ultima coppia esegue il saluto finale nell'area di gara ed al segnale di fine dell'arbitro centrale esce dall'area. Anche tutti gli altri componenti delle due squadre che hanno già effettuato il proprio incontro eseguono in contemporanea il saluto finale.

Per nessun incontro è previsto un limite di tempo. I 3 kata assegnati a ciascuna coppia verranno comunicati prima dell'inizio della competizione unitamente al kata di spareggio.

Art. 4 REGOLE RELATIVE ALLA QUALIFICA DEI COMPETITORI E CONDIZIONI DI PARTECIPAZIONE

1. Ogni competitore, sia per gli individuali che per le squadre, deve essere iscritto a UISP SdA Discipline Orientali da almeno 6 mesi e deve essere presentato dalla Società di appartenenza. Ogni competitore deve essere in possesso di certificato medico agonistico in corso di validità, da presentare al momento della conferma iscrizioni presso il luogo della competizione.
2. Per poter prendere parte alla competizione individuale è necessario che il competitore sia di nazionalità italiana oppure essere residente in Italia da più di 5 anni (farà testo l'autocertificazione presentata all'atto dell'iscrizione).
3. Gli arbitri che partecipano alla competizione individuale possono anche arbitrare le competizioni, in categorie diverse da quella in cui gareggiano.
4. I partecipanti alla categoria Mudan devono avere un massimo di anni di tesseramento nella categoria Mudan di 3 anni. I partecipanti alle categorie Yudansha devono avere un massimo di anni di tesseramento nel grado pari al periodo minimo di ammissibilità all'esame per il grado superiore, più 2 anni. (Esempio: per i Nidan, dove il periodo minimo per l'esame da Sandan è di 2 anni, l'aggiunta di altri 2 anni porta il limite massimo a 4 anni per poter partecipare alla competizione). Questa limitazione si applica fino alla categoria sandan compresa.
5. Ogni società ha facoltà di iscrivere eventualmente un solo competitore di nazionalità non italiana partecipante alla gara a squadre.
6. I competitori per la squadra devono essere scelti per tra i nomi che figurano sulle liste ufficiali di iscrizione presentate a suo tempo.

Art. 5 RICORSI

Eventuali ricorsi devono essere presentati al tavolo di giuria dello shiai-jo dove si è svolto l'incontro immediatamente dopo la fine dell'incontro stesso.

Art. 6 CONTROVERSIE

Per ogni controversia si fa riferimento al presente regolamento. Eventuali casi non previsti verranno valutati congiuntamente dal responsabile gara e dal responsabile arbitri dell'evento, che prenderanno una decisione comune incontestabile ed irrevocabile.
Il responsabile gara ed il responsabile arbitri dell'evento verranno indicati nell'organigramma dei campionati, pubblicato unitamente ai sorteggi ed affisso anche nel luogo della competizione.

KATORI SHINTŌ RYŪ

KATORI SHINTŌ RYŪ è una specialità interna al Settore Kendo ed insieme a Kashima Shintō Ryū, la più antica scuola di arti marziali giapponese registrata storicamente. I primi documenti risalgono al 1447, ma le origini sono ancora più antiche. Il tempio di Kashima (considerato il simbolo più importante per la cultura del Budō in Giappone) e quello di Katori distano pochi chilometri. Katori Shintō Ryū e Kashima Shintō Ryū sono considerate due scuole complementari a cui ci si riferisce sincreticamente come SHINTŌ RYU.
Il programma completo di studi prevede, oltre allo studio delle tecniche di combattimento con la spada giapponese, lo studio di tecniche di BO (bastone lungo), di NAGINATA (alabarda giapponese), di KODACHI (spada corta), di YARI (lancia giapponese) e di RYŌ TO (spada lunga e corta impugnate contemporaneamente) nonché lo studio delle tecniche di estrazione (IAI JITSU).

KUNG FU

REGOLAMENTO SANDA e SEMI-SANDA

CAPITOLO 1 NORME GENERALI

Art. 1 TIPI DI COMPETIZIONE
Prove individuali e di squadra.

Art. 2 SISTEMI DI COMPETIZIONE
1. Si adottano i seguenti sistemi: Round-Robin, Eliminazione Diretta.
2. Si adotta il sistema del vincitore di due Round su tre. Ogni Round ha la durata di due minuti. Fra due Round è previsto un minuto di riposo.

Art. 3 CONDIZIONI E REQUISITI
Il concorrente deve presentare la tessera UISP attraverso il tabulato/lista gara (*estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/*) o la tessera dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, la tessera cartacea.
1.
2. Per partecipare alla competizione il concorrente deve aver superato il test medico agonistico (Tipo B comprensivo di visite: EEG elettro encefalo gramma, controllo della retina "fundus oculi", visita neurologica); tale certificazione deve essere rilasciata entro 20 giorni prima delle verifiche effettuate sul luogo di competizione.

3.3 Suddivisione e Specialità
Sanda - contatto pieno con K. O (categoria Dilettanti).
Categoria maschile/femminile; fasce d'età:
SE - SENIORES: dai 18 ai 35 anni compresi
Semi-Sanda - contatto leggero senza ko (categorie Esordienti e Amatori)
Categoria maschile/femminile; fasce d'età:
JU - JUNIORES: dai 18 ai 20 compresi
SE - SENIORES: dai 21ai 35 anni compresi

Art. 4 CATEGORIE DI PESO SANDA MASCHILE
- Categoria -48Kg (<48Kg);
- Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
- Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
- Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
- Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
- Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
- Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
- Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg),
- Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);
- Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);
- Over +90Kg (> 90Kg).

Art. 4a Categorie di peso Semi-Sanda Maschile
- Categoria -48Kg (<48Kg);
- Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
- Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
- Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
- Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
- Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
- Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
- Categoria -80Kg (>75Kg - < 80kg),
- Categoria -85Kg (>80Kg - < 85kg);
- Categoria -90Kg (>85Kg - < 90kg);

- Over +90Kg (> 90Kg).

Art. 4b Categorie di peso Sanda Femminile

- Categoria -48Kg (<48Kg);
- Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
- Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
- Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
- Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
- Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
- Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
- Over +75 Kg (> 75 Kg).

Art. 4c Categorie di peso Semi-Sanda Femminile

- Categoria -48Kg (<48Kg);
- Categoria -52Kg (>48Kg - < 52kg);
- Categoria -56Kg (>52Kg - < 56kg);
- Categoria -60Kg (>56Kg - < 60kg);
- Categoria -65Kg (>60Kg - < 65kg);
- Categoria -70Kg (>65Kg - < 70kg);
- Categoria -75Kg (>70Kg - < 75kg);
- Over +75 Kg (> 75 Kg).

Art. 5 OPERAZIONI DI PESO

1. Possono accedere alle operazioni di peso solo gli atleti in regola con le condizioni di accesso alle gare (cfr. art. 3).

Il concorrente si deve presentare alle operazioni di peso in regola con la tessera UISP come risultante dal tabulato/lista gara (*estraibile dal "Tesseramento Web" disponibile nell'Area Riservata https://areariservata2.uisp.it/*) dalla APPUISP oppure, in casi eccezionali e limitati, tessera cartacea.

2. e documento d'identità valido (Carta d'identità o Patente).
3. Le operazioni di peso degli atleti sono effettuate dal gruppo arbitrale. Può assistere alle operazioni di peso solamente un Responsabile per Società limitatamente ai propri atleti.
4. I concorrenti sono pesati una sola volta, il giorno della competizione, in slip o pantaloncini, nel luogo designato, con tolleranza di 500 gr. (maschi e femmine).
5. Le operazioni di peso dei concorrenti devono essere concluse entro un'ora e devono avere luogo due ore prima dell'inizio della prima batteria di competizioni previste per quel giorno.
6. Un concorrente, il cui peso non sia conforme ai requisiti della categoria e che non possa raggiungere il peso dichiarato entro il tempo limite previsto per le operazioni, non è ammesso alle competizioni (Campionati Nazionali) – Nota: In fase Regionale è ammesso il cambio di Categoria.

Art. 6 SORTEGGI

I sorteggi vengono effettuati dopo le operazioni di peso.
Il sorteggio viene effettuato dal gruppo addetto all'organizzazione, dai Capo-Arbitri e possono assistere gli allenatori o responsabili delle squadre partecipanti.

Art. 7 ABBIGLIAMENTO DEI CONCORRENTI E PROTEZIONI

Durante il combattimento, gli atleti devono indossare:

- guantoni
- caschetto
- corpetto
- conchiglia (analoga protezione è facoltativa per le femmine)
- paradenti
- per le femmine deve essere indossato il paraseno.
- paratibie con parapiede

Gli atleti possono indossare una maglietta a maniche corte del colore attribuito.
I pantaloncini devono essere dello stesso colore e senza scritte.
Gli atleti devono utilizzare il proprio paradenti e la propria conchiglia indossata sotto i pantaloncini.
Le protezioni possono essere di colore rosso o nero
Peso dei guantoni: 10 oz. per tutte le categorie.

Art. 8 PROTOCOLLO DI GARA
Al momento della chiamata in pedana i concorrenti devono salutare, dalla pedana, con "palmo e pugno" il proprio coach prima di ogni round.
Al momento della presentazione i concorrenti saluteranno il pubblico con "palmo e pugno".
Prima di iniziare ogni **round,** i concorrenti si saluteranno reciprocamente con "palmo e pugno".
Al momento dell'annuncio del risultato dell'incontro, i concorrenti si scambieranno le posizioni; dopo l'annuncio, si salutano reciprocamente, poi salutano il giudice di pedana con "palmo e pugno"; il giudice ricambia il saluto.
I concorrenti, quindi, saluteranno i reciproci allenatori e questi ricambieranno il saluto.
In caso di avvicendamento i giudici si scambiano reciprocamente il saluto "palmo e pugno".

Art. 9 ALTRE DISPOSIZIONI CONCERNENTI LA COMPETIZIONE
Gli Ufficiali di Gara devono concentrarsi sulla competizione evitando di parlare con altre persone. Devono restare alle postazioni assegnate fintantoché il Capo-Giudice non dia loro il permesso di alzarsi.
I concorrenti sono tenuti al rispetto dei Regolamenti di Gara, degli Ufficiali di Gara e conformarsi alle loro decisioni. Le risse, le imprecazioni, il gettare via le protezioni, ed altri gesti effettuati per dimostrare disappunto, sono assolutamente proibiti.
L'allenatore ed il medico della squadra resteranno alle postazioni loro assegnate. Suggerimenti e consigli al concorrente stesso sono permessi durante l'incontro, non è consentito urlare**.**
Prima dell'annuncio della fine di un incontro, i concorrenti non possono lasciare la pedana (a meno che non abbiano riportato lesioni), non potranno togliere le protezioni (ad eccezione del caschetto e del paradenti).
Con segnalazione del giudice di pedana, i concorrenti saliranno sulla piattaforma per l'annuncio del risultato.
Il Doping è categoricamente proibito. Resta comunque proibita la somministrazione di ossigeno.

Art. 10 ABBANDONO
1. L'impossibilità, da parte di un concorrente, di proseguire un incontro a causa di infortunio, di malore, o di peso non conforme ai requisiti, viene considerato come abbandono. Non gli sarà più permesso di continuare la competizione, ma, comunque, verranno mantenuti i risultati e le classifiche acquisite nei precedenti incontri.
2. In caso di evidente disparità di forza tra le due parti, tale da compromettere l'integrità fisica di un concorrente, il segno di abbandono può essere mostrato dall'allenatore (nota: con il "lancio della spugna")o dallo stesso concorrente per alzata di mano.
3. Un concorrente che, prima di un incontro, non si presenti quando il suo nome sia stato ripetuto tre volte nel corso dell'appello, o che, dopo questo, si allontani senza permesso e non si presenti sul campo di gara in tempo per la competizione, viene considerato aver abbandonato la gara senza giustificato motivo.
4. Un concorrente che abbandoni la competizione, senza giustificato motivo, verrà privato del risultato conseguito nei precedenti incontri.

CAPITOLO 2 COMPOSIZIONE E DOVERI DEGLI ARBITRI

Art. 11 COMPOSIZIONE DEL COLLEGIO ARBITRALE
E' prevista la presenza di un Capo-Arbitro e di uno o due Capo-Arbitri Segretari.
Il collegio arbitrale di un incontro è composto da un Capo-Giudice, un Segretario del Capo- Giudice, un addetto alla verbalizzazione, un cronometrista, un Arbitro di pedana e cinque Arbitri laterali.
Il gruppo addetto all'organizzazione ed alla verbalizzazione è composto da un responsabile per l'organizzazione e la verbalizzazione e fino a quattro segretari.
Il gruppo per la verbalizzazione è composto da un segretario del responsabile e da tre a cinque addetti.
L'assistenza medica è composta da un Capo-Medico ed uno o due Dottori.
E' prevista la presenza di uno o due annunciatori.

Art. 12 DOVERI DEL COLLEGIO ARBITRALE
Il Capo-Arbitro ha il compito di:
- studiare e conoscere a fondo i sistemi di giudizio; fare in modo che gli Ufficiali di Gara studino le Norme ed i Regolamenti di Gara;

- verificare ed assicurare che l'area di gara, gli strumenti, e quanto necessario sia pronto per dare inizio alle competizioni; supervisionare gli allestimenti relativi alle competizioni, come ad esempio quelli relativi alle operazioni di peso, sorteggi e disposizione dei concorrenti;
- risolvere i problemi relativi alle competizioni, in osservanza delle disposizioni previste dalle Norme e dai Regolamenti di Gara, pur non avendo la facoltà di apportarvi modifiche;
- impartire direttive al gruppo dei giudici, durante una competizione, e sostituirli in caso di necessità;
- notificare per tempo al Capo-Giudice, al responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione, all'annunciatore, se, nel corso della competizione, uno dei concorrenti si sia ritirato, e se questo comporti un cambiamento nell'ordine di svolgimento della competizione stessa;
- a lui spetta la parola finale in caso di disaccordo tra gli ufficiali di gara;
- essere responsabile della supervisione del personale giudicante e verificare la corretta interpretazione delle Norme;
- esaminare, annotare ed annunciare gli esiti di una competizione;
- presentare, al corpo responsabile delle competizioni, un rapporto scritto sui lavori di giudizio. Il Capo-Arbitro segretario lo affiancherà nello svolgimento del proprio lavoro ed agirà per suo conto in caso di assenza.

Il Capo-Giudice ha il compito di:

- essere responsabile dell'organizzazione del lavoro e studio del proprio corpo giudicante;
- supervisionare e dirigere il lavoro dei giudici, del cronometrista e del segretario che redige i verbali.
- richiamare, attraverso l'uso di un fischietto, ed al fine di apportare adeguate correzioni, il giudice di pedana quando questi abbia commesso palesi errori di giudizio;
- con approvazione del Capo-Arbitro, e prima che sia annunciato il risultato finale, sostituisce il giudizio contro una decisione di 3:2 adottata dai giudici laterali se ritenga che tale provvedimento sia assolutamente necessario;
- annunciare l'esito di ogni round al fine di individuare il vincitore;
- comporre i problemi relativi ai casi di "vittoria assoluta", "caduta dalla pedana", "penalità" e di "conteggio del tempo" in relazione allo stato del concorrente sulla pedana e della verbalizzazione da parte degli addetti;
- esaminare e firmare i risultati alla fine dell'incontro. Il segretario del Capo-Giudice affianca quest'ultimo nell'espletamento del proprio lavoro e può, congiuntamente a lui, svolgere i doveri di un altro giudice in caso di necessità.

Il giudice di pedana ha il compito di:

- svolgere il proprio dovere con onestà ed osservare strettamente le Norme ed i Regolamenti di Gara,
- verificare le protezioni dei concorrenti ed accertare la sicurezza della competizione;
- verificare i colpi attraverso richiami e gesti;
- decidere su "atterramento", "primo atterrato", "uscita" ("caduta dalla pedana"), "richiamo", "ammonizione", "passività", "conteggio del tempo", ed intervenire per il soccorso immediato dei concorrenti infortunati;
- annunciare il risultato di un incontro.

I giudici laterali hanno il compito di:

- registrare il punteggio ottenuto dai concorrenti in osservanza delle Norme;
- mostrare rapidamente il risultato di un giudizio e contemporaneamente al segnale del Capo-Giudice ed alla fine di ogni *round;*
- al termine di ogni incontro, firmare la scheda, relativa al punteggio, che verrà poi ritirato per essere esaminata e verificata.

Gli addetti alla verbalizzazione hanno il compito di:

- compilare accuratamente, prima del combattimento, i tabulati statistici di ogni coppia di concorrenti,
- prendere parte alle operazioni di peso e registrare il peso stesso dei concorrenti sul formulario statistico;
- registrare quante volte ogni concorrente riceve richiami, ammonizioni e riceve correzioni di punteggio in relazione ai richiami e gesti del giudice di pedana;
- registrare i risultati dei giudizi espressi dai giudici laterali ad ogni *round* e li consegna al Capo-Giudice dopo la nomina del vincitore.

Il cronometrista ha il compito di:

- verificare se i gong (o fischietti) sono in grado di funzionare e di tonalità differente e distinguibile da una pedana all'altra. Verifica se l'orologio ed i cronometri segnano correttamente il tempo;
- essere responsabile del cronometraggio della competizione, della sospensione del combattimento e della pausa;

- segnare tramite un fischietto, i 10 secondi prima dell'inizio del secondo ***round*** ed attivare l'orologio all'inizio della competizione, non appena sia terminato il tempo della pausa;
- suonare il gong per annunciare la fine di un *round;*
- annunciare l'esito del giudizio emesso dai giudici laterali.

I responsabili dell'organizzazione e della verbalizzazione hanno il compito di:

- essere responsabili della verifica dello stato dei concorrenti e dei moduli di iscrizione;
- essere incaricati di organizzare i sorteggi ed elaborare i programmi per ogni incontro della competizione;
- predisporre i tabulati da utilizzare nel corso delle competizioni, controllare e verificare i risultati degli incontri e conteggiare i punti guadagnati dal concorrenti al fine di stilare la classifica;
- verbalizzare e pubblicizzare i risultati di ogni incontro;
- riordinare i dati statistici, annotare gli episodi salienti, compilare gli appositi tabulati con il punteggio finale;
- il segretario del responsabile dell'organizzazione e della verbalizzazione coadiuva questo ultimo nell'espletamento del proprio lavoro.

Il responsabile della segreteria ha il compito di:

- essere responsabile delle operazioni di peso dei concorrenti;
- della verifica del materiale di protezione e manutenzione nel periodo delle gare, fornire ai concorrenti le protezioni da utilizzare durante la competizione (in caso di protezioni "omologate" per una singola competizione e fornite dall'organizzazione);
- riunire i concorrenti per l'appello, venti minuti prima dell'inizio di una competizione;
- nel corso dell'appello, riferire al Capo-Arbitro, in tempo utile, ogni caso di assenza o abbandono dei concorrenti;
- controllare l'abbigliamento e le protezioni dei concorrenti, conformemente alle Norme;
- gli addetti alla segreteria svolgono il lavoro loro assegnato dal responsabile.

Gli annunciatori hanno il compito di:

- spiegare brevemente al pubblico le Norme ed i Regolamenti di Gara e di presentare altri aspetti concernenti la competizione;
- presentare i giudici e gli atleti che fanno il loro ingresso;
- annunciare i risultati delle competizioni.

Il corpo medico ha il compito di:

- esaminare i certificati e agli accertamenti fisici dei concorrenti;
- svolgere le operazioni di controllo del doping;
- prima dell'incontro, effettuare dei *check-up* a campione sui concorrenti;
- prestare soccorso per infortunio o malore dei concorrenti nel corso della competizione;
- essere responsabili dell'accertamento della gravità delle lesioni riportate a seguito di azioni fallose durante il combattimento;
- essere responsabile dell'assistenza medica nel corso delle competizioni e di suggerire in tempo al Capo-Arbitro di impedire la prova a coloro che, per infortunio, o malore, siano impossibilitati a continuare l'incontro.

CAPITOLO 3 GIURIA D'APPELO COMPOSIZIONE E DOVERI

Art. 13

La Giuria d'appello è composta da un Presidente, un Vicepresidente e da tre a cinque membri.

Art. 14 DOVERI DELLA GIURA D'APPELLO

La giuria d'appello sotto la direzione dei responsabili organizzativi, principalmente, riceve e compone i ricorsi presentati dalle squadre che effettuino contestazioni concernenti decisioni prese dal giudici che, secondo il loro punto di vista, violano le disposizioni delle Norme e dei Regolamenti. Il ricorso può essere ristretto a controversie sollevate dalla squadra concorrente.

I ricorsi possono essere affrontati immediatamente. Lo svolgimento del ricorso non comprometterà lo svolgimento delle altre competizioni, né la riformulazione della classifica né la premiazione.

Per gli accertamenti, e quando sia necessario, la giuria si riunisce per discutere la controversia. Una decisione adottata da più della metà della giuria è efficace.

Un membro della giuria non può prendere parte alla riunione e non ha diritto di voto su controversie concernenti il proprio Paese o regione, o Organizzazione.

La decisione dei giudici, oggetto di controversia, resta invariata se ne viene confermata la correttezza dopo attento esame. Verrà, comunque, corretta in caso di errore palese. La decisione della giuria è definitiva.

Art. 15 PROCEDURA E REQUISITI DEI RICORSO
Una squadra che muova obiezioni al giudizio emesso dai giudici durante una competizione, può inoltrare ricorso scritto, attraverso il proprio *team* leader o allenatore, alla giuria, entro i 30 minuti successivi la conclusione dell'incontro. Il ricorso deve essere presentato congiuntamente con un deposito di 50. 00 € (cinquanta euro). Il deposito verrà restituito nel caso in cui il ricorso sia giustificato ed il giudizio dei giudici rettificato; il deposito non verrà restituito, ma versato in un fondo per gli atleti *d'elite,* nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato ed il giudizio dei giudici resti immutato.
La decisione della giuria d'appello deve essere rispettata da tutte le squadre. In caso di protesta con atti provocatori o osservazioni contro la decisione stessa, è possibile intervenire severamente, con approvazione del comitato organizzatore, e conformemente alla gravità del caso stesso.

CAPITOLO 4
COLPI, CRITERI Per L'ATTRIBUZONE DEL PUNTEGGIO E PENALITA'

Art. 16 COLPI
Possono essere utilizzate tecniche di attacco e di difesa di qualsiasi stile o scuola di WuShu.

Art. 17 PARTI VALIDE
Testa, busto e coscia.

Art. 18 PARTI NON VALIDE
Nuca, collo e inguine.

Art. 19 COLPI PROIBITI
- Attaccare l'avversario con la testa, il gomito o il ginocchio o fare contro-leva sulle articolazioni dell'avversario;
- far cadere l'avversario a testa in giù sulla pedana o, intenzionalmente, proiettarlo o immobilizzarlo con il proprio peso sul tappeto;
- colpire l'avversario caduto sul tappeto con una tecnica di gamba, o pugno.

Art. 20 CRITERI PER L'ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGIO
20.1 Attribuzione di DUE punti:
Un concorrente si aggiudica 2 punti se:
- il suo avversario cade (esce) fuori la pedana;
- rimanendo in piedi, fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi);
- colpisce l'avversario con calcio alla testa o al busto;
- fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio e immediatamente si alza in piedi (entro 2 secondi);
- il suo avversario viene contato dal giudice di pedana;
- l'avversario viene richiamato.

20.2 Attribuzione di UN punto.
Un concorrente si aggiudica **1** punto se:
- colpisce l'avversario, in testa o tronco, con una tecnica di mano;
- colpisce l'avversario sulla coscia con una tecnica di gamba (il piede della gamba colpita deve essere a terra; se sollevato non dà punteggio);
- utilizzando mosse tecniche, entrambi i concorrenti cadono sul tappeto in successione, ma l'avversario cade per primo;
- fa cadere al tappeto l'avversario (che tocca la pedana con altre parti del corpo oltre i piedi) con tecnica di sacrificio ma non si alza in piedi immediatamente;
- l'avversario mostra passività per otto secondi dopo essere richiamato di attaccare;
- l'avversario cade al tappeto intenzionalmente e rimane a terra per più di tre secondi;
- l'avversario viene ammonito.

20.3 Nessun punto attribuito
Ad entrambe le parti non verrà attribuito alcun punto quando:

- durante il combattimento, non vengono impiegati in modo chiaro ed evidente alcuna tecnica e colpi;
- entrambi i concorrenti finiscono al tappeto o fuori la pedana simultaneamente;
- un concorrente cada sul tappeto come mezzo di combattimento;
- un concorrente, trattenuto in una presa, colpisce l'avversario.

Art. 21 FALLI E PENALITÀ
21.1 Falli

21.1.1 Falli di Tecnica

1. bloccare completamente le braccia dell'avversario;
2. richiedere un *time-out* quando ci si trovi in una posizione di svantaggio;
3. atteggiamento scorretto nei confronti dei giudici e mancato rispetto nei confronti delle loro decisioni;
4. rinviare deliberatamente il combattimento;
5. entrare in area senza il paradenti, o lasciarlo cadere intenzionalmente, o togliere le protezioni durante il combattimento;
6. condotta del concorrente in violazione del protocollo;
7. gridare o parlare a voce alta dall'angolo dell'atleta quando il combattimento sia in corso.

21.1.2 Falli personali

1. Attaccare l'avversario prima del *segnale "Start/Kai Shi!"* o dopo il segnale *"Stop/Ting";*
2. colpire l'avversario su parti proibite;
3. colpire l'avversario utilizzando colpi proibiti.

21.2 Penalità
Verrà assegnata un'ammonizione per una tecnica fallosa quando:

- un concorrente verrà richiamato per fallo personale;
- un concorrente, il cui avversario sia stato penalizzato per 6 (sei) punti nel corso di un incontro, è considerato vincitore dell'incontro stesso;
- un concorrente che, intenzionalmente, lede l'avversario viene squalificato e vince l'incontro l'avversario stesso, vengono inoltre annullati tutti i risultati ottenuti nella competizione stessa dall'atleta squalificato;
- un concorrente, che si riscontri positivo al doping, o che inali ossigeno durante la pausa di riposo, viene squalificato all'intera competizione e annullamento dei risultati di gara.

Art. 22 SOSPENSIONE DEL COMBATTIMENTO
Il combattimento verrà sospeso se si verifichi uno dei seguenti casi:
Un concorrente finisce al tappeto o al dì fuori della pedana (ad eccezione dei casi intenzionali –

- se viene attribuita una penalità ad un concorrente;
- se viene leso uno dei concorrenti;
- se i concorrenti si trattengono (in "clinch") senza attaccare, o attaccando senza esito, per più di due secondi;
- se un concorrente cade sul tappeto intenzionalmente e vi resta per più di tre secondi;
- se un concorrente, alzando la mano, richiede la sospensione del combattimento per obbiettivo impedimento;
- se il Capo-Giudice corregge un errore o un'omissione di giudizio;
- se si verifichino problemi o danni alla pedana che necessitino risoluzione o accomodo;
- se il combattimento sia compromesso da fattori oggettivi inerenti l'illuminazione o l'arca di gara;
- se entrambi i concorrenti non attacchino e se uno di loro, dopo sollecitato, mostri passività per otto secondi.

CAPITOLO 5. SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE, VINCITORE E PERDENTE, CLASSIFICHE

Art. 23 SISTEMI DI VERBALIZZAZIONE
L'ammonizione, il richiamo, la squalifica e la passività sono segnalati rispettivamente con i simboli: " ", "X", "O " e "V".

I giudici laterali, seguendo i "Criteri di attribuzione del Punteggio", prenderanno nota dei punteggi acquisiti e dei falli commessi da ciascun concorrente nel rispetto delle decisioni del giudice di pedana.
In caso di *round-robin,* l'addetto alla verbalizzazione segnerà, sul foglio di punteggio, due punti al vincitore di ogni incontro e zero punti al perdente, o un punto a concorrente in caso di parità. Ad un concorrente verranno assegnati due punti in caso di abbandono dell'avversario. Al concorrente che abbandona la gara non verrà attribuito alcun punto.

Art. 24 VINCITORE E PERDENTE
Vittoria assoluta
In caso di evidente disparità di forza tra i due concorrenti, il giudice di pedana, con approvazione del Capo-Giudice, può proclamare vincitore dell'incontro il concorrente più forte; un concorrente vincerà l'incontro se, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, atterra l'avversario che resta al suolo per dieci secondi (K. O.), o se l'avversario, pur restando in piedi, si trovi in uno stato semi-coscienza (K. O. tecnico).
Se durante un incontro, un concorrente viene colpito, senza che vi sia stata azione fallosa, ed a seguito di quell'attacco si conti fino a 10, il suo avversario è il vincitore dell'incontro, un concorrente vincerà l'incontro se il proprio avversario ha subito lesioni o accusi malore nel corso del combattimento e, come risultante da accertamento medico, sia impossibilitato a continuare l'incontro.
Se durante un incontro, l'atleta viene colpito pesantemente con tecnica valida e viene contato per 3 volte, perderà l'incontro.
Il risultato di ogni incontro verrà determinato in accordo con i giudizi emessi dai giudici laterali.
Se durante un *round,* un concorrente riceve un forte colpo, senza l'utilizzo di una tecnica fallosa, ed a seguito del quale è contato fino a 8 secondi la seconda volta, il suo avversario si aggiudica il *round* stesso
Un concorrente si aggiudica il *round* se l'avversario esce fuori dalla pedana per due volte nel corso dello stesso *round.*
Se, in un *incontro,* entrambi i concorrenti conseguono lo stesso punteggio, il vincitore verrà deciso in base al seguente ordine:

- Vince l'*incontro* colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami
- Vince l'*incontro* colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni
- Vince l'*incontro* colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione a quanto registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza verrà dichiarata la parità
- Vince l'incontro il concorrente che, per primo, si aggiudichi due round.

Se durante un combattimento un concorrente finga di essere stato leso a seguito di azione fallosa dell'avversario, e l'inganno viene riscontrato dal responsabile medico, l'avversario viene immediatamente dichiarato vincitore dell'incontro.
Se durante un combattimento un concorrente viene leso a seguito di azione fallosa dell'avversario che lo impossibiliti a competere ancora, e ciò sia accertato dal responsabile medico, vince l'incontro ma non prenderà più parte alle competizioni.

Nei gironi ad *"Eliminazione Diretta",* se entrambi i concorrenti vincono lo stesso numero di *round* durante un incontro, il vincitore verrà proclamato in base al seguente ordine:
Vince colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami
Vince colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni
Vince colui che abbia il minor peso corporeo.

Nei gironi "*Round-Robin",* se i due concorrenti hanno vinto lo stesso numero di *round* in un incontro, verrà proclamata la parità.

Art. 25 CLASSIFICHE
Classifica degli atleti
Nei gironi ad *"Eliminazione Diretta",* la classifica viene stabilita immediatamente.
Nei gironi "*Round-Robin",* si classifica al primo posto il concorrente che abbia accumulato il maggior punteggio.
Nel caso in cui due o più concorrenti abbiano lo stesso cumulo di punti, il vincitore sarà proclamato in base al seguente ordine:

a. precede in classifica colui che abbia perso il minor numero di *round;*
b. precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
c. precede in classifica colui che abbia ricevuto il minor numero di ammonizioni;

d. precede in classifica colui che abbia il minor peso corporeo (in relazione al peso registrato il giorno della competizione). In caso di uguaglianza, i concorrenti che risultino alla pari otterranno lo stesso posto in classifica.

25.1 Classifica delle squadre

Punti di classifica:
Ai primi tre classificati di ogni categoria saranno rispettivamente attribuiti 3, 2, 1 punti:
Se due o più squadre hanno lo stesso punteggio. il vincitore sarà proclamato in base al seguente ordine:

1. precede in classifica la squadra che possiede il maggior numero di primi classificati. Se persiste la parità, ha la precedenza la squadra che conti il maggior numero di secondi classificati, e così via
2. precede in classifica la squadra che abbia ricevuto il minor numero di richiami;
3. precede in classifica la squadra che abbia ottenuto il minor numero di ammonizioni.

Se malgrado ciò la parità sussiste, le squadre a pari merito otterranno lo stesso posto in classifica.

CAPITOLO 6. ORGANIZZAZONE DELLA COMPETIZIONE E VERBALIZZAZIONE

Art. 26 ORGANIZZAZIONE DELLA COMPETIZIONE

Fase preparatoria per l'organizzazione.
Studio dei Regolamenti di Gara, assegnazione dei seguenti dettagli:

1. tipi e sistemi di competizione;
2. tempo e durata della competizione;
3. categorie di peso;
4. ammissione dei concorrenti e numero totale;
5. classifiche e premiazioni.

Controllo e verifica dei moduli di iscrizione.
Conteggio del numero totale dei concorrenti per ogni categoria di peso.

Principi da seguire nel corso dell'organizzazione: Osservanza dei Regolamenti di Gara, in base al partecipanti ed alla durata delle competizioni

- le competizioni relative alla stessa categoria di peso e con gli stessi *round* devono essere riunite nella stessa sezione;
- le competizioni di una sezione hanno inizio con le categorie di peso più basse.

Metodi di organizzazione

- Calcolare il numero dei *round* nella competizione ed il numero di incontri per ogni categoria, in relazioni ai sistemi di svolgimento delle gare e stilare la scheda di gara;
- stilare l'organizzazione dei *round* di competizione per ogni categoria
- preparare il programma di gara per ogni incontro;
- nei gironi ad *"Eliminazione Diretta", al* fini dell'organizzazione, può essere utilizzato il sistema del sorteggio per decidere l'accoppiamento.

Art. 27 REGISTRAZIONI

1. Preparare il tabulato per le registrazioni statistiche
2. Preparare i tabulati per le registrazione dei giudici laterali
3. Controllare e rendere pubblico il risultato di ogni incontro
4. Stilare le classifiche attraverso il calcolo dei punteggi
5. Compilare l'opuscolo dei risultati.

CAPITOLO 7 RICHIAMI E GESTI

Art. 28 RICHIAMI E GESTI DEL GIUDICE DI PEDANA
SALUTO PALMO E PUGNO

Ritto a piedi uniti. Palmo sinistro disteso sul pugno destro di fronte al torace, alla distanza di 20-30 cm, ed in linea con questo (fig. 1 e 2).

Fig. 1

Fig. 2

Sulla pedana

Ritto al centro della pedana, il giudice distende le mani, con il palmo rivolto verso l'alto, indicando i due concorrenti (fig. 3). Nel momento in cui invita i concorrenti a salire sulla pedana, solleva le braccia portando il gomito a 90' ed il palmo delle mani rivolti uno verso l'altro (fig. 4).

Fig. 3

Fig. 4

Saluto dei due concorrenti

Il giudice di pedana distende la mano sinistra sul pugno destro chiuso davanti al torace in modo da segnalare ai due concorrenti di salutarsi (fig. 5).

Fig. 5

Primo round

Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice rivolto in alto e con il pollice e le altre dita chiuse a pugno (fig. 6).

Fig. 6

Secondo round
Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito indice e medio rivolto in alto e con il pollice e le altre due dita chiuse (fig. 7).

Fig. 7

Terzo round
Il giudice di pedana, di fronte al giudice di tavolo ed in posizione inclinata, distende un braccio in avanti con il dito pollice, indice e medio rivolto in alto e con il le altre due dita chiuse (fig. 8).

Fig 8

"Kai Shi/Pronti-Combattere"
In posizione inclinata fra i due concorrenti, il giudice di pedana scandisce *"Yu Bei/Pronti"* ed allo stesso tempo distende le braccia da entrambe le parti con il palmo delle mani rivolto in alto indicando i concorrenti (fig. 9). Rivolgendo, poi, il palmo delle mani verso il basso e portandole insieme davanti l'addome scandisce *"Kai Shi/Combattere' e* da inizio al combattimento (fig. 10).

Fig. 9

Fig. 10

"Ting/Stop!"
Il giudice scandisce *"Ting/Stop",* allo stesso tempo assume una posizione inclinata e distende un braccio portando il palmo della mano in posizione perpendicolare, rispetto al pavimento, tra i due concorrenti (fig. 11 e 12).

Fig. 11

Fig. 12

Otto secondi di passività
Il giudice di pedana porta ambo le mani in alto di fronte al proprio corpo, con l'anulare ed il mignolo di una mano chiusi e con il pollice e le dita di ambo le mani distese e separate (fig. 13).

Fig. 13

Conteggio del tempo
Di fronte al concorrente, con ambo i pugni rivolti verso l'esterno davanti al corpo, il giudice di pedana distende le dita una dopo l'altra, con intervalli di un secondo,
iniziando dal pollice verso il mignolo e da una mano all'altra (fig. 14 e 15).

Fig. 14

Fig. 15

Stretta passiva
Il giudice di pedana unisce le braccia a cerchio davanti al proprio corpo (fig. 16).

Fig 16

Conteggio degli 8 secondi
Di fronte al giudice al tavolo, il giudice di pedana distende un braccio con il pollice rivolto verso l'alto e le altre dita chiuse (fig. 17).

Fig. 17

Tre secondi
Il giudice di pedana distende un braccio in alto in posizione obliqua, con il palmo della mano anch'esso verso l'alto in direzione del concorrente; l'altra mano, con pollice, indice e medio distesi e le altre dita chiuse, si muove orizzontalmente e di fianco, all'altezza dell'addome (fig. 18).

Fig. 18

Invito ad attaccare
Il giudice di pedana distende il braccio fra i due concorrenti, mantenendo il pollice disteso e le altre dita chiuse, con il palmo rivolto verso il basso. La mano si muove (fig. 19)

Fig. 19

Atterramento
Il giudice di pedana distende un braccio con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente caduto sul tappeto; l'altro braccio, semichiuso e con il palmo della mano rivolto verso il basso, si muove lateralmente (fig. 20)

Fig. 20

Primo atterrato
Il giudice di pedana distende un braccio verso il concorrente caduto per primo, ed incrocia l'avambraccio davanti al proprio corpo, con il palmo delle mani rivolto verso il basso (fig. 21 e 22)

Fig. 21

Fig. 22

Atterramento simultaneo
Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente in posizione orizzontale, quindi porta indietro le mani, palmo rivolto a terra, spingendole in basso (fig. 23).

Fig. 23

Caduta dalla pedana
Il giudice di pedana distende ambo le braccia frontalmente, in posizione orizzontale, in direzione della parte esterna (fig. 24), quindi spinge avanti l'altra mano, palmo rivolto verso l'alto, guardando di fronte, in posizione inclinata (fig. 25).

Fig. 24

Fig. 25

Caduta dalla pedana di entrambi i concorrenti
Il giudice di pedana, in posizione inclinata, distende le mani, palmo rivolto verso l'alto, spingendole avanti e guardando di fronte (fig. 26) quindi piega le braccia a 90', con il palmo delle mani rivolto indietro unendo i piedi e acquistando la posizione eretta (fig. 27).

Fig. 26

Fig. 27

Calcio all'inguine
Il giudice di pedana distende un braccio, con il palmo della mano rivolto verso l'alto, in direzione del concorrente che ha colpito; l'altra mano indica il proprio inguine (fig. 28).

Fig. 28

Colpo alla nuca
Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito- con l'altra mano tocca la propria nuca (fig. 29).

Fig. 29

Fallo di gomito
Il giudice di pedana incrocia le braccia davanti al proprio torace mentre con una mano copre il gomito dell'altro braccio (fig. 30).

Fig. 30

Fallo di ginocchio
Il giudice di pedana solleva un ginocchio battendolo leggermente con la mano (fig. 31).

Fig. 31

Silenzio
Il giudice di pedana si rivolge con il braccio e mano distesa, pollice separato dalle altre dita, in direzione del concorrente o dell'allenatore che arreca disturbo (fig. 32).

Fig. 32

Richiamo
Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. L'altra mano segna **"Richiamo",** quindi si chiude a pugno, all'indietro, mentre il braccio forma con il gomito un angolo di 90° (fig. 33).

Fig. 33

Ammonizione
Il giudice di pedana distende un braccio, in direzione del concorrente che ha colpito, con il palmo della mano rivolto verso l'alto. Quindi scandisce ***"Ammonizione"*** e piega il braccio a formare con il gomito un angolo di 90° davanti al proprio corpo, con la mano rivolta verso l'alto ed il palmo all'indietro (fig. 34).

Fig. 34

Squalifica
Il giudice di pedana incrocia i polsi davanti al proprio corpo, con le mani chiuse a pugno (fig. 35).

Fig. 35

Nulla di fatto
Il giudice di pedana oscilla le braccia in modo che si incrocino davanti al proprio corpo (fig. 36-38)

Fig. 36

Fig. 37

Fig. 38

Emergenza - Soccorso
Il giudice di pedana, ritto di fronte alla commissione medica, incrocia l'avambraccio, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, davanti al proprio torace (fig. 39).

Fig. 39

Riposo
Il giudice di pedana distende le braccia da ambo le parti, con il palmo delle mani rivolto verso l'alto, in direzione delle postazioni di riposo di entrambi i concorrenti (fig. 40).

Fig. 40

Cambio di posizione
Al centro della piattaforma, il giudice di pedana distende le braccia e le incrocia davanti al proprio corpo (fig. 41).

Fig. 41

Pareggio
In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra i polsi dei due concorrenti e ne solleva in alto le braccia (fig. 42)

Fig. 42

Vincitore
In posizione eretta tra i due concorrenti, il giudice di pedana afferra il polso dei due concorrenti e ne solleva in alto il braccio (fig. 43).

Fig. 43

Art. 29. Richiami e gesti dei giudice laterali

Uscita
Il Giudice laterale segnala l'uscita di uno dei concorrenti indicando a terra la linea di uscita (fig. 44)

Fig. 44

Uscita non avvenuta
Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice, il Giudice laterale segnala la non-uscita agitando la mano in segno di negazione (fig. 45)

Fig. 45

Visione non chiara
Se interpellato dal Giudice di pedana o dal Capo-Giudice per qualsiasi richiesta, il Giudice laterale segnala il non aver visto chiaramente l'accaduto, aprendo i palmi verso l'alto e allargando le braccia (fig. 46)

Fig. 46

CAPITOLO 8. AREA DI GARA E STRUMENTAZIONE

Art. 30 AREA DI GARA
L'area di gara può essere costituita da una piattaforma con la struttura in legno, sollevata da terra massimo 60 cm e di dimensioni 800 cm x 800 cm; deve essere ricoperta da un rivestimento soffice con un telo in superficie oppure costituita da materassini dai 4 ai 5 cm di spessore di dimensione 800 cm x 800 cm, con zona di sicurezza di 100 cm nel perimetro per la pedana non rialzata e di 200 cm per la pedana rialzata.

Art. 31 ACCESSORI
Palette colorate
Sei nere, sei rosse e sei per metà nere e per metà rosse; le palette indicano il vincitore o il perdente e la parità fra i concorrenti come mostrato dai giudici laterali. Sono in totale di 18 ed ognuna misura 20 m di diametro, il manico ha la lunghezza di 20 cm.
Cartellini di ammonizione
In totale di 12, i cartellini sono di colore giallo; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine "*Ammonizione*".
Cartellini di richiamo
In totale di 6, i cartellini sono di colore bianco; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine ***"Richiamo".***
Conteggio del tempo
In totale di 6, i cartellini sono di colore blu; misurano 15cm x 5cm e riportano il termine *"Conteggio*"**.**
Portacartellini
Due portacartellini, uno nero l'altro rosso, per riporre i cartellini stessi. Ogni contenitore misura 60 cm x 15cm.
Palette per l'abbandono
Due palette rotonde di colore giallo, di 40 cm di diametro; il manico ha una lunghezza di 40 cm. Ambo le facciate riportano il termine *"Abbandono"* tale termine in una facciata è scritto in rosso, nell'altra in nero.
Due cronometri (uno di riserva).
Due fischietti (uno monotonale, l'altro bitonale).
Tre megafoni.
Un gong, un cavalletto, un martello
Due scale metriche.

REGOLAMENTO di SEMI-SANDA

Il regolamento di Semi-Sanda (contatto leggero) fa riferimento al regolamento di Sanda e prevede tutte le tecniche del Sanda, ma tutti i colpi devono essere portati a *potenza ridotta,* pena la squalifica dell'atleta.
Colpi portati a "*potenza ridotta*" significa che la tecnica deve essere portata per colpire l'avversario senza però recargli KO, lesioni o altro.

NOTE DISTINTIVE DEL REGOLAMENTO DI SEMI-SANDA

Nel SEMI-SAMDA ("contatto leggero") non è ammesso il K. O.
In caso di K. O. di un atleta, il rispettivo avversario viene squalificato (perde il piazzamento raggiunto in classifica). L'atleta che ha subito il K. O. vince l'incontro, ottiene il piazzamento in classifica, ma non può proseguire gli incontri.
E' PROIBITO portare in successione più di due pugni al capo dell'avversario (anche se alternati con pugni al corpo).
Non è ammesso il caschetto con la grata protettiva.
Gli atleti minorenni non posso competere negli sport da combattimento con K. O.. Nonostante nel Semi-Sanda non sia ammesso il KO questa specialità espone comunque gli atleti a questa eventualità.
I minorenni e gli atleti che hanno superato i 35 anni non possono competere nelle gare di Sanda e Semi-Sanda

REGOLAMENTO TAOLU Wushu Kungfu DO UISP

CAPITOLO 1 STRUTTURA ORGANIZZATIVA

Art. 1 COMMISSIONE PER LE COMPETIZIONI

La Commissione per le Competizioni è composta da più persone nominate dalla UISP SdA Discipline Orientali competente ed ha il compito di sovra intendere i lavori della competizione.

Art. 2 COMMISSIONE D'APPELLO
La commissione d'appello è composta da un Presidente, un Vicepresidente, e da tre fino al massimo sette esperti.
Ruoli e competenze:

a. Verificare il ricorso di una Società e condurre l'indagine entro il limite di tempo; tuttavia, il risultato finale non sarà cambiato.
b. La decisione della Giuria d'Appello è valida solo quando più della metà dei suoi componenti ha votato per essa. Se c'è una parità di voti, allora l'appello sarà deciso dal voto del Presidente. Un membro della giuria potrà ritirarsi, se nel caso egli fosse della società stessa.

Art. 3 UFFICIALI DI GARA
Il Corpo degli ufficiali di gara include:

Per le forme di Alto Profilo: libere, codificate o "Optional"

1. Un Direttore di gara ed uno o due Capo Arbitri aggiunti.
2. Per ogni tappeto/giuria: 10 (dieci) giudici di cui: un capo giudice, e tre giudici per ogni categoria (A,B, C) rispettivamente.
3. Un responsabile della verbalizzazione e due o tre addetti ai verbali.
4. Un capo segretario e due o tre segretari.
5. Uno o due annunciatori.

La composizione degli assistenti:

1. 3-5 assistenti di registrazione e programmazione
2. 3-6 registratori
3. 1-2 annunciatori
4. 1-2 tecnici del suono
5. 2-4 tecnici del video

Per le forme di Base: Codificate (o con varianti ammesse dalle commissioni tecniche)

1. Direttore di gara e un Capo Arbitri per ogni tappeto di gara.
2. Per ogni tappeto/giuria: da 4 a 6 giudici di cui: un capo giudice, e tre o cinque giudici divisi sugli angoli del tappeto.
3. Un responsabile della verbalizzazione con funzioni di annunciatore.

Art. 4 DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA
Gli ufficiali di gara devono svolgere il proprio lavoro con serietà, coscienza, imparzialità ed accuratezza sotto la guida della Commissione per la Competizione addetta alla manifestazione. I loro compiti sono i seguenti:

4.1 Il Direttore di gara deve:

- organizzare e coordinare il lavoro delle giurie al fine di assicurare l'applicazione dei regolamenti di gara ed esaminare ed accertare il lavoro preparatorio delle competizioni;
- chiarire ciò che non è contemplato o dettagliato nei regolamenti, pur non avendo il diritto di apportarvi modifiche, supportare gli ufficiali di gara in caso di necessità;
- adottare misure disciplinari nei confronti di coloro che abbiano effettuato gravi errori;
- avere il diritto di ammonire gli atleti o gli allenatori che tentino di creare disordine, per una qualsiasi ragione, all'interno del campo di gara, ed avere il diritto di annullare i loro risultati in caso in cui rifiutino di conformarsi al provvedimento;
- esaminare ed annunciare i risultati della competizione, e riassumere il lavoro degli ufficiali di gara.

4. 2 Gli assistenti direttori di gara devono:

- assistere il Direttore di gara;
- uno di loro deve prendere le veci in caso di assenza del Direttore di gara.

4. 3 Il Capo Giudice ha il compito di:

- organizzare la propria giuria a seconda della preparazione ed esperienza;

- aggiungere punti per movimenti innovativi con grado di difficoltà dedurre punti per ripetizione e limite di tempo proporre al capo arbitro il provvedimento da adottare nei confronti dell'ufficiale di gara che abbia commesso gravi errori;
- partecipare nel giudizio del gruppo B (performance completa).

Gli ufficiali di gara nelle competizioni di Alto Profilo hanno il compito di:
- Dedicarsi unicamente al compito che viene loro assegnato dal Capo giudice
- Giudicare autonomamente, nel rispetto del regolamento, e facendo adeguate annotazioni.

Gruppo A: I giudici sono responsabili della QUALITA' DEI MOVIMENTI
Gruppo B: I giudici sono responsabili della PERFOMANCE
Gruppo C: I giudici sono responsabili dei GRADI DI DIFFICOLTA' (forme libere o dove richiesto).

Gli ufficiali di gara nelle competizioni di Forme Base hanno il compito di:
- Dedicarsi unicamente al compito che viene loro assegnato dal Capo giudice.
- Giudicare autonomamente, in accordo con le regole, facendo adeguate annotazioni, sedere separatamente agli angoli del tappeto di gara.
- I giudici sono responsabili della QUALITA' DEI MOVIMENTI della PerFOMANCE dei GRADI DI DIFFICOLTA' formulando un punteggio unico. Sarà cura del tavolo della giuria effettuare l'eliminazione del punteggio più alto, del punteggio più basso e fornire la media matematica dei punteggi rimanenti.

Il responsabile della verbalizzazione ha il compito di:
- essere responsabile dell'intero lavoro svolto al tavolo di verbalizzazione, esaminare i moduli di iscrizione e, esaminare i registri del "Gradi di difficoltà " nelle routine opzionali, preparare i carteggi per i giudici e capo giudice in accordo con lo standard federale, stilare il programma;
- preparare moduli e tabelle necessari per le competizioni ed esaminare e verificare i risultati e le classiche;
- preparare i risultati della gara. Il verbalizzatore sarà responsabile per l'intera registrazione e farà un resoconto al Direttore di gara e annuncerà ogni cambiamento.

Art. 5 DOVERI DEGLI ASSISTENTI
Gli assistenti e registratori rispondono del loro lavoro assegnato dal loro Responsabile.
Lo staff dovrà aggiornare le registrazioni in accordo con l'ordine di gara; esaminare le armi e il costume dei competitori; guidare i competitori nella area di gara; e compilare il modulo di registrazione del capo giudice.
Gli annunciatori introdurranno la gara al pubblico; annunceranno il risultato; e provvederanno alle informazioni riguardo le regole, le caratteristiche di ogni forma di wushu

CAPITOLO 2 REGOLE GENERALI PER LE GARE

Art. 6 TIPO DI COMPETIZIONI
Tipo di competizioni
1. Individuali
2. Di gruppo
3. Individuali e di gruppo

Art. 7 EVENTI DI GARA
- Changquan (boxe lunga);CQ
- Nanquan (boxe: stile del sud);NQ
- Taijiquan (boxe stile del "grande inizio");TJQ
- Taijijian (Taiji con la spada);TJJ
- Daoshu (sciabola),DS
- Jíanshu (spada);JS
- Nan Dao (sciabola del Sud);ND
- Qiangshu (lancia);QS
- Gunshu (bastone);GS
- Nan Gun (bastone del Sud). NG
- Duilian; DL
- Jiti (Eventi di gruppo); JT

Sei Categorie di età:
Categoria Pre-Agonistica (fascia priva di caratteristiche agonistiche, la suddivisione, e da considerarsi solo per attività ludiche e di avviamento sportivo) suddivisa in:

a. Bambini: dai 6 anni ai 8 anni
b. Ragazzi: dai 9 anni ai 10 anni
c. Cadetti: dagli 11 anni ai 14 anni
b. Categoria Agonistica
a. SPerANZE dai 15 anni ai 17 anni
b. JUNIORES dai 18 anni ai 20 anni
c. SENIORES dai 21 anni ai 35 anni

Art. 9 RICORSI
9.1 Scopo dell'appello
La giura d'appello potrà accettare e condurre un indagine di qualcuno quando:

1. Esso/essa è contro la deduzione fatta dal capo giudice o dalla decisione dei giudici nel gruppo C.
2. "L'errore presunto" è subito soltanto dal suo/sua atleta

Procedure e richieste per l'appello
Se il coach o direttore tecnico non è d'accordo con la decisione arbitrale fatta al suo atleta, egli può scrivere l'appello alla giuria d'appello entro 30 minuti dalla fine dell'evento menzionato.
La tassa che deve essere pagata per l'appello di 50 (cinquanta) € (euro); il deposito non verrà restituito, ma versato in un fondo per gli atleti *d'elite,* nel caso in cui il ricorso si dimostri manifestamente infondato ed il giudizio dei giudici resti immutato.

Nel condurre le indagini, la giuria d'appello esaminerà tutte le prove incluso i videotape. Se la decisione proverà la fondatezza della protesta sarà effettuata una decisione dalla giuria. Il rifiuto della decisione della Giuria d'appello, da parte del coach, può causare altre decisioni contro il coach protestante, inclusa la cancellazione del risultato dell'atleta alla gara. Se l'appello viene considerato corretto, la giuria d'appello può prendere provvedimenti disciplinari contro il giudice che ha fatto l'errore. La tassa potrà essere restituita. A tutte le parti sarà notificata il risultato in tempo.

Art. 10 ELENCO DI GARA (START-LIST)
Sotto la supervisione del Comitato di gara e del Direttore di gara, lo staff della Programmazione e Registrazione userà il sorteggio per determinare dell'Elenco di gara (Start-list) di ogni evento. Se la competizione richiede la fase di qualifica, l'Elenco di gara (Start-list) sarà determinata dal punteggio di qualificazione (dal punteggio più basso al punteggio più alto).

Art. 11 REGISTRAZIONE
Gli atleti devono presentarsi nel designato posto 40 minuti prima dell'evento per la prima chiamata, dove le armi ed il costume verrà controllato. La seconda chiamata sarà effettuata 20 minuti prima. La chiamata finale sarà effettuata 10 minuti prima dell'evento.

Art. 12 PROTOCOLLO
Quando chiamati, gli atleti devono salutare il capo giudice con palmo e pugno.

Art. 13 TEMPO
Il cronometrista fa partire parte e ferma il cronometro. Inizia, quando l'atleta comincia a muoversi, e ferma il cronometro quando l'atleta chiude le sue gambe a piedi uniti in posizione eretta.

Art. 14 PUNTEGGIO
Il risultato della gara sarà mostrato dal monitor o altro.

Art. 15 FORFAIT
Se un'atleta non esegue la posizione di chiusura della forma, egli sarà considerato "forfait" e non potrà ricevere il punteggio e di conseguenza prendere parte alla classifica finale.

Art. 16 ANTI-DOPING TEST
Anti-doping test sarà condotto in accordo alle regole della Carta Olimpica e all'IOC/CIO.

Art. 17 PIAZZAMENTI

Individuali saranno dati in accordo con il punteggio dell'atleta nella gara. L'atleta che otterrà il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più alto sarà secondo e così via.

Individuali All round Il piazzamento individuale "all round" sarà determinato dal totale dei punteggi di ogni evento (o in accordo del regolamento della particolare gara). L'atleta che ottiene il punteggio più alto sarà il vincitore, il secondo punteggio più altro il secondo e così via.

Di gruppo Il gruppo con il punteggio più alto sarà al primo posto; il gruppo con il secondo punteggio sarà secondo e così via.

Team o a Squadre Il piazzamento della Squadra sarà determinato dal regolamento della particolare gara.

Parità di punteggio

A) Quando due atleti hanno lo stesso punteggio, il piazzamento sarà deciso in accordo al seguente ordine:

1. L'atleta il quale ha completato con successo il movimento con grado di difficoltà maggiore sarà piazzato prima.
2. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello che avrà completato con successo il maggior grado di difficoltà dei movimenti.
3. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello con il più alto grado di difficoltà.
4. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello con il più alto punteggio nella Performance (Gruppo B).
5. Se il punteggio rimane uguale, il vincitore sarà quello che avrà il punteggio più alto del più basso nella Performance (Gruppo B).
6. Se il punteggio resta uguale si darà lo stesso piazzamento ai due contendenti.
7. Nella competizione con fase di qualifica e finale, se il totale dei risultati dei due atleti sono gli stessi, l'atleta con il più alto punteggio nella fase di qualifica sarà piazzato prima. Se la parità continua, il piazzamento sarà determinato come nei casi da 1- 7.
8. Se il punteggio resta uguale in eventi senza difficoltà, il piazzamento sarà determinato nei casi 4,5,6.

B) Parità negli individuali all round

L'atleta che arriva prima in più eventi individuali sarà piazzato primo. Se la parità rimane, allora l'atleta che ha ottenuto secondi posti più degli altri sarà piazzato primo. In caso di piazzamento uguale in tutti gli eventi, allora sarà proclamata parità assoluta.

C) Parità nei gruppi

Se i punteggi sono gli stessi nel Gruppo o negli eventi in coppia, sarà determinato come nei casi 2-4-dell'articolo 17. 5 comma A.

D) Parità nei Team

Nella competizione a Team, il team il quale avrà ottenuto maggior primi posti nella gare individuali sarà piazzato primo, a così via. Nel caso di parità in tutti gli eventi individuali, la parità assoluta sarà proclamata.

Art. 18 ULTERIORI NORME DI GARA

Tempi per le gare di Taolu di Base:

1. Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao, Nangun Taijiquan e Tajijian di base non sono previsti tempi specifici
2. Gli Eventi di gruppo non meno di 1 minuto e 20
3. Eventi in coppia (duilian) non meno di 20 secondi

Tempi per le gare di Taolu di Alto Profilo

1. Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao e Nangun non meno di 1 minuto e 20 secondi; e non meno di 1 minuto e 10 secondi per la categoria speranze e cadetti
2. Taijiquan e Tajijian 3-5 minuti
3. Gli Eventi di gruppo non meno di 1 minuto e 20
4. Taijiquan Codificato non meno tra i 5 e 6 minuti
5. Eventi in coppia o trio (duilian) non meno di 50 secondi

Eventi con musica

Le competizioni di Taolu con musica. Un atleta o un gruppo può usare la musica strumentale e anche liriche in accompagnamento della performance.

Abbigliamento
Tutti i giudici possono vestire con l'uniforme ufficiale, DO UISP oppure indossare abbigliamento consono alla manifestazione. Tutti gli atleti devono vestire con gli standard IWUF dei costumi e il numero (opzionale) durante la gara.

Area di gara
Eventi individuali saranno condotti in un tappeto di 14 mt x 8 mt, circondati da un'area di sicurezza di 2 mt. Eventi di gruppo saranno condotti in un tappeto di 14 mt x 8 mt, circondati da un'area di sicurezza di 2 mt. Il bordo del tappeto deve essere marcato con un bordo bianco di 5 cm. Il soffitto sopra il tappeto dovrà essere indicativamente almeno 8 mt. La distanza tra due tappeti dovrà essere almeno di 6 mt. La competizione di alto livello potrà essere fatta in una piattaforma altra 50-60 cm. La piattaforma dovrà essere illuminata secondo i requisiti.

Armi
1) Le armi dovranno essere conformi alla richieste specifiche fatte dalla UISP Discipline Orientali.
2) Gli atleti porteranno le armi con il braccio sinistro disteso e la punta della Spada o Sciabola dovrà essere compresa tra il lobo e la parte superiore dell'orecchio. La lunghezza richiesta per il bastone non dovrà essere più corto dell'altezza dell'atleta. La lunghezza richiesta per la lancia non dovrà essere più corta delle dita del braccio disteso dell'atleta.

Equipaggiamento di registrazione
In gara importanti, il minimo richiesto per la registrazione è il seguente:
a) 4 telecamere video
b) 3 videoregistratori (VHS o DVD)
c) 3 televisioni
d) il sistema software di punteggio e un buon sistema audio.

Art. 19 Disposizioni di gara
Queste disposizioni e regolamenti saranno adottati in tutte le competizioni di Taolu DO UISP.

CAPITOLO 3 CRITERI E METODO DI PUNTEGGIO

Art. 20 CRITERI E METODO DI PUNTEGGIO PER TAOLU OPZIONALI (FORME LIBERE)
Metodo di punteggio
Ogni gruppo di giudici consiste in 3 giudici

- Gruppo A – giudicherà la qualità dei movimenti
- Gruppo B – include un Capo Giudice, giudicherà la performance completa
- Gruppo C – giudicherà i gradi di difficoltà.

Il punteggio per ogni evento è 10 (dieci) include:

- 5 punti per la qualità del movimenti (abbreviazione QM)
- 3 punti per la performance completa (abbreviazione OP)
- 2 punti per i gradi di difficoltà (abbreviazione DD)

Il punteggio di un atleta sarà: i punti dei gradi di difficoltà scelti dall'atleta più i punti della performance (3 punti) più i punti della qualità dei movimenti (5 punti).

Giudici del Gruppo A giudicheranno la parte tecnica e gli errori commessi durante la performance.
Giudici Gruppo B giudicheranno separatamente dalla tecnica la performance.
Giudici Gruppo C giudicheranno complessivamente gli elementi di difficoltà e i movimenti di connessione.

Criteri
Criteri per la Qualità dei movimenti
Quando un'atleta commette un errore 01, punti saranno detratti, se lo stesso errore sarà commesso più di una volta 0,1-0,3 punti saranno detratti. In riferimento alla Tabella 1 Deduzioni e criteri nella qualità dei movimenti.

Criteri per la Performance
1) Per determinare il livello:
Potenza, ritmo e musica sano divisi in tre livelli e altri 3 sottolivelli: Tabella 2 Criteri nella performance.

Livello • Gradi • Punteggio (degli atleti in gara)
1° (MONDIALE) 3. 00-----2. 90
2° (EUROPEO) 2. 89-----2. 80
SUPerIORE
3° (ITALIANO) 2. 79-----2. 70
4° 2. 60-----2. 50
5° 2. 49-----2. 40
STANDARD
6° 2. 39-----2. 30
7° 2. 10-----2. 00
8° 1. 99-----1. 90
INFERIORE
9° 1. 89-----1. 80
In una performance SUPerIORE la forza deve essere dimostrata al massimo. La forza deve essere applicata scorrevolmente, con forza e accuratezza. La solidità e gentilezza saranno ben incorporati. Questi dicono gli elementi della routine saranno ben dimostrati e coordinati. Cambi di ritmo devono essere veloci e ben definiti. Il contenuto deve dimostrare grande diversità e la struttura ben fatta e piacevole da vedere. I movimenti devono occupare tutto lo spazio e la musica deve accompagnare armoniosamente.
Nel livello STANDARD la performance deve avere le stesse caratteristiche ma con un minor grado.
Nel livello INFERIORE la performance molte caratteristiche sono perse o non raggiungono i requisiti.
Criterio per la coreografia
Alla fine della performance, qualsiasi movimento obbligatorio perso sarà dedotto di 0. 2 punti, e se la struttura o composizione non raggiunge i requisiti, 0. 1 punti saranno dedotti. In riferimento alla Tabella 3 Criteri nella coreografia.

Criteri per i gradi di difficoltà
1) Gradi di difficoltà 1. 4 punti. In riferimento ai gradi di difficoltà e il loro valore in ogni evento, i punti per ogni movimenti di difficoltà saranno aggiunti come segue:
Categoria A – 0,2 punti
Categoria B – 0,3 punti
Categoria C – 0,4 punti
La ripetizione dello stesso movimento di difficoltà non darà extra punti bonus. La somma dei punti bonus per ogni categoria non eccederà i 1,4 punti. Riferimento tabella 4 – Gradi di difficoltà e valore.

2) Gradi di difficoltà nei movimenti di connessione (0,6 punti)
In accordo con i gradi di difficoltà per i movimenti di connessione e il loro valore, in ogni evento, i punti per il completamento di ogni movimento di connessione sarà dato come segue:
Categoria A – 0,1 punti
Categoria B – 0,15 punti
Categoria C – 0,2 punti
Categoria D – 0,25 punti
La ripetizione dello stesso movimento di difficoltà di connessione non darà extra punti bonus. La somma dei punti bonus per ogni categoria non eccederà i 0,6 punti. Riferimento tabella 5 – Gradi di difficoltà per i movimenti di connessione e valore. Se la performance non raggiunge il minimo richiesto, nessun bonus sarà concesso. Riferimento tabella 6 – Gradi di difficoltà e movimenti di connessione i quali non raggiungono i requisiti.

3) Punti bonus per movimenti innovativi. Se la performance ha successo nei movimenti innovativi sarà dato dal Capo Giudice in accordo al regolamento.
Categoria B – 0,2 punti
Categoria C – 0,3 punti
Categoria Super – 0,4 punti
Fallire l'esecuzione dei movimenti innovativi o non eseguire i movimenti correttamente o non eseguirli con le caratteristiche indicate, nessun punto sarà dato.

Art. 21 METODO DI DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO DI MERITO

Forme libere
Il punteggio di merito è la somma dei punti ottenuti nella qualità dei movimenti e i punti ottenuti nella performance.

1. Determinazione del punteggio di merito nella qualità dei movimenti. I giudici nel gruppo A dedurranno i punti in accordo alle regole della qualità dei movimenti, e dedurranno gli altri errori comuni. La somma del punteggio dedotto sarà del 2/3 dei giudici sarà il punteggio dedotto dalla qualità dei movimenti.
2. Determinazione del punteggio della performance. I tre giudici e il capo giudice del gruppo B, giudicheranno indipendentemente. Il gruppo B il livello dell'atleta in accordo alle richieste di potenza, ritmo, caratteristiche dello stile e la coreografia.
3. Determinazione del punteggio dei gradi di difficoltà. I tre giudici del gruppo C giudicheranno i gradi di difficoltà e i movimenti di connessione in accordo con il regolamento dei punti aggiunti. La somma dei punti sarà fatta dai 2/3 dei giudici.

Forme Base
Il punteggio di merito è la somma dei punti ottenuti nella qualità dei movimenti e i punti ottenuti nella performance calcolati da un unico giudice.

Art. 22 CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Forme Libere
Il punteggio finale è ottenuto sottraendo i punti dedotti dal capo giudice dal punteggio attuale; o aggiungendo i punti addizionali fatti dai movimenti innovativi.

Forme Base
Il punteggio finale è ottenuto dal risultato di 5 punteggi arbitrali, verranno scartati il punteggio più alto, quello più basso e verrà effettuata la media matematica dei 3 residui punteggi. Al punteggio finale possono essere dedotti, dal capo giudice, eventuali penalità per non conformità.

Art. 23 CALCOLO DEL PUNTEGGIO SENZA IL SOFTWARE

Se non ci sono computer e software per calcolare il punteggio, il metodo da adottare sarà il seguente:

1. Il punteggio attuale nella qualità dei movimenti e gradi di difficoltà sarà lo stesso punteggio data dal 2/3 dei giudici.
2. Il punteggio attuale nella qualità dei movimenti e gradi di difficoltà sarà la media dei punteggi data dai tre giudici. Il terzo decimale non sarà conteggiato

Art. 24 DEDUZIONI E AGGIUNTE DEL CAPO GIUDICE FORME LIBERE

1. Il Capo giudice darà i punti addizionali per i movimenti innovativi.
2. Il Capo Giudice darà le sue deduzioni per ripetizioni, o per il limite di tempo.
3. Aggiustamento del punteggio

Nel caso ci sia una disparità nel punteggio finale, il capo giudice, può, a sua discrezione, modificare il punteggio dando il suo punteggio che farà la media con quella dei giudici del gruppo B. Il suo punteggio però non potrà superare o essere inferiore ai punteggio dato dai giudici del gruppo B.

1) Ripetizioni
Un'atleta, la cui performance è interrotta da circostanze straordinarie può ripetere la sua performance con il permesso del Capo Giudice senza deduzioni di punteggio.
Un'atleta che dimentica la sua routine durante la gara, o rompe l'arma, potrà ripetere la sua performance ma 1 punto sarà dedotto.
Quando un'atleta non riesce a continuare la sua gara per ferita, il Capo Giudice ha il potere di fermare la gara. Quando egli è pronto per ripetere la gara, ma alla fine dell'ordine di gara; 1 punto sarà dedotto.

2) Per il Taijiquan, Taijijian e eventi in gruppo, sotto il limite di tempo previsto dal regolamento sarà dedotto 0,1 punti;

3) Per il CQ,NQ,JS,DS,QS,GS,ND,NG e eventi in coppia: da 0,1 a 2,0 secondi (incluso 2,0 secondi) sotto o sopra il limite sarà dedotto 0,1 punti; 2,1 a 4,0 secondi sopra o sotto il limite 0,2 punti e così via.

Art. 25 PROTOCOLLO PER LE GARE DI WUSHU – IL SALUTO

Per le gare, a mano nuda

In posizione eretta, con i piedi uniti e il palmo sinistro e il pugno destro uniti uno contro l'altro (con le nocche del pugno destro vicino alla base delle dita del palmo sinistro) altezza del torace a circa 20-30 cm dal torace

- Saluto con Sciabola. Stando con i piedi uniti e la sciabola nella mano sinistra.
- Saluto con Spada. Stando con i piedi uniti e la spada nella mano sinistra.
- Saluto con Lancia o Bastone. Stando con i piedi uniti con lancia o bastone nella mano destra.

Nelle routine con armi doppie, entrambi gli attrezzi devono essere in una mano per salutare come per la sciabola, spada, lancia o bastone. Quando è impossibile salutare con entrambe le armi nelle mani, allora un semplice saluto con gli occhi rivolti al Capo Giudice con i piedi uniti e stando eretti.

TERMINOLAGIA, ABBREVIAZIONI E CONTENUTI TECNICI

Contenuti obbligatori di Chang quan libero

1. Tre forme di mano (pugno/palmo/gancio).
2. Cinque posizioni di gambe (gongbu/mabu/xubu/pubu/xiebu): Gongbu non meno di 4 volte; Mabu non meno di 2 volte e Xubu non meno di 2 volte.
3. Cinque tecniche di pugno (fra queste, pugno spinta deve essere eseguito non meno di 5 volte)
4. Cinque tecniche di palmo.
5. Due tecniche di gomitata (1 di queste deve essere in attacco)
6. Quattro tipi di tecnica di calcio:
   a) da piegato a teso
   b) con gambe tese
   c) Spazzata (avanti/indietro)
   d) Calcio battuto
7. Il calcio da piegato a teso (a) deve essere eseguito non meno di 2 tipi e non meno di 3 volte.
8. Tre tipi d'equilibro: almeno uno di questi deve essere in sosta più di 2 secondi.
9. Tre tipi di tecniche di salto.
10. Movimenti di grado difficile.

Contenuti obbligatori di Nanquan libero

1. Tre forme di mano (Pugno/Palmo/Artiglio).
2. Cinque posizioni di gambe (Mabu (o Yizimabu/Erzimabu) / Gongbu (Gongbu in T) /Xubu / Guibu (o Qilongbu/Dandiebu/Shuangdiebu)/ Dulibu): Gongbu non meno di 6 volte; Mabu non meno di 4 volte; Xubu e Dulibu non meno 2 volte a ciascuna.
3. Tre divisi tipi di tecniche di calcio.
4. Tre divisi tipi di movimenti di salto.
5. Movimenti di grado difficile.

Contenuti obbligatori di Taijiquan libero

1. Quattro tipi di tecnica di calcio.
2. Sei divisi gruppi di movimenti.
3. Movimenti di salto e d'esplosione della forza sono in opzioni.

MOVIMENTI DI BASE

CHANG QUAN • ABBREV. CQ

1 Gongbu (Posizione dell'arco) abbrev. GB

Piegare il ginocchio in una mezza posizione accosciata in modo che la coscia sia quasi parallela a terra ed il ginocchio e la punta del piede siano in una linea verticale. Raddrizzare l'altra gamba, col piede girato verso l'interno. Entrambe le piante dei piedi appoggiano sul pavimento.

2 Xubu (Falsa posizione) abbrev. XB

Piegare la coscia al livello orizzontale, il tallone non deve lasciare il pavimento e l'altra punta del piede tocca il pavimento.

3 Pubu (Posizione accosciata) abbrev. PB

Posizione accosciata completa con la coscia che si appoggia sul polpaccio e sul piede, il ginocchio è girato all'esterno mentre l'altra gamba è allungata lateralmente (orizzontale al pavimento), le punte dei piedi girate all'interno. Entrambi i piedi appoggiano completamente sul pavimento.

4 Tantui (Calcio di punta) abbrev. TT

Tenere la gamba di sostegno diritta o leggermente piegata. Distendere la punta dell'altro piede e calciare con la punta, frustare il ginocchio fino all'estensione completa. La forza deve essere applicata nella punta.

5 Ce Chuaitui (Calcio laterale) abbrev. CCT

Tenere la gamba di sostegno diritta o leggermente piegata. Sollevare il ginocchio della gamba che calcia con la punta del piede all'interno. Spingere con forza verso l'esterno il tallone della gamba calciante lateralmente a livello delle spalle, il tronco si inclina non di più di 45°. La forza deve essere messa sulla suola. Il calcio deve essere sopra la vita

6 Housaotui (Spazzata in dietro) abbrev. HST

Il piede sinistro fa un passo avanti per formare un Gongbu sinistra. Nel frattempo, entrambe i palmi spingono in avanti al livello della spalla. Le Dita verso l'alto. Girare la punta del piede sinistro e scendere in Pubu con la gamba sinistra piegata al ginocchio e la gamba destra distesa. Allo stesso tempo. Girare il tronco in basso a destra e piegarsi in avanti, mettendo entrambi i palmi sul pavimento vicino alla parte interna del ginocchio di destra. Usando il piede sinistro come perno, girare il busto a destra ed allo stesso modo il piede destro creando cerchio completo sul pavimento.

7 Dingzhou (Colpo di gomito) abbrev. DZ

Formare un pugno e piegare il gomito con la palmo della mano in giù. Nel colpire col gomito in avanti o obliquamente la forza deve essere concentrata sul gomito.

8 Koutui Pingheng (Equilibrio a gambe incrociate)

Piegare la gamba di sostegno a metà-accovacciato. Piegare l'altro ginocchio e mettere il piede dietro il ginocchio della gamba di sostegno.

TAIJI QUAN • ABBREV. TJQ

1 Lanquewei (afferrare la coda dello sparrow) abbrev. LQW

Peng Shou (Tenere fuori) abbrev. PS

Alzare il braccio ad una altezza tra il petto e le labbra e mantenerlo curvo. Il ginocchio anteriore della Gongbu (posizione dell'arco) non deve sorpassare la punta del piede.

Liu Shou (Tirare in dietro) abbrev. LS

Tirare entrambe le mani in dietro effettuando una direzione ricurva. Il peso si deve spostare sulla gamba posteriore. Tenere il corpo eretto.

Ji Shou (Premere) abbrev. JS

Tenere entrambe le braccia ruotate mentre premono avanti, entrambi gli avambracci non debbono superare il livello della bocca.

An Shou (Spingere) abbrev. AS

Entrambe le braccia effettuano un movimento circolare verticale.

2 Yemafengzong (Separare la criniera del cavallo selvaggio) abbrev. YMFZ

Nel separare le mani mantenerle arrotondate. La mano anteriore deve essere fra la spalla ed il naso. Il ginocchio anteriore della Gongbu non deve sorpassare la punta del piede.

3 Lou xi ao bu,(Spazzare il ginocchio) abbrev. LX

Mantenere il braccio ricurvo mentre "si spazzola" il ginocchio. La mano che si muove in avanti passa vicino all'orecchio. Nel portare il piede in avanti, le punte del piede non devono toccare il pavimento. Non piegare il ginocchio della gamba di sostegno. Il ginocchio anteriore della Gongbu non deve sorpassare la punta del piede.

4 Yun shou (mani nelle nuvole) abbrev. YS

Muovere il corpo con le mani che si muovono in cerchi verticali davanti il corpo. Le mani debbono muoversi sotto il sopracciglio. Mantenere il corpo ad altezza costante.

5 Yunu chuan Suo(la signora lavora la spola) abbrev. YNCS

Mantenere entrambe le braccia arrotondate. Con una mano che para alto e l'altra che spinge avanti (entrambe coordinate). La mano che spinge deve essere fra la vita ed il sopracciglio. Affondare il gomito, lasciar cadere la spalla, rilassare la vita e…. tuck in the buttocks.

6 Yan Shou Gong Chui (Nascondere la mano sul gomito) abbrev. YSGC

Girare il braccio all'interno. Colpire in avanti dalle nervature allo stesso tempo ruotare il braccio fino a che il palmo del pugno non sia verso il basso. La forza del colpo deve essere focalizzata sulle articolazioni del pugno ma il polso deve essere mantenuto piegato. Mantenere il pugno tra il petto e vita.

7 Dao Nian Hou (passo in dietro e respingere la scimmia) abbrev. DNH

Passo in dietro. Tenere il corpo eretto alla stessa altezza. La mano che spinge in avanti deve essere tra, le spalle e le sopracciglia.

8 Ban, Lan, Chui (deviare in basso, parare ed il pugno) abbrev. BLC

Mantenere il gomito sempre piegato. Mentre si devia e para la mano deve muovere in un visibile cerchio. Il movimento delle mani e la rotazione del corpo debbono essere coordinati.

NAN QUAN • ABBREV. NQ

1 Dan Diebu (Posizione della farfalla) abbrev. DDB

Posizione singola della farfalla. Piegare una gamba accovacciandosi ed ponendo l'interno dell'altro ginocchio sul pavimento. L'interno del piede e della tibia della gamba più bassa debbono toccare il pavimento.

Shuang Diebu (Doppia posizione della farfalla) abbrev. SDB

Entrambe le ginocchia sono premute insieme. La parte interna di entrambi i piedi e delle tibie debbono toccare il pavimento

2 Qilingbu (Posizione cavalcata del leone) abbrev. QLB

Fare due passi in avanti (diagonalmente) incrociando le posizioni dei piedi. Il primo passo deve essere un mezzo passo (corto) e deve essere rapido. Il secondo passo deve toccare il pavimento. Entrambi i passi debbono essere fatti con forza.

3 Qilongbu (Posizione cavalcata del dragone) abbrev. QLOB

Piegare una gamba in una posizione accovacciata con il tallone alzato in su ed il ginocchio piegato (non sul pavimento) dell'altra gamba. I muscoli della gamba posteriore debbono essere ovviamente serrati. La distanza tra le due gambe del competitore deve essere di 2 volte e ½ della larghezza. La tibia della gamba posteriore deve essere parallela al pavimento.

4 Guagaiquan (Pugno basso incrociato) abbrev. GGQ

Nel Guaquan, il pugno posteriore colpirà velocemente in basso. La forza del pugno deve essere focalizzata sulla parte posteriore del pugno. Nel Gaiquan, si piega un po' il gomito e si colpisce col pugno giù in un movimento ad arco. La forza del pugno deve essere focalizzata alla faccia del pugno.

5 Paoquan (Fendere) abbrev. PQ

Piegare un po' il gomito e colpire col pugno in su in un movimento curvo. La forza del colpo deve essere messa "nell'occhio" del pugno (la spirale fatta dall'indice e dal pollice).

6 Hengdingtui (Calcio circolare "col chiodo") abbrev. HDT

Tiri indietro la punta del piede mentre si il calcio estendendo la gamba orizzontalmente all'altezza del corpo. La forza del colpo deve essere focalizzata sulla punta.

7 Huzhao (Artiglio della tigre) abbrev. HZ

Separare le dita e piegarle nella seconda e terza giuntura. Piegare il pollice alla seconda giuntura. La prima giuntura di tutte le dita deve essere tirata indietro per esporre il centro del palmo.

8 Gunqiao (rolling bridge) abbrev. GQ

Estendere il braccio in avanti e verso il basso mentre si gira l'avambraccio anteriore all'interno. La forza del movimento deve essere focalizzata sulla parte interna dell'avambraccio anteriore

JIAN SHU (SPADA) • ABBREV. JS

1 JiJian (Spinta della spada) abbrev. JJ

Braccio allineato con la spada, la forza deve essere focalizzata nella punta.

2 Guajian (parata alta) abbrev. GJ

La spada si muove verso l'alto formando un cerchio verticale avanti, indietro o verso il basso, il movimento deve essere focalizzato sul corpo della spada.

3 Liaojian (Fendere) abbrev. LI

La spada si muove dal basso in alto in un cerchio verticale. Il movimento deve essere focalizzato sul corpo della spada.

4 Dianjian (Puntare con la spada) abbrev. DJ

Tirare in dietro il polso fino a che la spada non sia verticale ed allora colpire in avanti e verso il basso velocemente. La forza del movimento deve essere espressa con la punta della spada.

5 Pijian (Tagliare o incidere con la spada) abbrev. PJ

Alzare verticalmente la spada in alto e tagliare verso il basso. La forza del movimento deve essere messa su tutta lunghezza della lama.

6 Bengjian (Scatto in su con la spada) abbrev. BJ

Tiri indietro il polso e far scattare la spada velocemente. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta della spada.

7 Jiejian (intercettare con la spada) abbrev. JJ

Bloccare e deviare (in su o giù) con la dorso o la lama della spada. La forza del movimento deve essere focalizzata sulla sezione anteriore o sulla lama.

8 Jian Wanhua (figura 8 con la spada) abbrev. WHJ

Ruotare il polso in modo tale che la punta della spada si muova formando una figura 8 vicino al corpo. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta della spada.

9. Buxing (Posizioni)

Gongbu (posizione dell'arco), pubu (posizione accosciata) e Xubu (posizione vuota).

DAO SHU (SCIABOLA) • ABBREV. DS

1 Zhadao (Spingere con la sciabola) abbrev. ZD

Spingere la sciabola in avanti con forza (diritto). La forza deve essere messa sulla punta della sciabola. Il braccio si è allineato (una sola linea) con la sciabola.

2 Chantou (Avvolgere attorno al corpo con la sciabola) abbrev. CT

La punta della sciabola verso il basso. Movimenti intorno alle spalle, in senso orario col braccio destro tenendo saldamente la sciabola.

3 Guonao (avvolgere attorno alla testa la sciabola) abbrev. GN

La punta della sciabola verso il basso. Il dorso della sciabola si muove attorno alle spalle nel senso antiorario col braccio destro tenendo saldamente la sciabola.

4 Pidao (Tagliare con la sciabola) abbrev. PD

Alzare verticalmente in su la sciabola e tagliare verso il basso velocemente. La forza del movimento deve essere messa a fuoco su tutta la lunghezza della lama.

5 Zhandao (Incidere con la sciabola) abbrev. ZnD

Tenere la sciabola orizzontale ed incidere (oscillando) obliquamente. La forza del movimento deve essere messa a fuoco sul corpo della lama.

6 Guadao (Parata alta con la spada) abbrev. GD.

Muovere verso l'alto e poi indietro o verso il basso, la sciabola, all'altezza del corpo in un movimento circolare. La lama deve essere attaccatala corpo il più possibile. La forza del movimento deve essere messa a fuoco sulla spina della lama.

7 Yundao (sciabola nelle "nuvole") abbrev. YD

Muovere in un cerchio la sciabola direttamente sopra la testa o davanti il corpo. La forza del movimento deve essere messa a fuoco sulla spina della lama.

8 Beihua dao (Figura 8 in dietro) abbrev. BHD

Ruotare il polso in un modo che la punta della sciabola si sposti formando una figura di 8 nella parte anteriore e dietro il corpo. La forza del movimento deve essere messa a fuoco sulla spina della lama.

9 Buxing (Posizioni)

Gongbu, pubu e xubu.

QIANG SHU (LANCIA) • ABBREV. QS

1 Lanqian (parare all'interno con la lancia) abbrev. LQ

La "Testa della lancia" si muove all'esterno nel suo movimento ad arco, non più alta della testa e non più bassa del crotch. La forza del movimento deve essere focalizzato sulla parte anteriore della lancia.

2 Naqiang (Parata interna) abbrev. NQ

La "Testa della lancia" si muove all'interno nel suo movimento ad arco, non più alta della testa e non più bassa del crotch. La forza del movimento deve essere focalizzato sulla parte anteriore della lancia.

3 Zhaqiang (spingere con la lancia) abbrev. ZQ

Spingere avanti la lancia orizzontalmente, la forza del movimento deve essere messa nella punta. La mano posteriore deve toccare la mano anteriore facendo il movimento.

4 Chuanqiang (far scorrere la lancia) abbrev. CnQ

Far scorrere velocemente tra le mani il corpo della lancia, tenendo la lancia dritta vicino alla gola, alla vita o al braccio.

5 Bengqiang (Alzare con la lancia) abbrev. BQ

Inclinare la punta della lancia verso l'alto in un senso che induce la punta della lancia a vibrare. La punta si muove in un senso ascendente, o verso sinistra o destra. La forza del movimento deve essere messa a fuoco sulla punta della lancia.

6 Dianqiang (Puntare con la lancia) abbrev. DQ

Alzare verticalmente in su la lancia e poi colpire verso il basso con la punta. La forza del movimento deve essere focalizzata sulla punta.

7 WuHuaqiang (Figura 8 con la lancia) abbrev. WHQ

Ruotare la lancia verticalmente in una figura a 8 mentre si tiene il corpo della stessa tra le mani.

8 Tiaoba (Alzare con la coda della lancia) abbrev. TB

Alzare e colpire con "la coda" della lancia. La forza del movimento deve essere focalizzata "sulla coda" della spada.
9 Buxing (posizioni): gongbu, pubu e xubu.

GUN SHU (BASTONE) • ABBREV. GS
1 Pinglungun (ruotare il bastone orizzontalmente)
Tenere il bastone con entrambe le mani e farlo oscillare orizzontalmente (da destra a sinistra e viceversa) al livello del petto. La forza dove essere messa focalizzata nella parte anteriore del bastone.
2 Pigun (colpire in basso col bastone) abbrev. PG
Alzare il bastone in verticale colpire in basso con la parte anteriore. La forza del movimento deve essere messa nella parte anteriore del bastone
3 Yungun (Bastone nelle "nuvole") abbrev. YG
Ruotare il bastone orizzontalmente in un cerchio al di sopra della testa o di fronte al corpo. La forza del movimento deve essere focalizzata nella parte anteriore del bastone.
4 Benggun (Alzare col bastone) abbrev. BG
Alzare in alto e colpire con la punta del bastone in modo da indurre la punta del bastone a vibrare. La forza del movimento deve essere focalizzata nella parte anteriore del bastone.
5 liaogun (avvolgere col bastone) abbrev. JG
Ruotare la punta o la coda del bastone in senso orario o antiorario. L'altezza del bastone deve essere tra le spalle e le ginocchia. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta o nella coda.
6 Chuogun (forare col bastone) abbrev. CG
Forare con la punta o con la coda del bastone orizzontalmente in avanti. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta o nella coda.
7 Diangun (Puntare col bastone) abbrev. DG
Alzare il bastone in verticale colpire in basso con la punta. La forza del movimento deve essere messa nella punta del bastone.
8 Ti Liao Hua gun (Spostare, fendere, figura 8 con il bastone) abbrev. TLHG
Spingere il bastone velocemente in verticale in senso orario, tenendolo saldamente con le mani al centro
9 Buxing (posizioni)
Gongbu (posizione dell'arco), pubu (posizione accosciata) e xubu (posizione vuota).

TAI JI JIAN (SPADA TAIJI) • ABBREV. TTJ
1 lijian (spinta con la spada) abbrev. JJ
Spingere la spada linearmente davanti al corpo. Il braccio e la linea della spada debbono essere sulla stessa linea. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta della spada.
2 Guajian (Parare alto con la spada) abbrev. GJ
Con la spada in verticale muoverla in alto, in dietro o in basso attorno al corpo con un movimento circolare. La lama deve essere il più possibile attaccata al corpo. La forza deve essere focalizzata nella lama.
3 Liaojian (Fendere con la spada) abbrev. LJ
Con la spada verticale, alzarla con un movimento circolare davanti al corpo. la forza del movimento deve essere focalizzato nella parte anteriore della lama.
4 Dianjian (Puntare con la spada) abbrev. DJ
Tirare il polso in dietro finché la spada non sia verticale e poi colpire in avanti ed in basso. La forza del movimento deve essere messa nella punta della spada.
5 Pijian (Fendere con la spada) abbrev. PJ
Alzare la spada in verticale e fendere in basso. La forza del movimento deve essere focalizzata in tutta la lama della spada.
6 Jiejian (Intercettare con la spada) abbrev. JeJ
Bloccare e colpire diagonalmente (in alto o in basso) con la lama. La forza del movimento deve essere focalizzata davanti alla lama.
7 Mojian (sharpen or slice the sword) abbrev. MJ
Con la spada orizzontale allungare all'esterno facendo un movimento curvo. La spada deve essere tra il petto e sotto l'addome. La forza del movimento deve essere focalizzata in tutta la lama della spada.
8 Jiaojian (Spingere ruotando con la spada) abbrev. JoJ
Con la spada orizzontale ed il gomito leggermente piegato, ruotare in senso orario o antiorario la punta della spada in un piccolo cerchio verticale. La forza del movimento deve essere focalizzato nella parte anteriore della lama.
9 Buxing (posizioni)

Gongbu (posizione dell'arco), pubu (posizione accosciata) e xubu (posizione vuota).

NAN DAO • (SCIABOLA DL SUD) ABBREV. ND

1 Chantou (Avvolgere attorno alla testa col NanDao) abbrev. GN

La punta del NanDao è in basso. Girare attorno alle spalle con la mano destra che tiene l'impugnatura del NanDao Tenere la "Testa" del NanDao orizzontale.

2 Guonao (Svolgere attorno alla testa col NanDao)

La punta del NanDao è in basso. Girare attorno alle spalle con la mano destra che tiene l'impugnatura del NanDao. Tenere la "Testa" del NanDao orizzontale.

3 Pidao (Fendere col NanDao)

Alzare il NanDao in verticale fendere in basso. Il braccio ed il NanDao debbono essere in linea. La forza del movimento deve essere focalizzata in tutta la lama.

4 Modao (Affilare il NanDao) abbrev. MD

Tenere il NanDao in orizzontale estendendolo e portandolo in dietro con un movimento curvo. Il NanDao deve essere fra il petto ed abbassare l'addome. La forza del movimento deve essere messa sull'intera lunghezza della lama.

5 Gedao (Parare col NanDao) abbrev. GD

Con la punta del NanDao rivolta in alto o in basso, muovere a sinistra o destra parando. La forza del movimento deve essere focalizzata nel corpo del NanDao.

6]iedao (Intercettare col NanDao)

Bloccare e colpire diagonalmente (in alto o in basso) con l'intera lama. La forza del movimento deve essere focalizzata davanti alla lama.

7 Saodao ("Spazzare" col NanDao) abbrev. SD

Con la lama rivolta a destra o a sinistra, fendere orizzontalmente, prima davanti poi a sinistra o destra all'altezza dell'anca.

8]ian Wan Hua dao (Dividere, figura 8 col NanDao) abbrev. JWHD

Ruotare il polso in modo che la punta del NanDao si muova in modo da formare una figura a 8, vicino ad entrambi i lati del corpo. Il dorso e la lama del NanDao si debbono distinguere chiaramente

9 Buxing (posizioni)

Gongbu (posizione dell'arco), pubu (posizione accosciata) e qilongbu (posizione cavalcando il dragone).

NAN GUN • (BASTONE DEL SUD) ABBREV NG

1 Pigun (Fendere col nanGun) abbrev. PG

Entrambe le mani tengono il NanGun e colpiscono verso il basso con forza. La forza del movimento deve essere focalizzata sulla parte anteriore del NanGun.

2 Benggun (Alzare col NanGun) abbrev. BG

Tenere il NanGun con entrambe le mani. Col gomito leggermente piegato, spingere la mano posteriore in basso e tirare quella anteriore in un'azione corta e marcata, per colpire con la punta del NanGun verso l'alto (o la parte di sinistra o la destra) facendola vibrare. L'origine della forza del movimento deve essere messa punta del NanGun.

3 liaogun (Avvolgere col NanGun) abbrev. JG

Ruotare la punta o la coda del NanGun in verticale in senso orario o antiorario. L'altezza del bastone deve essere tra le spalle e le ginocchia. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta o nella coda del NanGun

4 Gun Ya gun (Girare attorno col NanGun) abbrev. GYG

Tenere la coda del NanGun con entrambe le mani. Girare il braccio anteriore in senso orario e spingere il NanGun verso di voi e premerlo sulla coscia. Entrambi i palmi debbono essere faccia in su. La forza del movimento deve essere focalizzata davanti al NanGun.

5 Gegun (Parare col NanGun) abbrev. GG

Tenere il NanGun verticale davanti al corpo, parare a sinistra o a destra. La forza del movimento deve essere focalizzata nel centro del NanGun.

6Jigun (Colpire col NanGun) abbrev. JG

Con entrambe le mani tenere il NanGun, colpire orizzontalmente a sinistra o destra con la punta o la coda del NanGun. La forza dl movimento deve essere focalizzato alla fine del NanGun.

7 Dinggun (top) abbrev. DG

Con entrambe le mani tenere il NanGun, e spingerlo fuori in alto con la punta. La coda del NanGun deve toccare il pavimento. La forza del movimento deve essere focalizzata nella punta del bastone.

8 Paogun (throw the NG) abbrev. PoG

Con entrambe le mani tenere il NanGun alzandolo. La forza del movimento deve essere nella punta del bastone.
9 Buxing (posizioni): gongbu (posizione dell'arco), pubu (posizione accosciata) e qilongbu (posizione del drago).

APPENDICE

Normativa tecnica per il passaggio di grado.

AIKIDO

ESAMI DI GRADO

1. Gli esami Kyu sono di pertinenza del DT della Associazione o Società sportiva se in possesso della qualifica di Istruttore e del grado minimo di 2° Dan.
2. Ai Tecnici UISP SdA Discipline Orientali è delegata la titolarità di svolgere gli esami di grado da 1° a 3° Dan, secondo le seguenti modalità e garanzie:
   a) il livello di 1° DAN può essere esaminato e conferito da un tecnico in possesso del grado minimo di 5° DAN oppure da una Commissione tecnica costituita da tre tecnici in possesso del 4° Dan;
   b) il livello di 2° Dan può essere esaminato e conferito da un tecnico in possesso del grado minimo di 5° Dan;
   c) il livello di 3° Dan può essere esaminato e conferito da un tecnico in possesso del grado minimo di 6° Dan oppure da una Commissione tecnica costituita da tre tecnici in possesso del grado di 5° Dan.
3. Le quote d'esame non dovranno essere superiori a quelle stabilite dal settore nazionale;
4. I Tecnici esaminatori devono essere in possesso della qualifica di Insegnante ed essere inseriti nell'Albo Formazione UISP nazionale.
5. La data di ogni sessione d'esame deve essere preventivamente comunicata al Coordinatore Tecnico Nazionale del Settore ed alla Segreteria Nazionale i requisiti degli esaminandi, degli esaminatori e le corrette modalità di svolgimento dell'esame stesso tramite l'acquisizione dell'apposita documentazione che dovrà essere inviata almeno 30 giorni prima dello svolgimento delle singole sessioni. Gli esiti devono essere trasmessi entro 30 giorni dalla sessione.
6. E' fatta salva la facoltà di raggruppare sessioni d'esame collettive e/o promosse dai Comitati Regionali, attenendosi al presente ordinamento.
7. Il livello di 4° DAN sarà esaminato da una commissione nominata dalla UISP SdA Discipline Orientali su proposta del Responsabile/Coordinatore Nazionale DO in accordo con il Responsabile Nazionale del Settore Aikido, garantendo almeno una sessione annuale. La commissione è costituita da almeno due Tecnici in possesso del grado di 6° DAN. Il candidato dovrà essere presentato dal DT o da un Tecnico (tutor) inserito nell'elenco degli esaminatori abilitati (minimo 5° DAN). Almeno 3 mesi prima della sessione d'esame il DT o il Tutor dovrà inviare al Coordinatore Tecnico Nazionale una relazione descrittiva (vedi allegato) dello stato tecnico del candidato.
8. Altra condizione per essere ammessi all'esame di grado DAN è di aver partecipato nel corso dell'anno sportivo almeno ad uno stage nazionale.
9. I tecnici abilitati non potranno organizzare più di due sessioni annue di passaggio di grado, incluse le sessioni organizzate collettivamente da più insegnanti.
10. In caso di esito negativo dell'esame, il candidato non potrà ripresentarsi prima di 12 mesi.
11. I gradi successivi vengono conferiti, in conformità a quanto disposto dal presente Regolamento ed in base ai requisiti in esso citati, dalla UISP SdA Discipline Orientali su proposta del Responsabile Nazionale.

JU JITSU

MATERIE D'ESAME Per DAN:

1. parte generale
2. tecniche di nage-waza e katame-waza
3. difese da prese varie
4. difese da atemi
5. difese da attacchi armati
6. forme di tanto – jo – boken
7. kata
8. applicazione dei kata presentati
9. prova agonistica

JUDO

PROGRAMMA TECNICO E REGOLAMENTO ESAMI Per DAN

Capitolo I - METODO D'INSEGNAMENTO

L'UISP, tramite il Settore Judo del SdA Discipline Orientali, adotta ufficialmente e fa suo il Judo Kodokan fondato da Jigoro Kano Shihan.

Capitolo II - SUDDIVISIONE DELLE TECNICHE DI JUDO

1. Le tecniche di Judo si suddividono in tre gruppi fondamentali: NAGE WAZA, KATAME WAZA, ATE WAZA.
2. NAGE WAZA si suddivide ulteriormente in due gruppi: TACHI WAZA e SUTEMI WAZA.

TACHI WAZA è a sua volta frazionato in TE WAZA, KOSHI WAZA, ASHI WAZA; SUTEMI WAZA in MA SUTEMI WAZA e YOKO SUTEMI WAZA.

3 KATAME WAZA si suddivide in tre gruppi: OSAE WAZA, SHIME WAZA e KANSETSU WAZA.

4 ATE WAZA si suddivide in due gruppi: UDE ATE e ASHI ATE. Nel Judo sportivo è proibito usare tecniche di ATE WAZA e qualche tipo di tecniche di KATAME WAZA e di NAGE WAZA.

Capitolo III - GO KYO

Il GO KYO è l'insieme delle 40 tecniche fondamentali del Judo moderno. Esso si suddivide in cinque KYO (dal I al V) a seconda della difficoltà crescente per l'esecuzione delle tecniche e delle cadute.

Capitolo IV - KATA

I KATA ufficiali sono 7: Nage no Kata, Katame no Kata, Ju no Kata, Kime no Kata, Kodokan Goshin Jutsu, Koshiki no Kata e Itsutsu no Kata. Altri KATA: Seiryoku Zen'Yo Kokumin Taiiku no Kata e Go no Kata.

Capitolo V - GRADI

I gradi di maturità tecnica nel Judo si differenziano in grado KYU e grado DAN.

I gradi KYU sono dal 6° al 1°. I gradi DAN sono dal 1° al 10°.

Capitolo VI - PROMOZIONE DI GRADO KYU

L'attribuzione dei gradi KYU è di esclusiva competenza del Direttore Tecnico della Società. Non possono essere attribuiti più di due gradi KYU all'anno per ogni singolo atleta. L'esame per il conseguimento del grado KYU viene effettuato sulle seguenti materie: disciplina, saluti, ukemi, dimostrazione tecnica e randori.

Capitolo VII - PROMOZIONE DI GRADO DAN

Le promozioni di grado DAN sono di esclusiva competenza di una Commissione Tecnica nominata dalla competente UISP SdA Discipline Orientali su proposta del Responsabile Nazionale o Regionale. Il metodo di valutazione nel corso dell'esame per il conseguimento del grado DAN deve essere uguale per tutti, indipendentemente dal fatto che il candidato sia amatore, agonista, insegnante o arbitro. I riconoscimenti di gradi/qualifiche di altre organizzazioni avverranno con la seguente procedura. Il richiedente dovrà presentare la documentazione attestante il grado e/o la qualifica nonché un curriculum del proprio percorso formativo. La UISP SdA Discipline Orientali nazionale su proposta del Resp.le Nazionale di Settore competente in accordo e del Responsabile Naz. le, sentito il parere dell'organo tecnico nazionale e del presidente del Comitato Reg. le di competenza territoriale, può decidere:

- di accettare la richiesta sulla base della documentazione (gratuitamente)
- di sottoporre il richiedente a verifica (dietro pagamento della quota di esame prevista)
- di respingere la domanda.

In caso di accettazione del grado l'anzianità decorrerà dal momento del riconoscimento (sul Budopass sarà evidenziata l'organizzazione che ha rilasciato il grado), in caso di verifica decorrerà dal momento dell'acquisizione originaria del grado. In nessun caso saranno ritenuti validi i passaggi di grado ottenuti da nostri associati presso altri Enti.

KARATE

Ordinamento relativo agli esami di grado del Settore Karate

1. I Tecnici UISP SdA DO, sono titolati a svolgere gli esami di grado da 1° a 2° Dan, secondo le seguenti modalità:

a) il livello di 1° e 2° DAN può essere esaminato e conferito da almeno 1 Tecnico in possesso della qualifica di Insegnante ed il grado minimo di 4° DAN riconosciuto dal Settore Karate UISP SdA DO;

b) i Tecnici dovranno essere regolarmente iscritti all'albo;

c) la data di ogni sessione d'esame deve essere comunicata al Coordinatore Tecnico Nazionale del Settore e alla Segreteria Nazionale DO, che controllerà i requisiti degli esaminandi, degli esaminatori e delle corrette modalità di svolgimento dell'esame stesso tramite l'invio dell'apposita documentazione che dovrà essere inviata almeno un mese prima dello svolgimento delle singole sessioni. A sessione avvenuta dovranno essere comunicati alla Segreteria Nazionale DO l'esito degli esami e i relativi moduli compilati;

d) al fine di garantire il corretto rispetto dei tempi di permanenza nei gradi ogni società dovrà comunicare alla segreteria nazionale entro il 31 gennaio l'elenco dei nuovi iscritti per il periodo giugno/dicembre dell'anno precedente ed entro il 31 luglio l'elenco dei nuovi iscritti per il periodo gennaio/giugno dell'anno corrente;

e) è fatta salva, la facoltà di raggruppare sessioni d'esame collettive e/o promosse dai comitati regionali, che qualora svolgano corsi di formazione per passaggio di grado possono derogare alla presente normativa ed applicare la "vecchia" normativa insediando una Commissione Regionale nominata dalla UISP SdA DO competente su proposta del Responsabile Regionale DO in accordo con il Responsabile del Settore Regionale e sentito il parere del Responsabile Regionale di Stile. I commissari dovranno essere in possesso dei requisiti sopra esposti;

f) il livello di 3°, 4° e 5° DAN sarà esaminato da una commissione costituita dalla UISP SdA DO su proposta del Responsabile Nazionale DO in accordo con il Responsabile Nazionale del Settore Karate in base alle necessità, garantendo almeno una sessione Annuale su base regionale o nazionale;

g) i gradi successivi vengono conferiti dal Responsabile Nazionale DO.

2. Le anzianità ed i tempi minimi di permanenza nei gradi rimangono invariati.

Età minima per il 1° DAN: 14 anni (è prevista la c. n. "primavera" di livello regionale, dall'età minima di 13 anni, con un tempo minimo di pratica non inferiore ai 5 anni).

FORMAZIONE

Definizione della formazione

Le attività sportive dilettantistiche di cui all'art. 3 lettera "a" dello Statuto UISP, organizzate dalle Associazioni e Società sportive affiliate e dall'UISP, devono svolgersi con l'impiego di tesserati UISP, in possesso delle qualifiche sottoriportate, formati o equiparati secondo le regole e i criteri previsti dal Regolamento Formazione UISP.

Per ciascuna disciplina sportiva dilettantistica, approvata dal Consiglio Nazionale UISP, sono previsti moduli formativi da svolgersi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Formazione.

La UISP ai fini dell'organizzazione delle attività sportive dilettantistiche riconosce quale obiettivo primario della formazione la trasmissione di principi e comportamenti atti a perseguire il mantenimento e, se necessario, la riconduzione delle attività, a esclusivo fenomeno sportivo, in un ambito anche di carattere competitivo, leale e rispettoso delle capacità e delle possibilità dei praticanti.

A tale proposito l'attività formativa UISP deve fornire ai discenti, in maniera omogenea su tutto il territorio nazionale, oltre alle indispensabili conoscenze tecniche afferenti al settore di attività (attività, disciplinare, arbitrale, etc.) soprattutto quelle di base necessarie alla pratica ed alla diffusione dello sportpertutti.

Fermo restando le norme previste dal Regolamento Formazione, i Settori di Attività a tutti i livelli danno attuazione agli indirizzi della formazione nazionale.
I corsi di formazione, di aggiornamento e di specializzazione sono organizzati dai Comitati Territoriali e Regionali UISP e dai Settori di Attività nazionali UISP, informando i vari livelli.

In particolare i Comitati e i Settori di Attività devono incentivare la partecipazione ai corsi di formazione, di aggiornamento e di specializzazione compresi quelli rivolti alle figure giudicanti.

Qualifiche

1. Sono previste le seguenti qualifiche:
   - Operatore/Operatrice sportivo/a di base
   - Tecnico/a Educatore/Educatrice
   - Insegnante/Maestro/a
   - Arbitro/Giudice/Giurato-a/Presidente di giuria
   - Tecnico/a specializzato in disabilità intellettiva e relazionale
   - Direttore/Direttrice sportivo/a - in via di definizione
   - Direttore/Direttrice tecnico/a – in via di definizione
   - Formatore/Formatrice

Aree tematiche, programmi, ore di formazione

TABELLA DELLA FORMAZIONE								
QUALIFICHE	ETA'	Requisiti	Totale ore formazione	Unità Didattiche di Base	Unità Didattica Normativa Disciplina	Unità di Apprendimento della Disciplina	Tirocinio	verifica
Operatore/ Operatrice sportivo/a di base	Min. 16	Aver praticato la medesima disciplina per almeno 3 anni nell'arco dei precedenti 5	20 ore	10 ore	min. 2 ore	8 ore	-	-
Tecnico/a Educatore/ Educatrice	Min. 20	Avere il 2° DAN e anzianità di pratica di 6 anni	58 ore	10 ore	min. 2 ore	26 ore	20 ore	Scritta o orale o pratica
Insegnante Maestro/a	Min. 40	Avere il 4° Dan (o equivalente anzianità tecnica) e qualifica di Tecnico/a Educatore/ Educatrice da 10 anni	58 ore	10 ore	min. 2 ore	26 ore	20 ore	Scritta o orale o pratica
Arbitro/a Giudice/Giurato/a Presidente di giuria	Min. 20	* (vedi schema)	20 ore	10 ore	min. 2 ore	4 ore	4 ore	Scritta o orale o pratica
Tecnico/a Educatore/ Educatrice specializzato/a in disabilità intellettiva e relazionale	Min. 20	Essere Tecnico/a Educatore/ Educatrice	44 ore	-	-	24 ore	20 ore	Scritta o orale o pratica
Formatore Formatrice	Min. 21	Diploma scuola media superiore Possesso della qualifica tecnica Esperienza triennale	20	-	-	20	-	Scritta o orale o pratica

CODICE ID CORSO: DOR03

QUALIFICA: OPERATORE/OPERATRICE SPORTIVO/A DI BASE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO Per QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITÀ DIDATTICA DI BASE	10
UDND	Unità didattiche normative della disciplina	2
UDAD	Unità didattiche di apprendimento della disciplina	8
	TOTALE	**20**

Il corso fornisce conoscenze e competenze di base necessarie per condurre azioni governate da regole e strategie ben definite in un contesto di routine. L'operatore/operatrice sportivo/a di base, svolge le proprie mansioni non in autonomia sotto la supervisione di una figura di livello superiore della medesima disciplina.

REQUISITI DI ACCESSO

- Età: minimo 16 anni
- Aver praticato la medesima disciplina per almeno 3 anni nell'arco dei precedenti 5 anni

CODICE ID CORSO: DOR01

QUALIFICA: TECNICO/A EDUCATORE/EDUCATRICE

MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO Per QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
Area Disciplinare	Normativa della disciplina	2
Area Medico-Biologica	Anatomia, fisiologia, alimentazione, traumatologia, doping	8
Area Culturale	Storia e filosofia orientale	2
Area Educativa	Dinamiche relazionali e modelli educativi, linguaggi	10
Area Metodologica	Metodologia dell'allenamento o principi di medicina orientale (a scelta del candidato, se il settore di competenza lo prevede)	6
	TOTALE	**38**

Il Corso di formazione per Tecnico/a Educatore/Educatrice ha lo scopo di formare figure che attraverso la diffusione della tecnica, della teoria e della didattica delle discipline orientali svolgono un'azione educativa e possiedono conoscenze e competenze tali da prendere decisioni per la conduzione dell'attività in autonomia.

VERIFICA: SI (scritta o orale o pratica)
TIROCINO: Didattica della disciplina coordinato con Associazione affiliata UISP 20 ore

REQUISITI DI ACCESSO

- Età: minimo 20 anni
- Aver conseguito il grado di 2° DAN per tutte le discipline "marziali" ad eccezione del Karate Shotokai per il quale è sufficiente il grado di 1° DAN e del Ju Tai Jitsu
- Avere anzianità di pratica nella misura di 6 anni (1 anno dal 2° DAN)

Il Corso per tecnico/a educatore/educatrice si dovrà svolgere in un periodo di 1 anno e massimo 2.

Il candidato che sosterrà la verifica per conseguire la qualifica di Insegnante (Tecnico/a Educatore/Educatrice) potrà essere promosso/a, respinto/a o rimandato/a (in non oltre due materie). Qualora sia rimandato/a il/la candidato/a potrà ripresentarsi alla verifica l'anno successivo senza frequentare il corso; è vivamente consigliata la frequenza (gratuita) alle lezioni per le quali il/la candidato/a è stato/a rimandato/a. In caso invece di bocciatura sarà obbligatorio rifrequentare il corso.

CODICE ID CORSO: DOR05
QUALIFICA: INSEGNANTE, MAESTRO/A

REQUISITI DI ACCESSO

- Avere la qualifica di Tecnico/a Educatore/Educatrice da 10 anni
- Età: minimo 40 anni
- Essere in possesso del 4° Dan (o equivalente anzianità tecnica)

CODICE ID CORSO: DOR02
QUALIFICA: ARBITRO/A, GIUDICE/GIURATO/A, PRESIDENTE DI GIURIA
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO Per QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
UDB	UNITA DIDATTICHE DI BASE	10
UDND	Unità didattica normativa disciplinare	2
UDAD	La mission UISP nelle competizioni	4
	TOTALE	**16**

Il Corso di formazione per Arbitro/a, Giudice, Giurato/a, Presidente di giuria ha lo scopo di formare figure che hanno conoscenze e competenze per prendere decisioni nella conduzione dell'attività in autonomia al fine di garantire e assicurare la regolarità delle attività competitive.

VERIFICA: SI (scritta o orale o pratica)
TIROCINO: 4 ore
Il Corso arbitro/a, giudice, giurato/a si dovrà svolgere in un periodo di 1 anno e massimo 2.

REQUISITI DI ACCESSO

***Quadro 1**

QUALIFICA	ETÀ MINIMA	GRADO MINIMO	ANZIANITÀ MINIMA	SETTORE
Arbitro/a regionale	20	1° DAN		Judo/Karate/Ju Jitsu
Arbitro/a nazionale	20	2° DAN	2 anni di arbitro regionale	"
Giudice Kata regionale	18	2° DAN		Judo/Karate
Giudice Kata nazionale	21	3° DAN	3 anni di giudice nazionale	"
Giurato/a regionale/nazionale	18			Judo/Karate/Ju Jitsu

CODICE ID CORSO: DORS01
QUALIFICA: TECNICO/A EDUCATORE/EDUCATRICE SPECIALIZZATO/A IN DISABILITÀ INTELLETTIVA E RELAZIONALE
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO Per QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
Modulo base per tutti i	Quadro normativo di riferimento attuale: la visita medico sportiva per l'atleta con disabilità; la responsabilità civile e penale dell'istruttore	3
	Disabilità fisiche, psichiche e sensoriali: le conseguenze a livello motorio	4

Settori di attività	La Classificazione ICF: dal modello medico al modello sociale, i principali strumenti educativi e metodologici (Task analysis, cooperative learning, flessibilità dei tempi)	4
	Gli interventi a favore delle persone con disabilità nell'ottica della pratica sportiva: il personale specializzato; educatori, assistenti alla persona e la scuola	3
	Costruire progetti inclusivi dal linguaggio alla pratica sportiva	2
Modulo specifico per le discipline orientali	L'esperienza del judo e la sua trasferibilità alle altre discipline	4
	Come "adattare" la disciplina alla persona; l'indispensabilità del contatto fisico	4
	TOTALE	**24**

VERIFICA: SI (scritta o orale o pratica)
TIROCINIO: 20 ore, con un Tecnico/a Educatore/Educatrice.

REQUISITI DI ACCESSO
- Età: minimo 20 anni
- Avere la qualifica di Tecnico/a Educatore/Educatrice/Maestro/a

Competenze in uscita: Saper adattare la propria disciplina alle persone valorizzando le funzioni positive di ciascuno

Alla fine del percorso formativo l'istruttore/istruttrice sarà in grado di:
1. Distinguere il deficit dal potenziale residuo
2. Riconoscere le principali barriere ambientali nel contesto sportivo
3. Applicare le principali strategie di inclusione nel contesto sportivo
4. Relazionarsi con la persona con disabilità rispettandone l'autonomia

CODICE ID CORSO: DOR 04
QUALIFICA: FORMATORE/FORMATRICE
MODULI E MATERIE OGGETTO DI INSEGNAMENTO PER QUESTA QUALIFICA

	NOME DELLA MATERIA TRATTATA	ORE
	Metodologia, tecniche e strumenti del processo di formazione in aula e online 1. Analisi del processo di apprendimento 2. Analisi del processo di progettazione formativa 3. Metodologie e strumenti di insegnamento in aula e online	8
	Teorie, modelli e tecniche della comunicazione 1. Teorie della comunicazione 2. Tecniche della comunicazione 3. Team bulinding	4
	Teorie di dinamica dei gruppi e tecniche di gestione dei gruppi 1. Teorie di dinamiche dei gruppi 2. Teorie di gestione dei gruppi	4
	Metodi di valutazione delle conoscenze e delle abilità e valutazione formativa 1. Principi e analisi del processo valutativo • Conoscere i principi e il processo valutativo dell'apprendimento • Le aree di indagine della valutazione: gradimento, apprendimento, comportamenti e risultati • La valutazione e il monitoraggio: iniziale, in itinere, finale Gli strumenti e le fonti di indagine	4
	TOTALE	**20**

VERIFICA: SI (scritta o orale o pratica)

REQUISITI DI ACCESSO

- Età: minimo 21 anni
- Possesso di diploma di scuola media superiore
- Possesso di una qualifica tecnica, attestante la frequenza e il superamento di corsi di formazione come Tecnici, Insegnanti, Allenatori/Allenatrici, Giudici, Arbitri e similari per la disciplina per la quale è richiesta l'abilitazione a formatore
- Esperienza minimo triennale in UISP nella disciplina per la quale è richiesta l'abilitazione a Formatore/Formatrice.

Alla fine del percorso il formatore/la formatrice sarà un facilitatore dello sviluppo delle meta-competenze al fine di condurre l'istruttore/istruttrice in formazione all'autonomia e alla padronanza di conoscenze, strumenti e metodi necessari per svolgere il proprio ruolo.

Aggiornamento

Per le varie qualifiche è necessario partecipare, con cadenza biennale, ad uno specifico corso di aggiornamento da svolgersi in presenza o in modalità online o on demand.
La mancata partecipazione al corso comporta la sospensione della qualifica.

Riconoscimento Formativo

Nel caso in cui il/la candidato/a alla qualifica sia diplomato/a ISEF, laureato/a in Scienze Motorie (o titoli equipollenti), diplomato/a presso una Scuola Secondaria di 2° grado ad indirizzo sportivo, l'unità didattica di apprendimento della disciplina viene modificato.

Albo Formazione UISP

E' istituito, gestito dall'UISP Nazionale e pubblicato sul sito internet (https://areariservata2.uisp.it/login) l'Albo Formazione UISP, elemento di riconoscimento della qualifica formativa e dell'aggiornamento delle qualifiche indicate all'art. 3 del Regolamento Formazione UISP.
L'Albo Formazione UISP è suddiviso nelle seguenti sezioni:
a. Operatore/Operatrice Sportivo/a di base;
b. Tecnico/a, Insegnante, Operatore/Operatrice, Allenatore/Allenatrice, Istruttore/ Istruttrice, Maestro/a;
c. Giudice, Arbitro/a, Direttore/Direttrice di gara, Cronometrista e figure similari;
d. Direttore sportivo/Direttrice sportiva, Direttore tecnico/Direttrice tecnica;
e. Formatore/Formatrice.

L'inserimento e la conseguente permanenza nell'Albo Formazione UISP riguarda le qualifiche sopraindicate che hanno superato i Corsi di Formazione UISP oppure ottenuto l'equiparazione della qualifica, purché in regola:
a. con il tesseramento UISP Dirigente/Tecnico;
b. con quanto previsto dal presente regolamento;
c. con i successivi corsi di aggiornamento;
d. con il pagamento di eventuali quote economiche qualora deliberate.

Ai fini del rilascio dello specifico Attestato di qualifica e dell'iscrizione all'Albo Formazione UISP è necessario aver completato il modulo formativo con la parte relativa alle UDB (Unità Didattiche di Base) On Demand (formazione.uisp.it) oppure organizzate dai Comitati Regionali e/o Territoriali.

EQUIPARAZIONI QUALIFICHE

I tesserati UISP in possesso di qualifica insegnante, tecnico, allenatore, educatore, operatore, maestro, arbitro, giudice, commissario di gara, e figure similari **rilasciata da FSN/DSA, EPS o Enti Privati**, ai fini dell'equiparazione della qualifica e della conseguente iscrizione all'Albo Formazione UISP, dovranno farne richiesta attraverso la propria Asd/Ssd o il Comitato territoriale/regionale di appartenenza o il Settore di Attività Nazionale, accedendo all'Albo Formazione UISP sulla piattaforma areariservata2.uisp.it.
I tesserati UISP in possesso di qualifica rilasciata da EPS o Enti Privati dovranno, inoltre, frequentare entro 180 giorni (al massimo entro il 31 agosto della stagione sportiva in corso alla data di equiparazione della qualifica) un modulo integrativo specifico di 4 ore, di Unità di apprendimento della disciplina, da tenersi in modalità on demand sulla piattaforma UISP Nazionale formazione.uisp.it, pena la sospensione della qualifica stessa.

Inoltre i tesserati UISP equiparati dovranno frequentare le **UDB (Unità Didattiche di Base** – Corso On demand di 10 ore sulla piattaforma formazione.uisp.it) affinché la loro qualifica sia attiva nell'Albo Formazione UISP.

NORMA TRANSITORIA

Il Presente Regolamento Tecnico Nazionale annulla e sostituisce i regolamenti in materia precedentemente in vigore.