



REGOLAMENTO ARBITRALE

Il presente regolamento ha lo scopo di garantire equità, sicurezza e professionalità nelle competizioni di Kung Fu, promuovendo il rispetto reciproco tra i partecipanti e preservando i valori tradizionali di questa antica arte marziale.

Gli arbitri, nella loro funzione di giudici imparziali, sono chiamati a far rispettare le regole in modo chiaro e trasparente, garantendo che gli atleti possano esprimere al meglio le proprie abilità tecniche, tattiche e fisiche, nel rispetto delle norme di gara. Il regolamento segue i principi della disciplina, combinando tradizione e modernità, con l'obiettivo di valorizzare l'eccellenza marziale in un contesto competitivo.

ARTICOLO 1 - REQUISITI DEGLI ARBITRI

- 1.1 Gli arbitri devono possedere almeno un certificato medico non agonistico (fino i 40 anni) per gli Over 40 è richiesto il certificato non agonistico con certificato integrativo.
- 1.2 Gli arbitri devono avere una conoscenza approfondita delle regole e dei regolamenti delle competizioni, compresi i criteri di valutazione e penalizzazione.
- 1.3 Gli arbitri devono avere compiuto i 18 anni.
- 1.4 L'arbitro deve dimostrare imparzialità e integrità in tutte le decisioni.
- 1.5 Deve essere fisicamente in grado di seguire l'azione sul tatami o ring con attenzione.

ARTICOLO 2 - COMPITI E RESPONSABILITÀ DEGLI ARBITRI

- 2.1 Gli arbitri devono assicurare il rispetto delle regole durante le competizioni, intervenendo prontamente in caso di infrazioni.
- 2.2 Gli arbitri devono garantire la sicurezza dei partecipanti, interrompendo il combattimento se necessario per prevenire infortuni.
- 2.3 Gli arbitri devono mantenere una posizione imparziale e non influenzare le decisioni con pregiudizi personali.
- 2.4 L'arbitro è tenuto a verificare l'equipaggiamento degli atleti prima dell'inizio del match.
- 2.5 È responsabile e deve verificare la correttezza dell'area di gara prima dell'inizio.
- 2.6 Deve collaborare con il Tavolo Giuria per assicurare la corretta registrazione dei punteggi.
- 2.7 L'arbitro deve rimanere neutrale e non influenzare il giudizio degli altri ufficiali di gara.
- 2.8 Gli arbitri devono segnalare chiaramente le penalità, i punti e le decisioni ai combattenti e al pubblico.

ARTICOLO 3 - STRUTTURA DEL TEAM ARBITRALE

- 3.1 Il **Team Arbitrale** deve essere composto da un Capo Arbitri, un Direttore di Quadrato, un Arbitro Centrale, uno/due/tre Arbitri Laterali, Giudici Forme/Rotture e Tavolo di Giuria.





REGOLAMENTO ARBITRALE

Specifiche delle pool arbitrali nelle diverse tipologie di gara:

LA POOL ARBITRALE POINT COMBAT

- **Arbitro Centrale:** dirige l'incontro e assegna punti e penalità
- **Arbitro Laterale:** che fa da specchio e supporta il centrale
- **Tavolo di Giuria:** registra punti, le penalità, richiami e gestisce l'organizzazione degli incontri

LA POOL ARBITRALE FREE LIGHT COMBAT

- **Arbitro Centrale:** dirige l'incontro e assegna punti e penalità
- **Arbitri Lateral:** (2/3) supportano il centrale e valutano l'incontro
- **Tavolo di Giuria:** registra punti, penalità, richiami, gestisce l'organizzazione degli incontri e, in caso di necessità, funge da arbitro laterale aggiuntivo.

LA POOL ARBITRALE FORME

- **Giudici:** da due a cinque per la valutazione dei vari parametri delle forme.
- **Direttore di Quadrato:** dirige la pool arbitrale ed armonizza i punteggi in caso di difformità eclatanti
- **Tavolo di Giuria:** registra i punteggi delle varie forme e comunica al direttore di quadrato le classifiche delle varie categorie.

LA POOL ARBITRALE ROTTURE

- **Giudici:** da due a cinque per la valutazione dei vari parametri delle forme.
- **Direttore di Quadrato:** dirige la pool arbitrale ed armonizza i punteggi in caso di difformità eclatanti
- **Tavolo di Giuria:** registra i punteggi delle varie forme e comunica al direttore di quadrato le classifiche delle varie categorie.

3.2 Il Capo Arbitri supervisiona l'intera competizione, garantendo il corretto funzionamento del Team Arbitrale e intervenendo in caso di contestazioni.

3.3 Direttore di Quadrato (se necessario può essere anche l'arbitro centrale)

- Prepara il quadrato in operatività coadiuvando gli atleti e i coach e risolvendo gli imprevisti del caso.
- Ha l'ultima parola se ci sono pareri arbitrali contrastanti.
- È attento ai giudizi arbitrali e pronto ad intervenire in caso di errori evidenti.
- Riceve i reclami.
- È sempre aggiornato sul presente regolamento.
- È supervisore del proprio quadrato.
- Controlla anche il tavolo di giuria.
- È responsabile del tavolo di giuria e del lavoro degli arbitri.
- È attento che gli arbitri siano perfettamente concentrati, può chiamare una pausa se dovesse essere necessario.
- Deve conoscere perfettamente il presente regolamento.
- Deve conoscere perfettamente ogni regolamento di gara.





REGOLAMENTO ARBITRALE

3.4 L'arbitro Centrale è responsabile della conduzione del combattimento sul tatami o nel ring.

- Deve conoscere perfettamente il presente regolamento.
- Deve conoscere perfettamente ogni regolamento di gara.
- Dichiarare ogni singolo punteggio.
- Dichiarare ogni singola penalizzazione.
- È autorizzato a squalificare ogni atleta in accordo con il Direttore di quadrato.
- Non può dirigere incontri nella quale gareggino atleti appartenenti alla sua Associazione o Società.
- Controlla che gli atleti abbiano un comportamento etico e che tutte le protezioni siano in ordine.
- Collabora con i giudici Specchio e Laterali per stoppare e dichiarare il punto.
- È imparziale e deve sanzionare le uscite dal tatami.
- Deve stare attento all'incolumità degli atleti per qualsiasi situazione di pericolo si venga a creare.
- Durante gli incontri di semi Free Light Combat deve stare attento che l'incontro non degeneri.

3.5 L'arbitro (Specchio) assiste l'arbitro centrale.

- Deve conoscere perfettamente il presente regolamento.
- Deve conoscere perfettamente il regolamento di gara Point Combat.
- Segnala eventuali punti riscontrabili dalla sua visuale.
- Segnala eventuali infrazioni riscontrabili dalla sua visuale.

3.5 L'arbitro laterale assiste l'arbitro centrale.

- Devono conoscere perfettamente il presente regolamento.
- Devono conoscere perfettamente ogni regolamento di gara.
- Segnala eventuali punti riscontrabili dalla sua visuale.
- Durante il Free Light Combat è munito di due contapassi per tenere nota dei punteggi dei due atleti.
- Segnala eventuali infrazioni riscontrabili dalla sua visuale.

3.6 I Giudici

Da due a quattro per la valutazione dei vari parametri delle forme e delle rotture.

3.7 Arbitro da Tavolo

- Assiste il Direttore di quadrato.
- Al tavolo possono avvicinarsi solo i coach o insegnanti per interloquire con il direttore di quadrato.
- Controlla le identità degli atleti chiamati e coadiuva lo svolgersi dell'evento.
- Annuncia e convoca gli atleti sul quadrato di gara.
- Controlla il tempo di gara e delle pause.
- Registra i punteggi, le penalizzazioni e le uscite dal quadrato segnalate dai giudici di gara.
- Controlla e legge ad alta voce i punteggi e fa trascrivere il giudizio finale della gara.
- Verifica e comunica il punteggio al giudice di gara.
- Compila i moduli per la premiazione in ogni sua parte.
- Archivia nelle cartelle i risultati per una successiva verifica.
- Gestisce tutta la modulistica delle competizioni in autonomia avendo l'opportunità di chiedere aiuto al Direttore di quadrato.
- Ha il compito di gestire ed esporre l'elenco degli atleti iscritti nella categoria.





REGOLAMENTO ARBITRALE

ARTICOLO 4 - REGOLE DI ARBITRAGGIO

- 4.1 Gli arbitri devono utilizzare segnali chiari e codificati per comunicare le decisioni durante il combattimento.
- 4.2 Gli arbitri devono seguire un protocollo standard per l'inizio e la fine del combattimento, includendo saluti e dichiarazioni di vincitori.
- 4.3 Gli arbitri devono monitorare attentamente il tempo del combattimento, utilizzando cronometri ufficiali e segnalando le pause e le riprese del match.
- 4.4 Gli arbitri devono applicare le regole specifiche per ciascuna tipologia di gara (**Point Combat, Free Light Combat, Combattimento Armato, Forme a Mani Nude, Forme Armate e Rotture**).

ARTICOLO 5 - VERIFICA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

- 5.1 Prima dell'inizio del match, l'arbitro deve verificare che l'equipaggiamento degli atleti sia conforme alle regole.
- 5.2 Deve controllare che le protezioni siano ben fissate e che non ci siano accessori pericolosi.
- 5.3 L'abbigliamento deve essere adeguato, senza loghi o simboli non autorizzati.
- 5.4 Le armi utilizzate nelle forme o nei combattimenti devono essere approvate dall'arbitro prima del combattimento armato o della forma armata.
- 5.5 In caso di equipaggiamento non conforme, l'atleta deve essere escluso fino a regolarizzazione.
- 5.6 L'arbitro può richiedere verifiche aggiuntive al tavolo giuria se ci sono dubbi sull'equipaggiamento.
- 5.7 Le protezioni danneggiate devono essere sostituite prima dell'inizio del combattimento.
- 5.8 È compito dell'arbitro garantire che ogni atleta entri in campo con l'equipaggiamento corretto.

ARTICOLO 6 - COMUNICAZIONE CON GLI ATLETI

- 6.1 L'arbitro deve utilizzare segnali chiari e convenzionali per comunicare con gli atleti durante il match.
- 6.2 Deve dare istruzioni precise prima dell'inizio del combattimento.
- 6.3 Deve assicurarsi che gli atleti abbiano compreso le istruzioni prima di dare inizio al match.
- 6.4 L'arbitro deve fermare l'incontro se un atleta non risponde correttamente ai comandi.
- 6.5 Deve intervenire verbalmente per prevenire situazioni di pericolo o infrazioni.
- 6.6 Durante l'incontro, l'arbitro può emettere avvertimenti verbali agli atleti per correggere il comportamento.
- 6.7 Gli ordini dell'arbitro devono essere seguiti immediatamente dagli atleti.
- 6.8 Deve evitare di fornire consigli o indicazioni tattiche agli atleti durante il match.





REGOLAMENTO ARBITRALE

ARTICOLO 7 - POSIZIONAMENTO DELL'ARBITRO DURANTE IL MATCH

7.1 L'arbitro deve mantenersi a una distanza tale da poter osservare chiaramente gli atleti senza ostacolarli.

7.2 Deve muoversi attivamente attorno agli atleti per avere sempre una visuale completa delle azioni.

7.3 L'arbitro deve evitare di interferire con i movimenti degli atleti durante il combattimento.

7.4 Durante un'interruzione, l'arbitro deve posizionarsi tra gli atleti per separare eventuali contatti. In caso di cadute o situazioni critiche, l'arbitro deve avvicinarsi prontamente per garantire la sicurezza.

7.5 Se necessario, l'arbitro può modificare temporaneamente il proprio posizionamento per gestire una situazione specifica.

7.6 L'arbitro deve sempre mantenere una postura professionale e attenta.

7.7 Al termine del round, l'arbitro deve trovarsi vicino al tavolo giuria per comunicare eventuali sanzioni o decisioni.

ARTICOLO 8 - INTERRUZIONI DEL MATCH

8.1 L'arbitro può interrompere il match per ragioni di sicurezza, come infortuni o scorrettezze.

8.2 In caso di interruzione, deve indicare chiaramente il motivo agli atleti e al tavolo giuria.

8.3 L'arbitro può richiedere l'intervento medico qualora un atleta non sia in grado di continuare.

8.4 Deve fermare il combattimento se rileva una violazione grave delle regole.

8.5 Le interruzioni devono essere brevi e il match deve riprendere non appena possibile.

8.6 Deve controllare che entrambi gli atleti siano pronti prima di riprendere il combattimento.

8.7 Durante le interruzioni, gli atleti devono mantenersi a distanza di sicurezza l'uno dall'altro.

ARTICOLO 9 - TECNICHE PROIBITE

9.1 L'arbitro deve vigilare attentamente per impedire l'uso di tecniche proibite come colpi alla nuca, agli occhi o ai genitali.

9.2 Deve fermare il combattimento immediatamente se una tecnica proibita viene utilizzata.

9.3 L'arbitro deve assegnare penalità o squalificare l'atleta se la tecnica proibita è deliberata.

9.4 Colpi con gomiti e ginocchia alla testa sono vietati e devono essere sanzionati.

9.5 Le prese o strangolamenti che mettono a rischio l'incolumità dell'avversario sono proibiti.

9.6 L'uso di tecniche non controllate che possono provocare gravi lesioni è considerato scorretto.

9.7 L'arbitro deve fornire chiarimenti agli atleti sulle tecniche non consentite prima del match.

9.8 In caso di uso ripetuto di tecniche proibite, l'atleta deve essere espulso dalla competizione.





REGOLAMENTO ARBITRALE

ARTICOLO 10 - PENALITÀ E SANZIONI

10.1 Gli arbitri devono identificare e segnalare le infrazioni, come colpi proibiti, comportamento antisportivo e uso di tecniche non consentite.

10.2 Le penalità possono includere avvertimenti, deduzione di punti, squalifica temporanea o espulsione dal combattimento.

10.3 Gli arbitri devono documentare tutte le penalità applicate e comunicare le decisioni ai responsabili di Tavolo

ARTICOLO 11 - ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

11.1 L'arbitro deve determinare il vincitore alla fine del match basandosi sui punteggi registrati.

11.2 Deve comunicare il verdetto in modo chiaro e ufficiale a tutti i presenti.

11.3 In caso di parità, l'arbitro può seguire le regole di spareggio previste dal regolamento.

11.4 Se un atleta si ritira o non è in grado di continuare, l'arbitro deve dichiarare la vittoria all'avversario.

11.5 In caso di squalifica, l'arbitro deve motivare chiaramente la decisione.

11.6 Il verdetto deve essere comunicato anche al tavolo giuria per la registrazione ufficiale.

11.7 In caso di decisioni controverse, l'arbitro deve collaborare con il tavolo giuria per chiarire la situazione.

ARTICOLO 12 - RECLAMI E CONTROVERSIE

12.1 I reclami contro le decisioni arbitrali devono essere presentati per iscritto entro 30 minuti dalla fine del match.

12.2 L'intenzione di ricorrere contro il verdetto, comporterà una spesa istruttoria di **€ 30,00** che, solo in caso di ricorso accettato, verranno restituite al netto di possibili spese sostenute dagli esaminatori.

12.3 La contestazione dovrà essere consegnata al Presidente di Giuria che successivamente lo consegnerà al tavolo centrale che vaglierà la contestazione.

12.4 Il capo arbitro esaminerà i reclami e prenderà una decisione finale in accordo con i regolamenti.

12.5 Le decisioni del capo arbitri sono definitive e non possono essere contestate ulteriormente.

ARTICOLO 13 - COMPORTAMENTO DEL PUBBLICO

13.1 L'arbitro deve garantire che il pubblico mantenga un comportamento rispettoso durante il match.

13.2 Deve intervenire, se necessario, richiedendo la rimozione di spettatori che disturbano l'incontro.

13.3 Durante il combattimento, non è consentito al pubblico avvicinarsi all'area di gara.

13.4 L'arbitro può sospendere il match se il comportamento del pubblico influisce sullo svolgimento della gara.

13.5 Deve segnalare eventuali comportamenti inappropriati al personale di sicurezza.

13.6 Gli arbitri devono collaborare con l'organizzazione per garantire la sicurezza del pubblico.

13.7 Non è consentito che il pubblico interagisca direttamente con gli atleti durante il match.

13.8 L'arbitro può richiedere l'espulsione dall'area di gara di persone non autorizzate.





REGOLAMENTO ARBITRALE

ARTICOLO 14 - SICUREZZA E PRIMO SOCCORSO

14.1 Gli arbitri devono conoscere l'ubicazione del personale medico.

14.2 In caso di infortunio, gli arbitri devono fermare immediatamente il combattimento e segnalare la necessità di assistenza medica.

14.3 Gli arbitri devono collaborare con il personale medico per assicurare che i partecipanti ricevano le cure necessarie in modo tempestivo.

ARTICOLO 15 - COMPORTAMENTO E ETICA DEGLI ARBITRI

15.1 Gli arbitri devono mantenere un comportamento professionale e rispettoso in ogni momento, evitando conflitti di interesse.

15.2 Gli arbitri devono trattare tutti i partecipanti con equità e rispetto, indipendentemente dalla loro affiliazione o livello di abilità.

15.3 Gli arbitri devono evitare qualsiasi comportamento che possa danneggiare l'integrità della competizione o dell'organizzazione.

ARTICOLO 16 - FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO

16.1 Gli arbitri devono partecipare a sessioni di formazione iniziali e a corsi di aggiornamento periodici organizzati dal Comitato Organizzativo Gare.

16.2 Gli arbitri devono essere sempre aggiornati sulle regole, le tecniche e le procedure per garantire una competizione equa e sicura.

ARTICOLO 17 - RISCHI PENALI E CIVILI DEGLI ARBITRI

17.1 Rischi Penali: Gli arbitri possono essere soggetti a procedimenti penali in caso di condotte negligenti o dolose che causino danni fisici ai partecipanti. Esempi includono:

- Omessa segnalazione di infrazioni gravi che portano a lesioni.
- Favoritismo o corruzione nell'esecuzione delle proprie funzioni.
- Violenza o minacce nei confronti dei partecipanti o altri ufficiali.

17.2 Rischi Civili: Gli arbitri possono essere chiamati a rispondere civilmente per danni derivanti da azioni o omissioni durante le competizioni. Esempi includono:

- Responsabilità per negligenza nel non fermare un combattimento in caso di evidente pericolo per i partecipanti.
- Decisioni arbitrarie che causano danni materiali o morali ai partecipanti.
- Mantenimento di condizioni di sicurezza inadeguate che portano a infortuni.

17.3 Assicurazione: È obbligatorio che gli arbitri siano coperti da un'assicurazione di responsabilità civile per coprire eventuali danni causati nell'esercizio delle loro funzioni.





REGOLAMENTO ARBITRALE

ARTICOLO 18 - IDENTIFICATIVI E RUOLI

Gli arbitri potranno riconoscere il personale autorizzato a sostare in area gara da identificativi colorati:

18.1 Organizzatori: Indosseranno un identificativo di colore Rosso e saranno responsabili della logistica e del coordinamento dell'evento.

18.2 Staff: Indosseranno un identificativo di colore Verde tutte le persone dello Staff (montaggio, premiazione, servizio ricevimento atleti, ecc)

18.3 Capo Arbitri: Indosserà un identificativo di colore Nero con Bordo Rosso e supervisionerà il Team Arbitrale, risolvendo eventuali controversie.

18.4 Arbitri: Indosseranno un identificativo di colore Nero per essere facilmente riconoscibili sul campo di gara.

18.5 Medico: Indosserà un identificativo di colore Arancione e sarà responsabile della salute e del benessere di tutti i partecipanti interni ed esterni all'area di gara.

18.6 Personale Primo Soccorso: Saranno identificati dalla loro personale divisa.

18.7 Fotografo Ufficiale: Indosserà un identificativo di colore Giallo e avrà accesso esclusivo per scattare foto durante l'evento.

18.8 Capiscuola: Indosseranno un identificativo di colore Blu e saranno i rappresentanti ufficiali delle rispettive scuole di arti marziali.

18.9 Coach: Indosseranno un identificativo di colore Azzurro e saranno responsabili della preparazione e del supporto degli atleti.

ARTICOLO 19 - CONCLUSIONE

Il presente regolamento arbitrale è soggetto a periodiche revisioni e aggiornamenti al fine di garantire la sua coerenza con l'evoluzione del Kung Fu competitivo e le esigenze degli atleti, degli arbitri e degli organizzatori. Ogni aggiornamento sarà effettuato con l'obiettivo di migliorare la gestione delle competizioni, garantendo sempre alti standard di equità, sicurezza e professionalità.

Gli arbitri sono tenuti a consultare regolarmente eventuali modifiche o integrazioni al regolamento, che saranno rese disponibili attraverso i canali ufficiali. Il rispetto delle ultime disposizioni normative è essenziale per assicurare una corretta applicazione delle regole e il mantenimento dell'integrità delle competizioni.

Con l'adozione di questo documento, tutte le versioni precedenti del regolamento sono da considerarsi superate





REGOLAMENTO ARBITRALE

LISTA COMANDI ARBITRALI

PROCEDURE E COMANDI VOCALI

SEGNALI CON IL CORPO

L'arbitro sale sul Tatami/Ring

L'arbitro Centrale deve controllare le Protezioni dei combattenti.

La procedura di controllo deve essere svolta a bordo Tatami (se fatto su minori deve essere presente il suo Coach).

Se gli atleti sono di sesso femminile il controllo deve essere svolto da un arbitro donna.

(Se l'Arbitro Centrale o lo Specchio non sono donne può essere presa dal Tavolo Giuria)

L'arbitro si mette in posizione quasi al centro del tatami e si prepara alla chiamata dei combattenti.





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro tenendo le braccia distese verso l'esterno richiama l'attenzione degli atleti e li invita a salire sul tatami

Comando Vocale: Atleti



L'arbitro avvicina le braccia per segnalare che i combattenti devono portarsi al centro del tatami.

Comando Vocale: Al Centro





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro porta le mani all'altezza del suo viso e con le dita rivolte verso l'alto compone con le mani un triangolo.

I due Combattenti fanno il saluto agli Arbitri e all'avversario

Comando Vocale: Saluto



Prima di iniziare l'arbitro deve controllare l'attenzione di tutte le figure coinvolte nel quadrato: Atleti, Arbitri Specchio/Laterali e del Tavolo di Giuria.

Comando Vocale:

- **Atleti**
- **Arbitri**
- **Specchio/Laterali**
- **Tavolo**





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro si mette in mezzo ai due atleti e posiziona il braccio disteso in avanti. Quando fa cadere il braccio segnala che gli atleti possono combattere.

Comando Vocale:

- **Fight**
- **Combattere**



L'arbitro può intervenire fermando l'incontro, in caso di eccessiva attività degli Atleti. L'arbitro tenendo il braccio in avanti si inserisce tra i due atleti e urla Stop.

Comando Vocale: Stop





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro alza il braccio verso l'alto e segnala un'interruzione dell'incontro per punti, uscite, penalità.

Comando Vocale: Stop



L'arbitro può chiedere al tavolo di fermare il tempo in caso di:

- debbano essere sistemate le protezioni di uno dei due combattenti.
- Colpo ricevuto da un combattente che richieda una pausa per comprendere se è possibile continuare.
- Per permettere l'entrata dei soccorsi

Comando Vocale: Ferma il Tempo





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro portando la mano destra sul polso sinistro, chiede al tavolo di giuria quanto tempo manca alla fine della pausa tra un round e l'altro,

Comando Vocale: Tempo



L'arbitro porta le braccia verso il busto a X e segnala che non ci sono tecniche valide per il dare il punto

Comando Vocale:

- **Niente di Fatto**
- **Nulla di fatto**





REGOLAMENTO ARBITRALE

L'arbitro porta le braccia verso il busto a X e segnala che non ci sono tecniche valide per il dare il punto e successivamente fa ruotare le braccia per segnalare agli atleti di continuare con il combattimento.

Comando Vocale:

Niente di fatto, Continuare





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio in alto verso il lato del combattente che ha segnato il punto e con un dito esteso segnalo che l'atleta ha ottenuto **1 Punto**



Comando Vocale:

1 Punto Atleta Rosso (Dx)



Comando Vocale:

1 Punt Atleta Blu (Sx)

Portare il braccio in alto verso il lato del combattente che ha segnato il punto e con 2 dita estese segnalo che l'atleta ha ottenuto **2 Punti**



Comando Vocale:

2 Punti Atleta Rosso (Dx)



Comando Vocale:

2 Punti Atleta Blu (Sx)





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio in alto verso il lato del combattente che ha segnato il punto e con 3 dita estese segnalo che l'atleta ha ottenuto **3 Punti**



Comando Vocale:

3 Punti Atleta Rosso (Dx)



Comando Vocale:

3 Punti Atleta Blu (Sx)

Portare il braccio in alto verso il lato del combattente che ha segnato il punto e con 4 dita estese segnalo che l'atleta ha ottenuto **4 Punti**



Comando Vocale:

4 Punti Atleta Rosso (Dx)



Comando Vocale:

4 Punti Atleta Blu (Sx)





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio disteso verso la direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnale con un dito che è la prima Penalità.



Comando Vocale: 1° Richiamo senza Penalità Atleta Rosso (Dx)



Comando Vocale: 1° Richiamo senza Penalità Atleta Blu (Sx)





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio disteso verso la direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnale con due dita che è la **2a Penalità** .



Comando Vocale: 2° Richiamo con Penalità Atleta Rosso -1 Punto (Dx)



Comando Vocale: 2° Richiamo con Penalità Atleta Blu -1 Punto (Sx)





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio disteso verso la direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnalo con tre dita che è la **3a Penalità**. Di conseguenza scatta la **squalifica dell'Atleta**.



Comando Vocale:

3° Richiamo Atleta Rosso (Dx) - Squalificato





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio disteso verso la direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnalo con tre dita che è la **3a Penalità**. Di conseguenza scatta la **squalifica dell'Atleta**.



Comando Vocale

3° Richiamo Atleta Blu (Sx) - Squalificato





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio verso il basso in direzione del combattente che è uscito dal tatami e con un dito esteso segnalare la **1a uscita dell'Atleta**.



Comando Vocale: **1° Uscita senza Penalità Atleta Rosso (Dx)**



Comando Vocale: **1° Uscita senza Penalità Atleta Blu (Sx)**





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio verso il basso in direzione del combattente che è uscito dal tatami e con un dito esteso segnalare la **2a uscita dell'Atleta**.



Comando Vocale: **2° Uscita con Penalità Atleta Rosso -1 Punto (Dx)**



Comando Vocale: **2° Uscita con Penalità Atleta Blu -1 Punto (Sx)**





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio verso il basso nella direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnale con tre dita che è la **3a Uscita**. Di conseguenza scatta la **squalifica dell'Atleta**.



Comando Vocale:

3° Uscita Atleta Rosso (Dx) - Squalificato





REGOLAMENTO ARBITRALE

Portare il braccio verso il basso nella direzione del combattente da richiamare e mantenendo la posizione del braccio segnalo con tre dita che è la **3a Uscita**. Di conseguenza **scatta la squalifica dell'Atleta**.



Comando Vocale:

3° Uscita Atleta Blu (Sx) - Squalificato





REGOLAMENTO ARBITRALE

COMANDI DEL TAVOLO

SEGNALI CON IL CORPO



1a Penalità / 1a Uscita



2a Penalità / 2a Uscita

Con le dita segnalo all'arbitro centrale il numero delle Penalità o delle Uscite prima che l'arbitro lo segnali in modo ufficiale.



3a Penalità / 3a Uscita





REGOLAMENTO ARBITRALE

Con le dita di entrambe le mani segnalo i secondi
mancano alla ripresa dell'incontro.



10" Secondi



20" Secondo

