



FEDERAZIONE EDUCATIVA SPORTIVA ITALIANA KARATE

**REGOLAMENTO ARBITRALE
DYNAMIC KARATE POINT**

VALIDO DAL 01 Marzo 2022

INDICE

Parte Prima: Regole Generali	
Capitolo I — Ufficiali di Gara	2
Categorie	4
Capitolo II — Regole Generali	4
Protezioni	4
Proteste	6
Ferite	6
Parte Seconda: Combattimento	
Capitolo I — Regole generali per il Combattimento	8
Tipi di Gara	8
Girone all'italiana	8
Azioni Proibite	10
Tecniche autorizzate	11
Penalizzazioni Squadre	13



PARTE PRIMA
REGOLE GENERALI

Capitolo I - Ufficiali di Gara

Articolo 1: Staff dirigenziale di gara

Ogni gara della Federazione viene diretta da un gruppo di lavoro nominato dal Consiglio Federale.

1. Lo Staff Dirigenziale è così composto:
 - a. da un componente del Consiglio Federale Nazionale;
 - b. dal Direttore di Gara Nazionale di Dynamic Karate Point
 - c. dal Presidente della Commissione Nazionale Arbitri di Dynamic Karate Point
 - d. dal Presidente della Commissione Nazionale Presidenti di Giuria.

I componenti dello Staff Dirigenziale, nel rispetto dei propri ruoli ed in sinergia tra loro, sovrintenderanno alle gare e/o manifestazioni indette dalla Federazione.

2. La Federazione può, se necessario, adottare altri sistemi su indicazione del Consiglio Federale.

Articolo 2: Doveri degli Ufficiali di Gara

1. Lo Staff Dirigenziale, gli Arbitri, i Giudici d'angolo ed i Presidenti di Giuria sono tenuti ad osservare le seguenti regole:
 - a. devono essere obiettivi, corretti ed imparziali
 - b. devono osservare un comportamento dignitoso, nell'ambito del proprio ruolo e nei confronti degli atleti;
 - c. devono sempre mantenere una condotta allineata all'importanza del ruolo di Ufficiale di Gara della Fesik;
 - d. il loro atteggiamento ed i loro movimenti, nel corso della gara, devono essere vigorosi, agili, raffinati, veloci e precisi.
 - e. Gli UdG della Fesik sono responsabili dell'ordine sul quadrato di gara e di tutto lo spazio non riservato agli spettatori della manifestazione.
2. Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria devono concentrare la loro attenzione esclusivamente sulla gara. Ogni azione dei partecipanti alla gara deve essere osservata e valutata attentamente. Nel corso della manifestazione gli Ufficiali di Gara non potranno rilasciare dichiarazioni inerenti il loro operato e potranno conversare solo con gli altri UDG e con i contendenti.

Articolo 3: Poteri e doveri del Responsabile Arbitri del quadrato di gara

1. Il Responsabile Arbitri del quadrato (Capo Tatami) ha la responsabilità tecnica del quadrato a lui affidato. In caso di sua assenza i suoi poteri sono delegati ad Arbitro da lui specificatamente delegato.

Il Responsabile Arbitri del quadrato decide gli spostamenti degli Arbitri assegnati a quel tatami, informando dei cambiamenti il PDG. Nel caso di una situazione insolita o di giudizio palesemente errato, in accordo con lo Staff Dirigenziale, il Responsabile Arbitri del quadrato dovrà intervenire ed invitare gli UDG a rispettare le regole
2. Il Responsabile Arbitri del quadrato deve essere consultato nel caso un Giudice abbia difficoltà a prendere una decisione. Nel caso fosse necessario sostituire un UDG, anche nel corso della competizione, il Responsabile Arbitri del quadrato dovrà intervenire immediatamente e nominare un sostituto nel più breve tempo possibile.
3. Nelle competizioni a squadre il Responsabile Arbitri del quadrato, sentito lo Staff Dirigenziale, deciderà se l'Arbitro centrale deve essere cambiato ad ogni turno o se lo stesso potrà officiare per tutti i combattimenti previsti. Il PDG responsabile del quadrato deve controllare burocraticamente che i combattimenti si svolgano secondo le norme emanate dalla Federazione.



Articolo 4: Poteri e doveri dell'Arbitro

L'Arbitro ha i seguenti poteri-doveri:

- a. condurre il combattimento dall'inizio alla fine;
- b. annunciare le decisioni prese in collaborazione con gli UdG presenti;
- c. spiegare le decisioni prese agli organi competenti;
- d. annunciare ammonizioni ed eventuali penalità;
- e. comminare penalità, prima durante e dopo il combattimento;
- f. accogliere le segnalazioni che gli pervengono dai Giudici;
- g. determinare il risultato di un combattimento su base maggioritaria;
- h. estendere la durata del combattimento;
- i. consultare il Responsabile Arbitri del quadrato di gara (Capo Tatami) qualora abbia difficoltà ad emettere un verdetto.

Articolo 5: Poteri e doveri dei Giudici d'angolo

1. I Giudici d'angolo hanno i seguenti poteri-doveri:
 - a. assistere e collaborare con l'Arbitro;
 - b. dare la loro opinione nelle differenti situazioni;
 - c. segnalare il proprio giudizio a mezzo di gesti e/o bandierine e fischiotto;
 - d. esercitare il proprio diritto di voto per determinare il risultato di un combattimento.
2. I Giudici d'angolo nel combattimento dovranno osservare con attenzione le azioni dei combattenti, in particolare dall'angolazione di loro competenza, dando la loro opinione nel modo previsto nei seguenti casi:
 - a. quando notano una ferita o un malore;
 - b. quando ravvisano un'azione che possa essere considerata valida per un punteggio;
 - c. quando un combattente ha commesso, o è sul punto di commettere un'azione proibita;
 - d. quando uno o entrambi i contendenti escono dall'area di combattimento;
 - e. in tutti i casi nei quali sia necessario attirare l'attenzione dell'Arbitro.
3. Ogni UDG deve valutare in modo continuativo l'evolversi del combattimento, formando gradatamente una propria opinione sul valore delle tecniche espresse dai contendenti.
4. Quando l'Arbitro chiederà il GIUDIZIO ARBITRALE i Giudici dovranno esprimere immediatamente la propria opinione nei modi previsti. Nel caso di divergenza di opinioni tra Arbitro e Giudici, la decisione sarà presa a maggioranza.

Articolo 6: Compiti del Presidente di Giuria

Il Presidente di Giuria è ufficialmente responsabile del risultato delle competizioni di combattimento. Il Presidente di Giuria è inquadrato a tutti gli effetti quale Ufficiale di Gara e, come tale, ha gli stessi diritti-doveri di tutti gli UDG tesserati alla Federazione, compreso quello di deferire tesserati che non mantengano un comportamento allineato allo spirito del Budo ed alle norme di educazione che sono alla base della disciplina del Karate. Il Presidente di Giuria dovrà intervenire interrompendo il combattimento in tutti i casi nei quali i regolamenti non siano stati rispettati, ad eccezione dei giudizi tecnici espressi da Arbitro e Giudici. Il PDG rappresenta la Federazione per tutto quanto concerne l'applicazione ed il rispetto delle regole federali con i poteri che ne conseguono. Al Presidente di Giuria dovrà rivolgersi il Coach per qualsiasi informazione, proteste ufficiali comprese.

Articolo 7: Terminologia e gestualità

Termini e gesti in uso per gli Ufficiali di Gara sono specificati nell'Appendice I

Articolo 8: Segnali sonori

1. I segnali dati con il fischiotto dagli Arbitri sono i seguenti:
 - a. segnale lungo-normale + breve-forte = Decisione arbitrale;
 - b. segnale breve-forte = ordine di abbassare le bandierine
2. I segnali dati con il fischiotto dal Presidente di Giuria sono i seguenti:



- a. un segnale breve-forte = 30 secondi alla fine del combattimento;
- b. due segnali brevi-forte = Termine tempo del combattimento.

Articolo 9: Decisioni

1. Ogni decisione va sempre presa nel rispetto della maggioranza. Nel caso in cui i Giudici d'angolo (due o quattro) segnalino non visto l'Arbitro potrà assegnare punti e/o penalità.
2. Problemi non contemplati nel presente regolamento, dopo essere stati discussi tra gli UDG ed il Responsabile Arbitri del quadrato di gara, saranno sottoposti allo Staff Dirigenziale ed agli eventuali membri del Consiglio Federale presenti per una soluzione congiunta. Tutti gli UDG saranno informati ed un pubblico annuncio sarà fatto.

Articolo 10: Categorie di peso

Le categorie riguardano solamente JUNIORES E SENIORES (maschile e femminile).

Maschile Juniores: Kg. -67; -78; +78; OPEN;

Maschile Seniores: Kg. -67; -78; +78; OPEN;

Femminile Juniores: Kg. -55; -60; +60; OPEN;

Femminile Seniores: Kg. -55; -60; +60; OPEN;

Articolo 10: Status dell'atleta

L'atleta di Dynamic Karate Point combatte in pubbliche gare per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro. Con il tesseramento FESIK gli atleti accettano in toto lo Statuto e i Regolamenti dello stesso. Essi si impegnano altresì (su richiesta della Federazione) a mettersi a disposizione della stessa per l'effettuazione di gare di interesse federale a carattere regionale, nazionale ed internazionale. Tutti gli atleti di Dynamic karate Point sono dilettanti.

Capitolo II - Regole Generali

Articolo 11: Area di Gara

1. Misure dell'area di gara:
 - a. Combattimento: le misure dell'area di gara, di norma, saranno di 8 metri per lato, è preferibile che la manifestazione abbia luogo su materassine da Karate. se per altre circostanze le condizioni descritte non possono essere seguite, farà testo la decisione del Direttore di Gara.

Articolo 12: Abbigliamento combattenti e protezioni

1. I contendenti indosseranno un Karategi completamente bianco o nero pulito (privo di bande o disegni) e la loro cintura. E' ammesso il distintivo della società di appartenenza appuntato sul Gi, in alto a sinistra, la pubblicità (sponsor) sulla schiena (misura cm.30 x 15) e lo scudetto di campione italiano in carica nell'angolo in basso a destra. In caso di difformità gli UDG concederanno il tempo strettamente necessario per la sostituzione del Gi.
2. Nel combattimento i contendenti dovranno indossare per la loro identificazione guantini bianchi e rossi; parastinchi e parapiedi possibilmente dello stesso colore di identificazione bianchi o rossi. Nel caso non fosse possibile l'atleta indosserà una cintura o un nastro bianco o rosso. i contendenti dovranno avere le unghie corte e non indossare oggetti metallici che possano causare danni all'avversario. Nel caso un contendente non si attenga alle suddette disposizioni l'arbitro dovrà infliggere un avvertimento od una sanzione commisurata alla gravità del fatto. Se l'Arbitro dovesse accorgersi del fatto prima che il combattimento abbia inizio, uno spazio di tempo ragionevole sarà dato al contendente per mettersi in regola con la presente norma.
3. E' facoltativo per l'atleta di Dynamic Karate Point provvedere ai bendaggi delle mani. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica di lunghezza non superiore ai m. 2,50 e larghezza di cm.4,5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissati da



opportuni accorgimenti affinché non fuoriescano dai guanti a mano aperta. E' assolutamente vietato indurre il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o altri unguenti.

4. Protezioni ed accessori:
 - a. il paradenti è obbligatorio, di tutti i colori eccetto rosso, salvo certificato del proprio medico per intollerabilità che deve essere presentato prima di ogni incontro;
 - b. la conchiglia è obbligatoria nel combattimento maschile;
 - c. i guantoni sono obbligatori;
 - d. i paratibia e parapiedi sono obbligatori, i paratibia non devono contenere anime dure di plastica o di metallo.
 - e. il paraseno è obbligatorio nel combattimento femminile (deve proteggere tutto il petto);
 - f. gli occhiali sono vietati nel combattimento;
 - g. le lenti a contatto sono ammesse sotto responsabilità del contendente;
 - h. i portatori di apparecchi per i denti devono comunque essere protetti da paradenti e presentare certificato rilasciato dal proprio medico ortodontista.
5. Gli atleti hanno l'obbligo di presentarsi al combattimento indossando tutte le protezioni obbligatorie.
6. Specificatamente i guantoni devono essere a mano aperta di pelle (similpelle o plastica) morbida e liscia, con imbottitura completa all'esterno che copra completamente le punte delle dita compreso il dito pollice. E' fatto divieto assoluto di utilizzare guanti da boxe o similari.
7. Per quanto riguarda i calzari o parapiedi, devono avere le seguenti caratteristiche: avere la pianta scoperta, coprire la parte superiore e laterale del piede. Le dita non devono fuoriuscire dai calzari. La protezione ai piedi deve essere liscia, possibilmente dello stesso materiale dei guanti e del peso non superiore ai gr. 120. Le protezioni devono portare ben visibile il logo della ditta produttrice, e in ogni caso si possono utilizzare in gara solo materiale omologato FESIK.
8. Sono autorizzate protezioni in tessuto per gli avambracci e le ginocchia dietro prescrizione medica.

Articolo 13: Divisa ufficiale

1. Arbitri, Giudici e Presidenti di Giuria dovranno indossare la divisa ufficiale prescritta dalla Federazione. La stessa dovrà essere portata in tutti i campionati, corsi, stages, esami e manifestazioni della Fesik. La divisa ufficiale è la seguente:
 - a. giacca blu monopetto con due o tre bottoni, distintivo Fesik in panno sul taschino in alto a sinistra e distintivo Fesik all'occhiello;
 - b. camicia bianca a maniche lunghe e cravatta Fesik in inverno, a maniche corte con distintivo Fesik e senza cravatta in estate;
 - c. pantaloni grigio chiaro;
 - d. calze blu scuro o nere;
 - e. scarpe nere;
 - f. scarpette da arbitraggio nere durante le gare.

Nessun altro oggetto potrà essere indossato dagli UDG durante l'arbitraggio.

2. Contendenti:
 - a. le femmine potranno usare una maglietta bianca o nera, senza maniche, sotto la giacca del Gi.
 - b. la giacca del Gi dovrà essere sufficientemente lunga da coprire le anche ma non tanto lunga da raggiungere il ginocchio;
 - c. le maniche del Gi dovranno essere tanto lunghe da coprire almeno mezzo avambraccio e non potranno essere arrotolate;
 - d. i pantaloni del Gi dovranno essere sufficientemente lunghi da coprire almeno due terzi delle tibie;
 - e. i lembi della cintura dovranno essere lunghi almeno 15 cm. dal nodo;
3. Allenatori (Coach): il Coach, maggiorenne, dovrà indossare esclusivamente la tuta sociale completa ed essere di munito di targhetta di identificazione completa di nome.



Articolo 14: Staff

1. Medico di Gara: è responsabile della sicurezza dei contendenti. Presta i primi soccorsi in caso di incidente. Viene interpellato dagli UDG sull'entità di eventuali incidenti ma non deve interferire nelle regole di giudizio. Viene assistito dal Servizio Medico di Gara.
2. Servizio Medico di Gara: comprende infermieri ed autoambulanza con servizio di primo intervento a disposizione del Medico di Gara.
3. Servizio d'Ordine: comprende un numero sufficiente di addetti incaricati di far rispettare le norme di accesso al luogo di gara.

Articolo 15: Proteste

1. I contendenti non possono protestare personalmente contro le decisioni degli UdG.
2. Solo quando una decisione degli UdG ha violato palesemente le regole, il Coach dell'atleta che si considera danneggiato può protestare, immediatamente dopo il fatto, rivolgendosi al Presidente di Giuria Responsabile del quadrato per chiedere che la decisione venga rivista.
3. Quando il PdG riceve una protesta da parte di un Coach, dovrà convocare il Capo Tatami ed assieme dovranno verificare se la protesta è fondata, anche radunando Arbitro e Giudici per un breve consulto. Se ritengono che la decisione presa dalla poule arbitrale è chiaramente errata, chiederanno agli UdG che dirigono l'incontro di rivedere la loro posizione. Se la poule arbitrale è in disaccordo con i responsabili del quadrato, questi ultimi, dopo aver sospeso il combattimento, si rivolgeranno allo Staff Dirigenziale per una decisione maggioritaria.
4. Se invece la decisione della poule arbitrale è in accordo con i responsabili del quadrato, ma la decisione comunque non soddisfa il Coach, lo stesso potrà chiedere una breve sospensione del combattimento ed inoltrerà protesta scritta versando congiuntamente la tassa di € 100 che sarà restituita in caso di accoglimento della protesta. La stessa sarà esaminata dallo staff dirigenziale e la risposta sarà data nel minor tempo possibile e sarà inappellabile.
5. L'atleta non dovrà abbandonare il tatami sino a quando il Coach non avrà annunciato protesta ufficiale scritta. Mentre la protesta viene esaminata, l'incontro in questione rimane sospeso ma la gara può continuare, sul tatami interessato, con altri incontri.
6. Al fine di ridurre la possibilità di errori burocratici, il vincitore dell'incontro, alla fine di ogni combattimento dovrà recarsi al tavolo della giuria e verificare personalmente che il suo nome e cognome sia stato trascritto correttamente nella casella esatta.

Articolo 16: Ferite ed incidenti

1. Nel caso un contendente rimanga ferito, l'Arbitro dovrà immediatamente arrestare il combattimento, soccorrere il ferito e, nel caso non fosse in condizione di rendersi personalmente conto dell'entità dell'incidente, chiamare il Medico di Gara per le cure del caso. Il medico potrà essere chiamato anche per una sommaria medicazione, senza richieste specifiche sul giudizio inerente i suoi compiti. L'intervento medico dovrà essere il più breve possibile per non causare inutili ritardi nel prosieguo della gara.
2. Quando un combattente, a causa di un danno lieve che non pregiudichi le condizioni fisiche dell'atleta colpito, rifiuta di continuare il combattimento o chiede il permesso di abbandonare, l'atleta in questione viene dichiarato perdente per abbandono.
3. In caso di ferita, o ferite occorse accidentalmente ad uno o ad entrambi gli atleti, o nel caso di ferite accidentali contemporanee, l'atleta che abbandona sarà dichiarato perdente. Nel caso entrambi gli atleti fossero impossibilitati a proseguire il combattimento, lo stesso sarà deciso per Decisione Arbitrale.
4. Nel caso un contendente, su giudizio del Medico di Gara, non possa continuare il match per una ferita od un malore, le soluzioni saranno le seguenti:
 - a. se la ferita od il malore sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato vincente con il massimo punteggio secondo la specializzazione nelle quali l'atleta gareggia;
 - b. se la ferita o il malore non sono stati causati dall'avversario, sarà dichiarato perdente.

5. Un contendente ferito che sia stato dichiarato vincitore per squalifica dell'avversario, non potrà più combattere senza certificato medico di idoneità rilasciato dal Medico di Gara.
6. Solo il Medico di Gara ha facoltà di decidere in merito a ferite, malori o condizioni psichiche degli atleti in gara.

Articolo 17: Ritiro

Un contendente inabile a continuare la competizione per ragioni che non comprendono ferite o malori, oppure un contendente che chieda di non continuare la competizione per motivi personali è dichiarato sconfitto (Abbandono).

Articolo 18: Varie

1. Nel caso si presenti una situazione non prevista dal presente regolamento, o nel caso si presenti una situazione che metta in dubbio le norme del presente regolamento, gli UDG presenti si raduneranno con lo staff dirigenziale e sarà adottata la soluzione più logica e corretta. Sarà fatto un pubblico annuncio e tutti gli UDG ne verranno informati. La nuova norma dovrà poi essere ratificata dal Consiglio Federale prima di essere inclusa nel presente regolamento.
2. Indistintamente tutti i partecipanti alle manifestazioni organizzate dalla Federazione dovranno mantenere in ogni occasione un comportamento in linea con i principi educativi e spirituali del Karate do.
3. Qualsiasi grave infrazione ai principi sopra elencati che porti discredito alla disciplina del Karate o alle norme del presente regolamento, incluso l'atteggiamento di Coach, managers, supporters o persone collegate ai contendenti, comporta obbligatoriamente il deferimento al Giudice Sportivo per i provvedimenti conseguenti.
4. Gli arbitri, nelle competizioni nazionali, non possono in nessun caso arbitrare atleti appartenenti alla stessa società alla quale sono tesserati; possono invece arbitrare atleti della stessa regione. E' auspicabile l'uso di gruppi arbitrali composti da elementi provenienti da regioni diverse.
5. Gli UDG convocati per officiare ad una gara non potranno, in ogni caso, partecipare anche come atleti alla medesima competizione

PARTE SECONDA
REGOLE PER LE COMPETIZIONI DI COMBATTIMENTO

Capitolo I - Regole generali per le gare di Combattimento

Articolo 1: Tipi di gara

1. Gare individuali:

- a. Sono divise in maschili e femminili, classi e categorie di peso. Di norma nel combattimento verrà usata la formula dell'eliminazione diretta con recupero. Il sistema sarà comunque deciso di volta in volta dalla Federazione e potrà essere cambiato dal Direttore di Gara per cause logistiche determinate dal numero dei presenti;
- b. Fasi Finali Nazionali: verranno disputate senza recupero in tutte le fasi nelle quali è prevista la Coppa Italia. Si procederà attraverso le varie fasi sino a raggiungere il numero di 8 atleti in gara. Gli 8 atleti che accedono ai quarti di finale si incontreranno tra loro: i 4 vincitori disputeranno semifinali e finali del Campionato Italiano, i 4 perdenti disputeranno semifinali e finali della Coppa Italia. La presente formula vale per le gare individuali come per le gare a squadre (se previste) a condizione che gli atleti/squadre siano in numero pari o superiore a 8;
- c. Fasi Regionali: viene data ai Comitati Regionali facoltà di scegliere tra competizione con recupero o competizione con doppia finale: Campionato Regionale e Coppa Regionale;
- d. Nel caso i finalisti fossero in numero pari a 3 verrà usata la formula del girone all'italiana.

2. Gare a squadre:

Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole generali delle gare individuali.

3. Girone all'Italiana:

- a. Nel caso i finalisti fossero in numero pari a 3 verrà usata la formula del girone all'italiana. Per determinare il vincitore si procederà come segue:
 - i verranno attribuiti 2 punti ai singoli vincitori, 1 punto per il pareggio, 0 punti per la sconfitta: la somma dei punti determinerà la classifica;
 - ii in caso di parità tra due o più contendenti verrà preso in considerazione lo scontro diretto;
 - iii in caso di ulteriore parità verranno sommati i Punti aggiudicatisi nei vari incontri.
 - iv qualora la situazione di pareggio perdurasse verrà effettuato un incontro di spareggio senza estensioni con decisione finale obbligatoria per i finalisti; nel caso gli stessi fossero più di due si effettuerà sorteggio con scontri ad eliminazione diretta senza estensioni con decisione finale obbligatoria per ogni incontro;

Riassumendo per lo Spareggio:

Scontro diretto

Numero di Punti messi a segno incontri vinti

Incontro di spareggio

- b. Nel girone all'italiana non ci saranno mai i prolungamenti.

Articolo 2: Inizio, sospensioni e fine dell'incontro combattimento

1. All'inizio del combattimento l'Arbitro centrale si posizionerà di fronte al tavolo della giuria avendo alla sua destra l'atleta contraddistinto dal colore ROSSO e alla sua sinistra l'atleta contraddistinto dal colore BIANCO, i Giudici di Linea con le bandierine si posizioneranno negli angoli opposti tra loro del tatami e si potranno muovere sulle linee alla loro destra e sinistra per tutta la lunghezza delle stesse. Nel caso i Giudici saranno quattro diventeranno Giudici di angolo



- e si posizioneranno seduti ai quattro angoli del tatami. Il Coach si posizionerà su una sedia all'esterno del quadrato alle spalle del proprio atleta.
2. L'Arbitro farà un passo avanti ed ordinerà Saluto al pubblico (saluto agli ospiti d'onore) quindi Saluto agli arbitri-combattenti. Infine, dopo un breve saluto tra gli arbitri, al comando "Ai vostri posti", tutti raggiungeranno le loro posizioni. Il combattimento inizierà con il comando "COMBATTERE". Al termine dell'incontro la cerimonia si svolgerà in ordine inverso.
 3. Per interrompere l'incontro l'Arbitro annuncerà "STOP", tutti torneranno al loro posto e, per far riprendere la gara, l'Arbitro annuncerà "PRONTI-COMBATTERE".
 4. Quando il PdG o Cronometrista annuncerà "30 secondi alla fine" con un colpo di segnale sonoro, l'Arbitro confermerà annunciando "30 SECONDI". La fine della gara sarà segnalata con due colpi di segnale sonoro. L'Arbitro fermerà l'incontro pronunciando "STOP" e lo concluderà con "FINE INCONTRO".
 5. Termini e gesti sono elencati nell'appendice I
 6. L'Arbitro interromperà il combattimento quando vedrà una tecnica valida, quando una tecnica gli sarà segnalata da uno dei Giudici di Linea o da uno più Giudici d'angolo, nei casi di infortuni, uscite, ferite, azioni proibite, sovra eccitazione dei contendenti ed in tutti i casi nei quali sia necessario.
 7. Nel dare un giudizio l'Arbitro dovrà in primo luogo annunciare il Punto e poi il combattente a cui si assegnerà (ROSSO o BIANCO).
 8. Tutte le operazioni dovranno essere effettuate nel massimo ordine e rispetto dell'etichetta tradizionale.
 9. Questo cerimoniale serve a creare un ambiente marziale influenzando positivamente sull'andamento della gara che dovrà essere competizione sportiva ma deve restare nei limiti di una disciplina che vuole essere anche e soprattutto educativa.

Articolo 3: Tempo di gara

Il tempo di gara viene fissato precedentemente la competizione dagli organizzatori in accordo con il Direttore di Gara. Esso può variare a seconda delle necessità, ma di regola la scelta è: nelle fasi di qualificazioni una ripresa da 3 minuti "running time" (il tempo verrà fermato solo ed esclusivamente su richiesta dell'arbitro), nelle finali una ripresa da 3 minuti 'tempo effettivo di gara'.

Articolo 4: Coach

1. Gli atleti hanno il diritto a farsi seguire all'angolo da un coach (allenatore), che dovrà essere maggiorenne.
 - a. Il coach deve sostare, seduto, nei pressi del tatami alle spalle del suo atleta.
 - b. E' tenuto al rispetto delle norme federali e a quanto gli verrà impartito dal Direttore di Gara.
 - c. Il coach ha l'obbligo di assistere il suo atleta prima, durante e dopo la gara.
 - d. E' responsabile del suo comportamento dentro e fuori del tatami.
 - e. Deve vigilare affinché ai combattenti non vengano somministrate bevande alcoliche o eccitanti di qualsiasi specie.
 - f. Possono incitare il proprio atleta sulla parte tecnica con le dovute maniere, devono astenersi dal commentare l'operato dell'arbitro, evitando ogni discussione al riguardo.
2. Il coach che contravvenga alle predette norme può essere richiamato, allontanato dal tatami o causare la squalifica del suo atleta. Il coach è autorizzato a fermare l'incontro, richiamando l'attenzione dell'arbitro centrale, dei giudici o del presidente di giuria, qualora si accorga che il proprio atleta non è più in grado di continuare l'incontro. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Articolo 5: Punteggi

Nella gara di Dynamic Karate Point vince l'atleta che alla fine del tempo regolamentare di gara ha totalizzato più punti (per un massimo di 6 punti). Un incontro di Dynamic Karate Point ha termine prima della fine del tempo di gara previsto quando un'atleta arriva prima del suo avversario al punteggio massimo (6 Punti) o risulta essere in vantaggio con uno scarto di 4 punti prima della fine dell'incontro (manifesta superiorità).



Articolo 5.1: Estensione

1. Se due atleti terminano l'incontro in parità, verrà effettuato un tempo supplementare di un minuto nel quale non si terranno conto delle eventuali penalità. Durante questo minuto il primo atleta che fa Punto vince. Nel caso alla fine del minuto supplementare gli atleti finissero nuovamente in parità si andrà al "GIUDIZIO ARBITRALE".
2. A tempo di gara scaduto, l'arbitro dovrà essere avvisato con un segnale acustico (due colpi di fischietto o due colpi di campana).
3. Una tecnica messa a segno contemporaneamente al segnale di fine incontro sarà giudicata valida.
4. Una tecnica messa a segno dopo il segnale acustico di fine incontro, anche se prima dello "STOP" dell'arbitro centrale, non sarà giudicata valida.

Articolo 5.2: Estensione, caso particolare

Nel caso i contendenti, prima della scadenza dei 3 minuti, arrivassero ad una parità di 6 a 6, l'Arbitro centrale interromperà in quel momento l'incontro e si andrà direttamente all'estensione durante la quale nel tempo di 1 minuto il primo che farà punto sarà dichiarato vincitore. In caso di parità si andrà al "GIUDIZIO ARBITRALE".

Articolo 6: Attacchi validi

1. Gli attacchi sono limitati alle seguenti parti del corpo:
testa, petto (clavicole comprese), addome (osso del pube compreso), nuca, collo, schiena, (spalle escluse).
2. Nessun attacco è valido se i due contendenti sono fuori dalla superficie di gara.
3. Nelle uscite valgono le seguenti regole:
 - a. Se Rosso esegue una tecnica non valida, e subito dopo esce, l'uscita sarà conteggiata;
 - b. Se Rosso esegue una tecnica valida e subito dopo esce, verrà data la tecnica e l'uscita non sarà conteggiata;
 - c. Se Bianco esce dopo che Rosso ha ottenuto un punto per una tecnica vincente, l'uscita non sarà conteggiata;
 - d. Se Bianco esce mentre Rosso porta una tecnica vincente restando all'interno del perimetro di gara, sarà dato
 - e. il punto a Rosso e conteggiata l'uscita a Bianco.
5. Tecniche valide, di pari valore, espresse dai due contendenti contemporaneamente, e segnalate dai giudici porteranno all'assegnazione di un Punto ciascuno.

Articolo 7: Tecniche e atti proibiti

- a. attacchi senza controllo;
- b. tecniche eccessivamente potenti rispetto al punto di impatto;
- c. attacchi alle articolazioni di gambe e braccia;
- d. attacchi di gomito, ginocchio, testa ed a mano aperta verso il volto;
- e. effettuare calci saltati;
- f. attacchi all'inguine e alla gola;
- g. afferrare l'avversario senza far seguire immediatamente una tecnica valida;
- h. spingere o lottare con l'avversario;
- i. proiezioni pericolose che per la loro natura pregiudichino all'avversario una caduta controllata, eseguire spazzate in senso contrario all'articolazione.
- j. eseguire leve articolari
- k. movimenti atti a guadagnare tempo, sciogliere e riannodare la cintura o mettersi a posto l'uniforme senza il permesso dell'arbitro, parlare durante l'incontro e non eseguire immediatamente gli ordini dell'arbitro.
- l. comportamenti poco sportivi quali abusi verbali, provocazioni, gridare senza motivi e fare gesti irrispettosi verso gli avversari o gli arbitri;



- m. mancanza di riguardo verso la propria od altrui sicurezza;
- n. simulazioni di qualsiasi genere;
- o. qualsiasi atto che possa portare discredito alla disciplina del Karate, anche se lo stesso viene effettuato dal Coach, dall'accompagnatore ufficiale o da qualsiasi altra persona riconducibile al contendente.

Articolo 8: Tecniche autorizzate nel Dynamic Karate Point

1. Oltre alle tecniche utilizzate, per esempio, nelle competizioni di Shobu Sanbon organizzate dalla FESIK, nel Dynamic Karate vengono autorizzate le seguenti tecniche di combattimento:
 - a. Colpo dato con Il taglio interno della mano (haito). Bersaglio sarà il viso (frontale e laterale) e la nuca.
 - b. Calcio ad ascia (Kakato geri) portato esclusivamente con la pianta del piede e non con il tallone. Le parti da colpire, sempre con il dovuto controllo sono il viso e il petto (clavicole comprese).
 - c. Pugni portati saltando, tenendo conto della compostezza della tecnica e la stabilità nell'atterraggio. Le tecniche dovranno essere controllate e se non composte e stabili saranno dichiarate insufficienti.
2. Tecnica portata arretrando, discorso a parte per questa fattispecie. Rimane insufficiente se la tecnica è tirata contemporaneamente all'arretramento, ma se chi tira la tecnica, pur arretrando, si ferma un attimo per contrare chi lo sta attaccando la tecnica in quel caso non sta seguendo il corpo nella sua contemporaneità ma per un attimo va verso chi lo sta attaccando ed in questo caso la tecnica è valida.

Articolo 9: Decisione arbitrale

In assenza di 6 Punti, o di una sconfitta dovuta a squalifica od abbandono, la decisione che determinerà il vincitore sarà presa in base ai seguenti criteri:

- a. se sono stati assegnati Punti;
- b. se sono state comminate penalità;
- c. il numero delle uscite dall'area di combattimento;
- d. l'attitudine al combattimento dei due contendenti;
- e. la superiorità tattica, tecnica e stilistica espressa nel corso del combattimento;
- f. la potenza e lo spirito combattivo;
- g. il numero degli attacchi portati;
- h. l'educazione e la sportività espressa ("fair play"). L'atleta che emergerà dal confronto dei dati sopra elencati sarà dichiarato vincitore.

Articolo 10: Giudizio di una tecnica valida

1. Tutte le tecniche effettive valgono un Punto. Si considera valido un attacco quando esso contiene i seguenti requisiti:
 - a. è lanciato con forma corretta;
 - b. è corretto nella distanza;
 - c. è dinamico, veloce e potente;
 - d. è controllato al bersaglio;
 - e. è corretto il tempo di esecuzione
 - f. è eseguito con concentrazione
2. Sia le tecniche di pugno che vanno a segno con controllo al viso e al corpo, che le tecniche di piede che raggiungono con controllo il viso ed il corpo valgono un Punto, comprese le proiezioni seguite da tecniche finali. Se la tecnica non appare sufficientemente efficace, l'arbitro può far continuare l'incontro, oppure, dopo aver fermato l'incontro, dichiararla "NON SUFFICIENTE" e far riprendere l'incontro con la parola "COMBATTERE".
3. Un'atleta può, in ogni momento, ritirarsi dalla competizione alzando il braccio in segno di resa. In questo caso, l'arbitro dichiarerà vincitore l'altro contendente.



Articolo 11: Giudizio e conduzione della gara

1. Le decisioni degli arbitri sono definitive e senza possibilità di appello. Il linguaggio usato per la conduzione della gara è la lingua italiana per le gare regionali e nazionali, per le gare internazionali il linguaggio sarà l'inglese.
2. La gara di Dynamic Karate Point può essere arbitrata da 3 o 5 arbitri. Sarà il Direttore di Gara che deciderà quanti arbitri utilizzare a seconda del numero dei partecipanti a quella gara o per altri motivi contingenti.
3. L'arbitro centrale avrà l'autorizzazione di condurre l'incontro, egli si terrà entro il perimetro del quadrato. Nel caso si arbitri a 3, i 2 giudici di linea, utilizzando bandierine, si posizioneranno in angoli opposti del quadrato e si muoveranno per tutta la lunghezza delle linee alla loro destra e sinistra. Mentre se si arbitra a 5 i giudici di sedia si posizioneranno, seduti, ai quattro angoli del quadrato sempre con le bandierine.
4. I giudici assisteranno l'arbitro segnalando prontamente tutte le azioni valide dei due combattenti, ogni qualvolta essi vedranno una tecnica valida devono segnalarla immediatamente all'arbitro unitamente a scorrettezze, uscite dal quadrato, malori ed ogni azione riguardante l'incontro.
5. L'incontro di Dynamic Karate Point è diretto a maggioranza semplice, se due giudici su tre sono d'accordo sull'assegnazione del punto, l'arbitro centrale "deve" assegnare quel punto. Se due giudici segnalano di "non" aver visto la tecnica ed uno dei giudici la segnala perché in posizione migliore, l'arbitro centrale, anche se fa parte dei giudici che non hanno visto "deve" assegnare quel punto. Questo vale anche se l'arbitraggio è a cinque.
6. L'arbitro centrale arresta il combattimento con la parola "STOP" ogni volta che uno dei contendenti a segno con una tecnica regolare, o su segnalazione dei giudici. Confortato dal parere dei giudici, farà tornare i due atleti al posto di partenza. Si posizionerà di fronte al tavolo della Giuria e aiutandosi con il gesto della mano ad alta voce assegnerà il Punto assicurandosi che il segnalpunti lo abbia compreso. I giudici rimarranno nella posizione di assegnazione di punto fino a che l'arbitro centrale lo abbia assegnato. L'arbitro centrale e i giudici devono attribuire i punti in base alla prima tecnica portata a segno da un atleta e non conteggiare le successive.
7. Al segnale acustico di fine combattimento l'arbitro fermerà l'incontro con il comando "STOP-FINE COMBATTIMENTO", ed assegnerà la vittoria al combattente, aspettando conferma dal tavolo della giuria, che avrà totalizzato il punteggio migliore annunciando: "ROSSO-BIANCO VINCE".
8. Nel caso il combattimento al termine del tempo regolamentare finisse con i contendenti aventi lo stesso punteggio, l'Arbitro Centrale chiederà inizialmente la "DECISIONE ARBITRALE" e nel caso si arrivasse al giudizio di Parità si andrà al minuto di prolungamento, però nel caso in cui la maggioranza fosse o ROSSO o BIANCO, l'Arbitro Centrale annuncerà "ROSSO-BIANCO VINCE".

Articolo 12: Penalizzazioni

1. Un'atleta può essere penalizzato in tre fattispecie di azioni proibite:
 - a. "CONTROLLO" - quando non controlla i colpi e reca danno all'avversario
 - b. "USCITA" quando esce dal quadrato di gara con qualsiasi parte del corpo che tocchi il pavimento.
 - c. "COMPORTAMENTO SCORRETTO" - quando mette in pratica comportamenti atti a mettere in pericolo la propria ed altrui sicurezza e atti a perdere tempo.
2. Le tre azioni proibite, assegnate in prima istanza, non sono cumulabili tra loro e non danno penalità. In caso di assegnazione di una ulteriore azione proibita per una qualsiasi delle tre previste verrà assegnata una penalità e punto all'avversario. Nel caso di ulteriore azione proibita, qualsiasi delle



tre sia, si decreta la Squalifica. Riassumendo, in presenza di assegnazione di penalità con punto all'avversario alla successiva infrazione, qualsiasi delle tre sia, si procede sempre alla squalifica di chi commette l'azione proibita e vittoria per l'atleta che l'ha subita.

Articolo 13: Compito dei PDG riguardo le tre azioni

Sarà compito del tavolo del Presidente della Giuria tenere la giusta sequenza dei richiami per azioni proibite. Nei casi riguardanti il "CONTROLLO" e "COMPORTAMENTO SCORRETTO" se le scorrettezze risultassero gravi l'arbitro ha facoltà di squalificare direttamente l'atleta che le commette e vittoria per chi le subisce.

Articolo 14: Ulteriori poteri degli arbitri

1. L'Arbitro ha facoltà, essendo lui e la sua poule arbitrale responsabili dell'ordine del quadrato, di arrestare l'incontro o gli incontri se ai bordi del tatami avvengono assembramenti che impediscono il regolare svolgimento della competizione; oppure se i coach assumono comportamenti scorretti o, peggio, se mancano di rispetto all'arbitro; in quest'ultimo caso, l'Arbitro ha la facoltà di squalificare direttamente l'atleta da lui assistito.
2. L'Arbitro può altresì arrestare il combattimento indicando al Tavolo della Giuria di fermare il cronometro chiamando e segnalando "TEMPO" quando:
 - a. un'atleta è a terra ferito o è colpito da malore
 - b. quando il tatami sia troppo bagnato o sporco
 - c. quando lo ritenga opportuno per qualunque ragione.
3. In caso di incidente, l'Arbitro fermerà il cronometro con "TEMPO" e chiamerà subito l'intervento del medico di gara. L'intervento del medico sul luogo di gara dovrà essere il più breve possibile. Spetterà al medico decidere se l'atleta potrà continuare o meno l'incontro. Verificata l'entità dell'incidente, l'Arbitro conferirà con i Giudici e decideranno se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a uno dei due atleti valutando il tipo di incidente, la gravità dello stesso, la dinamica, la volontarietà o la fortuità dell'accaduto.

Articolo 15: Gare di combattimento a squadre

1. Le gare a squadre vengono disputate con le stesse regole generali delle gare individuali.
2. La squadra dovrà essere composta di 3 atleti, maschi o femmine, e 1 riserva senza categoria di peso, aperti alle categorie juniores e seniores, e non potranno essere inferiori a 2 atleti. La gara sarà sulla distanza di una ripresa di 3 minuti running time per le qualificazioni e di 3 minuti effettivi di combattimento per le finali. Gli incontri saranno senza prolungamento e ad ogni vittoria corrisponderanno 3 punti, pareggio 2, sconfitta 0. Alle vittorie dovute a squalifica o ritiro dell'avversario sarà attribuito all'atleta vincitore il punteggio più alto. Rimangono invariati i punti ottenuti dallo sconfitto durante l'incontro.
3. Se alla fine degli incontri vi è parità di vittorie verranno presi in considerazione i punti dei 3 incontri e nel caso che vi sia ancora parità numerica verrà effettuato un ulteriore incontro di 3 minuti running time (full time se in finale) senza prolungamento con atleti scelti dai coach tra quelli che hanno gareggiato (compresa la riserva). Se alla fine di quest'ultimo incontro risulterà ancora la parità ci sarà la "DECISIONE ARBITRALE" per decretarne il vincitore.
4. Le squadre potranno essere anche miste con 2 maschi e una femmina e, in questo caso, 2 riserve un maschio ed una femmina e non potranno essere inferiori a 2 obbligatoriamente un maschio e una femmina.
5. Prima degli incontri i coach dovranno compilare e consegnare al tavolo della Giuria il modulo contenete i nominativi e l'ordine nel quale gareggeranno. Per le squadre miste il Presidente di Giuria sorteggerà ad ogni turno il numero nel quale dovranno obbligatoriamente schierarsi le due femmine.

Articolo 16: Organizzazione della manifestazione

L'organizzatore è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle riunioni e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti di Dynamic Karate Point, le loro società sportive, le Autorità federali e Comunali.

L'organizzatore è tenuto a mettere a disposizione:

- a. una o più bilance per il peso degli atleti; - bandierine rosse e bianche per i giudici;
- b. penne e carta sui tavoli dei giurati;
- c. gong e cronometri in numero sufficienti;
- d. assicurare la presenza di un Medico e di un 'autoambulanza per tutta la durata della competizione;
- e. un tavolo ampio per il Direttore di Gara, lo speaker, il cronometrista;
- f. posti adeguati per arbitri e giudici;
- g. cartelle segnapunti visibili dall'arbitro e dai giudici;
- h. sedie agli angoli dei quadrati per giudici e coach degli atleti;
- i. cinture rosse da apporre agli atleti (il primo chiamato sarà colui che la porterà) per il riconoscimento nell'assegnazione del punto;
- j. Premiazioni adeguate per i primi, i secondi e i terzi, terzi a pari merito classificatisi nelle rispettive categorie.

Articolo 17: Gli ufficiali di servizio

Prestano servizio nei tornei di Dynamic Karate

- a. Il Direttore di gara;
- b. Gli arbitri e i giudici designati;
- c. Il medico di servizio e ambulanza con il relativo personale;
- d. Il cronometrista e il segnapunti;
- e. Lo speaker;

Articolo 18: Direttore d gara

E' la massima autorità nella competizione cui è stato designato e risponde del suo operato direttamente al C.N. Federale. E' l'unica persona che può dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. Tutti sono tenuti ad uniformarsi alle sue disposizioni, impartite secondo le norme del presente regolamento.

Il Direttore di Gara è designato direttamente dal Presidente Federale.

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

- a. Controllo delle bilance;
- b. Ispezione dei quadrati di gara; - Presenza arbitri e giudici designati per la competizione;
- c. Assistere alle operazioni di peso;
- d. Controllare che gli atleti ed i coach siano abbigliati in modo appropriato;
- e. Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono alla competizione;
- f. Durante lo svolgimento della riunione, è sua facoltà allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo. Occorrendo, potrà chiedere l'intervento della forza pubblica;
- g. Redigere, in maniera sintetica ma circostanziata, il rapporto finale della riunione.

Il Direttore di Gara non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della gara. In caso di necessità dovrà farsi sostituire da altro Ufficiale Federale. Salvo casi eccezionali, il Direttore di gara non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Articolo 19: Il cronometrista

Il suo compito è quello di controllare la durata delle riprese e degli intervalli secondo le seguenti norme:

- a. Il cronometrista darà inizio alla ripresa in contemporanea all'ordine di "COMBATTERE" dato dall'arbitro centrale.
- b. Lo fermerà soltanto quando l'arbitro centrale glielo richiederà con chiaro gesto delle mani e dicendo la parola "TEMPO", se trattasi di running time.



- c. In caso di tempo effettivo, il cronometrista dovrà fermare il tempo ogni qualvolta l'azione di combattimento degli atleti si arresti.
- d. Il cronometrista dovrà emettere un segnale acustico a 30 secondi dal termine del combattimento. L'arbitro centrale avvertirà i contendenti che si accingeranno a consumare gli ultimi 30 secondi di combattimento.

Articolo 20: Lo speaker

Prende posto al tavolo del Direttore di Gara ed è alle sue dirette dipendenze. Egli ha il compito di rendere noto al pubblico con chiarezza e concisione tutte le comunicazioni che il Direttore di Gara riterrà opportune. Provvederà direttamente ad annunciare lo sgombero del quadrato quando gli sarà segnalato dal cronometrista.

Articolo 21: Assenza del cronometrista

In assenza di cronometrista e/o speaker il Presidente di Giuria è chiamato a svolgere anche tali compiti.

Articolo 22: L'atleta di Dynamic Karate Point

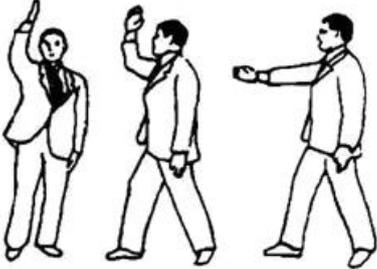
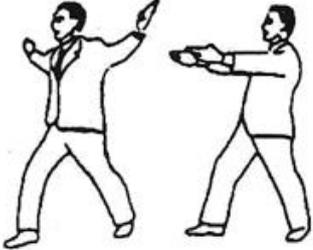
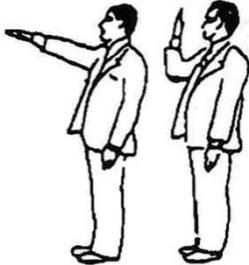
1. E' tenuto al massimo rispetto verso il Direttore di Gara, l'arbitro e tutti gli altri ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento anche nei riguardi degli spettatori. Una volta in gara, gli è consentito di conferire solo con il suo coach a bassa voce durante l'intervallo (se ve ne sono). Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro.
2. Durante lo svolgimento dell'incontro deve osservare il silenzio più assoluto essendogli consentito solo di pronunciare la parola "ABBANDONO". Deve eseguire prontamente gli ordini impartitigli dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni. Userà il contegno più cavalleresco nei confronti dell'avversario e del coach di questi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possano apparire irrispettosi nei loro confronti e nei confronti del pubblico.
3. Invitato dall'arbitro, dopo la proclamazione del verdetto, stringerà la mano dell'avversario. E' vietata la stretta di mano durante il combattimento o durante gli intervalli (se ve ne sono).
4. Gli atleti di Dynamic Karate Point si presenteranno sul quadrato di gara in perfetta tenuta, vedasi l'articolo dedicato all'abbigliamento dei combattenti.
5. E' fatto obbligo a tutti gli atleti di Dynamic Karate Point presentarsi alle gare con il BUDOPASS regolarmente rinnovato, sul quale risulti il grado di cintura.

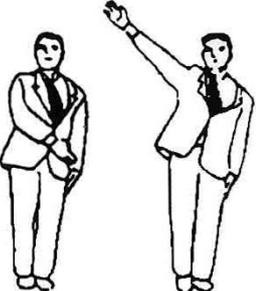
Articolo 23: Responsabilità

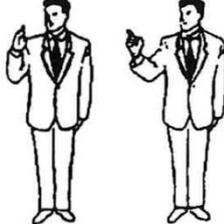
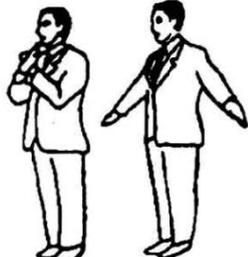
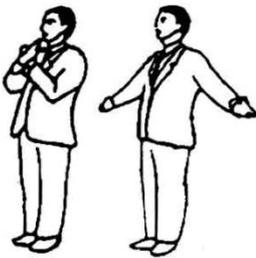
La FESIK declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possano occorrere agli atleti di Karate prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

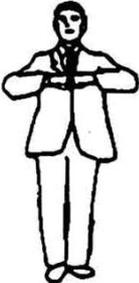
APPENDICI

Appendice I: Terminologia e Gestualità usati dall'Arbitro e dai Giudici d'angolo

TERMINE	SIGNIFICATO	ARBITRO
"COMBATTERE"	Inizio incontro (l'arbitro in posizione eretta dopo l'annuncio fa un passo indietro)	
"SALUTO"	L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi	
"STOP"	Fermarsi interruzione o fine del combattimento. L'Arbitro fa un movimento di taglio con la mano.	
"COMBATTERE"	Ripresa combattimento (l'arbitro fa un passo in dietro in ZD e muove le braccia tese in avanti)	
"GIUDICI"	L'Arbitro chiama i Giudici per conferire oppure alla fine del match.	

<p>"TECNICA DEBOLE"</p>	<p>L'Arbitro muove la mano aperta in alto ed in basso per indicare ai giudici che la tecnica non aveva sufficiente potenza.</p>	
<p>"TECNICA PASSATA"</p>	<p>L'Arbitro mette il pugno stretto di traverso al corpo per indicare ai giudici che la tecnica ha mancato o sfiorato il bersaglio</p>	
<p>"TECNICA BLOCCATA"</p>	<p>L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro braccio per indicare ai giudici che la tecnica è stata bloccata o che ha colpito un'area non valida per far punti</p>	
<p>1 PUNTO ROSSO/BIANCO"</p>	<p>L'Arbitro indica con l'indice della mano il punto e distende il braccio a livello della spalla dal lato di chi ha fatto punto</p>	
<p>"ROSSO/BIANCO VINCE"</p>	<p>Alla fine del match l'Arbitro stende il braccio verso l'alto a 45 gradi, dal lato di chi ha vinto</p>	
<p>"CONTROLLO" 1 tipo penalizzazioni</p>	<p>L'Arbitro indica ai giudici che c'è stato contatto eccessivo</p>	

<p>"USCITA" 2 tipo penalizzazioni</p>	<p>l'Arbitro indica ai giudici un uscita puntando il dito indice al limite dell'area di gara dal lato del colpevole.</p>	
<p>"COMPORTAMENTO SCORRETTO" 3 tipo penalizzazioni</p>	<p>mettere in pericolo se stessi e gli altri l'Arbitro punta il dito piegato al viso del colpevole</p>	
<p>"SQUALIFICA"</p>	<p>L'Arbitro incrocia le mani aperte a livello del petto</p>	
<p>"NIENTE DI FATTO"</p>	<p>Tecnica non idonea ai fini del punteggio, l'Arbitro incrocia le braccia e fa un movimento di taglio, i palmi rivolti verso il basso.</p>	
<p>"PARITA"</p>	<p>incontro finisce in parità, l'Arbitro incrocia le braccia al petto, poi le abbassa e le tiene al di fuori del corpo i palmi delle mani rivolti verso l'alto</p>	
<p>"DISTANZA"</p>	<p>L'Arbitro tiene le mani a 30 cm di distanza l'una dall'altra, palmo fronte palmo, per indicare ai giudici che la distanza della tecnica era scorretta.</p>	

<p>"TECNICA CONTEMPORANEA"</p>	<p>Le tecniche dei due contendenti arrivano contemporaneamente l'Arbitro porta i pugni uniti di fronte al petto e aggiudica un punto a ROSSO e un punto a BIANCO</p>	
<p>"ABBANDONO"</p>	<p>L'Arbitro punta il dito indice verso la linea del concorrente che rinuncia poi annuncia la vittoria dell'avversario</p>	

Gestualità usata dai Giudici di Linea e di Sedia

PUNTO ROSSO/BIANCO



giudice, stende la bandierina di lato

ROSSO/BIANCO VINCE



giudice, quando richiesto, alza la bandierina a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore

PARITA'



giudice, incrocia le bandierine verso l'alto

TECNICA NON VALIDA



giudice, muove le bandierine incrociandole verso il basso

TECNICA CONTEMPORANEA



giudice, unisce la parte alta delle bandierine davanti al petto

DISTANZA NON CORRETTA



giudice, piega le braccia avvicinando e allontanando le bandierine parallele

TECNICA PASSATA



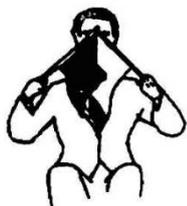
giudice, muove il braccio piegato da destra e sinistra e viceversa

TECNICA BLOCCATA



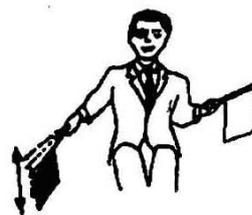
giudice, alza il braccio piegato e tocca con la bandierina l'avambraccio

TECNICA NON VISTA



giudice, incrocia le bandierine davanti al viso

TECNICA DEBOLE



giudice, la bandierina scende verso il basso

CONTROLLO



giudice, tocca il viso con la punta della bandierina

USCITA



giudice, tocca la linea laterale con la bandierina

COMPORTAMENTO SCORRETTO



giudice, punta la bandierina con il braccio piegato

PENALITA' MINIMA



giudice, piccola rotazione verso l'alto della bandierina

PENALITA' MASSIMA (SQUALIFICA)



giudice, ampia rotazione verso l'alto della bandierina