



A.s.d. FINK
Via Carnia, 41 - 21100 Varese ITALY
C.F. 95080020126
Indirizzo email: segreteria@asdfink.it

REGOLAMENTO ARBITRALE FINK

Spiegazione dei movimenti di base, del giudizio con le chiamate e i movimenti delle bandierine da parte degli Arbitri durante gli incontri, questo video è diviso in ogni parte con le spiegazioni.

-SCHIERARSI, SALUTARE, METTERSI IN POSIZIONE

-Dopo che l'arbitro centrale chiama il "Rei" i tre Arbitri fanno l'inchino, dopo l'arbitro centrale resta in posizione e i laterali vanno agli angoli opposti fuori dal campo. (gli Arbitri Non fanno il saluto tra loro)

-Afferrare le bandierine con l'indice lungo il bastone

-Durante la gara gli Arbitri cercano di distribuire il peso correttamente sulle gambe e avere una buona postura

-POSIZIONAMENTO DELLE BANDIERINE E DICHIARAZIONI

-All'inizio dell'incontro "Nyujo" entrate, "Ichini tsuite" mettersi in posizione sulle linee, "Sonkyo" accovacciarsi e mettere le mani sulle ginocchia, "Rei" appoggiare la mano destra sul campo, "Ippon-me Hajime" iniziate il primo round, "nihon-me Hajime" iniziate il secondo round, "Sambon-me Hajime" iniziate il terzo round.

-Parlate forte e chiaro, alzate le bandierine alla larghezza delle spalle e allargarle orizzontalmente, portate le bandierine davanti al torace. Non distogliere mai lo sguardo dai giocatori e tenere il fischietto in bocca

-La competizione inizia quando i giocatori da posizione accovacciata hanno fatto il saluto

-Se le protezioni NON sono in buone condizioni i giocatori vanno ammoniti o squalificati

-ASSEGNAZIONE PUNTI E NOMI DELLE TECNICHE

-Menduki Ippon-punto di colpo al viso - Dougeri Ippon-punto di calcio al busto - Osaekomi men Hizageri Ippon- punto di ginocchiata al volto tenendo la testa - Osaekomi douduki Ippon-punto di colpo basso tenendo il busto - GYAKU Ippon- punto di sottomissione - Tiseischi Ippon- punto per aver sollevato in alto l'avversario

-Per certificare un Ippon l'Arbitro utilizza bandierine e fischietto, se è impossibilitato a fischiare può chiamare l'Ippon a voce.

-Alzare la bandierina con fermezza in direzione obliqua di 60°, i gomiti NON devono essere piegati

-Quando l'Arbitro dichiara il punto chiama prima la parte del corpo colpita e poi il nome della tecnica

-In caso di lotta tra i giocatori l'Arbitro dichiara prima Osaekomi, poi la parte del corpo colpita e il nome della tecnica

-L'Arbitro laterale deve abbassare la bandierina nel momento in cui il centrale chiama l'Ippon

-SOSPENSIONE DELL'INCONTRO E FINE DEL TEMPO DELL'INCONTRO

-Sospensione: l'Arbitro alza entrambe le bandierine fischiando a lungo (pi-pi-pi-pi) e dichiara Mate, riposiziona i giocatori sulle linee e comanda TSUDUKETE (continuare a combattere)

-Tempo scaduto: quando il tempo è finito l'Arbitro alza entrambe le bandierine e dopo un fischio prolungato (piiiii) dichiara "Yame"-stop. I due modi per alzare le bandierine sono uguali; fare attenzione a non piegare i gomiti e inclinare le mani in avanti. Quando l'incontro si interrompe i fischi sono tanti e brevi quando finisce, il fischio è unico e lungo.

-L'Arbitro dirà TSUDUKETE per far ripartire l'incontro NON Shobu tsudukete e NON Tsudukete-hajime

-Quando l'incontro si interrompe anche gli Arbitri laterali alzano prontamente le loro bandierine

-Se un Arbitro durante l'incontro fischia e alza la bandierina gli altri Arbitri devono alzarla secondo il LORO GIUDIZIO, il centrale ferma l'incontro e riporta i giocatori sulle linee di partenza

-INSUFFICIENZA, COLPI SIMULTANEI, CANCELLAZIONE DI UN'INDICAZIONE ERRATA, AMMONIZIONI

-Mate-aspettare ; -Fujubun-non perfetto ; -Tsudukete-riprovare ; l'Arbitro muove le bandierine davanti a sé a destra e sinistra due o tre volte, dichiara l'imperfezione o i colpi simultanei. Se ci si accorge di aver alzato il colore sbagliato, prontamente si abbassa la bandierina e si alza quella corretta

-Attenzione, KEIKOKU IKKAI quando l'Arbitro avvisa l'atleta rosso porta la bandierina rossa nella mano sinistra e punta l'indice al giocatore per ammonirlo, stessa cosa per il giocatore bianco

-Inoltre quando la cintura o le protezioni di un giocatore si sfilano durante l'incontro e quindi lo stesso deve riallacciarle nuovamente, fuori dal campo, l'altro giocatore in quel momento deve attendere in "SIZENTAI" (postura naturale) oppure in "ANZA"(con le gambe incrociate) vicino alla sua linea di partenza.

-Avvertimenti in caso i nastri rossi o bianchi non siano attaccati

-Avvertimenti in caso di FALLI: -un forte calcio all'inguine o alle parti del corpo non protette o afferrare la maschera o la corazza: quando un Arbitro Laterale chiama un'Ammonizione al Centrale deve puntare la bandierina verso il giocatore tenendola inclinata verso il basso di 45°. L'Arbitro centrale deve confermare l'appello di avvertimento dei laterali ed esprimere un giudizio appropriato e nel caso dare un KEIKOKU e poi TSUDUKETE

-FALLI E SQUALIFICHE

-Quando un giocatore ha ricevuto due ammonizioni per uscita dal campo (JOUGAI KEIKOKU) si assegna l'Ippon di Fallo all'avversario. Si dichiara "KEIKOKU NIKAI" e "HANSOKU IPPON" (Ippon per fallo)

-Quando un giocatore si fa sfilare un GUANTONE dalla mano o deve sostituire una PROTEZIONE a causa di una corda tagliata o altri problemi (BOGU DATSURAGU) SI ASSEGNA UN IPPON ALL'AVVERSARIO "HANSOKU IPPON"

-Quando un giocatore esegue una Tecnica Proibita e Pericolosa consapevolmente (KIKEN KOUJ-azione pericolosa) o Fugga consapevolmente (SENI SOUSHITSU-mancanza di volontà di combattere) si squalifica (SIKKAKU) e si dichiara Vincitore l'altro Giocatore

-Se il giocatore deve solo riallacciare una PROTEZIONE SENZA TOGLIERLA si dà solo un Avvertimento, se invece PERDE UN GUANTONE come nell'immagine si assegna un IPPON all'avversario, se UNA PROTEZIONE DEVE essere SOSTITUITA per un difetto, si assegna un IPPON all'avversario, se si sfilava l'asciugamano l'Arbitro interrompe l'incontro e fa sistemare la MASCHERA e assegna l'IPPON all'avversario, se la MASCHERA SI SFILA DURANTE L'INCONTRO AVVIENE LA SQUALIFICA (SIKKAKU)

-NON si possono indossare maglietta, collant, orecchini e collane o qualsiasi oggetto pericoloso per la pratica; sono AMMESSE solo asciugamani bianchi; se approvati dagli organizzatori si POSSONO INDOSSARE Taping o supporti (ginocchiere, cavigliere..)

-Un giocatore può indossare una maglietta bianca SOLO se ha problemi alla pelle

-I giocatori della CATEGORIA FEMMINILE POSSONO indossare magliette bianche sotto il Kempogi

-L'ARBITRO deve dichiarare al giocatore il tipo di FALLO che ha fatto prima di dare un'AMMONIZIONE o la SQUALIFICA

-Riguardo al gioco scorretto gli ARBITRI possono discutere sulla gravità e quindi decidere se applicare una AMMONIZIONE o una SQUALIFICA

-FUKUSHIN(incontro tra Arbitri)- l'Arbitro Centrale mette le bandierine sotto le braccia e con le mani indica ai Lateralisti di avvicinarsi; gli stessi nel farlo devono passare Dietro i giocatori

-VITTORIA Shiro Kachi o Aka Kachi ; PAREGGIO hikiwake: si avvicinano le bandierine davanti al petto; VITTORIA PER DEFAULT (SEISHO): si fa comunque l'assegnazione della vittoria; IMPOSSIBILITA' DI CONTINUARE (ZOCCO FUNO): si assegna la vittoria all'avversario

-Gli Arbitri devono decidere se un giocatore ha ferito l'avversario e formulare un giudizio adeguato mediante discussione fra loro

-EXTRA ROUND: in caso di PAREGGIO si portano i giocatori nella posizione di saluto, si fa la procedura di fine incontro e si dichiara la PARITA' , si rimettono in piedi "TATE", si fanno ripartire da Sonkyo e questa volta l'ordine è "ENCHOSEN HJIME". La partita prosegue SENZA LIMITE DI TEMPO fino all'ottenimento dell'Ippon

-INCONTRI DI RAPPRESENTANZA (Gara a squadre)

-Quando sono decisi i rappresentanti, l'Arbitro deve comunicarlo ad allenatori e giocatori e poi chiamare la partenza dell'incontro. Il GIUDICE SPORTIVO deve essere sempre presente in qualità di responsabile del corretto svolgimento della gara e in caso di reclami deve decidere adeguatamente

-HANTEI (giudizio) -Per il Giudizio l'Arbitro centrale dichiara "Hantei" dopo di che i Lateralisti alzano le bandierine secondo la loro preferenza e il centrale alza dopo di loro (decide la maggioranza). Si giudica la Presenza, la Superiorità e capacità Tecniche.. dopo di che si assegna la vittoria della gara secondo la procedura

-Quando si mettono via le BANDIERINE SI ARROTOLANO con la ROSSA all'ESTERNO e si tengono in una mano

-REGOLE DI GIOCO GIOVANILI

-PUGNI AL VOLTO: se un giocatore colpisce l'altro al volto, l'Arbitro interrompe l'incontro e fa tornare i giocatori sulle linee di partenza, dichiara il motivo dell'ammonizione e dà il KEYKOKU. Inoltre se un giocatore colpisce accidentalmente il volto dell'avversario, l'Arbitro può *decidere di NON dare l'ammonizione ma deve comunque richiamare l'attenzione dei giocatori a non colpirsi* e alla prossima occasione possono prendere un KEYKOKU. Quando i LATERALI chiamano un avvertimento al centrale devono tenere la BANDIERINA del colore che ritengono falloso verso il BASSO DI 45° e il CENTRALE deve controllare entrambi i ricorsi dei laterali e dare il KEYKOKU

-CALCI AL VOLTO: si assegna il KEYKOKU ad eccezione del MAWASHI(circolare) che se controllato è IPPON. Tutti gli altri calci che arrivano all'altezza del volto sono considerati pericolosi e vanno sanzionati con il KEYKOKU o anche con la SQUALIFICA (SHIKAKU)

-Se i giocatori sono a contatto l'Arbitro centrale ferma e fa ripartire l'incontro dalle linee di partenza

-Se i giocatori vanno in CORPO A CORPO l'arbitro ferma, riposiziona, ricorda le regole e fa ripartire l'incontro

-GINOCCHIATA (hiza-geri): se i giocatori si afferrano ed eseguono subito la tecnica di ginocchiata si assegna l'IPPON. E' proibito afferrare l'avversario al collo

-Gli Studenti delle scuole medie possono ottenere IPPON CON CALCIO ALL'INGUINE (KAESHI-GERI)

-Dalla TERZA MEDIA(fino a 15 anni) i giocatori si affrontano con la MASCHERA e valgono le stesse REGOLE degli ADULTI tuttavia è proibita la fase di lotta. In questo caso l'Arbitro centrale ferma l'incontro e fa ripartire dalle linee di partenza. Se subito dopo la PRESA effettuano una tecnica di GINOCCHIATA forte al busto e con CONTROLLO AL VOLTO si assegna l'IPPON. Non possono fare la presa al collo ma sulle spalle

-SOLO PER I BAMBINI(fino a 12 anni): se un giocatore cade l'incontro va fermato e l'arbitro fa ripartire dalle linee di partenza. Se un giocatore porta una tecnica all'avversario a terra NON sarà assegnato l'IPPON

Abbiamo verificato le differenze delle regole di ingaggio tra adulti, ragazzi e bambini.

Le INDICAZIONI CON LE BANDIERINE SONO LE STESSA

-SALUTO: quando si entra e si esce dal CAMPO GARA, i giocatori stanno sulla linea del campo, fanno l'inchino, entrano e vanno in posizione accovacciata sulla linea di partenza. Salutano appoggiando il guantone destro a terra e all'HAJIME l'incontro parte. Alla fine dell'incontro si saluta sempre col guantone a terra in posizione accovacciata e al TAIJO si esce.. In caso di PARITA' (hikiwake) si ritorna in posizione accovacciata(sonkyo) e all'ordine "HENCHOSEN HAJIME" si riparte per l'extra round (senza limite di tempo) fino all'ottenimento dell'IPPON, dopo di che si ripete la procedura di dichiarazione del vincitore e la discesa dal campo gara

1-L'Arbitro deve parlare a voce alta e con chiarezza

2-Le Bandierine devono essere mosse con chiarezza e decisione

3-Gli Arbitri devono muoversi con marzialità e giudicare correttamente

Capo degli Arbitri

M° Luca Franchetto