



**A.s.d. FINK**  
**Via Carnia, 41 - 21100 Varese ITALY**  
**C.F. 95080020126**  
**Indirizzo email: [segreteria@asdfink.it](mailto:segreteria@asdfink.it)**

## **REGOLAMENTO ARBITRALE FINK**

### **NIPPON KEMPO - REGOLAMENTO ARBITRALE GIAPPONESE**

Spiegazione dei movimenti di base, del giudizio con le chiamate e i movimenti delle bandierine da parte degli Arbitri durante gli incontri.

#### **-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, "Ichi ni 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, "Sanbon-me Hajime" iniziate il terzo round. \*Questo per quanto riguarda le gare SAN BON SHOBU\* cioè al meglio dei 3 Ippon \*Per le gare HONSHU SHOBU cioè a tempo (2 minuti per gli adulti – 1 minuto e 30 per i minorenni) senza limite di Ippon il comando sarà semplicemente "Hajime"

-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 gli atleti 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**

-Men tsuki Ippon-punto di colpo al viso - Dou geri Ippon-punto di calcio al busto - Osaekomi men Hizageri Ippon- punto di ginocchiata al volto tenendo la testa - Osaekomi dou tsuki Ippon-punto di colpo al do 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 gli atleti 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 assegna 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 gli atleti sulle linee e comanda TSUZUKETE (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 TSUZUKETE per far ripartire l'incontro NON Shobu tsuzukete e NON Tsuzukete-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**

\*Come abbiamo visto in caso di interruzione dell'incontro l'Arbitro centrale emette 4 fischi brevi alzando le bandierine frontalmente e pronuncia -Mate-aspettare ; -Fujubun-non perfetto ; -Tsuzukete-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 all'atleta per ammonirlo, stessa cosa per l'atleta bianco

-Inoltre quando la cintura o le protezioni di un atleta si sfilano durante l'incontro e quindi lo stesso deve riallacciarle nuovamente, fuori dal campo, l'altro giocatore in quel momento deve attendere in "SHIZENTAI" (postura naturale) oppure in "ANZAI"(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 l'atleta 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 atleta 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 atleta 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 atleta 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 un atleta 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 atleta può indossare una maglietta bianca SOLO se ha problemi alla pelle

-Gli atleti della CATEGORIA FEMMINILE POSSONO indossare magliette bianche sotto il Kempogi

-L'ARBITRO deve dichiarare all'atleta 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 Laterali di avvicinarsi; gli stessi nel farlo devono passare Dietro gli atleti

-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 atleta ha ferito volontariamente l'avversario e formulare un giudizio adeguato mediante discussione fra loro

-EXTRA ROUND: in caso di PAREGGIO si portano gli atleti 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 HAJIME". \*L'incontro prosegue per 1 minuto fino all'ottenimento dell'Ippon, in caso di ulteriore pareggio( nessuno dei due atleti segna un Ippon) si procede con la decisione Arbitrale HANTEI \*(in questo caso si tiene conto anche dei keikoku) per gli incontri di Finale si prosegue senza limite di tempo fino a che un Atleta non ottiene 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 Laterali 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 atleta colpisce l'altro al volto, l'Arbitro interrompe l'incontro e fa tornare gli atleti sulle linee di partenza, dichiara il motivo dell'ammonizione e dà il KEYKOKU. Inoltre se un atleta colpisce accidentalmente il volto dell'avversario, l'Arbitro può *decidere di NON dare l'ammonizione ma deve comunque richiamare l'attenzione degli atleti 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 gli atleti sono a contatto l'Arbitro centrale ferma e fa ripartire l'incontro dalle linee di partenza

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

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

-\* CALCIO ALL'INGUINE (KAESHI-GERI) se un atleta blocca il calcio avversario e porta un calcio di contrattacco all'inguine con CONTROLLO si assegna l'Ippon

-\*Dai 14 anni fino a 15 anni gli atleti si affrontano con la CORAZZA Giapponese e la Maschera Leggera, 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

-\*Dai 16 anni fino ai 17 anni gli atleti si affrontano con Corazza (Bogu) completa e valgono le stesse regole degli adulti (cercando di non colpire con troppa forza il volto)

\*-SOLO PER I BAMBINI(fino a 13 anni): se un atleta cade l'incontro va fermato e l'arbitro fa ripartire dalle linee di partenza. Se un atleta 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, gli atleti 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 (Un minuto di tempo) fino all'ottenimento dell'IPPON, in caso di ulteriore parità si procede con decisione arbitraria HANTEI, per le finali si combatte senza limite di tempo fino all'ottenimento di un 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