
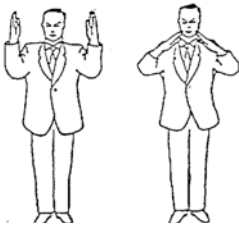
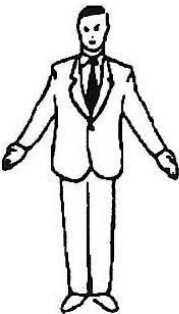
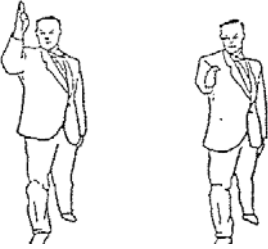
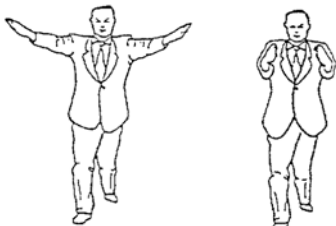
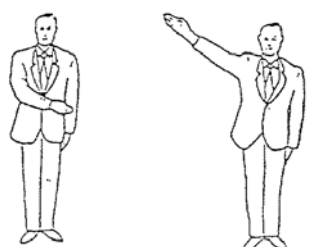



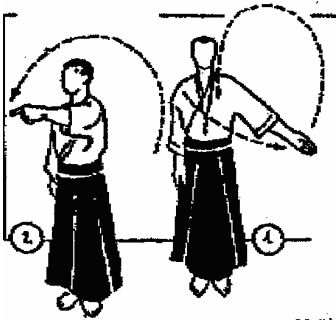
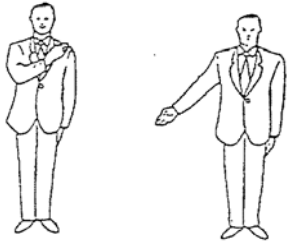
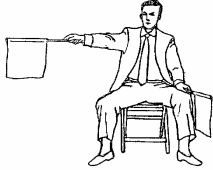
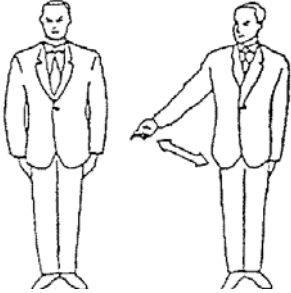







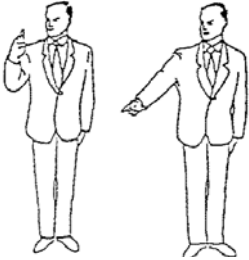

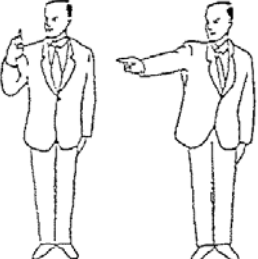
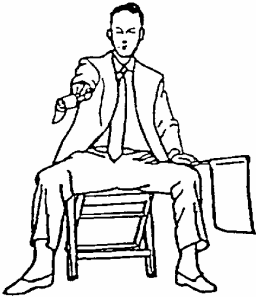
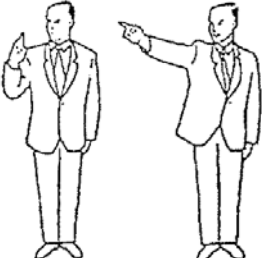

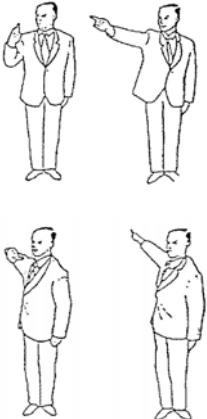


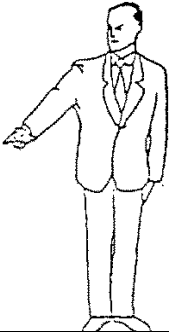


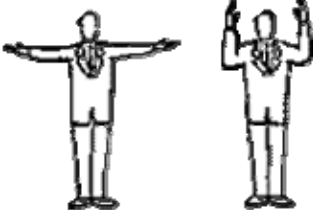
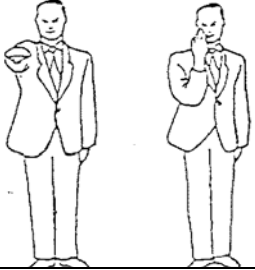
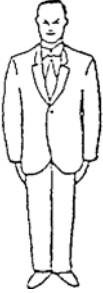
## ARBITRAGGIO SEGNALI E TERMINI PER IL KUMITE



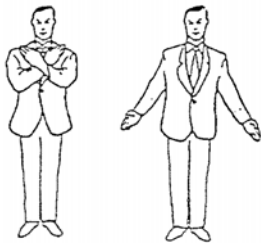


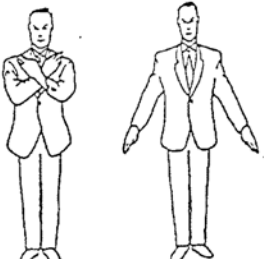
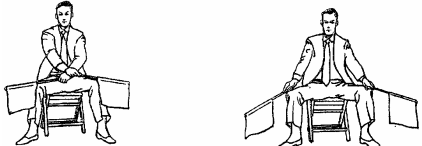
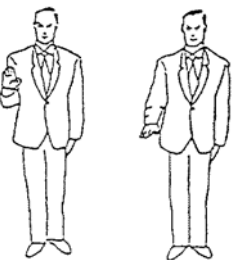
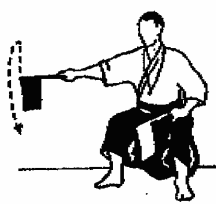
Nomenclatura	Significato	Metodo di segnalazione per Sushin arbitro centrale	Metodo di segnalazione Fukushima arbitro d'angolo
<p><b>1- SHOBU IPPON HAJIME o SANBON IPPON</b></p> 	<p>Inizio dell'incontro</p>	<p>Verbale</p>	<p>*****</p>
<p><b>2- OTAGAI NI REI</b></p> 		<p>L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi. E poi a salutare l'arbitro.</p>	<p>*****</p>
<p><b>3- MOTONO-ICHI Oppure NAKAE</b></p> 	<p>Ordine agli atleti di prendere la posizione prefissata</p>	<p>Braccia abbassate puntando con le dita i punti prefissati per gli atleti. <b>NAKAE:</b> si usa per far entrare gli atleti nel quadrato di gara. <b>MOTONO-ICHI:</b> il ritorno degli atleti alle linee di partenza per iniziare il jyu kumite.</p>	<p>*****</p>
<p><b>4- YAME</b></p> 	<p>Arresto temporaneo</p>	<p>Mani aperte sopra la testa, palme verticali quindi giù fino alla via in un movimento secco e singolo</p>	<p>*****</p>
<p><b>5- TSUZUKITE HAJIME</b></p>	<p>Continuare e</p>	<p>Braccia in fuori palme aperte</p>	<p>*****</p>



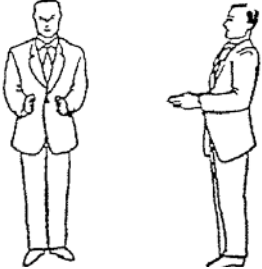




	ricominciare	andando indietro con la gamba sx quindi portare all'interno senza toccare	
<p><b>6- IPPON</b></p> 	Dichiarazione di un punto	<p><b>A-</b> aprire la mano verso la parte del punto  <b>B-</b> il segnale della mano indica il bersaglio e la tecnica o 2 volte waza-ari  <b>C-</b> estendere il braccio in alto sopra le spalle</p>	<p>braccio steso verso l'alto a 45°, con la bandierina corrispondente all'atleta, contemporaneamente fare un solo fischio breve e secco</p> 
<p><b>7- ATO-SHIBARAKU</b></p> 	Avviso di mancanza di trenta secondi dalla fine	verbale	*****
<p><b>8- SORE-MADE</b></p> 	Fine dell'incontro	braccio steso in avanti con il palmo della mano rivolto in avanti	*****
<p><b>9- JYO-GAI NAKAE</b></p> 	Indicazione che gli atleti sono fuori dall'area di competizione	si usano gli stessi segnali dello yame seguito da un ampio movimento della mano, si segnala agli atleti il ritorno all'interno dell'area di gara	*****
<p><b>10- WAZARI</b></p>	Dichiarazione di mezzo punto	<p><b>A</b> – aprire la mano verso la parte del punto  <b>B</b> – il segnale della mano indica il</p>	Braccio in fuori con la bandierina parallela al pavimento corrispondente all'atleta,

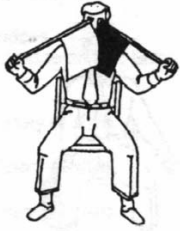
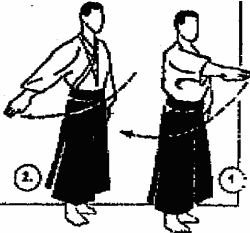
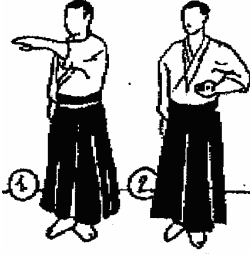





		<p>bersaglio e la tecnica o due volte jyo-gai C – mano trattenuta con il palmo della mano aperto sopra la spalla opposta e quindi portata in basso con movimento di spazzata con il palmo aperto in avanti.</p>	<p>contemporaneamente ad un fischio secco e breve</p> 
<p><b>11- JYO-GAI</b></p> 	<p>Indicazione di uscita dall'area di competizione</p>	<p>indice puntato sull'atleta e poi segnare con lo stesso dito la linea di campo</p>	<p>bandierina corrispondente verso il basso laterale in direzione dell'uscita, contemporaneamente fischi brevi</p> 
<p><b>12- IKKAI</b></p> 	<p>Indicazione del primo jyo-gai (verbale)</p>	<p>indice puntato verso l'atleta che ha commesso il fallo, poi alzare l'indice verso l'alto per indicare la prima penalità. Non si dà punti all'avversario.</p>	<p>*****</p>
<p><b>13- NIKKAI</b></p> 	<p>Avviso di secondo jyo-gai (keiko-ku)</p>	<p>indice e medio puntati verso l'atleta che ha commesso il fallo, poi alzarli verso l'alto per indicare la seconda penalità. Non si danno punti all'avversario. Keikoku</p>	<p>*****</p>
<p><b>14- SANKAI</b></p> 	<p>Avviso di terzo jyo-gai (Hansoku-chui)</p>	<p>indice e medio puntati verso l'atleta che ha commesso il fallo, poi alzarli verso l'alto per indicare la terza penalità in cui si deve dare il Hansoku-chui e Wazari all'avversario.</p>	<p>*****</p>
<p><b>15- YONKAI</b></p> 	<p>Avviso di quarto jyo-gai (Hansoku-chui)</p>	<p>indice e medio puntati verso l'atleta che ha commesso il fallo, poi alzarli verso l'alto per indicare la quarta penalità in cui si deve dare il Hansoku-chui e ippon all'avversario.</p>	<p>*****</p>


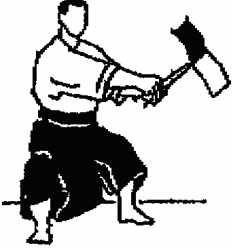






<p><b>16- KEI-KOKU</b></p> 	<p>Avviso di prima penalizzazione</p>	<p>A- mano aperta verso l'atleta penalizzato  <b>B-</b> il segnale della mano spiega la ragione  <b>C-</b> braccio appena piegato il dito indice puntato verso i piedi dell'atleta indica kei-koku</p>	
<p><b>17- JIKAN</b></p>	<p>Tempo scaduto</p>	<p>Palmi a "T"</p>	
<p><b>18- HANSOKU CHUI</b></p> 	<p>avviso di seconda penalizzazione (waza-ari all'avversario)</p>	<p>A- mano aperta verso l'atleta penalizzato  <b>B-</b> il segnale della mano spiega la ragione  <b>C-</b> braccio appena piegato il dito indice puntato al petto dell'atleta indica chui</p>	
<p><b>19- HAN-SOKU</b></p> 	<p>avviso di terza penalizzazione (ippon per l'avversario)</p>	<p>A- mano aperta verso l'atleta penalizzato  <b>B-</b> il segnale della mano spiega la ragione  <b>C-</b> braccio diritto il dito indice puntato al viso dell'atleta indica han-soku</p>	
<p><b>20- SHI-KAKU</b></p> 	<p>avviso di squalifica</p>	<p>A- indice puntato verso l'atleta penalizzato  <b>B-</b> il segnale della mano spiega la ragione  <b>C-</b> alzare il braccio diritto a 45° con il dito indice che punta all'indietro dell'atleta indicando di uscire</p>	<p>*****</p>
<p><b>21- KI-KEN</b></p>	<p>avviso di ritiro</p>	<p>L'Arbitro punta con il dito indice verso la linea del concorrente che</p>	<p>.....</p>






		<p>rinuncia e poi annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	
<p><b>22- ISHA</b></p> 	<p>Richiesta del medico</p>	<p>Entrambe le mani aperte al di sopra della testa a forma di croce</p>	
<p><b>23- FUKU-SHIN SHU-GO</b></p> 	<p>chiamata dei giudici d'angolo</p>	<p>entrambe le braccia stese in avanti, palmi aperti in alto, seguito dal piegamento delle stesse al gomito fino a che i palmi non siano rivolti verso se stessi</p>	<p>*****</p>
<p><b>24- FUKU-SHIN</b></p> 	<p>chiamata specifica di un giudice d'angolo</p>	<p><b>A-</b> dito indice puntato verso uno specifico giudice  <b>B-</b> un braccio steso in avanti con completo piegamento al gomito dell'avambraccio fino a che il palmo non risulti rivolto verso l'arbitro</p>	<p>*****</p>
<p><b>25- HAN-TEI (TORIMAS)</b></p> 	<p>Giudizio</p>	<p>un fischio lungo seguito da uno breve per richiedere il giudizio ai giudici quindi un breve fischio corto e secco per fare abbassare le bandierine</p>	<p>*****</p>

<p><b>26- NO-KACHI</b></p> 	<p>dichiarazione di vittoria per il bianco o il rosso</p>	<p>si usa lo stesso segnale di ippon</p>	
<p><b>27- HIKI-WAKE</b></p> 	<p>Parità</p>	<p>entrambe le mani aperte al di sopra delle spalle opposte quindi abbassarle velocemente sui fianchi in un movimento incrociato</p>	<p>entrambe le bandierine incrociate sopra la testa</p> 
<p><b>28- KETTEI SEN HAJIME</b></p> 	<p>Prolungamento In caso di parità</p>	<p><b>Enchosen:</b> prolungamento di un minuto. Alle semifinali si fanno due Enchosen. Alle finali tre Enchosen</p>	
<p><b>29- TORA-NAI</b> oppure <b>TORIMASEN</b></p> 	<p>nessun punto e penalità-niente di fatto.</p>	<p>tenere le braccia stese di fronte al corpo a livello della vita, palmi aperti rivolti in basso con movimento incrociato</p>	<p>incrociare le bandierine facendole oscillare di fronte alle ginocchia con continui fischi brevi</p> 
<p><b>30- YOWAI</b></p> 	<p>tecnica debole</p>	<p>braccia stese di fronte al corpo, palme rivolte verso il basso, un movimento verso il braccio fino all'altezza della vita</p>	<p>braccia diritte in avanti parallele al pavimento a livello dei fianchi e quindi abbassare fino al livello delle ginocchia</p> 
<p><b>31- UKE</b></p>	<p>tecnica parata</p>	<p>un braccio verticale</p>	<p>una bandierina verso l'alto l'altra</p>

	<p>o coperta</p>	<p>completamente piegato all'altezza del torace con il palmo dell'altra mano che batte ripetutamente sull'avambraccio</p>	<p>che la tocchi perpendicolarmente</p> 
<p><b>32- MA-AI</b> Oppure <b>MA-AI GA TOOI</b></p> 	<p>fuori distanza</p>	<p>braccia distese di fronte, separate di circa 15 cm(muovendosi gradualmente fino a 5 cm)poi le braccia si stendono una volta fino alla larghezza delle spalle</p>	<p>braccia distese di fronte con le bandierine a circa 15 cm, fra loro spostarle lentamente fino a 5 cm, poi le braccia si stendono ancora una volta fino all'altezza delle spalle</p> 
<p><b>33- MUBOBI</b></p> 		<p><b>“Mettere in pericolo se stessi”</b> <b>L'Arbitro si tocca il viso, poi gira la punta della mano in avanti e la muove indietro e in avanti di fronte al viso per indicare ai Giudici che il concorrente si è messo in pericolo.</b> 1° richiamo Keikoku 2° richiamo Hansoku chui \ wazari 3° richiamo Hansoku squalifica.</p>	
<p><b>34- NUKE</b></p> 	<p>fuori bersaglio</p>	<p>braccio piegato all'angolo destro con un pugno che passa oltre lo stomaco toccandolo leggermente</p>	<p>braccia piegate ad angolo retto con la bandierina che passa davanti allo stomaco in un ampio movimento</p> 
<p><b>35- TIMING GA OSOI</b></p>	<p>Tecnica fuori tempo</p>		
<p><b>36- MIENAI</b></p>	<p>Tecnica non vista</p>	<p>*****</p>	<p>Bandierine incrociate a coprire gli occhi</p>

			
<p><b>37- NIGE</b></p> 	<p>la tecnica si muove in una direzione mentre il corpo é girato in un'altra</p>	<p>un braccio oscilla da una parte all'altra del corpo, avanti e indietro</p>	<p>bandierina corrispondente, braccio piegato in avanti poi oscillare avanti e indietro sopra la spalla</p>
<p><b>38- TSUKA-MI</b></p> 	<p>Afferrare aggrapparsi</p>	<p>una mano stesa con il palmo aperto verso l'alto quindi chiuderla a pugno come per afferrare.                      1° richiamo Keikoku                      2° richiamo Hansoku chui \ wazari                      3° richiamo Hansoku\ippon</p>	<p>le bandierine tenute con una mano, l'altra mano le afferra</p> 
<p><b>39- ATE</b></p> 	<p>Contatto</p>	<p>un pugno tocca il lato del viso.                      1° controllo verbale                      2° richiamo Keikoku                      3° richiamo Hansoku chui \ wazari                      4° richiamo Hansoku squalifica</p>	<p>La bandierina corrispondente tocca il lato del viso</p> 
<p><b>40- HAYAI</b></p> 	<p>Tecnica più veloce</p>	<p>Un braccio completamente piegato al gomito, palmo verso l'alto, all'angolo destro del corpo con l'altro braccio indicante l'atleta più veloce venendo a toccare con il palmo piatto il lato del gomito</p>	<p>Un braccio completamente piegato al gomito chiuso contro il corpo, palmo in alto, con l'altra mano muovere la bandierina andando a toccare con la punta l'altra bandierina.</p> 
<p><b>41- DOJI</b></p>	<p>segni per azione simultanea a fine</p>	<p>entrambe le braccia stese in avanti all'altezza delle spalle</p>	<p>entrambe le braccia stese in avanti a livello delle spalle, bandierine che</p>

	tempo(yame) o a iyo-gai	e quindi battuta delle mani, una volta	vengono mosse contemporaneamente, tipo applauso 
<b>42- ATO</b> 	tecnica eseguita dopo lo yame o la segnalazione di jyo-gai	braccia piegate al gomito con i palmi delle mani paralleli all'altezza della testa	le braccia piegate al gomito con le bandierine parallele alla testa in corrispondenza delle tempie 
<b>43- SAISHINPAN</b>	Dopo aver indicato le sue ragioni, l'Arbitro chiede ai Giudici di rivedere le loro decisioni.	Una mano al petto e poi <b>Fukushin shugo.</b> <b>Attenzione all'etichetta.</b>	*****
<b>44- MU-SHI</b> 	quando una tecnica é ignorata (la tecnica eseguita ignora una tecnica valida dell'avversario)	una mano che copre gli occhi	bandierina corrispondente che copre gli occhi 
<b>45- TENTO</b> 	Indicazione di caduta	indice puntato sull'atleta seguito da un ampio e completo movimento circolare e quindi puntato giù a terra Il tento è una penalità che si penalizza, con mubobi, keikoku, hansoku chui a seconda della pericolosità dell'azione!	la bandierina corrispondente puntata sull'atleta seguito da un ampio e completo movimento circolare verso il basso e facendo fischi corti 
<b>46- YUSEI KACHI</b>	Vincita per superiorità		

<p><b>47- KIN-SHI</b></p> 	<p>azioni proibite o pericolose</p>	<p>mano aperta, tutte le dita insieme spingono verso la gola</p>	<p>la punta della bandierina corrispondente portata all'altezza della gola</p> 
<p><b>48- AIUCHI</b></p> 		<p>“Tecniche che fanno punto insieme” Nessun punto è assegnato ai contendenti. L'Arbitro porta i pugni uniti di fronte al petto.</p>	
<p><b>49- SAISHIAI</b></p>			<p>*****</p>
<p><b>50- KANSA</b></p>	<p>arbitrator</p>	<p>6° Arbitro al di fuori del quadrato di gara Gli Arbitrator assisteranno il Responsabile dell'area di gara sorvegliando la gara o l'incontro. Nel caso in cui le decisioni dell'Arbitro e/o Giudice non siano in accordo con le regole della competizione, l'Arbitrator potrà intervenire, invitando l'Arbitro a fermare l'incontro e a correggere le irregolarità.</p>	
<p><b>51- AKA</b></p>	<p>Rosso</p>		
<p><b>52- SHIRO</b></p>	<p>Bianco</p>		
<p><b>53- JODAN</b></p>	<p>Colpo al viso</p>		
<p><b>54- CHUDAN</b></p>	<p>Colpo al corpo</p>		
<p><b>55- TSUKI</b></p>	<p>Pugno</p>		
<p><b>56- KERI</b></p>	<p>Calcio</p>		
<p><b>57- SHOMENI REI</b></p>	<p>Saluto all'arbitro</p> 		
<p><b>58- WAZARI AWASATE IPPON</b></p>	<p>Al secondo wazari nello shobu ippon si continua con awasate ippon</p>		



- Nel kumite a squadre l'hansoku di un atleta non coinvolge tutta la squadra.

ATE-controllo:

- 1- Avviso di controllo (chokoku)
- 2- Keikoku
- 3- Hansoku chui – wazari all'avversario
- 4- Hansoku – ippon all'avversario- squalifica
- 5-

Sono le 4 fasi per la mancanza di controllo. A secondo della pesantezza del controllo le fasi possono essere saltate e valutate in merito al danno subito dall'atleta.

## RIEPILOGO

- 1- SHOBU IPPON o SANBON IPPON HAJIME
- 2- OTAGAI NI REI
- 3- MOTONO ICHI
- 4- YAME
- 5- TSUTSUKETE HAJIME
- 6- IPPON
- 7- ATO SHIBARAKU
- 8- SOREMADE
- 9- JOGAI NAKAE
- 10- WAZARI
- 11- JOGAI
- 12- IKKAI
- 13- NIKKAI
- 14- SANKAI
- 15- JONKAI
- 16- KEIKOKU
- 17- JIKAN
- 18- HANSOKU CHUI
- 19- HANSOKU
- 20- SHIKAKU
- 21- KIKEN
- 22- ISHA
- 23- FUKUSHIN SHUGO
- 24- FUKUSHIN
- 25- HANTEI
- 26- NO KACHI
- 27- HIKIWAKE
- 28- KETTEI SEN HAJIME - ENCHOSEN
- 29- TORIMASEN (TORANAI)
- 30- YOWAI
- 31- UKE
- 32- MAAI GA TOOI
- 33- MUBOBI
- 34- NUKE
- 35- TAIMING GA OSOI
- 36- MIENAI
- 37- NIGE
- 38- TSUKAMI
- 39- ATE
- 40- HAYAI
- 41- DOJI
- 42- ATO
- 43- SAISHINPAN
- 44- MUSHI
- 45- TENTO
- 46- YUSEI KACHI
- 47- KINSHI
- 48- AIUCHI
- 49- SAISHIAI

- 50- KANSA
- 51- AKA
- 52- SHIRO
- 53- JODAN
- 54- CHUDAN
- 55- TSUKI
- 56- KERI
- 57- SHOMENI REI
- 58- AWASATE IPPON

### **FUKUSHIN LIVELLO 1 - SHODAN**

- 6- IPPON
- 10- WAZARI
- 11- JOGAI
- 16- KEIKOKU
- 18- HANSOKU CHUI
- 19- HANSOKU
- 25- HANTEI
- 27- HIKIWAKE
- 29- TORIMASEN (TORANAI)
- 36- MIENAI
- 48- AIUCHI
- 51- AKA
- 52- SHIRO
- 53- JODAN
- 54- CHUDAN
- 55- TSUKI
- 56- KERI

### **FUKUSHIN LIVELLO 2 – NIDAN**

- 1- SHOBU IPPON HAJIME
- 2- OTAGAI NI REI
- 4- YAME
- 26- NO KACHI
- 30- YOWAI
- 31- UKE
- 32- MAAI GA TOOI
- 34- NUKE
- 35- TIMING GA OSOI
- 39- ATE
- 40- HAYAI
- 44- MUSHI
- 57- SHOMENI REI

### **FUKUSHIN LIVELLO 3 – SANDAN**

- 1- SHOBU IPPON HAJIME
- 2- OTAGAI NI REI
- 4- YAME
- 5- TSUTSUKETE HAJIME
- 6- IPPON
- 10- WAZARI
- 11- JOGAI
- 12- IKKAI
- 13- NIKKAI
- 14- SANKAI
- 15- JONKAI
- 16- KEIKOKU
- 17- JIKAN
- 18- HANSOKU CHUI
- 19- HANSOKU
- 24- FUKUSHIN
- 23- FUKUSHIN SHUGO
- 26- NO KACHI
- 27- HIKIWAKE
- 29- TORIMASEN (TORENAI)
- 36- MIENAI
- 58- AWASATE IPPON
- 48- AIUCHI
- 57- SHOMENI REI

#### **FUKUSHIN LIVELLO 4 – YONDAN**

- 7- ATO SHIBARAKU
- 8- SOREMADE
- 9- JOGAI NAKAE
- 25- HANTEI
- 28- ENCHOSEN- KETTEI SEN HAJIME
- 30- YOWAI
- 31- UKE
- 32- MAAI GA TOOI
- 33- MUBOBI
- 34- NUKE
- 35- TAIMING GA OSOI
- 38- TSUKAMI
- 39- ATE
- 40- HAYAI
- 44- MUSHI

#### **FUKUSHIN LIVELLO 5 – GODAN**

- 3- MOTONO ICHI
- 20- SHIKAKU

21- KIKEN  
22- ISHA  
28- KETTEI SEN HAJIME- ENCHOSEN  
33- MUBOBI  
37- NIGE  
41- DOJI  
42- ATO  
49- SAISHIAI  
43- SAISHINPAN  
45- TENTO  
46- YUSEI KACHI  
47- KINSHI  
50- KANSA

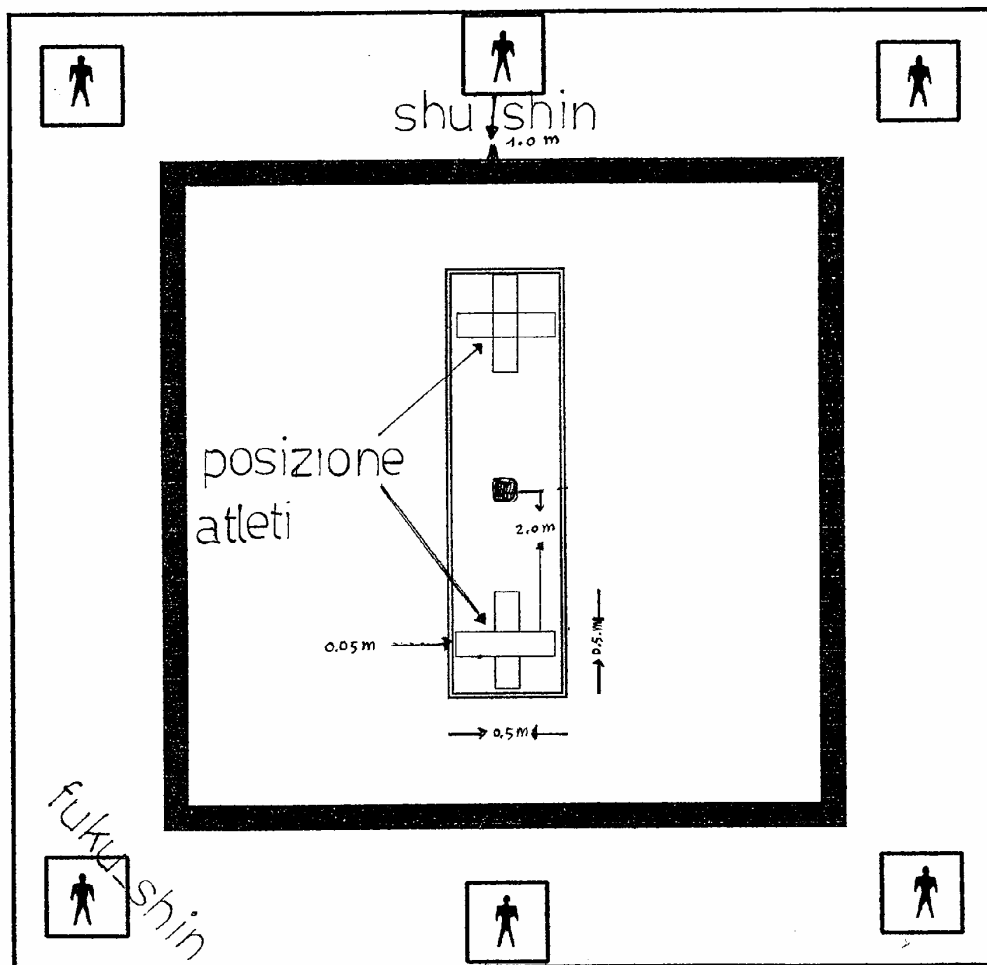
### **SIMBOLOGIA DEL PUNTEGGIO DEL KUMITE**

○ WAZARI ½ Punto  
● IPPON 1 Punto  
□ KACHI Vincitore  
X MAKE Perdente  
P HIKIWAKE Parità  
C CHUKOKU Avviso senza penalità  
M MUBOBI Mettere in pericolo sé stessi  
K KEIKOKU Penalità con 1 Wazari all'avversario  
HC HANSOKU-CHUI Penalità con 1 Ippon all'avversario  
H HANSOKU Penalità con vittoria dell'avversario  
S SHIKKAKU Squalifica  
J1, J2, J3, J4 JOGAI Uscita dall'area di gara

**APPENDICE II**

**KATA**  
**Area di Competizione**

Tribuna principale



Posti degli atleti

addetti ai tavoli



