



# TAE KWON-DO ITF

*Regolamento di gara e arbitrale*

a cura di

Maurizio Troiano

태권도



Diogene Edizioni





Questa opera è protetta dalla Legge sul diritto d'autore  
(Legge n. 633/1941: [http://www.interlex.it/testi/141\\_633.htm#1](http://www.interlex.it/testi/141_633.htm#1)).

Tutti i diritti, in particolare quelli relativi alla traduzione, alla citazione, alla riproduzione in qualsiasi forma, all'uso delle illustrazioni, delle tabelle e del materiale software a corredo, alla trasmissione radiofonica o televisiva, alla registrazione analogica o digitale, alla pubblicazione e diffusione attraverso la rete internet sono riservati, anche nel caso di utilizzo parziale.

La riproduzione di questa opera, anche se parziale o in copia digitale, è ammessa solo ed esclusivamente nei limiti stabiliti dalla Legge ed è soggetta all'autorizzazione scritta dell'Editore. La violazione delle norme comporta le sanzioni previste dalla legge.

Diogene Edizioni - I 80038 Pomigliano d'Arco (NA)

<http://www.diogeneedizioni.it/>

© 2012 by **Diogene Edizioni**

Tutti i diritti sono riservati

Prima edizione italiana marzo 2013

ISBN 978-88-6647-0xx-x



# Indice

## Premessa

## I. REGOLAMENTO DI GARA

### PRIMA SEZIONE

#### REGOLAMENTO GENERALE

- Art. 1: scopo
- Art. 2: applicazione
- Art. 3: autorità ufficiali
- Art. 4: obblighi
- Art. 5: delegati
- Art. 6: coachs
- Art. 7: competitori
- Art. 8: abbigliamento ufficiale
- Art. 9: protezioni
- Art. 10: quadrato
- Art. 11: atleti candidati per paese
- Art. 12: categorie per la competizione
- Art. 13: ordine della competizione
- Art. 14: sorteggio con ordine per la competizione
- Art. 15: operazione peso
- Art. 16: annunci
- Art. 17: controllo squadra
- Art. 18: terminologia ufficiale
- Art. 19: protocollo



- Art. 20: registro dei risultati
- Art. 21: premiazioni
- Art. 22: attenzione medica
- Art. 23: responsabilità del comitato del torneo
- Art. 24: sicurezza del torneo

## **SECONDA SEZIONE**

### **FORMA**

- Art. 25: categorie per le forme
- Art. 26: eliminatorie
- Art. 27: sistema della competizione
- Art. 28: procedimenti dei risultati
- Art. 29: ufficiale



## **TERZA SEZIONE**

### **COMBATTIMENTO**

- Art. 30: categorie per il combattimento
- Art. 31: durata del combattimento
- Art. 32: procedimenti dei risultati
- Art. 33: area del quadrato
- Art. 34: punti assegnati
- Art. 35: procedimento del punteggio
- Art. 36: squalifiche
- Art. 37: falli
- Art. 38: avvertenze
- Art. 39: lesioni
- Art. 40: procedimenti e decisioni
- Art. 41: tempo
- Art. 42: ufficiale





## **QUARTA SEZIONE**

### **PROVE DI POTENZA**

Art. 43: categorie per le tecniche di potenza

Art. 44: procedimento

Art. 45: ufficiale

## **QUINTA SEZIONE**

### **TECNICHE SPECIALI**

Art. 46: categorie per le tecniche speciali

Art. 47: procedimento individuale e a squadra

Art. 48: ufficiale



## **SESTA SEZIONE**

Art. 49: comitato del torneo

Art. 50: protesta

Art. 51: decisioni

Art. 52: squalifiche

Art. 53: ritiro

Art. 54: copia del regolamento

## **ESTENSIONE PER I JUNIORES**

ESTENSIONE PER I SENIOR

## **II. REGOLAMENTO ARBITRALE**







## PREMESSA

Realizzato in Italia dal M<sup>o</sup> Maurizio Troiano, Direttore Tecnico Nazionale e Responsabile arbitri nazionale, interamente basato sulle regole che hanno dato origine al Tae kwon-do ITF sportivo, le quali sono state riorganizzate e sistemate per la realizzazione di questo libro.

Con l'intenzione di qualificare e sviluppare il lato Sportivo del Tae kwon-Do ITF con un lavoro chiaro e dettagliato, al fine di facilitare la comprensione, standardizzare e armonizzare le norme applicabili in tutto il mondo.

Il presente regolamento indica chiaramente tre obiettivi principali:

- 1) professionalizzare l'organizzazione degli eventi.
- 2) aumentare i criteri di valutazione degli arbitri e dei giudici, attraverso una migliore comprensione delle norme e della loro applicazione
- 3) migliorare la condizione generale del Tae kwon-do ITF sportivo

Dopo anni di lavoro e l'esperienza di centinaia di insegnanti provenienti da tutto il mondo che hanno contribuito allo sviluppo del sistema sportivo creato dal Gen. Choi Hong Hi (1918-2002), a tutti loro va il Nostro sincero ringraziamento.









## **SEZIONE I**

### **REGOLE GENERALI**

#### **ARTICOLO 1**

##### *SCOPO*

Lo scopo di queste regole è quello di elevare la qualità del Taekwondo, tenendo conto di tutti i suoi aspetti, e di garantire un'opportunità uguale per tutti i partecipanti di poter dimostrare il meglio delle loro capacità in una competizione.

#### **ARTICOLO 2**

##### *APPLICAZIONE*

Queste regole devono essere applicate in tutte le competizioni nazionali e internazionali, per atleti cinture nere, sia di sesso maschile che femminile. Eccetto che venga indicato in altra maniera.

#### **ARTICOLO 3**

##### *AUTORITÀ UFFICIALI*

##### A) Comitato del Torneo (C.T.)

Il C.T. sarà formato da 4 membri: 1 Direttore del Torneo, 1 Direttore degli Arbitri/Giudici e 2 membri tecnici

##### B) Ufficiali

La giuria, arbitri e giudici saranno selezionati dall'elenco degli arbitri certificati dalla ITF. Gli ufficiali per ciascuna delle competizioni di Combattimento e Forma saranno 8, per Rottura di Potenza e Tecniche Speciali come deciso dal C.T.

##### C) Arbitri

Ogni paese partecipante fornirà 2 arbitri a meno che non vi siano circostanze eccezionali, che sono da concordare con la ITF prima dell'inizio dell'evento.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 4**

#### *OBBLIGHI*

A) Il C.T. avrà il compito di organizzare e gestire tutte le competizioni ufficiali ITF, i membri di questo comitato devono essere presenti nell'area di gara durante tutto il torneo.

B) La giuria sarà composta da un presidente e 2 membri che saranno seduti in posto d'onore, davanti al quadrato.

C) Il presidente di giuria sarà la massima autorità nel quadrato.

D) Uno dei membri di giuria sarà il registratore e starà seduto vicino al presidente per registrare e controllare i punti in ogni incontro.

E) L'altro membro della giuria sarà il cronometrista e starà seduto vicino al presidente per controllare e indicare l'inizio, la fine e il proseguo di ogni round nel combattimento, e per controllare il tempo di presentazione ed esecuzione nelle prove di Forma e di Rottura.

F) L'arbitro starà nel quadrato per controllare il combattimento.

G) I giudici per le forme (saranno 5) saranno seduti in una linea davanti agli atleti.

H) I giudici per il combattimento (saranno 4) saranno seduti nei quattro angoli del quadrato.

I) I giudici per le tecniche speciali e di rottura di potenza staranno nell'area controllando l'esecuzione.

Nota: i giudici assegneranno i punti in accordo con i giudizi indicati in questo regolamento.

### **ARTICOLO 5**

#### *COACH UFFICIALI*

Coach ufficiali e direttori tecnici rappresenteranno gli atleti individuali e a squadre. Essi devono essere affiliati alla loro organizzazione nazionale ed essere in possesso di una Status Card in corso di validità, devono regi-





Maurizio Troiano

strare i propri atleti, fornire i loro documenti, presentare le proteste ufficiali. Sono altresì responsabili della presenza degli atleti nella registrazione, controllo del peso, competizione, premiazione, cerimonia di apertura e chiusura. Se l'atleta non è presente o non sarà pronto per tempo, verrà penalizzato.

## **ARTICOLO 6**

### *COACH/FUNZIONI*

A) Per la competizione di combattimento individuale e a squadre è permessa la presenza di un solo coach vicino al quadrato, il quale però non ha il diritto di interferire nella gara né con azioni né con parole, è tenuto a restare in silenzio ad almeno 2 metri al di fuori del quadrato di gara per tutta la durata senza né consigliare né incoraggiare l'atleta.

B) Per la competizione di forma e rottura di potenza e tecniche speciali, potrà accompagnare il suo atleta fino all'area, però non potrà entrare.

C) Il coach non può parlare con gli ufficiali riguardo la competizione, l'inadempimento di questa regola ne determinerà una penalità con squalifica dalla sua posizione. I coach non possono ignorare le regole che sono stabilite nella competizione.

D) In caso di lesione del proprio atleta il coach non può interferire con la decisione del medico. Come indica l'Art.39 del presente regolamento.

E) Il procedimento per presentare protesta ufficiale è: avvisare verbalmente, non appena termina il combattimento, il Presidente di Giuria e presentare entro 5 minuti la protesta ufficiale come indicato nell'Art.50 del presente regolamento.

F) Il coach deve conoscere il Protocollo di presentazione per la premiazione come indica l'Art.19 del presente regolamento.

G) Il numero di Coach per ogni paese è illimitato. Devono essere affiliati alla loro organizzazione nazionale. La tassa di iscrizione del Coach sarà la stessa degli atleti. Devono essere in possesso di una Status card in corso di validità, e devono essere graduati da 1° Dan a 6° Dan.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 7**

#### *ATLETI/COMPETITORI*

Gli atleti gareggeranno nelle divisioni previste da questo regolamento. Gli atleti devono essere 1°, 2°, 3°, 4°, 5° e 6° Dan e dovranno compiere 18 anni entro l'anno dell'evento; devono essere in possesso della Certificazione Ufficiale della ITF e di una Status Card in corso di validità. Se l'atleta non è in possesso della Status Card potrà essere comunque registrato all'evento ad un costo maggiorato. Gli atleti devono essere in salute ed iscriversi con la propria associazione nazionale. Gli atleti che partecipano al Campionato del Mondo devono presentare la Status Card e il passaporto che certifichino la loro età, nazionalità e grado.

### **ARTICOLO 8**

#### *ABBIGLIAMENTO UFFICIALE*

A) Gli ufficiali dovranno utilizzare l'abbigliamento richiesto come esposto nell'Art.13 del Regolamento degli Arbitri della ITF (salvo diversa indicazione).

B) I competitori, mentre gareggiano, devono usare il dobok ufficiale di TKD solo con stampa/ simboli/ emblemi tutti approvati ufficialmente dalla ITF, la cintura nera dovrà essere delle dimensioni ufficiali, e deve indicare il Dan dell'atleta. Sarà assegnato un numero identificativo ad ogni competitore. Detto numero dovrà essere posto nella parte inferiore della schiena del dobok durante tutta la gara. Si dovrà avere impresso sulla schiena del dobok anche il nome del Paese, sopra il livello della cintura. Gli sponsor possono essere posti sulla manica destra del dobok e non possono essere di dimensioni superiori a 10x10 cm.

C) I competitori possono usare abbigliamento sportivo quando non competono, sempre che sia approvato dal C.T.. Per la cerimonia di premiazione, di apertura e chiusura tutti i competitori dovranno utilizzare abbigliamento sportivo o il Dobok ufficiale.

D) È assolutamente vietato bere bibite alcoliche o fumare mentre si sta usando il dobok, durante lo sviluppo di tutta la competizione.





Maurizio Troiano

E) I coach, potranno utilizzare unicamente abbigliamento sportivo unicamente (no pantaloni corti).

## **ARTICOLO 9**

### *PROTEZIONI*

Tutte le protezioni devono essere approvate dal C.T. Gli atleti devono essere in possesso di 2 paia di protezioni: una rossa e una blu. I guantoni devono avere le dita coperte e il palmo aperto (il materiale deve essere, per esempio, PU o pelle).

A) Protezioni obbligatorie.

1. Guantoni e calzari
2. Conchiglia (deve essere indossato all'interno del pantalone del Dobok)
3. Paradenti



B) Protezioni opzionali:

4. Paratibie
5. Para avambraccio
6. Paraseno femminile (deve essere indossato all'interno del Dobok)





### Regolamento arbitrale

---

C) Non potrà essere utilizzata nessun' altra protezione o equipaggiamento di protezione.

D) Tutti gli atleti con lesioni che richiedano un qualunque tipo di bendaggio o protezione speciale, devono ottenere l'approvazione degli arbitri prima di gareggiare. Nei bendaggi, non si può usare nessuno spillo o materiale duro, né avere un supporto extra che costituisca un vantaggio per il competitore.

E) Durante la competizione non è permesso l'utilizzo di orologi, anelli, bracciali o collane di alcun tipo. I capelli devono essere raccolti usando solo una benda elastica morbida. Nessuna forcina o fibbia è permessa.

### **ARTICOLO 10**

#### *QUADRATO*

A) La superficie del quadrato sarà 7x7metri, con una superficie aggiuntiva di 1 metro per ogni lato al livello del pavimento. Quando il quadrato è sopraelevato deve contare come superficie aggiuntiva almeno 2 metri per lato.

B) Il quadrato può essere sopraelevato da un minimo di 50 cm a un massimo di 100 cm.

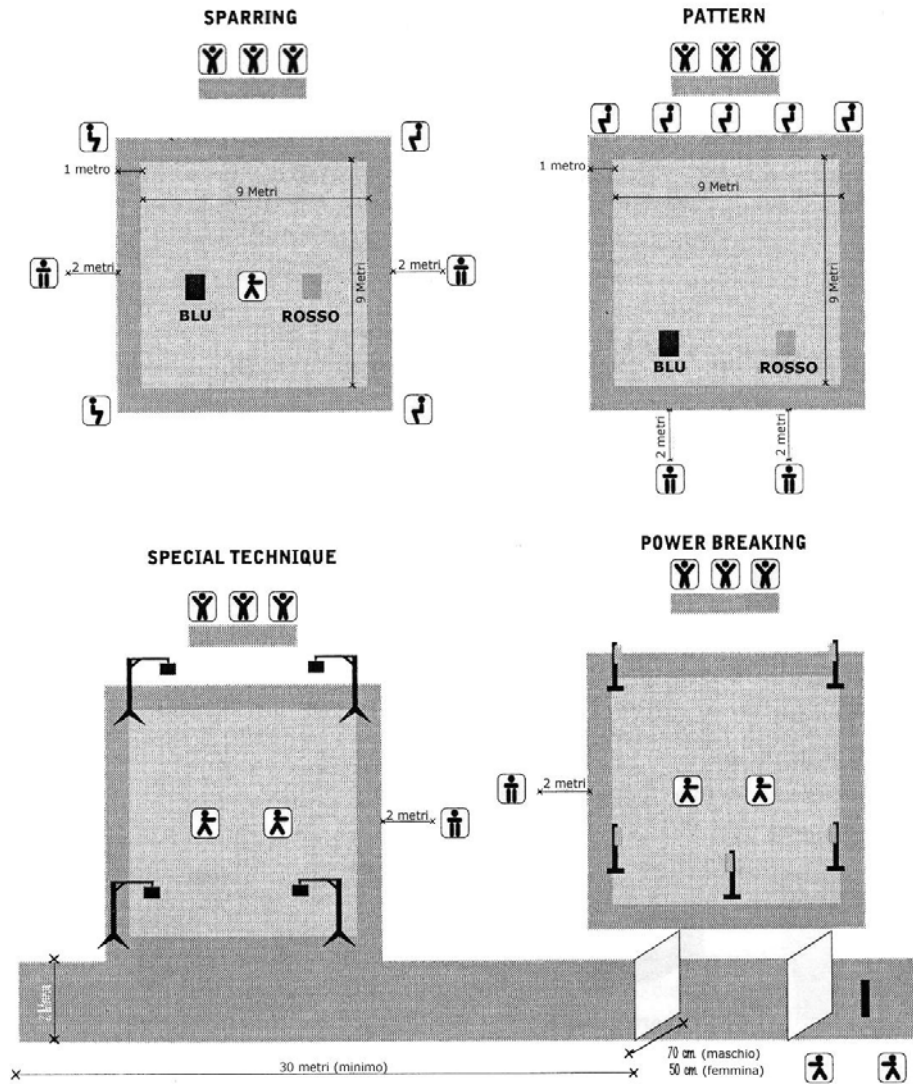
C) L'illuminazione non deve essere posta più bassa di 5 metri dal pavimento

D) Il tavolo principale dove è ubicata la giuria, sarà davanti al quadrato

E) Il materiale del pavimento del quadrato deve essere di gomma semi dura approvata dal C.T. Il colore che rappresenta il colore rosso per il combattimento e la forma sarà posto a sinistra del tavolo centrale.



Maurizio Troiano



## ARTICOLO 11

### NUMERO DI ATLETI PER PAESE

#### A) Individuali

Il numero di atleti individuali che possono partecipare ad ogni specialità è





### Regolamento arbitrale

---

limitata a 3 persone per ogni paese, a meno che non sia indicato diversamente. Gli atleti potranno essere o meno componenti della squadra, come deciso dall'allenatore nazionale per ogni paese.

#### B) Squadre

La Squadra Maschile di Combattimento sarà composta da 5 atleti e 1 riserva. 5 atleti per la competizione di Forme, 5 atleti nelle Tecniche di Potenza e 5 atleti nelle Tecniche Speciali; tutte le Squadre possono essere composte da atleti diversi, sino a un massimo di 21 componenti (6+5+5+5).

La Squadra Femminile di Combattimento sarà composta da 5 atlete e 1 riserva. 5 atlete per la competizione di Forme, 3 atlete in Tecniche di Potenza e 3 atlete nelle Tecniche Speciali; tutte le Squadre possono essere composte da atlete diverse, sino a un massimo di 17 componenti (6+5+3+3).

Nota: I nomi degli atleti che compongono la squadra devono essere confermati il giorno dell'iscrizione.

## **ARTICOLO 12**

### *CATEGORIE DELLA COMPETIZIONE*

La competizione è divisa in squadre e individuali e si svolgerà con il sistema di eliminazione diretta.

#### A) Individuali

La competizione individuale è ulteriormente divisa in:

- Forme – Maschile/Femminile, 1°, 2°, 3°, 4°, 5° e 6° Dan;
- Combattimento – Maschile/Femminile, nelle divisioni di peso Micro, Light, Welter, Middle, Heavy e Hyper.

B) Squadre: La gara a squadre è divisa in maschile e femminile. In combattimento può essere libera dal limite di peso. Ogni squadra deve realizzare forma, combattimento, tecniche di potenza e tecniche speciali.





Maurizio Troiano

### **ARTICOLO 13**

#### *ORDINE DELLA COMPETIZIONE*

Forma, Combattimento, prove di potenza e Tecniche speciali. Quest'ordine deve essere seguito per quanto è possibile, però è soggetto alle necessità di tempo e al calendario in generale.

### **ARTICOLO 14**

#### *SORTEGGIO PER L'ORDINE DELLA COMPETIZIONE*

Per il Combattimento e le Forme gli atleti saranno sorteggiati pubblicamente, attraverso un sistema operativo per occupare un posto nell'organigramma. Gli atleti posti nella parte superiore di ogni fascia saranno identificati con il colore rosso, quelli nella parte inferiore saranno identificati con il colore blu. Per prove di potenza di Potenza e Tecniche Speciali verrà preparato un elenco in ordine alfabetico. Nessuno degli atleti/squadre può vincere due combattimenti di seguito senza combattere, (almeno) che non sia per un infortunio dell'avversario; questo sarà deciso nel sorteggio. Terminato il sorteggio che stabilisce l'ordine della competizione, la registrazione verrà chiusa.

### **ARTICOLO 15**

#### *OPERAZIONE PESO*

Il controllo del peso deve avvenire non prima delle 24 ore e non più tardi di 1 ora prima dell'inizio della competizione, (il luogo dove si effettuerà l'operazione del peso verrà) indicato dal C.T.

### **ARTICOLO 16**

#### *ANNUNCI*

Durante la competizione il coach deve essere attento:

- 1) Agli annunci trasmessi durante la competizione.
- 2) Ai nominativi degli atleti, delle squadre e su quale quadrato dovranno disputare la competizione.

Per gli individuali:





### Regolamento arbitrale

Deve essere attento all'annuncio del nome, del numero ed il Paese/Club di appartenenza del competitore,

Per le squadre:

deve essere attento il nome del Paese. Se non ci si presenta, si verrà chiamati una seconda e una terza volta. Se l'atleta/squadra non dovesse presentarsi dopo un minuto, verrà squalificato.

### **ARTICOLO 17**

#### *CONTROLLO DELLA SQUADRA*

L'arbitro controllerà che il dobok e le protezioni siano quelli approvati ufficialmente dalla ITF e che siano in buone condizioni d'uso. Se qualcosa non è a norma, dovrà essere sostituito in un tempo massimo di 3 minuti, Se dovessero trascorrere più di 3 minuti, l'atleta verrà squalificato e i punti della gara saranno assegnati all'avversario.

### **ARTICOLO 18**

#### *TERMINOLOGIA UFFICIALE*

A) CHA RYOT	ATTENTI
B) KYONG YE	SALUTARE
C) JUMBI	PRONTI
D) SHIJAK	INIZIARE
E) HAECHYO	SEPARARSI
F) GAESOK	CONTINUARE
G) GOMAN	FINE
H) JU UI	AMMONIZIONE
I) GAM JUM	PUNTO MENO
J) SIL KYUK	SQUALIFICA
K) HONG	ROSSO
L) CHONG	BLU
M) DONG CHON	PAREGGIO
N) IL BUNYON	PRIMO ROUND
O) YI BUNYON	SECONDO ROUND
P) JUNG JI	TEMPO
Q) SUNG	VINCITORE



Maurizio Troiano

## **ARTICOLO 19**

### *PROTOCOLLO*

A) Gli ufficiali devono conoscere il protocollo/regolamento e il procedimento per dirigere tutte le specialità della gara.

B) I competitori devono conoscere il protocollo/regolamento e le procedure di tutte le specialità della competizione. Devono salutare correttamente la giuria e l'avversario all'inizio e alla fine di ogni competizione. I competitori non possono ignorare le regole stabilite nella competizione.

## **ARTICOLO 20**

### *REGISTRAZIONE RISULTATI*

A) In tutti i tornei deve essere presente un display, segnalando i risultati in modo che i partecipanti ed il pubblico possano seguire lo sviluppo di tutto l'evento.

B) Opzionale: tabellone elettronico indicante i risultati del combattimento in tempo reale.

C) Tabelloni elettronici che indicano il punteggio assegnato da ogni giudice e il risultato finale nella gara di Forma.

## **ARTICOLO 21**

### *PREMIAZIONE*

A) Premi individuali

Forma: 8 oro / 8 argento / 16 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Combattimento: 10 oro / 10 argento / 20 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Prove di potenza: 2 oro / 2 argento / 4 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Tecniche speciali: 2 oro / 2 argento / 4 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.



### Regolamento arbitrale

Miglior atleta: 2 trofei; uno per il migliore atleta di sesso maschile ed uno per il miglior atleta di sesso femminile.

Per la determinazione del miglior competitore/atleta saranno contate solo le medaglie d'oro vinte negli eventi individuali. Nel caso che 2 o più competitori abbiano lo stesso numero di medaglie d'oro, saranno contate anche le medaglie d'argento. Se persiste il pareggio, saranno contate anche le medaglie di bronzo per determinare il migliore atleta. Nel caso di pareggio persistente ai precedenti tre casi, gli atleti si divideranno il premio di migliore atleta. Le medaglie che si sommano per gli *over all* devono essere vinte in categorie con un minimo di 4 atleti.

#### B) Premi a squadre

Forma: 12 oro / 12 argento / 24 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Combattimento: 12 oro / 12 argento / 24 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Prove di potenza : 12 oro / 12 argento / 24 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Tecniche speciali : 12 oro / 12 argento / 24 bronzo. (ogni gruppo) divisione 1°, 2°, 3° x 2.

Migliore squadra: 2 trofei. 2 trofei; uno per il migliore atleta di sesso maschile ed uno per il miglior atleta di sesso femminile.

Per la determinazione del miglior atleta saranno contate solo le medaglie d'oro vinte a squadre. In caso di pareggio tra 2 o più squadre, saranno contate le medaglie d'argento. Se persiste il pareggio, saranno contate le medaglie di bronzo. Nel caso ci sia ancora pareggio, le squadre si divideranno il premio di migliore squadra. Le medaglie che si sommano per gli *over all* devono essere vinte in categorie con un minimo di 4 atleti/squadre.

#### C) Miglior Paese

Tutte le medaglie d'oro individuali e a squadre, saranno conteggiate per determinare il miglior Paese, eccetto quelle di miglior atleta e migliore squadra. Nel caso delle medaglie a squadre, verrà contata come singola medaglia e non moltiplicata per i 6 atleti che la compongono. Per esempio, alla squadra vincitrice in forme sarà conteggiato un solo oro nella classifica





Maurizio Troiano

per miglior Paese e non 6. In caso di pareggio per determinare il miglior Paese, si assegneranno 2 trofei.

## **ARTICOLO 22**

### *ASSISTENZA MEDICA*

In tutti i tornei deve esserci un medico con il personale qualificato per il primo soccorso, che dovranno disporre di tutti gli strumenti per l'assistenza generale e il trasporto dei competitori al più vicino presidio ospedaliero in caso di lesioni che lo richiedano. Le decisioni del medico saranno tenute in conto dal C.T. come indica l'Art. 39.

## **ARTICOLO 23**

### *RESPONSABILITÀ DEL COMITATO DEL TORNEO*

Tutti i competitori devono firmare un documento di ingresso alla competizione e avere un'assicurazione di copertura medica personale per qualunque eventualità.

## **ARTICOLO 24**

### *ASSICURAZIONE PER L'EVENTO*

Il C.T. deve assicurare che l'evento organizzato rispetti tutte le norme di responsabilità di assicurazione pubblica e le licenze governative richieste per la realizzazione dello stesso.





## **SEZIONE II**

### **FORME**

#### **ARTICOLO 25**

##### *DIVISIONE FORME*

- A) Gli atleti dovranno essere da 1° a 6° Dan.
- B) Gruppi maschili e femminili.

#### **ARTICOLO 26**

##### *ELEMINATORIE*

- A) I competitori saranno sorteggiati come indica l'Art.14.

B) Eliminatorie individuali: Sarà utilizzato il sistema di eliminazione diretta. Competeranno contemporaneamente, sostenendo una forma obbligatoria e una opzionale, la giuria decreterà il migliore atleta, il quale passerà al turno seguente.

C) Eliminatorie a squadre: Sarà utilizzato un sistema di eliminazione diretta. Le squadre competeranno singolarmente. Un sorteggio deciderà quale squadra entra per prima a gareggiare. La prima squadra sosterrà le due forme, uguale procedimento sarà per la seconda squadra. La giuria decreterà la squadra migliore, la quale passerà al turno seguente.

#### **ARTICOLO 27**

##### *SISTEMA DI COMPETIZIONE*

- A) Individuale

Un 1° Dan competerà con un 1° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Ge-Baek, e una opzionale da Kwang-Gae a Ge-Baek.

Un 2° Dan competerà con un 2° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Ko-Dang e una opzionale da Eui-Am a Ko-Dang.





### Regolamento arbitrale

---

Un 3° Dan competerà con un 3° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Choi-Yong e una opzionale da Sam-Il a Choi-Yong.

Un 4° Dan competerà con un 4° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Moon-mooe una opzionale da Yong-Gae a Moon-Moo.

Un 5° Dan competerà con un 5° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Se-Jong e una opzionale da So-San a Se-Jong.

Un 6° Dan competerà con un 6° Dan con una forma obbligatoria da Chon-Ji a Tong-Il e la forma opzionale sarà Tong-Il.

Nota: il C.T. si riserva il diritto di unificare le categorie di 5° e 6° Dan

#### B) Squadre

Ogni squadra (5 atleti) deve effettuare insieme una forma opzionale e una obbligatoria. La forma deve essere da Do-Sana Ge-Baek. Gli atleti si possono schierare in ogni modo a loro scelta e possono effettuare una forma con 3 coreografie; non possono effettuare una coreografia sui movimenti con Kihaps, un componente della squadra non può effettuare più di due movimenti per conto suo senza che un altro componente prosegua, e deve essere giudicato come lavoro di squadra, la coreografia può includere movimenti individuali e all'unisono.

## **ARTICOLO 28**

### *PROCEDIMENTO RISULTATI*

#### A) Procedimento individuale

Nella competizione individuale per determinare il vincitore, perdente o il pareggio saranno applicate le seguenti decisioni:

1. Quando 3 o più giudici assegnano la vittoria a un competitore, questo sarà il vincitore.
2. Quando 3 giudici stabiliscono un pareggio e 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore, questo sarà il vincitore.
3. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore, 1 a favore dell'altro e 2 giudici assegnano il pareggio, il competitore con 2 giudici a favore sarà il vincitore.
4. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a favore di un competitore, 2 a favore dell'altro e un giudice stabilisce il pari, il risultato sarà pareggio.





Maurizio Troiano

5. In caso di pareggio, nelle eliminatorie e nelle finali si seguirà lo stesso procedimento, la giuria assegnerà un'altra forma da eseguire per decidere il vincitore.
6. Nel caso che i due atleti si fermino durante l'esecuzione della forma, in qualunque momento, è da considerarsi pari.

**B) Procedimento a squadre**

Nella competizione a squadre per determinare il vincitore, perdente o il pareggio saranno applicate le seguenti decisioni:

1. Quando 3 o più giudici assegnano la vittoria a una squadra, questa sarà la vincitrice
2. Quando 3 giudici stabiliscono un pareggio e 2 giudici assegnano la vittoria a una squadra, questa sarà la vincitrice.
3. quando 2 giudici assegnano la vittoria a una squadra, 1 a favore dell'altra e 2 giudici assegnano il pareggio, la squadra con 2 giudici a favore sarà la vincitrice.
4. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a favore di una squadra, 2 a favore dell'altra e un giudice stabilisce il pari, il risultato sarà pareggio.
5. In caso di pareggio, nelle eliminatorie e nelle finali si seguirà lo stesso procedimento, la giuria assegnerà un'altra forma da eseguire per decidere il vincitore.
6. Nel caso che le due squadre si fermino durante l'esecuzione della forma, in qualunque momento, è da considerarsi pari.

**ARTICOLO 29**

*UFFICIALI DI GARA*

- 1 presidente di giuria, 2 membri di giuria, 5 giudici, con il giudice centrale il quale dà i comandi.







### **SEZIONE III COMBATTIMENTO**

#### **ARTICOLO 30**

##### *DIVISIONE COMBATTIMENTO*

- A) Gli atleti devono essere da 1° a 6° Dan.
- B) Gruppi maschili e femminili.
- C) Pesì

Maschili Adult e Senior:

Micro fino a 58kg, Light fino a 64kg, Welter fino a 70kg, Middle fino a 76kg, Heavy fino a 82 kg, Hyper oltre 82 kg.

Femminili Adult e Senior:

Micro fino a 50 kg, Light fino a 55kg, Welter fino a 60kg, Middle fino a 65kg, Heavy fino a 70 kg, Hyper oltre 70 kg.

Squadre: 6 competitori, 5 titolari e una riserva, maschile e femminile (senza limite di peso)

#### **ARTICOLO 31**

##### *DURATA COMBATTIMENTO*

A) Individuale

Ogni combattimento (sia eliminatorie che finali) sarà normalmente di 2 rounds da 2 minuti ciascuno, con un minuto di riposo tra i due rounds.

B) Squadre

Ogni combattimento (sia eliminatorie che finali) sarà di 1 round da 2 minuti.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 32**

#### *PROCEDIMENTO RISULTATI*

##### A) Individuali

Nella competizione individuale per determinare il vincitore, perdente o il pareggio saranno applicate le seguenti decisioni:

1. Quando 3 o 4 giudici assegnano la vittoria a un competitore, questo sarà il vincitore
2. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore + 1 per l'altro competitore +1 pareggio oppure 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore e 2 pareggio, il competitore con 2 giudici a favore sarà il vincitore.
3. Quando 3 o 4 giudici assegnano il pareggio, il risultato sarà pareggio.
4. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore e 2 all'altro, il risultato sarà pareggio
5. PAREGGIO: In caso di pareggio, dopo 30 secondi di riposo si realizzerà un extra round di 1 minuto. Se il risultato continua a essere parità, si realizzerà un round senza limite di tempo, dove il competitore che realizzerà il primo punto valido sarà il vincitore. Per decretare un vincitore in questo caso, devono essere d'accordo 2 giudici. Il punteggio è in positivo e negativo, questo significa che il competitore che ha 1 punto in meno per somma di ammonizioni o diretto, perde automaticamente.

##### B) Squadre

Nella competizione a squadre per determinare il vincitore, perdente o il pareggio verranno applicate le seguenti decisioni:

1. Quando 3 o 4 giudici assegnano la vittoria a un competitore, questo sarà il vincitore e due punti saranno assegnati alla sua squadra.
2. Quando 3 o 4 giudici assegnano il pareggio, il risultato sarà pareggio e verrà assegnato un punto per ogni squadra.
3. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore + 1 per l'altro competitore + 1 pareggio oppure 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore e 2 pareggio, il competitore con 2 giudici a favore sarà il vincitore e saranno assegnati 2 punti alla sua squadra.
4. Quando 2 giudici assegnano la vittoria a un competitore e 2 all'altro, il risultato sarà pareggio e sarà assegnato un punto per ogni squadra.



Maurizio Troiano

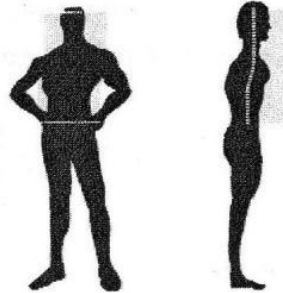
5. PAREGGIO: Quando i 5 combattimenti sono terminati e il risultato è un pareggio, ogni squadra selezionerà il suo migliore atleta per realizzare un altro round da 1 minuto, se il risultato continuerà ad essere pari, si realizzerà un round senza limite di tempo, dove il competitore che realizza il primo punto sarà decretato vincitore. Per decretare un vincitore in questo caso, devono essere d'accordo 2 giudici. Il punteggio è in positivo e negativo, questo significa che il competitore che ha 1 punto in meno per somma di ammonizioni o diretto, perde automaticamente.

### ARTICOLO 33

#### AREA DI BERSAGLIO

A) Testa e collo, di fronte e di lato, però non dietro.

B) Il tronco del corpo dal collo all'ombelico verticalmente e da una linea verticale dall'ascella alla cintura in entrambi i lati (questo vale solo per la parte frontale, escludendo la schiena).



### ARTICOLO 34

#### ASSEGNAZIONE PUNTI

A) 1 punto sarà assegnato per:

Tecnica di mano diretta alla sezione media o alta.

Tecnica di piede diretta alla sezione media.

Tecnica di mano in volo diretta alla sezione media.

B) 2 punti saranno assegnati per:

Tecnica di piede diretta alla sezione alta.

Tecnica di piede in volo diretta alla sezione media.

Tecnica di mano in volo diretta alla sezione alta.

C) 3 punti saranno assegnati per:

Tecnica di piede saltando diretta alla sezione alta.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 35**

#### *ASSEGNAZIONE DEL PUNTO*

La tecnica è valida quando:

- A) Esecuzione corretta con la distanza appropriata.
- B) Dinamica, con potenza, velocità e precisione.
- C) L'esecuzione deve essere controllata e portata correttamente al bersaglio.

### **ARTICOLO 36**

#### *SQUALIFICA*

L'Atleta viene squalificato in uno dei seguenti casi:

- A) Mancare di rispetto l'arbitro o ignorare le sue istruzioni.
- B) Contatto pieno.
- C) 3 punti in meno diretti.
- D) Qualora il competitore sia trovato sotto effetto di alcol o droga.



### **ARTICOLO 37**

#### *PUNTO MENO*

Un punto sarà sottratto per i seguenti comportamenti:

- A) Perdita del temperamento.
- B) Insultare l'avversario in qualunque modo.
- C) Mordere/graffiare.
- D) Attaccare con il ginocchio, il gomito o la fronte.
- E) Attaccare un avversario in terra.
- F) Contatto forte.
- G) La somma di tre ammonizioni di qualunque genere, sottrae automaticamente un punto.

### **ARTICOLO 38**

#### *AMMONIZIONI*

- A) Attaccare un punto non consentito.
- B) Uscire dal quadrato (mettendo fuori dal quadrato entrambi i piedi completamente).





Maurizio Troiano

- C) Cadere intenzionalmente oppure no (questo significa toccare il pavimento con qualunque parte del corpo che non siano i piedi).
- D) Tenere /afferrare /spingere (se un competitore è spinto fuori dal quadrato, l'ammonezione per l'uscita non sarà considerata).
- E) Spazzare.
- F) Evitare il combattimento.
- G) Pretendere di aver realizzato 1 punto (esprimendosi in modo animato).
- H) Simulare dolore dopo aver ricevuto un calcio o un pugno. "Le ammonizioni si sommano da un round all'altro".

### **ARTICOLO 39**

#### *LESIONI*

- A) Quando un competitore non può continuare il combattimento in seguito a una lesione, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento e chiamare il medico. Il medico deve diagnosticare, curare le ferite e decidere se l'atleta può continuare a combattere. Il medico ha un minuto di tempo per questo e la decisione riguardo il proseguimento dell'incontro la può prendere soltanto medico.
- B) Quando un competitore non può continuare in seguito alla decisione del medico, la responsabilità dell'azione determinerà il vincitore. Il competitore che non può continuare sarà il vincitore se il suo avversario è il responsabile, quindi verrà squalificato. Se egli stesso è responsabile, allora il vincitore sarà il suo avversario.
- C) Un competitore lesionato, incapace di combattere in accordo con la decisione del medico, non potrà competere durante lo stesso evento, durante tutto il giorno, durante tutta la competizione.
- D) Il competitore che rifiuta la decisione del medico sarà squalificato per tutta la competizione.
- E) Se due competitori si lesionano allo stesso tempo e sono impossibilitati a continuare per decisione del medico, il vincitore sarà deciso per i punti realizzati fino a quel momento. In caso di pareggio il vincitore sarà deciso dal consiglio del quadrato.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 40**

#### *PROCEDIMENTO E DECISIONI*

A) Competizioni individuali: i competitori dovranno accedere ai quadrati di gara con protezioni rosse e blu e indossarle secondo l'ordine di chiamata (il primo chiamato indosserà le protezioni rosse, il secondo le blu). Al comando dell'arbitro i competitori saluteranno la giuria e poi si saluteranno a vicenda. L'arbitro darà il via al combattimento con il comando "sijak" e gli atleti continueranno a combattere fino a che l'arbitro non darà il comando "haechyo".

In quel momento i competitori terminano di combattere arrendendosi sul posto in attesa di ricominciare. A tempo scaduto il cronometrista dovrà annunciarlo in maniera udibile all'arbitro centrale. Il combattimento termina solo dopo che l'arbitro centrale abbia dato il comando "goman".

Terminato il combattimento gli atleti si salutano dopodiché verrà decretato il vincitore.

Se durante il combattimento un competitore esce dal quadrato, l'incontro dovrà ricominciare un metro dentro al quadrato nel posto in cui è uscito.

B) Squadre: per la competizione a squadre il regolamento è uguale a quello applicato negli individuali.

Sorteggio: l'arbitro lancia la monetina per decidere chi sarà la prima squadra a schierare i competitori. Il vincitore può decidere:

- 1) Se mandare un competitore del suo team.
- 2) Se far iniziare prima il team avversario.

### **ARTICOLO 41**

#### *TEMPO*

Al comando "sijak" dell'arbitro, il cronometrista azionerà il cronometro con un countdown di 2 minuti come stabilito nell'apposito articolo precedente, a meno che l'arbitro non chiami il Time-out dicendo "jung ji", in quel momento il cronometrista ferma il tempo fino al comando di "gae-sok". L'arbitro è l'unico che può fermare il combattimento.





---

Maurizio Troiano

**ARTICOLO 42**

*UFFICIALI*

1 Presidente di Giuria, 2 membri di Giuria (un giudice come cronometrista e l'altro come registratore), 1 Arbitro centrale e 4 Giudici d'angolo.







## **SEZIONE IV PROVE DI POTENZA**

### **ARTICOLO 43**

#### *DIVISIONE PROVEDI POTENZA*

- A) Gli atleti potranno essere da 1° a 6° Dan.
- B) Gruppo maschile e femminile
- C) Ci sono 5 tecniche per gareggiare in questa specialità:
  - (1.) Ap-Joomuk Jirugi (donne no)
  - (2.) Sonkal Taerigi
  - (3.) Yopcha Jirugi
  - (4.) Dollyo Chagi
  - (5.) Bandae Dollyochagi (donne no)

È facoltativo per ogni atleta provare tutte le tecniche corrispondenti alla lista della sua categoria. Il punteggio di tutte le tecniche realizzate sarà sommato per determinare il vincitore.

MASCHILE (1) + (2) + (3) + (4) + (5). FEMMINILE (2) + (3) + (4)

### **ARTICOLO 44**

#### *PROCEDIMENTO INDIVIDUALE E A SQUADRE*

Individuale

A) Per la competizione individuale il C.T. può decidere una tecnica e la quantità di tavole per la classificazione iniziale (cioè qualificazione).  
Per la competizione a squadre non ci sarà un test di qualificazione.

B) Il C.T. determinerà la quantità delle tavole per ogni tecnica, per esempio:

Maschile (tavole da 1 pollice di spessore)

Ap-Joomuk Jirugi            5 tavole

Sonkal Taerigi             6 tavole

Yopcha Jirugi              7 tavole





### Regolamento arbitrale

---

Dollyo Chagi                    6 tavole  
Bandaë Dollyo Chagi        6 tavole

Femminile (tavole da  $\frac{3}{4}$  di pollice di spessore)

Sonkal Taerig                    4 tavole  
Yopcha Jirugi                    4 tavole  
Dollyo Chagi                    4 tavole

Ogni tavola deve essere 30 cm x 30 cm. È decisione del C.T. utilizzare tavole di plastica o legno o una macchina che rimpiazza questo sistema.

#### C) Prova di potenza

È consentito rompere facendo un passo o scivolando. Non è consentito saltare. Questo significa che un piede deve mantenere il contatto con il pavimento per tutta l'esecuzione. Per Sonkal Taerigi la tecnica può essere eseguita in due modi, con la parte esterna o interna della mano.

#### D) Procedura

1. Misura: sarà permesso una sola misurazione della distanza toccando la tavola una volta.
2. Esecuzione: per ogni tecnica l'atleta avrà solo una possibilità per rompere. Al comando dell'Arbitro l'atleta assumerà la posizione di partenza e tenterà di rompere con un movimento senza interruzioni, non è necessario terminare nella posizione di partenza.
3. Tempo: Dopo il comando del giudice il competitore ha 30 secondi per completare la tecnica.

#### E) I giudici devono annullare la prova per i seguenti tipi di errore:

1. Equilibrio e postura non corretta durante la tecnica
2. Non corretta esecuzione e mezzo di attacco

#### F) I giudici devono esaminare le tavole prima e dopo ogni prova

G) Ogni tavola rotta sarà contata come 2 punti e ogni tavola piegata sarà contata come 1 punto.





Maurizio Troiano

H) PAREGGIO: nel caso di pareggio tra 2 o più atleti, dopo che tutte le tecniche sono state realizzate, i giudici (tramite sorteggio) selezioneranno una tecnica perché sia la rottura determinante. Questi decideranno anche quante tavole saranno utilizzate. Gli atleti che dovranno fare lo spareggio continueranno fino a quando non sia decisa la classifica.

I) I migliori competitori per la sezione premiazione, 1°, 2° e 3°x 2 sono i competitori che abbiano realizzato tutte le tecniche della lista del proprio gruppo conseguendo il punteggio più alto. E saranno considerati rispettivamente per la sezione di migliore atleta.

J) Sarà utilizzata una macchina per dare supporto e resistenza uniforme alla rottura.

**Squadra:**

Squadra maschile: 5 competitori + 1 riserva

Squadra femminile: 3 competitori + 1 riserva

Procedimento secondo l'art.43 e i punti (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H) (I) (J) del art. 44

**ARTICOLO 45**

*UFFICIALI*

1 Presidente di Giuria, 2 Membri di Giuria, 2 Arbitri e 1 Assistente per la macchina di rottura.





## **SEZIONE V**

### **TECNICHE SPECIALI DI ROTTURA**

#### **ARTICOLO 46**

##### *DIVISIONE TECNICHE SPECIALI*

- A) Gli atleti potranno essere da 1° a 6° Dan.
- B) Gruppo maschile e femminile
- C) Ci sono 5 tecniche per gareggiare in questa specialità:
  - (1.) Twimyo nopy chagi
  - (2.) Twimyo nomo yop chagi
  - (3.) Twimyo dolmyo chagi
  - (4.) Twimyo dollyo chagi
  - (5.) Twimyo bandae dollyochagi



È facoltativo per ogni atleta provare tutte le tecniche corrispondenti alla lista della sua categoria. Il punteggio di tutte le tecniche realizzate sarà sommato per determinare il vincitore.



MASCHILE (1) + (2) + (3) + (4) + (5). FEMMINILE (1) + (2) + (4)

#### **ARTICOLO 47**

##### *PROCEDIMENTO INDIVIDUALE E A SQUADRE*

Individuale

A) In ogni prova verrà utilizzata una tavola standard. Lo spessore, altezza e distanza della tavola saranno stabilite dal C.T. prima della competizione. Il C.T. può decidere una tecnica per la qualificazione iniziale per la competizione individuale. Nella competizione a squadre non ci sarà un round di qualificazione di Tecniche Speciali di Rottura.





Maurizio Troiano

B) Per ogni tecnica, ogni atleta ha la possibilità di 1 tentativo per provare la distanza, senza toccare la tavola e 1 tentativo per romperla. L'atleta deve assumere la posizione di partenza prima dell'esecuzione; la tecnica deve essere eseguita in un solo movimento senza interruzioni, non è necessario terminare nella posizione di partenza. Dopo il comando dell'Arbitro, l'atleta ha 30 secondi per terminare la tecnica.

C) Gli Arbitri devono annullare / indicare l'errore quando:

- a. Equilibrio e postura non corretta durante la tecnica
- b. Non corretta esecuzione e porzione del piede mezzo di attacco
- c. Quando viene colpito qualche ostacolo
- d. Caduta: Questa si riferisce ad ogni parte del corpo, fatta eccezione per la pianta dei piedi, che tocchi il pavimento. Durante l'esecuzione della tecnica si devono mantenere l'equilibrio e la postura corretta.

D) I giudici devono esaminare le tavole prima e dopo ogni prova.

E) Ogni tavola rotta sarà contata come 2 punti e ogni tavola toccata sarà contata come 1 punto.

F) I migliori atleti per la sezione premiazione, 1°, 2° e 3°x 2 sono i competitori che, dopo aver realizzato tutte le tecniche della lista del proprio gruppo totalizzano il punteggio più. E saranno considerati rispettivamente per la sezione di migliore atleta.

G) PAREGGIO: nel caso di pareggio tra 2 o più atleti, il presidente di giuria potrà sorteggiare una tecnica tra quelle in lista per lo spareggio. Deciderà inoltre l'altezza o la lunghezza per la tecnica selezionata. Gli atleti che faranno la rottura più alta-lunga, verranno sommati i punti appropriati, questo procedimento si ripeterà fino a quando i 3 posti del podio non saranno decisi.

H) Verrà utilizzato un macchinario per tenere le tavole, così da dare uniformità di resistenza alle rotture. In caso di calcio laterale in volo (twimyo



### Regolamento arbitrale

---

uomo yop chagi) la tavola deve essere tenuta ad un angolo di 45°, in questo modo l'atleta dovrebbe essere in grado di continuare a correre in modo lineare dopo l'esecuzione della tecnica.

Squadra

Squadra maschile: 5 competitori + 1 riserva

Squadra femminile: 3 competitori + 1 riserva

Procedimento secondo l'art. 46 e i punti (A) (B) (C) (D) (E) (F) (G) (H)

(I) (J) del art. 47

### **ARTICOLO 48**

#### *UFFICIALI*

1 Presidente di Giuria, 2 Membri di Giuria, 2 Arbitri e 1 Assistente per la macchina di rottura.







## **SEZIONE VI PROCEDIMENTI**

### **ARTICOLO 49** *COMITATO DEL TORNEO*

Il (Comitato del torneo) sarà costituito da: il Direttore del Torneo, 1 Direttore degli arbitri, 4 membri tecnici assistenti del Direttore del Torneo, Essi avranno la piena responsabilità sullo svolgimento di tutta la competizione. I membri di questo comitato devono essere presenti nell'area di gara durante lo svolgimento di tutto il torneo.

### **ARTICOLO 50** *PROTESTA UFFICIALE*

A) Solo il coach può presentare una protesta ufficiale quando considera che una decisione violi una regola.

B) Dopo la richiesta di protesta ufficiale deve presentarsi, al termine dell'incontro, al Presidente di Giuria con il modulo ufficiale, entro 5 minuti dal termine dell'incontro. La protesta deve precisare le circostanze e deve essere accompagnata dal pagamento della tassa precedentemente fissata dal C.T., in modo da limitare le proteste a casi realmente discutibili. Solo in caso in cui la protesta presentata dal coach sarà convalidata, la tassa sarà restituita.

C) Il C.T. esaminerà le circostanze della protesta e deciderà:

1. Convalidare il combattimento
2. Ripetere il combattimento
3. Cambiare il risultato
4. Squalificare uno o entrambi gli atleti

D) In caso di una protesta ufficiale, il vincitore non potrà continuare a competere fino a quando il C.T. non avrà preso una decisione.





## *Regolamento arbitrale*

---

### **ARTICOLO 51**

#### *DECISIONI*

- A) Per analizzare le circostanze e prendere decisioni sulla protesta, il C.T. potrà richiedere la consulenza di chiunque voglia.
- B) Presa la decisione, il C.T. notificherà la stessa ad entrambe le parti.
- C) Il C.T. baserà in ogni momento le sue decisioni secondo le regole scritte.

### **ARTICOLO 52**

#### *SQUALIFICA*

I delegati rappresentanti delle squadre o degli atleti individuali che persistano nel discutere contro le decisioni prese dal C.T. possono, per decisione di questo comitato, incorrere in una squalifica individuale o di tutta la squadra per tutti gli eventi del torneo. Il problema verrà analizzato dal C.T. per valutare la nuova decisione.

### **ARTICOLO 53**

#### *RITIRO*

Se un competitore o una squadra si ritira dal campionato come protesta, si prenderanno i seguenti provvedimenti:

- A) Squalifica automatica da quell'evento, e per conseguenza nessuna classificazione e nessuna medaglia.
- B) Squalifica automatica da tutte le categorie e specialità successive in quel Campionato
- C) Squalifica per gli eventi successivi secondo le decisioni del C.T.





Maurizio Troiano

## **ARTICOLO 54**

### *COPIA DEL REGOLAMENTO*

Una copia delle regole della ITF e dei procedimenti Arbitrali, deve essere data in tutti i tornei, e deve essere visionabile da tutti gli atleti e ufficiali.

## **ESTENSIONE PER JUNIOR**

### **ARTICOLO 7**

#### *COMPETTORI*

Atleti Junior

Sono considerati atleti junior tutti gli atleti che hanno compiuto un minimo di 14 anni e un massimo di 17 nell'anno della competizione. Essi gareggeranno nelle divisioni previste nel presente regolamento. Tutti gli atleti devono essere 1°, 2°, 3° Dan e devono essere in possesso della Certificazione Ufficiale della ITF e di una Status Card in corso di validità. Se l'atleta non è in possesso della Status Card potrà essere registrato all'evento ad un costo maggiorato. Gli atleti devono essere in salute ed iscriversi con la propria associazione nazionale. Gli atleti che partecipano al Campionato del Mondo devono presentare il passaporto e la Status Card che certificheranno la loro età, nazionalità e grado. Gli atleti Junior non possono partecipare per le Squadre Adult.

### **ARTICOLO 9**

#### *PROTEZIONI*

Tutte le protezioni devono essere approvate dal C.T. Gli atleti devono essere in possesso di 2 paia di protezioni: una rossa e una blu. I guantoni devono avere le dita coperte e il palmo aperto (il materiale deve essere, per esempio, PU o pelle).

A) Protezioni obbligatorie

3. Paradenti, conchiglia (per gli uomini)



## *Regolamento arbitrale*

---

### B) Protezioni opzionali

#### 7. Caschetto

Nei paesi nei quali la legge chiede l'utilizzo dei caschetti per gli sport da contatto, sarà permesso l'uso di questa protezioni agli atleti Junior. In questo caso il comitato organizzatore fornirà un caschetto omologato di colore.

### **ARTICOLO 21**

#### *PREMLAZIONI*

Junior Individuali

Forme 6 oro, 6 argento, 12 bronzo

### **ARTICOLO 12**

#### *DIVISIONE DELLA COMPETIZIONE*

Junior Individuale – Le categorie individuali di forme sono: Maschile/  
Femminile 1°, 2°, 3° Dan

### **ARTICOLO 30**

#### *DIVISIONE COMBATTIMENTO*

Divisione Pesì Juniores

Maschili:

Micro fino a 50kg, Light fino a 55kg, Welter fino a 60 kg, Middle fino a 65kg, Heavy sino a 70 kg, Hyper oltre 70 kg.

Femminili:

Micro fino a 45kg, Light sino a 50 kg, Welter fino a 55 kg, Middle fino a 60 kg, Heavy fino a 65 kg, Hyper oltre 65 kg.

### **ARTICOLO 43**

#### *DIVISIONE ROTTURA DI POTENZA*

A) Gruppo maschile e femminile



Maurizio Troiano

B) Ci sono 4 tecniche in questa specialità:

- (1.) Sonkal Taerigi
- (2.) Yopcha Jirugi
- (3.) Dollyo Chagi
- (4.) Bandae Dollyo chagi

È facoltativo per ogni atleta provare tutte le tecniche corrispondenti alla lista della sua categoria. Per determinare il vincitore sarà sommato il punteggio di tutte le tecniche realizzate..

MASCHILE (1) + (2) + (3) + (4) FEMMINILE (1) + (2) + (3)

## **ESTENSIONE PER SENIOR**

### **ARTICOLO 7**

#### *COMPETTORI*

##### Atleti Senior

Sono considerati atleti Senior tutti coloro che abbiano già compiuto 36 anni o più. Essi gareggeranno nelle divisioni previste nel presente regolamento. Tutti gli atleti potranno essere 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6° Dan e devono essere in possesso della Certificazione Ufficiale della ITF e di una Status Card in corso di validità. Se l'atleta non è in possesso della Status Card potrà essere registrato all'evento ad un costo maggiorato. Gli atleti che partecipano in qualsiasi divisione, devono essere in salute ed iscriversi con la propria associazione nazionale. Gli atleti che partecipano al Campionato del Mondo devono presentare il passaporto e la Status Card che certificheranno la loro età, nazionalità e grado.





## **REGOLAMENTO ARBITRALE**

### **ARTICOLO 1**

#### *SCOPO*

Lo scopo di queste regole è di elevare il livello dei criteri di giudizio della giuria, degli arbitri e dei giudici, per tutelare la classe arbitrale e segnalare i diritti e doveri di tutti gli Ufficiali.

### **ARTICOLO 2**

#### *APPLICAZIONE*

Queste regole esistono per essere applicate dal C.T. e da tutti gli ufficiali nelle competizioni ITF.

### **ARTICOLO 3**

#### *COMITATO DEL TORNEO*

A) Il Comitato del Torneo deve scegliere e convocare tutti gli ufficiali per le competizioni ITF.

B) Il direttore del Comitato degli Arbitri sceglierà 2 membri che lo assisteranno per tutto il tempo.

C) Il comitato del Torneo è responsabile per i seguenti doveri:

1. Fare seminari ufficiali ITF di abilitazione per gli arbitri, basati sul regolamento della gara e sul regolamento degli arbitri
2. Mantenere aggiornata la lista degli ufficiali ITF;
3. Preparare, se necessario, opuscoli e/o comunicati di informazione;
4. Controllare rigorosamente l'abbigliamento degli ufficiali;
5. Formare le squadre degli arbitri che lavorano in ogni quadrato;
6. Pianificare i cambi e la rotazione degli Ufficiali per dare pari opportunità a tutti i partecipanti e assicurare trasparenza negli eventi;





### *Regolamento arbitrale*

---

7. Verificare il lavoro degli Arbitri durante lo sviluppo delle gare;
8. Dare un giudizio finale in caso di protesta ufficiale;
9. Cooperare con gli altri Comitati;
10. Suggestire miglioramenti nei regolamenti di gara e arbitrali.

### **ARTICOLO 4**

#### *GIUDIZI*

Tutti gli arbitri devono emettere giudizi conformi al Regolamento degli Arbitri e al Regolamento di Gara.

### **ARTICOLO 5**

#### *EVENTI INASPETTATI*

Tutti i casi non contemplati in queste regole, si discuteranno con il Comitato del Torneo cercando di prendere la decisione più appropriata. La decisione finale non potrà essere in contraddizione con questi regolamenti. Si prenderà nota per applicazioni future.

### **ARTICOLO 6**

#### *CONSIGLIO DEL QUADRATO*

Ogni quadrato deve essere diretto da un Consiglio formato nel seguente modo:

- A) Forme: un Presidente di Giuria, due Membri di Giuria, cinque Giudici
- B) Combattimento: un Presidente di Giuria, due Membri di Giuria, un Arbitro Centrale, quattro Giudici d'angolo
- C) Rottura di Potenza: un Presidente di Giuria, due membri di Giuria e due Giudici
- D) Tecniche speciali: un Presidente di Giuria, due membri di Giuria e due Giudici.





Maurizio Troiano

## **ARTICOLO 7**

### *DIRITTI E DOVERI DEL GIUDICE NELLA COMPETIZIONE DI FORME*

- A) Deve essere aggiornato con il Regolamento di Gara e il Regolamento degli Arbitri
- B) Potrà prendere parte alle discussioni tra Presidente di Giuria e Arbitro Centrale se richiesto
- C) Non è permesso parlare durante la gara
- D) Deve stare seduto in modo appropriato a 1,50 metri dagli altri arbitri
- E) Deve osservare con attenzione le azioni degli atleti tenendo conto dei seguenti parametri:

### **FORMA INDIVIDUALE E FORMA A SQUADRE**

#### FORMA A SQUADRE:

Contenuto tecnico: 5 punti

Presentazione coreografica e lavoro di gruppo: 5 punti

Potenza: 5 punti

#### FORMA INDIVIDUALE:

Contenuto tecnico: 5 punti

Ritmo: 5 punti

Potenza: 5 punti

- F) Dopo ogni incontro deve segnare i giudizi nell'apposito modulo, che sarà ritirato dal Giudice Centrale, il quale lo consegnerà al Presidente di Giuria
- G) In caso di pareggio il Presidente di Giuria deciderà una nuova forma da eseguire. Questo procedimento si ripeterà fino a che non verrà deciso un vincitore.

## **ARTICOLO 8**

### *DIRITTI E DOVERI DEL PRESIDENTE DI GIURIA*

- A) Deve essere aggiornato con il regolamento di Gara e il regolamento



### Regolamento arbitrale

---

degli Arbitri.

B) È l'unico ufficiale autorizzato a squalificare un competitore in accordo con l'Art.36 del Regolamento del Torneo, e in accordo con l'arbitro centrale

C) Supervisionerà l'incontro, il comportamento degli Arbitri e può esprimere la sua opinione in qualunque momento

D) Supervisionerà i membri di Giuria e, potrà sostituirli in caso di assenza o inefficienza

E) Forma:

1. Realizzerà il sorteggio per decidere la forma
2. Deciderà l'arbitro centrale che darà i comandi
3. In caso di situazioni scorrette deve chiamare l'arbitro e i giudici
4. Dopo aver ricevuto i moduli, deve verificarli seguendo il criterio indicato nell'art.28 del Regolamento del Torneo, e alzarsi e decretare il vincitore
5. In caso di pareggio, deve alzarsi e incrociare le braccia davanti al petto, seguendo il criterio indicato nell'art.28 del Regolamento del Torneo.

F) Combattimento:

1. In caso di situazioni scorrette, deve chiedere all'Arbitro centrale di fermare l'incontro, dopo potrà chiamare l'Arbitro Centrale e i Giudici d'An-golo
2. Deve annotare le ammonizioni e i punti in meno assegnati dall'Arbitro Centrale
3. Dopo aver ricevuto i moduli deve verificare tutti i punti, le ammonizioni e i punti meno, seguendo il criterio dell'art.32 del Regolamento del Torneo. Deve porsi in piedi e indicare il vincitore
4. In caso di pareggio deve alzarsi e incrociare le braccia davanti al petto, seguendo il criterio indicato nell'art.32 del Regolamento del Torneo.

G) Rottura di Potenza e Tecniche Speciali:

1. Sceglierà un Giudice per verificare le tavole, procedimento e esecuzione  
e un Arbitro per dare i comandi e assegnare i punti





Maurizio Troiano

2. In caso di pareggio, seguirà il criterio indicato nell'art.44 del Regolamento del Torneo

H) È l'unico ufficiale autorizzato per rimpiazzare i Giudici in caso di inefficienza, incidente o discussioni.

I) Deve compilare e firmare il modulo di gara che sarà un documento ufficiale. Al termine di ogni divisione, questi moduli dovranno essere consegnati al Comitato del Torneo o al Comitato degli Arbitri.

## **ARTICOLO 9**

### *DOVERI DEI MEMBRI DI GIURIA*

Devono controllare il tempo, aiutare e assistere il Presidente di Giuria durante la gara di Combattimento, Forma e controllare le prove di rottura verificando che tutti i risultati siano in ordine prima di dichiarare il vincitore.

## **ARTICOLO 10**

### *DIRITTI E DOVERI DELL'ARBITRO CENTRALE IN COMBATTIMENTO*

A) Deve essere aggiornato con il Regolamento di Gara e con il Regolamento Arbitri.

B) Se richiesto deve prendere parte alle discussioni tra il Presidente di Giuria e i Giudici d'Angolo.

C) Deve verificare il Dobok, le protezioni obbligatorie e facoltative, capelli e unghie degli atleti.

D) Deve dirigere il round, dare i comandi, utilizzare la terminologia ufficiale e la gestualità indicata in questo regolamento.

E) È l'unico ufficiale autorizzato ad assegnare ammonizioni, punti in meno e interrompere il combattimento.

F) Una volta che i Giudici d'angolo gli consegnano i moduli, deve consegnarli al Presidente di Giuria.





### *Regolamento arbitrale*

---

G) Può richiedere l'opinione della Giuria.

#### **ARTICOLO 11**

##### *DIRITTI E DOVERI DEL GIUDICE D'ANGOLO IN COMBATTIMENTO*

A) Deve essere aggiornato con il Regolamento di Gara e il Regolamento degli Arbitri.

B) Se richiesto deve prendere parte alle discussioni tra il Presidente di Giuria e l'Arbitro Centrale.

C) Deve sedersi in modo appropriato e deve osservare con attenzione le azioni degli atleti.

D) Deve registrare nel modulo i punti, le ammonizioni e i punti meno.

E) Alla fine dell'incontro deve sottrarre un punto ogni tre ammonizioni.

F) Deve consegnare il modulo compilato con il risultato e firmato all'Arbitro centrale.

G) Quando gli atleti stanno combattendo al "Primo Punto", si deve mettere in piedi con una bandiera blu in una mano e una rossa nell'altra. Dopo che l'Arbitro Centrale da il comando "Sun", indica il competitore che ha fatto per primo una tecnica valida.

#### **ARTICOLO 12**

##### *DIRITTI E DOVERI DEI GIUDICI PER LE PROVE DI POTENZA E LE TECNICHE SPECIALI*

A) Deve essere aggiornato con il Regolamento di Gara e il Regolamento degli Arbitri.

B) Se richiesto deve prendere parte alle discussioni con il Presidente di Giuria.

C) Se incaricato dal Presidente di Giuria, deve verificare le tavole e l'altezza dei bersagli, e la corretta esecuzione di ogni tecnica come indicato nell'art.44 e 47 del Regolamento di Gara.



Maurizio Troiano

D) Quando è incaricato dal Presidente di Giuria, deve annunciare i punti ottenuti secondo il procedimento indicato nell'art.44 e 47 del Regolamento di Gara.

### **ARTICOLO 13**

#### *ABBIGLIAMENTO*

L'abbigliamento dell'Arbitro è costituita da: giacca blazer blu, camicia bianca a maniche lunghe, pantaloni blu, cravatta blu (a tinta unita), calze bianche, scarpe bianche e penna.

### **ARTICOLO 14**

#### *PRESENTAZIONE PRIMA DELLA GARA*

Tutti gli Arbitri che interverranno nella competizione devono presentarsi almeno un'ora prima dell'inizio della gara per ogni giorno di gara.

### **ARTICOLO 15**

#### *COMPORTEMENTO E RACCOMANDAZIONI*

Tutti gli ufficiali devono osservare le seguenti raccomandazioni:

- A) Devono comportarsi con coscienza e dignità.
- B) Devono prestare la massima attenzione durante la gara.
- C) Devono essere sempre imparziali nel prendere le loro decisioni.
- D) Devono evitare di simpatizzare con i competitori.
- E) Devono avere una conoscenza di base dell'Assistenza di Primo Soccorso.

### **ARTICOLO 16**

#### *CLASSI ARBITRALI E REQUISITI*

- A) Arbitri di Classe A



### Regolamento arbitrale

---

I requisiti per gli Arbitri di classe A sono:

1. Minimo 25 anni
2. 4° Dan o superiore
3. Avere un Certificato di Arbitro di Classe B
4. Avere un minimo di 3 anni regolari di esperienza arbitrale nei tornei locali
5. Partecipare a un corso di Arbitro Classe A e superarlo, ottenendo il Certificato
6. Arbitrare regolarmente nelle competizioni della ITF

B) Arbitri di Classe B

I requisiti per gli Arbitri di classe B sono:

1. Minimo 21 anni
2. Avere un grado di 2° o 3° Dan
3. Partecipare a un corso di Arbitro Classe B e superarlo, ottenendo il Certificato
4. Arbitrare regolarmente nelle competizioni ITF

