



KARATE

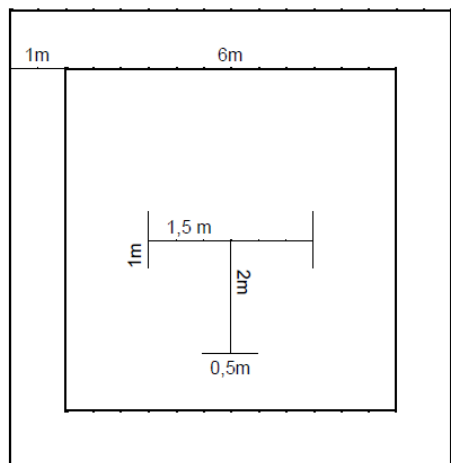
REGOLAMENTO

KUMITE SHOBU SANBON

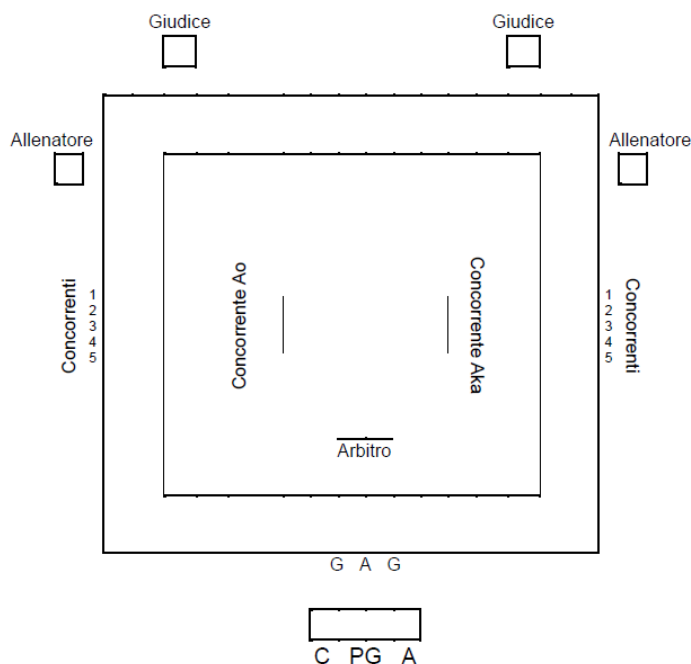
Art. 1 - AREA DI GARA

- 1) Deve essere un quadrato, con lati di 7 o 8 metri misurati dall'esterno (può essere di 6 metri per le categorie Pulcini e Speranze).
- 2) Deve essere liscia, priva di pericoli e preferibilmente coperta di materassine.
- 3) Non ci devono essere cartelloni pubblicitari, muri, colonne, ecc. entro un metro dal perimetro esterno del campo.

Misure del campo di gara da 8m.



Posizioni pre e post gara di Arbitro Centrale, Giudici, Concorrenti, Allenatori, cronometrista Presidente di giuria e Annunciatore.



Art. 2 - DIVISA UFFICIALE

1. II CONCORRENTE

- Deve indossare un Karate Gi del colore del proprio stile.
- Può indossare sul petto sinistro della giacca l'emblema federale e/o della società e/o della nazionale e/o la bandiera del proprio paese; le etichette originali del fabbricante possono essere esposte in fondo all'angolo della giacca e in vita sui pantaloni.
- Può portare sulle spalle un numero di identificazione assegnatogli dal Comitato Organizzatore.
- La giacca deve essere di una lunghezza minima da coprire i fianchi. Nel caso delle donne e degli Atleti delle categorie Pulcini e Speranze, può essere indossata una maglietta bianca sotto il Karate Gi.
- Le maniche devono avere una lunghezza che non deve superare la piegatura del polso e non possono essere arrotolate.
- I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire almeno due terzi della tibia e non possono essere arrotolati.
- Deve avere capelli puliti e tagliati ad una lunghezza che non ostacoli la propria conduzione del combattimento.
- Sono proibiti la fascia e i fermagli per capelli.
- Deve avere unghie corte e non deve indossare oggetti metallici o di altro tipo.
- Gli occhiali sono proibiti, le lenti a contatto morbide possono essere portate sotto la responsabilità propria del concorrente.
- Deve togliere la propria cintura di grado.
- Un concorrente deve indossare cintura rossa, l'altro blu; la cintura deve pendere da ciascuna parte del nodo per circa 15 cm.
- Nella categoria Cadetti-Juniores-Seniores deve indossare guantini (rossi o blu), conchiglia e protezione tibia/collo piede morbida. La donna deve indossare anche il corpetto protettivo al seno.
- Nella categoria Giovani deve indossare guantini (rossi o blu), conchiglia, protezione tibia/collo piede morbida, e corpetto protettivo.
- Nella categoria Pulcini-Speranze deve indossare guantini (rossi o blu), conchiglia, protezione tibia/collo piede morbida, corpetto e caschetto protettivo.
- Il paradenti è permesso.

- L'uso di fasciature o sostegni in seguito a ferite deve essere approvato dal Responsabile Gara dietro consultazione del Medico Ufficiale.
- Il Consiglio Federale può autorizzare l'esposizione di etichette speciali o marchi di fabbrica di sponsor.
Se un combattente si presenta con una vestizione non conforme a quanto precedentemente descritto, gli deve essere concesso un minuto per vestirsi in modo appropriato.

2. L'ALLENATORE

- deve indossare la tuta sociale per poter accedere alla zona di gara.
- durante il combattimento deve restare seduto sulla sedia messa a sua disposizione al bordo del tatami.

Art. 3 - IL GRUPPO ARBITRALE

1. Consiste in un Arbitro (SHUSHIN) e due Giudici (FUKUSHIN).
2. Il tavolo della Giuria è composto dal cronometrista, dal presentatore e dal Presidenti di giuria per l'annotazione dei punteggi.
3. All'inizio di un incontro l'Arbitro sta al di fuori della linea che delimita il campo di gara, alla sua destra e alla sua sinistra i Giudici. L'Arbitro fa un passo avanti ed ordina "Shomei ni Rei" (saluto agli ospiti d'onore), quindi "Otagai ni Rei" (saluto arbitri combattenti), successivamente si gira e Arbitro e Giudici si salutano. Al cambio del Gruppo Arbitrale, gli Ufficiali di gara che escono, si voltano e fronteggiano il nuovo gruppo che entra, si salutano su comando del nuovo Arbitro Centrale e su una linea (girati nella stessa direzione) gli Ufficiali di gara che escono, lasciano il campo di gara. Quando cambia un singolo Giudice, il nuovo Giudice va dal Giudice che sta per uscire, si inchinano insieme e scambiano la posizione.

Art. 4 - PUNTEGGIO

1. Il risultato di un combattimento è determinato dall'ottenimento, di uno o dell'altro concorrente di:
 - 3 IPPON, o
 - 6 WAZA ARI, o
 - di una combinazione di SANBON, o
 - HANSOKU, o
 - SHIKKAKU, o
 - KIKEN.
2. Un IPPON equivale a due WAZA ARI.
3. Un IPPON è attribuito se una tecnica effettiva viene effettuata secondo i criteri seguenti:
 - **buona forma**, è un attacco che possiede i requisiti abitualmente ritenuti validi nella concezione tradizionale del Karate.
 - **comportamento corretto**, comportamento altamente sportivo, privo di malizia, nonché ad una grande capacità di concentrazione durante l'esecuzione della tecnica che determina il punteggio.
 - **grande vigore di applicazione**, è la definizione della potenza e della velocità della tecnica nonché la manifesta volontà di ottenere ciò che l'atleta si è prefisso.
 - **zanshin**, è lo stato di continua concentrazione anche quando l'attacco è stato portato a termine, significa il mantenimento di un'assoluta concentrazione e, di conseguenza, consapevolezza di un potenziale contro attacco dell'avversario.
 - **timing**, significa eseguire una tecnica nel momento in cui questa possa ottenere il massimo effetto.
 - **distanza corretta**, significa realizzare una tecnica ad una distanza tale da poter ottenere il maggior effetto possibile. Quindi una tecnica realizzata su un avversario che arretra, avrà effetti chiaramente ridotti. La distanza si riferisce anche al punto in cui la tecnica viene completata una volta raggiunto il bersaglio: per essere veramente valida la tecnica deve avere la potenza (possibilità) di penetrare a fondo nell'obiettivo. Il braccio completamente teso possiede un blando coefficiente di penetrazione, la valutazione dell'arbitro deve tenere in grande considerazione questi particolari, per esempio, un pugno che arriva tra lo "Skin Touch" (contatto epidermico) e 2 - 3 cm. dalla faccia dell'avversario con il braccio leggermente piegato, è un pugno dato con distanza corretta.
4. Un IPPON può anche essere accordato per una tecnica non effettiva se effettuata con uno dei criteri seguenti:
 - **Jodan geri**, un calcio dato senza buona forma non vale alcun punto, tuttavia, allo scopo di incoraggiare le tecniche difficili, l'Arbitro deve propendere a dare l'Ippon anche se la buona forma non è perfetta.
 - **segnare una tecnica effettiva nel momento preciso in cui l'avversario attacca.**
 - **evitare un attacco e contrattaccare sulla schiena indifesa dell'avversario.**
 - **spazzata e proiezione seguita da una tecnica effettiva**, devono passare almeno due secondi dopo che un contendente ha iniziato una tecnica di proiezione o un attacco coordinato, il tempo strettamente necessario per completare la tecnica e dimostrare di essere in condizione di concluderla con un colpo valido ed efficace.
 - **terminare una combinazione di tecniche nelle quali ogni elemento ha un suo proprio valore**, attacchi combinati sono una sequenza di tecniche coordinate in rapida successione delle quali ognuna meriti almeno un Waza Ari.

5. Un WAZA ARI è assegnato se una tecnica è quasi paragonabile a quella necessaria per ottenere un IPPON. Il gruppo arbitrale deve prima verificare per l'IPPON e in seguito assegnare eventualmente un WAZA ARI.
6. Una vittoria su un avversario a cui è stato dato un HANSOKU o SHIKKAKU vale SANBON (tre IPPON).
Se un concorrente è assente o si ritira, all'avversario verrà data una vittoria per KIKEN (SANBON o tre IPPON).
7. Gli attacchi sono limitati alle seguenti zone:
 - **testa,**
 - **viso,**
 - **collo,**
 - **addome,**
 - **petto,**
 - **schiena** (escluse le spalle), la parte della spalla per la quale non è possibile accordare punti validi è la giuntura dell'osso superiore delle braccia con le scapole e le clavicole.
 - **fianchi.**
8. Una tecnica efficace messa a segno contemporaneamente alla fine del combattimento è considerata valida, mentre se messa a segno dopo l'ordine di interrompere o fermare il combattimento non deve essere assegnata e può avere come risultato una penalità comminata al colpevole.
9. Nessuna tecnica, anche se efficace, è valida se messa a segno quando i due concorrenti sono al di fuori della zona di gara. Tuttavia se uno dei combattenti mette a segno una tecnica efficace mentre è ancora all'interno del campo di gara e prima che l'Arbitro annunci lo "YAME", la tecnica deve essere ritenuta valida.
10. Tecniche efficaci, messe simultaneamente a segno da entrambi i concorrenti, non sono valide (AIUCHI).
11. Il segnale di fine dell'incontro pone termine alle possibilità di ottenere punti validi anche se l'Arbitro inavvertitamente non ha pronunciato lo Yame.
12. Il segnale di fine dell'incontro non significa comunque che non possano venire comminate penalità. Le penalità possono venire imposte dal gruppo arbitrale sino a quando i contendenti non abbandonano il campo di gara.

Art. 5 - CRITERI DI DECISIONE

1. In assenza di un SANBON (o IPPON per la categoria Pulcini, Speranze, Giovani e per le cinture fino a verde) o di KIKEN o di HANSOKU o di SHIKKAKU durante il combattimento, la vittoria viene assegnata sulla base delle considerazioni seguenti:
 - se sono stati assegnati IPPON o WAZA ARI.
 - L'atteggiamento, lo spirito combattivo e la forza dimostrati dai concorrenti.
 - la superiorità di tattiche e tecniche.
2. Quando non c'è superiorità di punteggio, la procedura da seguire è la seguente:
 - la vittoria deve essere assegnata per HANTEI. L'arbitro deve uscire dal quadrato e dichiarare l'Hantei, seguito da un fischio, su due note, del suo fischietto, i Giudici e l'Arbitro centrale, **contemporaneamente**, indicano la loro opinione per mezzo delle loro bandierine. L'Arbitro, emette un fischio, su un tono, ritorna nella sua posizione e annuncia la decisione della maggioranza.
 - se alla fine di un combattimento nessuno dei concorrenti si è mostrato superiore, la decisione è pareggio (HIKIWAKE) e deve essere annunciato un ENCHO SEN. Durante l'ENCHO SEN il primo concorrente che riceve un IPPON o un WAZA ARI è dichiarato vincitore. Se si arriva al termine di un ENCHO SEN, la vittoria deve essere assegnata per HANTEI con una decisione a maggioranza del Gruppo arbitrale, considerando l'intero combattimento.

Art. 6 - AZIONI E TECNICHE PROIBITE

Sono vietate le azioni e tecniche seguenti:

- **tecniche che arrivano a contatto con la gola**, ogni contatto con la gola deve essere penalizzato, a meno che non sia colpa di colui che riceve il colpo.
- **tecniche che hanno un contatto eccessivo in considerazione della zona attaccata**, tutte le tecniche devono essere controllate. Ogni tecnica che va a toccare la testa, il viso o il collo e si conclude con un danno evidente deve essere penalizzata, a meno che non è causata da colui che l'ha subita. Tecniche al viso possono "toccare" e ottenere punteggio, ma toccare non significa avere un forte impatto. **attaccare all'inguine, alle articolazioni o al collo piede.**
- **attaccare al volto con tecniche a mano aperta.**
- **colpi pericolosi che precludono o pregiudicano la capacità dell'avversario di cadere in modo sicuro.**
- **tecniche che per la loro natura non possono essere controllate** e mettono in pericolo l'incolumità dell'avversario.
- **attaccare direttamente alle braccia e alle gambe**, spazzate con il piede all'altezza della gamba, possono provocare lesioni alle ginocchia.
- **uscire dal campo di gara (JOGAI)**, il JOGAI si riferisce a una situazione in cui il corpo di un concorrente, o una sua parte, tocca il terreno esterno al campo di gara. Una eccezione si ha quando il concorrente è effettivamente spinto o gettato fuori dal campo dal suo avversario. Se un concorrente mette a segno con successo una tecnica e successivamente esce dal campo di gara, l'Arbitro deve dichiarare "Yame" nell'istante in cui viene segnato il punto, quindi, l'uscita avviene al di fuori del tempo di combattimento e non può essere penalizzata.

Se un concorrente esce dal campo di gara successivamente ad un attacco di Aka andato a buon fine, l'uscita non può essere penalizzata. Se Ao esce mentre Aka porta una tecnica vincente, con Aka che rimane all'interno del campo di gara, viene assegnato sia il punto ad Aka che comminata una penalità di Jogai a Ao.

- **movimenti che fanno perdere troppo tempo.**
- **lottare, spingere o afferrare l'avversario.**
- **MUBOBI**, si riferisce a una situazione in cui uno o entrambi i concorrenti mostrano una mancanza di riguardo per l'incolumità propria o dell'altro.
- **la simulazione** con l'intento di riportare un vantaggio.

Ogni comportamento sconveniente da parte dell'Allenatore o di un membro di una Società può portare alla squalifica del colpevole o dell'Atleta o dell'intera Squadra dal torneo. All'allenatore è permesso parlare al proprio atleta solo durante le sospensioni dell'incontro.

Art. 7 - PENALITA'

1. Deve essere seguita la seguente scala di penalità:

- **ATENAI YONI** (Ammonizione), deve essere comminata per il primo caso di un'infrazione minore.
- **KEIKOKU**, penalità per cui è aggiunto un WAZA ARI al punteggio dell'avversario.
 - a) è comminato per infrazioni minori per le quali, nello stesso combattimento, è già stato comminato un ATENAI YONI o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU CHUI o HANSOKU. Può essere comminato direttamente, anche senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni. E' generalmente comminato quando il potenziale del concorrente è stato leggermente diminuito dal fallo dell'avversario
 - b) per la seconda uscita dal campo di gara.
- **HANSOKU-CHUI**, penalità per cui è aggiunto un IPPON al punteggio dell'avversario.
 - a) è comminato per infrazioni per le quali nello stesso combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o un KEIKOKU o per infrazioni non così gravi da meritare un HANSOKU. Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni o un Keikoku. E' generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente sono state seriamente ridotte dal fallo dell'avversario.
 - b) per la terza uscita dal campo di gara.
- **HANSOKU**, penalità per cui è aggiunto un SANBON al punteggio dell'avversario.
 - a) è comminato per infrazioni per le quali precedentemente in quel combattimento è già stato comminato un ATENAI YONI o un KEIKOKU o un HANSOKU-CHUI o per infrazioni molto gravi. Può essere comminato direttamente senza aver assegnato precedentemente un Atenai yoni o Keikoku o Hansoku Chui. E' generalmente comminato quando le potenzialità del concorrente è stata ridotta a zero dal fallo dell'avversario.
 - b) per la quarta uscita dal campo di gara.
- **SHIKKAKU**, penalità per cui è aggiunto un SANBON al punteggio dell'avversario. E' la squalifica dal torneo, gara o incontro. Per comminare lo SHIKKAKU deve essere consultata la Commissione Arbitrale. Può essere comminato quando un concorrente compie un atto che danneggia il prestigio del Karate-Do e quando si ritiene che altre azioni violino le regole del torneo. Può essere comminato direttamente, senza ammonizioni di qualsiasi tipo. Non è necessario che i concorrenti abbiano commesso fatti particolari per ricevere il Shikkaku, è sufficiente che l'Allenatore o dei componenti della stessa squadra del concorrente si comportino in modo da danneggiare il prestigio e l'onore del Karate-Do. Va comminato anche se l'arbitro ritiene che un concorrente si sia comportato malignamente, al di là che ci sia stata un'effettiva lesione fisica.

2. Una penalità deve essere comminata solo una volta; l'eventuale ripetizione di un'infrazione deve essere accompagnata dall'aumento della severità nella penalità comminata.

3. Le penalità non si accumulano trasversalmente. Ciò significa che un'ammonizione per il primo caso di Mubobi non sarà eseguita automaticamente da un Keikoku per il primo caso di Jogai.

Art. 8 - FERITE ED INCIDENTI IN GARA

1. KIKEN (sconfitta) è la decisione arbitrale che viene assegnata quando un concorrente, o i concorrenti, non potendo più continuare, abbandonano il combattimento per lesioni non attribuibili alle azioni dell'avversario.
2. Se due concorrenti si feriscono contemporaneamente, o sono doloranti, per gli effetti di lesioni precedentemente subite e sono dichiarati non idonei a continuare dal medico ufficiale di gara, il combattimento è assegnato al concorrente che ha accumulato sino a quel momento il maggior numero di punti.
Se hanno punteggio pari, il Gruppo arbitrale deve decidere per HANTEI.
3. Quando un concorrente è ferito, l'Arbitro deve fermare immediatamente il combattimento e chiamare il medico ufficiale.

Il medico è autorizzato a diagnosticare e trattare solo le eventuali ferite o danni fisici.

Art. 9 - POTERI E COMPITI DELLA COMMISSIONE ARBITRALE, CAPI TATAMI, ARBITRI CENTRALI E GIUDICI

1. La Commissione arbitrale deve:

- assicurare la corretta preparazione, insieme al Comitato Organizzatore, del campo di gara, la disposizione delle attrezzature, lo svolgimento e la direzione della gara.
- designare i Capi Tatami.
- dirigere e coordinare la prestazione globale degli ufficiali arbitranti.
- indagare ed esprimere giudizi nel caso di reclami ufficiali.
- approvare il giudizio finale, in questioni di natura tecnica, che possono presentarsi durante un dato incontro e per le quali non ci sono indicazioni nelle regole.

2. il Capo Tatami deve:

- dirigere e sorvegliare gli Arbitri e i Giudici del proprio campo di gara.
- preparare una relazione giornaliera scritta sulla prestazione di ogni ufficiale di gara ed inviarla alla Commissione Arbitrale.

3. l'Arbitro centrale deve:

- dirigere l'incontro, compreso l'annuncio dell'inizio, della sospensione e della fine dell'incontro.
- assegnare IPPON o WAZA ARI.
- spiegare al Capo Tatami o alla Commissione Arbitrale il motivo di un giudizio dato in caso di contestazione
- comminare penalità, prima, durante o dopo un incontro.
- ottenere il parere dei Giudici (con movimenti delle bandierine).
- annunciare dei prolungamenti.
- dare tutti i comandi e fare tutti gli annunci.
- quando **UN GIUDICE SEGNALE**, l'Arbitro deve tener conto del parere ed esprimere un giudizio, tuttavia, l'Arbitro ferma l'incontro solo se conviene con il parere espresso dal Giudice.
- quando **DUE GIUDICI SEGNALANO LO STESSO GIUDIZIO**, l'Arbitro deve fermare l'incontro ed assegnare quanto i due Giudici hanno espresso.
- l'autorità dell'Arbitro non è limitata esclusivamente al campo di gara, ma anche al suo immediato perimetro.

4 Il Giudice deve:

- aiutare l'Arbitro per mezzo delle bandierine rossa e blu.
- esercitare il diritto di voto su una decisione da prendere.
- osservare attentamente le azioni dei concorrenti e segnalare all'Arbitro il suo parere nei casi seguenti:
 - a) quando viene rilevato un IPPON o un WAZA ARI.
 - b) quando un concorrente sembra commettere o ha commesso un'azione e/o una tecnica proibita.
 - c) quando viene rilevata una ferita o un'infermità ad un concorrente.
 - d) quando entrambi o uno dei due concorrenti esce dal campo di gara.
 - e) in altri casi in cui ritiene necessario richiamare l'attenzione dell'Arbitro.

Art. 10 - INIZIO, SOSPENSIONE E FINE DEGLI INCONTRI

1. I termini e i gesti che devono essere utilizzati dall'Arbitro e dai Giudici durante un incontro sono specificate nelle Appendici 1 e 2.
2. L'Arbitro e i Giudici devono sistemarsi nelle posizioni a loro fissate e, dopo il saluto tra i concorrenti, l'Arbitro pronuncia, per far iniziare il combattimento, "SHOBU SANBON HAJIME". L'Arbitro è il primo ad entrare nel campo di gara, successivamente entrano i due atleti.
3. L'Arbitro ferma il combattimento pronunciando "YAME" quando viene rilevata una tecnica valida e ordina ai concorrenti di riprendere le loro posizioni iniziali.

L'Arbitro ritorna alla sua posizione iniziale e i Giudici indicano il loro parere per mezzo di un segnale.
L'Arbitro identifica il punteggio pertinente, WAZA ARI o IPPON, e lo annuncia con i gesti stabiliti.
Nell'assegnare un punteggio, l'Arbitro deve identificare nell'ordine il combattente che ha messo a segno il punto ("Aka" o "Ao"), la zona attaccata ("Chudan", "Jodan"), la tecnica usata ("Tsuki", "Uchi" o "Geri") e il punteggio ("Waza Ari" o "Ippon"), successivamente l'Arbitro fa ricominciare il combattimento annunciando "TSUZUKETE HAJIME".
Prima di far riprendere il combattimento, l'Arbitro deve controllare che entrambi i concorrenti siano sulle loro linee e siano ricomposti appropriatamente, i combattenti che saltellano o si agitano devono essere calmati prima che il combattimento possa ricominciare.
4. Quando un concorrente ha raggiunto il punteggio massimo, l'Arbitro dichiara la fine del combattimento e indica il vincitore annunciando "AO (AKA) NO KACHI".
5. Nel caso di un combattimento individuale pareggiato (HIKIWAKE), l'Arbitro pronuncia "ENCHO-SEN" e da inizio al prolungamento dichiarando "SHOBU HAJIME".
6. L'Arbitro deve anche fermare temporaneamente il combattimento pronunciando "YAME", quando si presentano le situazioni seguenti:
 - Quando uno o entrambi i concorrenti sono fuori dal campo di gara.
 - Quando l'Arbitro ordina ai concorrenti di aggiustarsi il KarateGi.
 - Quando l'Arbitro nota che un concorrente sembra che stia per contravvenire alle regole.

- Quando l'Arbitro si accorge che un concorrente ha contravvenuto alle regole.
- Quando l'Arbitro ritiene che uno o entrambi i concorrenti non possano continuare il combattimento a causa di ferite, lesioni o altre cause.
- Quando un concorrente afferra l'avversario e non esegue immediatamente una tecnica.
- Quando uno o entrambi i concorrenti cadono e sono proiettati per terra e non ha immediatamente luogo nessuna tecnica efficace.

APPENDICE UNO TERMINOLOGIA

SHOBU SANBON HAJIME Inizia il combattimento

SHOBU HAJIME Inizia il prolungamento

ATOSHI BARAKU Mancano 30 secondi

YAME Stop

MOTO NO ICHI Posizione iniziale

TSUZUKETE Combattimento

TSUZUKETE HAJIME Ripresa del combattimento.

SHUGO Consultazione dei Giudici

HANTEI Giudizio

HIKIWAKE Parità

TORIMASEN Inaccettabile come tecnica valida

ENCHO SEN Prolungamento

AIUCHI Tecniche messe a segno simultaneamente

AKA (AO) NO KACHI Il rosso (blu) vince

AKA (AO) IPPON Il rosso (blu) segna un ippon

AKA (AO) WAZA-ARI Il rosso (blu) segna un wazaari

ATENAI YONI Ammonizione senza penalità

KEIKOKU Ammonizione con un Waza ari di penalità

HANSOKU CHUI Ammonizione con un Ippon di penalità

HANSOKU Ammonizione con un Sanbon di penalità .

JOGAI Prima uscita dal campo di gara

JOGAI KEIKOKU Seconda uscita dal campo di gara con un Waza ari di penalità

JOGAI HANSOKU CHUI Terza uscita dal campo di gara con un Ippon di penalità

JOGAI HANSOKU Quarta e ultima uscita dal campo di gara con un Sanbon di penalità

SHIKKAKU Squalifica

KIKEN Abbandono

MUBOBI Ammonizione per mancanza di riguardo per la propria e altrui sicurezza

MUBOBI KEIKOKU Le stesse penalità di Keikoku

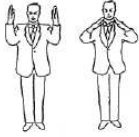
MUBOBI HANSOKU CHUI Le stesse penalità di Hansoku chui

MUBOBI HANSOKU Le stesse penalità di Hansoku

APPENDICE DUE

I GESTI DELL'ARBITRO

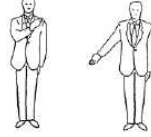
Otagai ni Rei



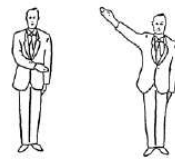
Shobu Sanbon (Ippon) Hajime



Wazaari



Ippon oppure No Kachi



L'Arbitro chiede ai giudici di riesaminare la situazione



Tsuzukete Hajime



Yame



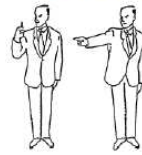
Atenai yoni



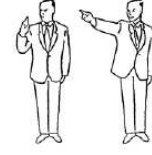
Keikoku



Hansoku Chui



Hansoku



Mubobi



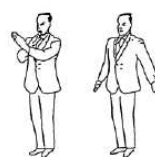
Shikkaku



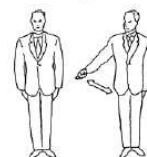
Kiken



Si annulla l'ultima decisione



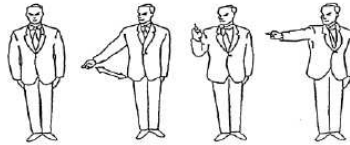
Jogai



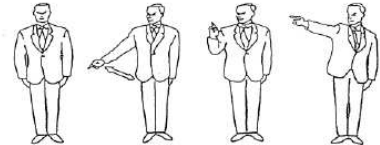
Jokai Keikoku



Jogai Hansoku Chui



Jogai Hansoku



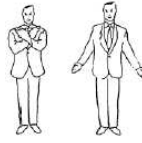
Shugo



Torimasen



Hikiwake



Aiuchi



Distanza non corretta (troppo vicino)



Tecnica bloccata



Tecnica troppo debole



Tecnica uscita



Tecnica non corretta (troppo distante)



GESTI DEI GIUDICI

(BANDIERINA ROSSA NELLA MANO SINISTRA,
BANDIERINA BLÙ NELLA MANO DESTRA)

Aiuchi



Mienai



Hikiwake



Jogai



Contatto



Keikoku



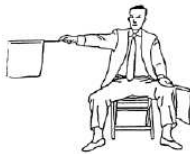
Hansoku Chui



Hansoku



Waza ari



Ippon / No Kachi



Torimasen

