

REGOLAMENTO ARBITRALE

SINTETICO

BASTONE SICILIANO

C.R.S.



FEDERAZIONE ITALIANA KARATE KICKBOXING
e DISCIPLINE ASSOCIATE

COMITATO REGIONALE SICILIA

Prefazione

Il presente Regolamento è stato codificato dopo 40 anni di esperienza di arbitraggio internazionale su tutti gli stili di arti marziali, di studio, pratica e approfondimento delle stesse, dal **Shihan Luigi Casale Responsabile Nazionale Bastone Siciliano FIKKeDA e Presidente del Comitato Regionale Sicilia**, Maestro D'Armi lunghe e corte, Maestro di Bastone Siciliano Fiorato nonché 6° Dan Kickboxing e 9° Dan Shotokan e Kobuto , e coadiuvato dal M° 6 Dan Shotokan **Karl Angelo Naro Coordinatore Arti Marziali Sicilia FIKKeDA** , Arbitro internazionale e M° di Bastone Siciliano Fiorato.

Con questo Regolamento hanno unificato i vari regolamenti del Bastone Siciliano così da poter essere utilizzato anche in campo Internazionale.

Il presente regolamento è stato approvato dal Presidente nazionale FIKKeDA **M° Rosario Marino** e dal Presidente del Comitato Regionale Sicilia **M° Luigi Casale**.

FORME E TIRATA – CATEGORIE DI GARA

PER CLASSE	MASCHILE	E	FEMMINILE
	FORME		TIRATA
	(BIANCA – ARANCIO)		(Fino a VERDE)
PER GRADO	(VERDE – BLU)		(BLU – MARRONE)
	(MARRONE)		(NERE)
	(NERA)		
	FORME	E	TIRATA
	Fino 6 anni		(PULCINI)
	7 - 8 anni		(BAMBINI)
	9 - 11 anni		(RAGAZZI)
	12 - 14 anni		(SPERANZE)
PER ETA'	15 - 17 anni		(CADETTI)
	18 - 25 anni		(JUNIORES)
	26 - 39 anni		(SENIORES)
	40 - 49 anni		(MASTER)
	50 - 59 anni		(VETERANI)
	60 - 69 anni		(SILVER)
	OVER 70		(GOLD)
STILI PRINCIPALI		REALE	
		RUOTATO	
		FIORATO	
		BATTERE	
		MESSINESE	

TIRATA

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

GAMBE = 1 PUNTO

TRONCO = 2 PUNTI

VISO = 3 PUNTI

TESTA E NUCA = 4 PUNTI

DISARMO E CHIUSURA TECNICA CON MINIMO 2 TECNICHE = VITTORIA

PROIEZIONE TOTALE E CHIUSURA TECNICA CON MINIMO 2 TECNICHE = VITTORIA

- VITTORIA AL RAGGIUNGIMENTO DI MAX 12 PUNTI.

categorie - (cadetti - juniores - seniores).

- VITTORIA AL RAGGIUNGIMENTO DI MAX 9 PUNTI.

categorie - (ragazzi - speranze - master).

- VITTORIA AL RAGGIUNGIMENTO DI MAX 6 PUNTI.

categorie - (pulcini - bambini - veterani - silver - gold).

- VITTORIA PRIMA DEL TEMPO - GAP TECNICO : " VITTORIA " :

al punteggio di 10-0 (cadetti - juniores - seniores)

al punteggio di 7-0 (ragazzi - speranze - master)

al punteggio di 5-0 (pulcini - bambini - veterani - silver - gold)

- In caso di parità alla fine del tempo regolamentare : " PAREGGIO "

Il combattimento viene resettato del tutto - si da inizio ad una nuova fase:

PROLUNGAMENTO = prima tecnica a buon fine viene assegnata la " vittoria ".

TEMPO NO STOP (anche durante l'intervallo del combattimento).

- tempo prolungamento 1 minuto per :

➤ cadetti - juniores - seniores

- tempo prolungamento 30 secondi per :

➤ ragazzi - speranze - master

- tempo prolungamento 30 secondi per :

➤ pulcini - bambini - veterani - silver - gold

- ulteriore situazione di parità dopo il prolungamento alla fine del tempo prolungato :

- si va per decisione Arbitrale di " VALUTAZIONE ". L'Arbitro Centrale si posiziona a bordo area di gara, dichiara alla pool " valutazione " ,e dopo un fischio prolungato col fischietto, gli Arbitri agli angoli decretano simultaneamente il proprio giudizio per alzata di banderina. Il Centrale assegna la vittoria per maggioranza. In situazione di Parita' il Centrale si aggiunge al colore che ritiene opportuno. Non puo' esistere ulteriore parita'.

PENALITA' - CATEGORIA 1 (CONTATTO - LESIONI)

- In caso di contatto all'opponente, la penalità sarà giudicata in base alla gravità del caso tenendo conto dove è necessario dell'intervento ed il giudizio del Medico di Gara.
- **CONTATTO** - Tutte le Tecniche devono essere nella misura di contatto max 0,5 cm o meno;

Anche in presenza del Caschetto il controllo deve essere max 0,5 cm o meno.

- Gli attachi sono liberi per tutte le categorie in assoluto controllo.

SCALA DELLE PENALITA' A CONTATTO - LESIONI :

- | | | |
|--|----------------------------|------|
| ▪ 1° RICHIAMO o CONTATTO LIEVE | = RICHIAMO | C1/1 |
| ▪ 2° RICHIAMO o CONTATTO DURO | = 1 PUNTO ALL' OPPONENTE. | C1/2 |
| ▪ 3° RICHIAMO o CONTATTO FORTE | = 2 PUNTI ALL'OPPONENTE. | C1/3 |
| ▪ 4° RICHIAMO o FULL CONTACT = S.T. | = VITTORIA ALL' OPPONENTE. | C1/4 |

PENALITA' - CATEGORIA 2 (ATTITUDINE NON CONFORME e USCITE)

- Assumere comportamenti ed atteggiamenti non conformi alla pratica sportiva del Bastone.
- Rinunciando a combattere sul quadrato di gara per più di 30 sec.
- Interagire con persone non autorizzate al di fuori del quadrato di gara.
- Uscire in modo volontario dal quadrato di gara. (**USCITA INTENZIONALE**)
- Contestare decisioni arbitrali.
- Girare continuamente sul quadrato di gara.
- Correre continuamente sul quadrato di gara.
- Rendersi vulnerabile e pericoloso per la propria incolumità.
- Uscire dal quadrato di gara senza essere autorizzato.

- | | |
|--|-------|
| ▪ 1° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = RICHIAMO. | C2 A1 |
| ▪ 2° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = RICHIAMO. | C2 A2 |
| ▪ 3° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = RICHIAMO. | C2 A3 |
| ▪ 4° RICHIAMO PER ATTITUDINE NON CONFORME = SQUALIFICA e VITTORIA OPPONENTE. | C2 A4 |

- | | |
|---|-------|
| ▪ 1° RICHIAMO PER USCITA = RICHIAMO. | C2 U1 |
| ▪ 2° RICHIAMO PER USCITA = RICHIAMO. | C2 U2 |
| ▪ 3° RICHIAMO PER USCITA = RICHIAMO. | C2 U3 |
| ▪ 4° RICHIAMO PER USCITA = SQUALIFICA E VITTORIA ALL'OPPONENTE. | C2 U4 |

- LE PENALITA' DI CATEGORIA 2 SONO CUMULABILI TRA LORO. NON VENGONO ASSEGNATI PUNTEGGI ALL'ATLETA OPPONENTE IN QUANTO TRATTASI DI SANZIONI E NON ASSEGNAZIONI DI PUNTEGGIO.

- SI ASSEGNA DIRETTAMENTE LA VITTORIA ALLA 4° AMMONIZIONE SANZIONATA.

DURATA DEGLI INCONTRI ED USCITE con PENALITA'

➤ PULCINI – BAMBINI - VETERANI - SILVER - GOLD: (6 POINTS – 5 a 0 - S.T.)

- DURATA KUMITE 1 MINUTO ;
- Prolungamento + 30 sec.(TIME no stop); ulteriore parita' = giudizio arbitrale.
- 1° uscita richiamo – 2° uscita richiamo - 3° uscita vittoria all'opponente.

➤ RAGAZZI – SPERANZE – MASTER: (9 POINTS – 7 a 0 - S.T.)

- DURATA KUMITE 1 MINUTO ;
- Prolungamento + 30 sec.(TIME no stop); ulteriore parita' = giudizio arbitrale.
- 1° uscita richiamo – 2° uscita richiamo - 3° uscita vittoria all'opponente.

➤ CADETTI – JUNIORES – SENIORES : (12 PUNTI – 10 a 0 - S.T.)

- DURATA KUMITE 2 MINUTI ;
- Prolungamento + 1 min.(TIME no stop); ulteriore parita' = giudizio arbitrale.
- 1° uscita richiamo – 2° uscita richiamo - 3° uscita richiamo – 4° uscita vittoria all'opponente.

AREE BERSAGLIO AMMESSE - TIRATA

➤ CRANIO – NUCA = TESTA

- Genera (4 punti) - controllo massimo

➤ VISO FRONTALE E LATERALE - COLLO - GOLA = FACCIA

- Genera (3 punti) - controllo massimo

➤ PETTO - ADDOME - SCHIENA - SCAPOLE - FIANCHI = TRONCO

- Genera (2 punti) - controllo massimo skin touch

➤ GAMBE e BRACCIA

- Genera (1 punto) - controllo massimo skin touch

AREE BERSAGLIO NON AMMESSE - TIRATA

- MANI - POLSI
- PIEDI - CAVIGLIE
- ZONA PUBICA

GLI ATTACCHI VOLONTARI ALLE AREE NON AMMESSE VERRANNO CONSIDERATE PENALITA' DI CATEGORIA 1

INTERVENTO MEDICO DI GARA - TIRATA

▪ INTERVENTO MEDICO DI GARA :

Il medico di gara può intervenire sul quadrato di gara durante il match per un tempo massimo di 1 minuto;

se è richiesto l'intervento medico oltre 1 minuto si può prolungare per un tempo massimo di 2 minuti fuori t quadrato di gara, sempre nell'area di gara o postazione ambulanza;

qualora l'intervento si protrae per un totale di 3 minuti di intervento, bisogna assegnare un giudizio Arbitrale dietro parere insindacabile ed incontestabile del medico di gara.

TIPO DI REGOLAMENTO FORME .

Ogni manifestazione puo' essere arbitrata con un regolamento come segue, in base alle esigenze di personale e spazi :

➤ FORME

- 1) Sistema a bandierine a 5 Arbitri (flags system)
- 2) Sistema a banderine a 3 Arbitri (flags system)
- 3) Sistema con tabulati manuali a punteggio con decimali da 1,00 a 10,00. (points system)

IN GARA VENGONO USATI PUNTEGGI DA 6,00 A 9,00 (points system)

TIPO DI REGOLAMENTO TIRATA .

Ogni manifestazione puo' essere arbitrata con un regolamento come segue , in base alle esigenze di personale:

1) Sistema a 1 bandierina e 1 Arbitro (flags system)

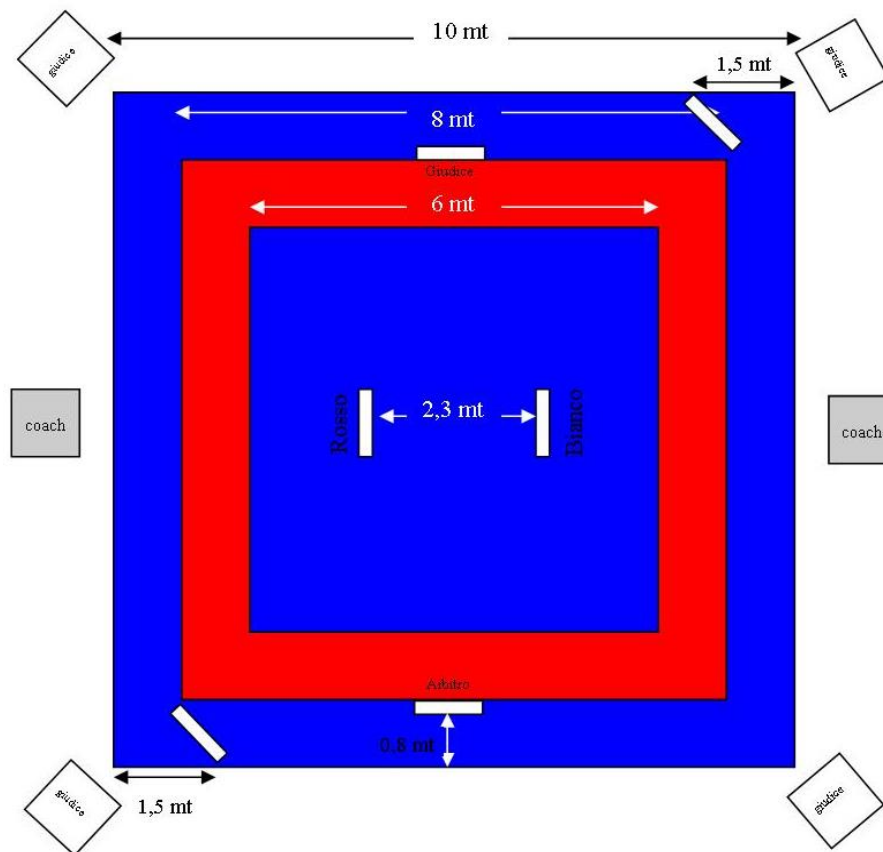
1) Sistema a 2 bandierine e 1 Arbitro (flags system)

1) Sistema a 4 bandierine e 1 Arbitro (flags system)

TABELLA DEI GIUDIZI .

Punt. max	DISARMO	VITTORIA
Punt. max	PROIEZIONE	VITTORIA
1		UN PUNTO
2		DUE PUNTI
3		TRE PUNTI
4		QUATTRO PUNTI
■	VITTORIA	VINCITORE
X	SCONFITTA	PERDENTE
△	PAREGGIO	PARITA'
C1/1	FALLO DI CATEGORIA 1	AVVERTIMENTO
C1/2	FALLO DI CATEGORIA 1	AVVERTIMENTO (Penalità 1 punti)
C1/3	FALLO DI CATEGORIA 1	AVVERTIMENTO (Penalità 2 punti)
C1/4	FALLO DI CATEGORIA 1	SQUALIFICA
C2/A1	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/A2	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/A3	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/A4	FALLO DI CATEGORIA 2	SQUALIFICA
R	RINUNCIA	RINUNCIA
C2/U1	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/U2	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/U3	FALLO DI CATEGORIA 2	RICHIAMO
C2/U4	FALLO DI CATEGORIA 2	SQUALIFICA
S	SQUALIFICA	SQUALIFICA

AREA DI GARA .



ATLETI PRONTI – Disporsi l’atleta Rosso a circa 1,50 mt nell’angolo sinistro lato tavolo di giuria e l’atleta Bianco a circa 1,50 mt nell’angolo destro diagonalmente opposto al tavolo di giuria.

AVANZARE – atleta Rosso e Bianco disporsi con i talloni sulla striscia bianca evidenziata all’interno del quadrato di gara e l’arbitro contemporaneamente avanza dentro il quadrato di gara a circa 50 cm lato opposto il tavolo di giuria.

SALUTO – L’arbitro invita gli atleti al saluto

GUARDIA – Gli atleti si posizionano con il piede destro parallelamente alla striscia bianca e il sinistro avanti con la guardia laterale.

INCROCIARE – Gli atleti si preparano a fare 3 passi di copertura.

VIA - Gli atleti fanno 3 passi di copertura e incrociano i bastoni al centro dell’area di gara.

N.B. Se i contendenti non riescono ad incrociare per la 1° - 2° - 3° volta verranno squalificati entrambi. Se uno dei due contendenti ha eseguito l’incrocio perfettamente ad ogni volta, la squalifica ricadrà solo sull’altro.

STOP - Interruzione o fine dell’incontro. Mentre fa l’annuncio, l’Arbitro muove il braccio verso il basso.

TERMINOLOGIA

PREPARARSI	L'arbitro invita gli atleti a prepararsi per l'inizio.
AVANZARE	L'arbitro invita gli atleti a prendere posto per l'inizio dentro il quadrato di gara con i talloni sulle strisce bianche posizionate a circa 1,5 mt. diagonalmente l'area di gara.
SALUTO	L'arbitro invita gli atleti al saluto
GUARDIA	Gli atleti si posizionano con il piede destro parallelamente alla striscia bianca e il sinistro avanti con la guardia laterale.
INCROCIARE	Gli atleti si preparano a fare 3 passi di copertura.
VIA	Gli atleti fanno 3 passi di copertura e incrociano i bastoni al centro dell'area di gara.
STOP	Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio verso il basso.
COMBATTERE	Ordine di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.
CHIAMATA DEI GIUDICI	L'Arbitro chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Squalifica.
DECISIONE	L'Arbitro chiede la decisione (del Gruppo Arbitrale) alla fine di un combattimento terminato in parità. Dopo un breve suono col fischietto, i Giudici esprimono il loro voto con le bandierine mentre l'Arbitro indica il suo voto sollevando la bandierina Bianca o Rossa.
PARITA'	In caso di parità, l'Arbitro incrocia le braccia con le bandierine, poi le distende con i palmi delle mani rivolti in avanti.
ROSSO (BIANCO) VINCE	L'Arbitro solleva obliquamente il braccio con la bandierina dalla parte del vincitore.

ROSSO (BIANCO) fa un punto	L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
ROSSO (BIANCO) fa due punti	L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 75 gradi dalla parte di chi ha realizzato 2 punti.
ROSSO (BIANCO) fa tre punti	L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 105 gradi dalla parte di chi ha realizzato 3 punti.
ROSSO (BIANCO) fa quattro punti	L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 150 gradi dalla parte di chi ha realizzato 4 punti.
INFRAZIONE C1/1	L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare. 1° Richiamo
INFRAZIONE C1/2	L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè si rivolge all'avversario assegnandogli un punto a suo favore. 2° Richiamo ammonito
INFRAZIONE C1/3	L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina orizzontalmente verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè si rivolge all'avversario assegnandogli due punti a suo favore. 3° Richiamo ammonito
INFRAZIONE C1/4	L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè assegna la vittoria all'avversario. 4° Richiamo squalifica
INFRAZIONE C2/A1	L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione per indicare un'infrazione Categoria 2. Richiamo.

INFRAZIONE C2/A2

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione
per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta con la bandierina in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione.
Richiamo.

INFRAZIONE C2/A3

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione
per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta la bandierina orizzontalmente verso chi ha commesso l'infrazione. Richiamo.

INFRAZIONE C2/A4

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione
per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta la bandierina in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.

INFRAZIONE C2/U1

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, annunciando la 1 uscita.
Richiamo.

INFRAZIONE C2/U2

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, annunciando la 2 uscita.
Richiamo

INFRAZIONE C2/U3

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, annunciando la 3 uscita.
Richiamo.

INFRAZIONE C2/U4

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, annunciando la 4 uscita e assegna la vittoria all'avversario.

RINUNCIA	L'Arbitro punta la bandierina verso l'Atleta che rinuncia dicendo "Rosso o Bianco" Rinuncia e annuncia la vittoria dell'avversario.
SQUALIFICA	L'Arbitro prima punta la bandierina in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta la bandierina all'indietro annunciando "ROSSO (BIANCO) " Squalifica. Quindi annuncia la vittoria dell'avversario
ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE OPPURE NULLA DI FATTO	Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l'arbitro si gira verso l'atleta, annuncia "Rosso" o "Bianco", incrocia le bandierine poi le allarga con i palmi rivolti verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.
PASSIVITA'	L'arbitro ruota una bandierina intorno all'altra davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2.
CONTATTO ECCESSIVO	L'arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1. incrociando le bandierine davanti al petto dal lato di chi ha commesso l'infrazione
SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI	L'arbitro porta entrambe le bandierine al volto per indicare ai giudici un'infrazione di Categoria 2.
TEC. DISTANTE DAL BERSAGLIO	L'arbitro porta le bandierine verticalmente in avanti distanziandoli indicando che la tecnica non è andata a segno.
TECNICA DEBOLE	L'arbitro fa un movimento con la bandierina orizzontale dal torace verso il basso.

GESTI E SEGNALI DELL'ARBITRO

AVANZARE

L'arbitro invita gli atleti a prendere posto per l'inizio dentro il quadrato di gara con i talloni sulle strisce bianche posizionate a circa 1,5 mt. diagonalmente l'area di gara.



SALUTO

L'arbitro invita gli atleti al saluto



GUARDIA

Gli atleti si posizionano con il piede destro parallelamente alla striscia bianca e il sinistro avanti con la guardia laterale.



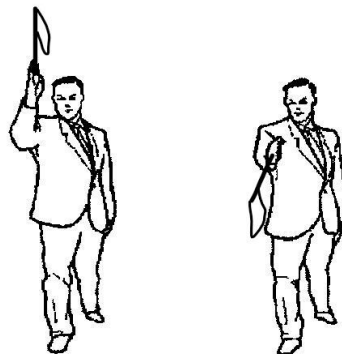
INCROCIARE

L'arbitro si posiziona diagonalmente con la bandierina in alto a 45 gradi annunciando incrociare.



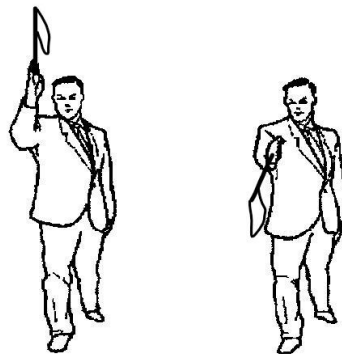
VIA

L'arbitro annuncia il via abbassando la bandierina verso il basso e gli atleti fanno 3 passi di copertura incrociando i bastoni al centro dell'area di gara.



STOP

Interruzione o fine dell'incontro. Mentre fa l'annuncio, l'Arbitro muove il braccio con la bandierina verso il basso.

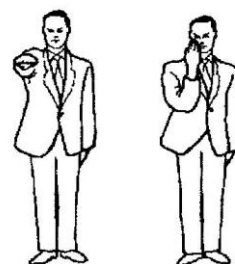


COMBATTERE

Ordina di continuare il combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.

CHIAMATA DEI GIUDICI

L'Arbitro con le bandierine raccolte in una mano chiama i Giudici al termine dell'incontro, o per proporre Squalifica.



DECISIONE

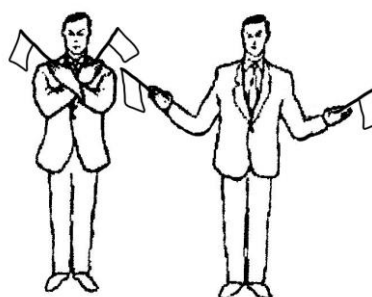
L'Arbitro chiede la decisione (del Gruppo Arbitrale)
alla fine di un combattimento terminato in parità.

Dopo un breve suono col fischietto, i Giudici
esprimono il loro voto con le bandierine mentre

l'Arbitro indica il suo voto sollevando la bandierina."ROSSA (BIANCA)

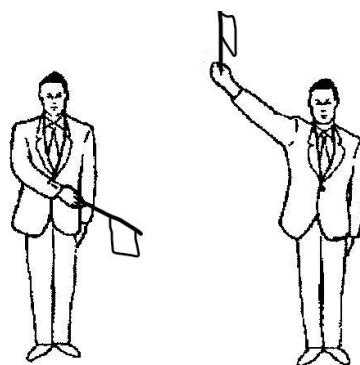
PARITA'

In caso di parità, l'Arbitro incrocia le
bandierine, poi le distende con i palmi delle
mani rivolti in avanti.



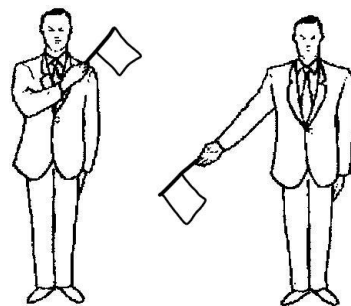
ROSSO (BIANCO) VINCE

L'Arbitro solleva obliquamente il braccio con
la bandierina dalla parte del vincitore.



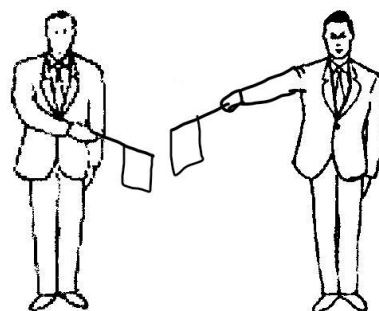
ROSSO (BIANCO) fa un punto

L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato 1 punto.
Annunciando un punto.



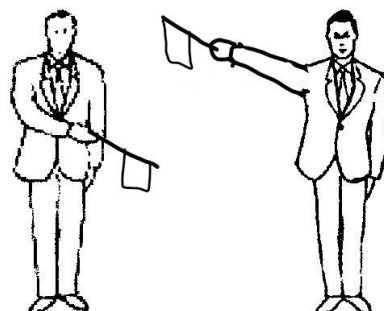
ROSSO (BIANCO) fa due punti

L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 75 gradi dalla parte di chi ha realizzato 2 punti.
Annunciando due punti.



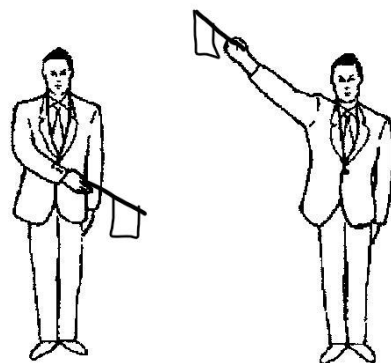
ROSSO (BIANCO) fa tre punti

L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 105 gradi dalla parte di chi ha realizzato 3 punti.
Annunciando il punto.



ROSSO (BIANCO) fa quattro punti

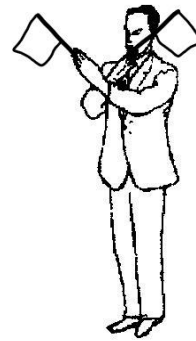
L'Arbitro indica la zona di bersaglio con la bandierina inclinando il braccio di 150 gradi dalla parte di chi ha realizzato 4 punti.
Annunciando quattro punti.



INFRAZIONE C1

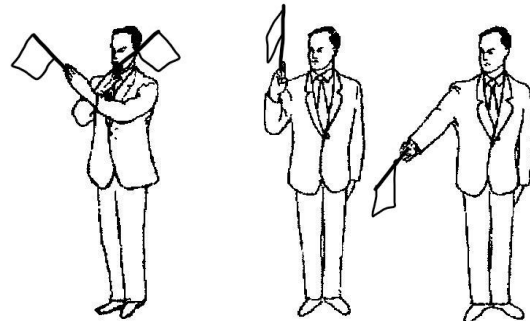
INFRAZIONE C1/1

L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare.
1° Richiamo



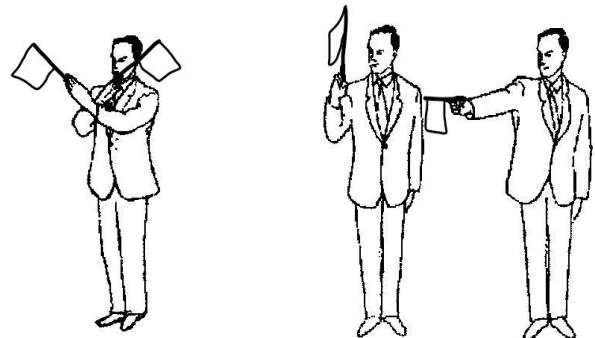
INFRAZIONE C1/2

L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè si rivolge all'avversario assegnandogli un punto a suo favore.



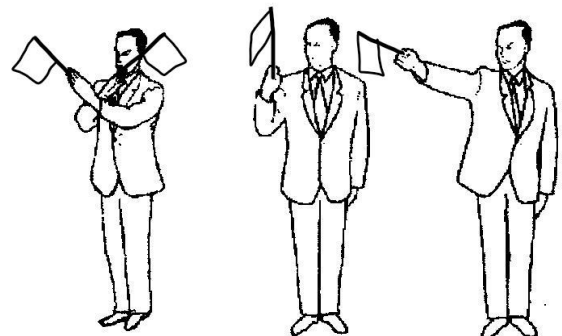
INFRAZIONE C1/3

L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina orizzontalmente verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè si rivolge all'avversario assegnandogli due punti a suo favore



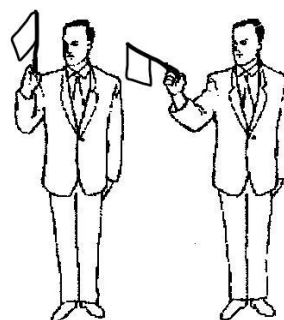
INFRAZIONE C1/4

L'Arbitro incrocia le bandierine all'altezza del petto rivolto verso l'atleta da penalizzare per indicare un'infrazione di Categoria 1, poi punta la bandierina in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e dopodichè assegna la vittoria all'avversario.



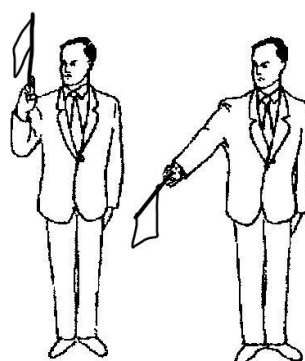
INFRAZIONE C2/A1

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione per indicare un'infrazione Categoria 2. Richiamo.



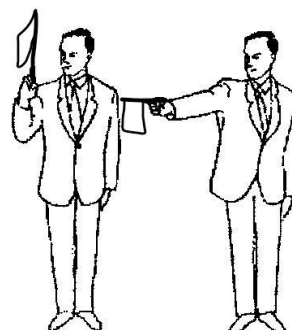
INFRAZIONE C2/A2

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta la bandierina in basso a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione. Richiamo.



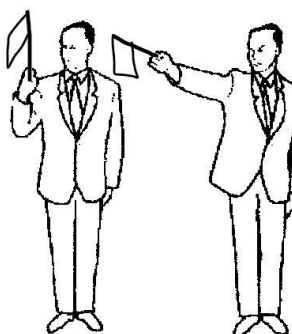
INFRAZIONE C2/A3

L'Arbitro punta con la bandierina e il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta l'indice orizzontalmente verso chi ha commesso l'infrazione. Richiamo.



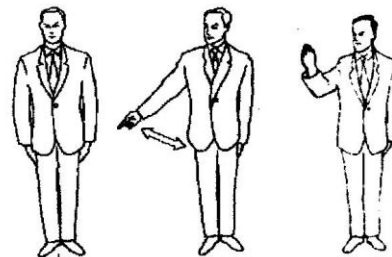
INFRAZIONE C2/A4

L'Arbitro punta con il braccio piegato il viso dell'Atleta che ha commesso l'infrazione per indicare un'infrazione di Categoria 2, poi punta l'indice in alto a 45 gradi verso chi ha commesso l'infrazione e assegna la vittoria all'avversario.



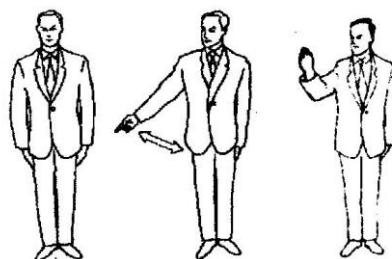
INFRAZIONE C2/U1

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, indicando con un dito il numero di uscita. 1° uscita Richiamo.



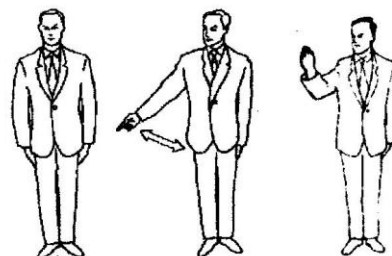
INFRAZIONE C2/U2

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, indicando con due dita il numero di uscita. 2° uscita Richiamo



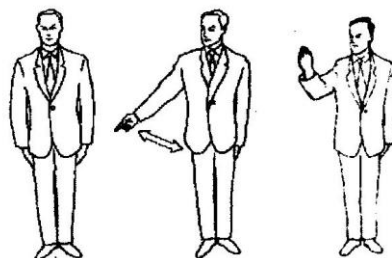
INFRAZIONE C2/U3

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, indicando con tre dita il numero di uscita. 3° uscita Richiamo.



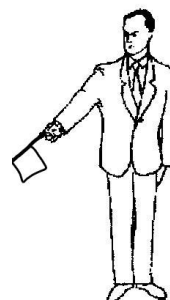
INFRAZIONE C2/U4

L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con l'indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso l'infrazione, indicando con quattro dita il numero di uscita e assegna la vittoria all'avversario. 4° uscita sconfitta



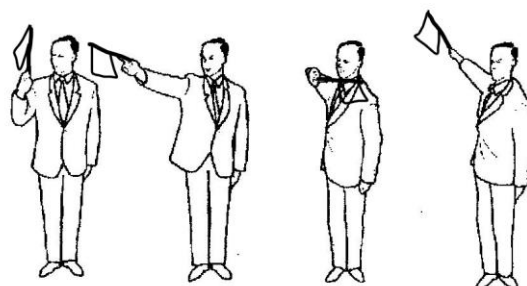
RINUNCIA

L'Arbitro punta la bandierina verso l'atleta che rinuncia dicendo "ROSSO (BIANCO)" RINUNCIA e annuncia la vittoria dell'avversario.



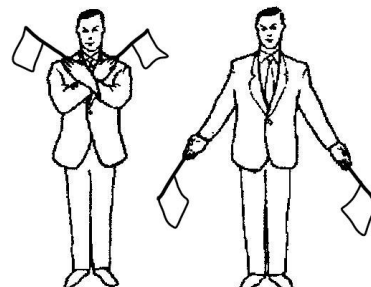
SQUALIFICA

L'Arbitro prima punta la bandierina in alto e a 45 gradi in direzione di chi ha commesso l'infrazione; poi punta la bandierina all'indietro annunciando "ROSSO (BIANCO) SQUALIFICA". Quindi annuncia la vittoria dell'avversario



ANNULLAMENTO DELLA DECISIONE OPPURE NULLA DI FATTO

Quando viene erroneamente assegnato un punto, un avvertimento o una penalità, l'arbitro si gira verso l'atleta, annuncia "Rosso" o "Bianco", incrocia le braccia con le bandierine poi le allarga con i palmi rivolti verso il basso, ad indicare che l'ultima decisione è stata annullata.



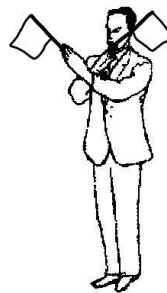
PASSIVITA

L'arbitro ruota una bandierina intorno all'altra davanti al petto per indicare un'infrazione di Categoria 2



CONTATTO ECCESSIVO

L'arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo o un'altra infrazione di Categoria 1.



SIMULAZIONE O ESAGERAZIONE DI LESIONI

L'arbitro porta entrambe le bandierine al volto per indicare ai giudici un'infrazione di Categoria 2.



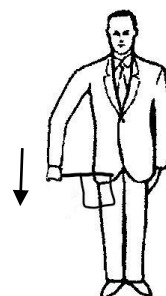
TEC. DISTANTE DAL BERSAGLIO

L'arbitro porta le bandierine verticalmente In avanti distanziandoli indicando che la tecnica non è andata a segno.



TECNICA DEBOLE

L'arbitro fa un movimento con la bandierina orizzontale dal torace verso il basso.

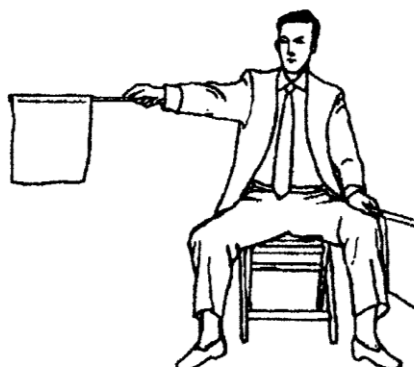


SEGNALI CON LE BANDIERINE PUNTI

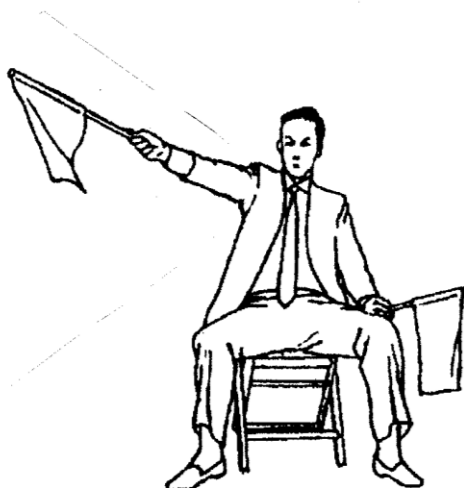
1 PUNTO



2 PUNTI



3 PUNTI

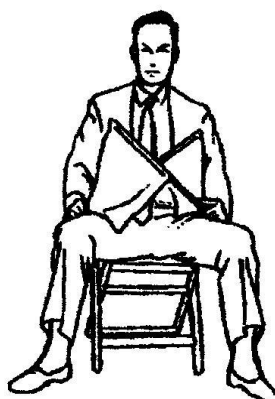


4 PUNTI

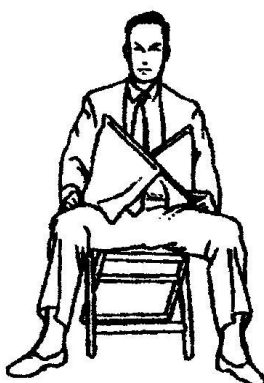


SEGNALI CON LE BANDIERINE AMMONIZIONI C1/A

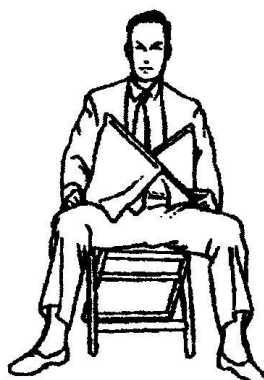
1° RICHIAMO C1/A



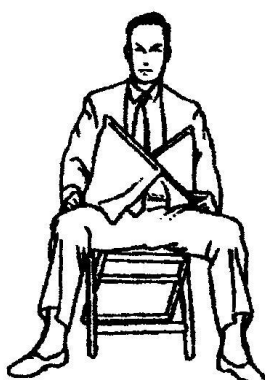
2° RICHIAMO C1/A



3° RICHIAMO C1/A



4° RICHIAMO C1/A

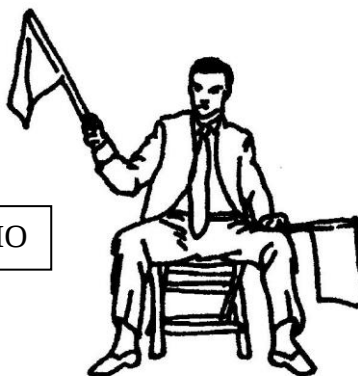


SEGNALI CON LE BANDIERINE RICHIAMI C2/R

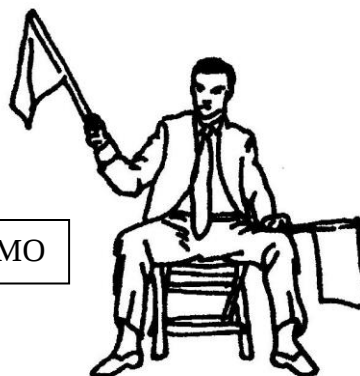
1° RICHIAMO



2° RICHIAMO



3° RICHIAMO



4° RICHIAMO



SEGNALI CON LE BANDIERINE USCITE C2/U

USCITE : Toccare ripetutamente il tappeto dell'area di gara con la bandierina "Rossa (Bianca) per indicare un'uscita C2/U.



A cura di

Presidente Nazionale
M° Rosario Marino

Responsabile Nazionale Bastone Siciliano FIKKeDA
M° D'Armi Luigi Casale

Coordinatore Arti Marziali Sicilia FIKKeDA
M° Karl Angelo Naro