

REGOLAMENTO di GARA

Combattimento

Articolo 1. SCOPO

Lo scopo del Regolamento di Gara è disciplinare e gestire in maniera equa e agevole ogni aspetto riguardante le competizioni di qualsiasi livello organizzate o promosse dalla FITA, garantendone l'applicazione e l'osservanza

Articolo 2. APPLICAZIONE

Il Regolamento di gara dovrà essere applicato in qualunque competizione organizzata o promossa dalla FITA. Eventuali modifiche dovranno essere preventivamente sottoposte alla FITA per la necessaria approvazione.

Articolo 3. CAMPO DI GARA

Il Campo di gara misura 10mt x 10mt, deve avere la superficie piana, senza sporgenze ed essere in materiale elastico.

Il Campo di Gara può anche essere installato su di una piattaforma alta 0,5-0,6mt; la zona esterna alla Linea di Confine, per la sicurezza degli atleti, sarà inclinata con un gradiente inferiore ai 30°.

1. Demarcazione del Campo di Gara

L'area contenuta nei 10mt x 10mt si chiamerà Zona di Combattimento e le quattro linee che la demarcano si chiameranno Linee di Confine. La linea di confine di fronte al Tavolo dell'operatore sarà la Linea 1 e, in senso orario, le altre saranno la Linea 2-3-4.

2. Posizioni

1. Arbitro

La posizione dell'Arbitro sarà segnata a 1,5mt dal centro della Zona di Combattimento verso la Linea di Confine 3

2. Posizione dei Giudici

La posizione del Giudice 1, sarà segnata a 0,5mt dall'angolo formato dalla Linea di Confine 4 e 1 e, in senso orario, le altre saranno le posizioni 2-3-4

3. Posizione dell'Operatore

La posizione del tavolo dell'operatore, guardando la Zona di Combattimento, si troverà a 2mt dalla Linea di Confine 1, verso l'angolo delle Linee di Confine 1 e 2

4. Medico di gara

La posizione del medico di gara sarà a 4mt dal tavolo dell'operatore, verso l'angolo delle Linee di Confine 1 e 4

5. Atleti

La loro posizione sarà segnata in due punti opposti, ad 1mt ciascuno dal centro della Zona di Combattimento e a 5mt dalla linea di confine 1 e 3

6. Coaches

La loro posizione sarà segnata ad 1 mt dalla linea di confine corrispondente a ciascun atleta

7. Tavolo d'Ispezione

Sarà posto vicino al punto d'ingresso del Campo di Gara, per consentire il controllo delle protezioni degli atleti

Spiegazione 1

Superficie elastica: il grado d'elasticità dovrà essere approvata dalla FITA prima della competizione.

Spiegazione 2

Misure della Zona di Combattimento: la zona di combattimento dovrà misurare 10mt x 10mt, mentre potrà essere assicurata per la sicurezza degli atleti una zona esterna di 1-2mt .

Spiegazione 3

Colore: dovrà essere tale da non riflettere e non disturbare la vista degli atleti e degli spettatori ed essere tale da mettere in evidenza il colore dell'equipaggiamento degli atleti

Spiegazione 4

Tavolo d'Ispezione: l'addetto dovrà controllare che le protezioni indossate dagli atleti siano del tipo approvato e previsto dal regolamento e, se necessario, dovrà farle cambiare prima dell'inizio dell'incontro

Linea guida per l'arbitraggio 1

L'arbitro dovrà tenere sempre presenti le dimensioni della Zona di Combattimento per evitare inutili interruzioni e permetterne il pieno utilizzo.

Linea guida per l'arbitraggio 2

Quando un piede dell'atleta oltrepassa una linea di confine, l'Arbitro dovrà immediatamente fermare l'incontro con il comando di Kal-yeo per dare la penalità; qualora entrambi gli atleti escono con un piede da una delle linee di confine, l'Arbitro li penalizzerà entrambi

Articolo 4. GLI ATLETI

1.Requisiti

1. Essere tesserati per l'anno in corso.
2. Possedere i requisiti tecnici ed anagrafici previsti per ogni specifica competizione.

2.Uniforme e Protezioni

Gli atleti dovranno indossare l'uniforme ufficiale del Taekwondo e le protezioni previste ed omologate dalla FITA:

- corazza
- caschetto
- conchiglia (da indossare sotto l'uniforme)
- parabraccia (da indossare sotto l'uniforme)
- paratibia (da indossare sotto l'uniforme)
- paradenti
- guantini

3.Controllo medico

- 1) L'uso d'ogni sostanza dopante è proibita.
- 2) La FITA può effettuare i controlli previsti dalle normative e l'atleta che dovesse rifiutare tali controlli sarà squalificato e, in caso di sua precedente vittoria, la sua posizione sarà trasferita all'atleta che si era piazzato alle sue spalle. Inoltre l'atleta sarà deferito ai competenti organismi sportivi e giuridici.
- 3) Se richiesto dalla FITA, il comitato organizzatore è tenuto a predisporre quanto necessario per il suddetto eventuale controllo.
- 4) I dettagli dei controlli e delle norme antidoping sono disciplinati da specifici regolamenti.

Spiegazione 1

L'esenzione dall'uso del paradenti può essere concessa solo dietro presentazione di apposito certificato medico attestante che il suo uso può causare danni fisici all'atleta.

Articolo 5. CLASSI DI ETA' e CATEGORIE DI PESO

1. SENIORES (18-35 anni)

Maschili	Categoria	Femminili
-54 kg	Fin	-47 kg
54 – 58	Fly	47 – 51
58 – 62	Bantam	51 – 55
62 – 67	Feather	55 – 59
67 – 72	Light	59 – 63
72 – 78	Welter	63 – 67
78 – 84	Middle	67 – 72
+ 84 kg	Heavy	+ 72 kg

2. JUNIORES (14 – 17 anni)

Maschili	Categoria	Femminili
-45 kg	Fin	-42 kg
45 – 48	Fly	42 - 44
48 – 51	Bantam	44 - 46
51 – 55	Feather	46 - 49
55 – 59	Light	49 - 52
59 – 63	Welter	52 - 55
63 – 58	Light- Middle	55 - 59
68 – 73	Middle	59 - 63
73 – 78	Light- Heavy	63 - 68
+ 78 kg	Heavy	+ 68 kg

3. CADETTI (13 – 14 anni)

Maschili	Categoria	Femminili
-37 kg	Fin	-35 kg
37 – 40	Fly	35 - 38
40 – 43	Bantam	38 - 41
43 – 46	Feather	41 - 44
46 – 49	Light	44 - 47
49 – 53	Welter	47 - 50
53 – 57	Light- Middle	50 - 53
57 – 61	Middle	53 - 57
61 – 65	Light- Heavy	57 - 61
+65 kg	Heavy	+61 kg

Articolo 6. DURATA DEL COMBATTIMENTO

- 1) La durata del combattimento è di tre rounds di due minuti ciascuno con un minuto di intervallo per le classi senior e junior, e di tre rounds di un minuto e mezzo per le classi inferiori.
- 2) La durata del combattimento può essere abbreviata per particolari esigenze organizzative.
- 3) Nel caso di parità al termine dei tre rounds, verrà azzerato il tabellone dai punti validi e dalle eventuali penalizzazioni e sarà disputato un quarto round della stessa durata dei precedenti, usando il regolamento del golden point (l'atleta che mette il primo punto valido viene immediatamente dichiarato vincitore).

Articolo 7. SORTEGGIO

Il sorteggio dovrà essere fatto il giorno prima della gara, alla presenza degli Ufficiali di gara e dei responsabili tecnici designati dalla Federazione.

Articolo 8. CONTROLLO PESO

- 1) L'operazione del controllo peso dovrà essere fatto il giorno precedente alla gara.
- 2) Durante il peso, le categorie maschili dovranno presentarsi solo con gli slip, mentre le categorie femminili si presenteranno con una maglietta e i pantaloni del dobok.
- 3) Se l'atleta non rientra nel limite previsto dalla sua categoria di peso, avrà tempo di presentarsi una seconda volta entro la fine del tempo stabilito per il controllo peso
- 4) Il Comitato Organizzatore dovrà mettere a disposizione degli atleti in un luogo opportuno una bilancia identica a quella ufficiale, per consentire ad essi di controllarsi prima del peso ufficiale.

Spiegazione 1

La durata ed il luogo dell'operazione di peso saranno ufficialmente annunciati dal Comitato Organizzatore

Spiegazione 2

Il luogo del peso maschile e di quello femminile dovranno essere distinti e separati

Spiegazione 3

Il Comitato Organizzatore dovrà provvedere a che le bilance usate durante l'operazione di peso, sia quelle ufficiali sia quelle messe a disposizione degli atleti, siano identiche e identicamente tarate

Articolo 9. PROCEDURE DI GARA

1. Chiamata degli atleti

Il nome degli atleti deve essere annunciato tre volte iniziando tre minuti prima dell'inizio previsto per l'incontro. L'atleta che non si presenterà nell'Area di Combattimento entro un minuto dopo l'inizio previsto per l'incontro sarà considerato 'ritirato'.

2. Ispezione

Dopo la chiamata, l'atleta dovrà sottoporsi alla prevista ispezione e non dovrà avere addosso alcun materiale che possa recare danno all'avversario.

3. Ingresso nella Zona di Combattimento

Dopo l'ispezione, l'atleta prenderà il posto assegnato, assieme al proprio coach

4. Inizio e Fine dell'incontro

L'incontro, in ogni round, inizia al comando di "Shi-jak (inizio)" dato dall'Arbitro e termina al comando di "Keu-man (fine)" sempre dato dall'Arbitro. Anche se l'Arbitro non ha dichiarato "Keu-man", l'incontro termina comunque allo scadere del tempo.

5. Procedura prima dell'inizio e dopo la fine dell'incontro

- 1) Gli atleti si pongono faccia a faccia e si salutano con un inchino al comando dato dall'Arbitro di "Cha-ryot" (attenti) e "Kyeong-rye (saluto)". L'inchino va fatto dalla posizione naturale di "Cha-ryeot" piegandosi con un angolo maggiore di 30°, con la testa inclinata più di 45° e con le braccia tese lungo i lati del corpo.
- 2) L'Arbitro dà inizio all'incontro con il comando di "Joon-bi (pronti)" e "Shi-jak (inizio)"
- 3) Dopo la fine del terzo round, gli atleti prendono posizione faccia a faccia e si salutano al comando dell'Arbitro di "Cha-ryot" e "Kyeong-rye", quindi aspetteranno che l'Arbitro dichiari il vincitore restando in posizione eretta.
- 4) l'Arbitro dichiarerà la vittoria alzando la propria mano corrispondente al lato dell'atleta vincitore
- 5) gli atleti lasciano la zona di combattimento

Articolo 10. TECNICHE E ZONE PERMESSE

1. Tecniche permesse

- 1) Attacco di pugno: tecnica portata con la parte frontale del pugno a dita completamente chiuse.
- 2) Attacco di piede: tecnica portata con qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia.

2. Aree permesse

- 1) Tronco: sono permesse tecniche di pugno e di piede su tutta la superficie del tronco protetta dalla corazza, ad eccezione della spina dorsale.
- 2) Viso: tutta la parte frontale e laterale del viso esclusa la nuca, e sono permessi attacchi usando solo tecniche di piede.

Spiegazione 1

Attacchi di pugno: qualsiasi attacco di pugno è permesso, senza considerare l'angolo, la traiettoria ed il punto di impatto (purchè sia sul tronco).

Spiegazione 2

Attacchi di piede: ogni attacco portato con una qualsiasi parte del piede al di sotto della caviglia è permesso, non è invece permesso usare altre parti della gamba al di sopra della caviglia.

Spiegazione 3

Tronco: la zona protetta dalla corazza compresa tra le clavicole e la cresta iliaca; perciò la corazza deve essere della taglia consona alla categoria di peso ed alla struttura fisica dell'atleta.

Spiegazione 4

Viso: tutta la testa, il collo e l'intero viso, incluse le orecchie, ad eccezione della nuca.

Articolo 11. PUNTI VALIDI

1. Zone che danno punteggio

- a. tronco (vedi precedente descrizione 2.1)
- b. viso (vedi precedente descrizione 2.2)

2. I punti vengono assegnati quando tecniche permesse colpiscono zone permesse con potenza e con precisione.

3. Punti assegnati:

- 1 punto per attacchi sul tronco
- 2 punti per attacchi al viso
- 1 punto aggiuntivo sarà assegnato dall'Arbitro in caso di conteggio

4. Il punteggio finale sarà dato dalla somma dei parziali dei tre rounds

5. Annullamento del punto: se l'atleta porta una tecnica valida su una zona permessa usando un'azione illegale, il punto ottenuto sarà annullato.

Spiegazioni:

- 1) Potenza: quando la tecnica portata a segno colpisce con oggettiva forza le zone permesse.
- 2) Precisione: quando una tecnica colpisce prevalentemente una delle zone permesse senza impattare su altre parti del corpo.
- 3) Annullamento del punto: i punti ottenuti tramite un'azione illegale non sono validi; se questo accade l'Arbitro fermerà il tempo, annullerà il punto e quindi darà la penalità appropriata.

Linea guida per l'arbitraggio

Quando un'atleta finisce knock down, l'Arbitro prima ne verificherà le condizioni e quindi lo conterà (Articolo 16); al termine del conteggio indicherà all'operatore di aggiungere un punto.

ARTICOLO 12. PUNTEGGIO E SUA PUBBLICAZIONE

- 1) I punti validi devono essere immediatamente segnati e pubblicati.
- 2) Il punto viene convalidato quando, su quattro giudici, almeno tre lo riconoscono come tale.

Interpretazione

E' un principio fondamentale che i punti devono essere segnati immediatamente e questo vale sia usando il sistema elettronico dei pulsanti, sia usando quello cartaceo delle schede punti

Spiegazioni:

- 1) Immediatamente: significa dare il punto appena la tecnica è stata portata a segno; non è ammesso dare punti dopo che sia trascorso del tempo.
- 2) Il punteggio assegnato dai giudici deve essere immediatamente reso pubblico
- 3) Qualora non fosse possibile usare il sistema elettronico, i punti assegnati dovranno essere resi pubblici al termine di ciascun round

Linea guida per l'arbitraggio

I giudici devono rispettare il principio di dare i punti immediatamente, prescindendo dal mezzo usato; dare punti in ritardo o alla fine del round è un'evidente violazione di questa regola

ARTICOLO 13. AZIONI PROIBITE E PENALITA'

- 1) Le azioni proibite e le penalità sono dichiarate e comminate dall'Arbitro
- 2) Le penalità sono distinte in "Kyong-go (ammonizioni)" e Gam-jeom (deduzioni)"
- 3) Due ammonizioni comportano la perdita di 1 punto; ogni singola ammonizione non sarà conteggiata nel punteggio finale.
- 4) Ogni singola deduzione comporta la perdita di 1 punto
- 5) Kyong-go/Ammonizioni: le seguenti azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di un'ammonizione:
 - a. uscire dalla linea di confine
 - b. girare la schiena all'avversario
 - c. cadere
 - d. evitare il combattimento
 - e. prendere, trattenere o spingere l'avversario
 - f. attaccare sotto la cintura
 - g. fingere lesioni
 - h. colpire con la testa o con il ginocchio
 - i. colpire il viso dell'avversario con attacchi di pugno
 - j. proteste e comportamento antisportivo (dell'atleta e/o del suo coach)
- 6) Gam-jeom/Deduzioni: le seguenti azioni sono proibite e comportano l'assegnazione di una deduzione di punto:
 - a. attaccare l'avversario dopo il Kal-yeo
 - b. attaccare l'avversario caduto
 - c. atterrare l'avversario prendendogli con il braccio il piede con cui ha attaccato o spingendolo con la mano

- d. ferire il viso dell'avversario con attacchi di pugno
 - e. interrompere o boicottare lo svolgimento dell'incontro (da parte dell'atleta e/o del suo coach)
 - f. proteste e comportamento antisportivo particolarmente gravi (dell'atleta e/o del suo coach)
- 7) Quando un atleta rifiuta intenzionalmente di rispettare le regole di gara e le decisioni arbitrali, l'Arbitro può, dopo 1 minuto, dichiararlo perdente per penalità
- 8) Quando un atleta riceve tante ammonizioni e/o deduzioni da totalizzare la sottrazione di 4 punti sarà dichiarato perdente dall'Arbitro per penalità.
- 9) Ammonizioni e Deduzione saranno conteggiate, alla fine dei tre rounds, nel punteggio finale
- 10) Prima di dare la penalità, l'Arbitro deve fermare l'incontro ed ordinerà all'operatore di bloccare il tempo con "Shi-gan".

Spiegazioni

L'obiettivo di stabilire quali azioni sono da punire con ammonizione e/o deduzione sono:

1. proteggere gli atleti
2. assicurare una condotta di gara leale
3. incoraggiare l'uso di tecniche appropriate

Due ammonizioni valgono la sottrazione di 1 punto, senza considerare se date per azioni diverse e se date in diversi round

Ammonizioni, spiegazioni

- a. Uscire dalla linea di confine

Anche se un solo piede oltrepassa la linea di confine, sarà data un'ammonizione; in caso di uscita non intenzionale durante uno scambio di tecniche, l'Arbitro darà prima un richiamo (Joo-eui) per poi dare l'ammonizione qualora l'evento fosse ripetuto

- b. Evitare il combattimento girando la schiena all'avversario

Quest'azione è punita per la mancanza di fair play e perché può essere molto pericolosa; stessa penalità sarà data anche nel caso in cui l'atleta evita il combattimento piegandosi al di sotto della cintura o rannicchiandosi.

- c. Cadere

La caduta volontaria sarà subito punita; se l'atleta cade per colpa di un'azione illegale dell'altro atleta non sarà punito, ma sarà invece punito il suo avversario; se l'atleta cade a causa dell'avversario ma accidentalmente, sarà prima richiamato dall'Arbitro con Joo-eui, per poi essere punito con un'ammonizione se l'evento si ripete; se l'atleta cade non intenzionalmente durante uno scambio di tecniche, non subirà alcun tipo di penalizzazione

- d. Evitare il combattimento

Questo azione si verifica mostrando passività e con la volontaria intenzione di non attaccare; chi è più passivo e chi indietreggia più frequentemente sarà punito; l'Arbitro dovrà comunque distinguere chi evita il combattimento da chi usa una tattica difensiva.

- e. Prendere, trattenere o spingere l'avversario

Sarà punito l'atleta che prende una qualsiasi parte del corpo, dell'uniforme e delle protezioni dell'avversario, anche quando, con il proprio avambraccio, blocca il piede o la gamba dell'avversario; sarà ancora punito quando trattiene l'avversario stringendogli le spalle con le mani o con le braccia, bloccandolo per impedirgli i movimenti; sarà punito l'atleta che spinge l'avversario con una qualunque parte del proprio corpo per squilibrarlo e procurarsi un vantaggio per attaccarlo, e chi spinge per ostacolare l'attacco dell'avversario o impedirgli una normale esecuzione di una tecnica.

- f. Attaccare sotto la cintura

Questa penalità si applica in caso di un attacco intenzionale su una parte qualsiasi del corpo al di sotto della cintura; quando l'attacco al di sotto della cintura è causato anche dal comportamento dello stesso atleta che lo ha ricevuto o se avviene durante uno scambio di tecniche, non sarà data penalità; questa penalità si applica anche nel caso di attacchi o colpi violenti portati su qualsiasi parte della coscia, del ginocchio o della tibia, con l'intento di impedire le tecniche dell'avversario.

- g. Fingere lesioni

Questa penalità intende punire la mancanza di lealtà e si applica quando l'atleta esagera o simula un colpo per asserirne l'illegalità o per perdere tempo; in questo caso l'Arbitro indicherà all'atleta di continuare l'incontro per due volte, a cinque secondi di distanza la prima dalla seconda, per poi punirlo con Kyong-go.

- h. Colpire con la testa o con il ginocchio

Questa ammonizione viene data nel caso di colpi con la testa o attacchi con il ginocchio da distanza ravvicinata; non sarà invece data penalità quando:

- succede inavvertitamente per errata valutazione della distanza
- l'avversario si avvicina improvvisamente al momento dell'esecuzione della tecnica

i. Colpire la testa dell'avversario con attacchi di pugno

Si applica quando si colpisce la testa con il pugno, il polso, il braccio e il gomito; non possono invece essere punite azioni imprevedibili dovute alla mancanza di cautela dell'avversario nell'abbassare troppo la testa o al girare incautamente il corpo.

j. Proteste e comportamento antisportivo (dell'atleta e/o del suo coach)

Rientrano tutti quei comportamenti contrari allo spirito sportivo di un praticante di taekwondo, come:

- qualunque azione che impedisce il regolare svolgersi dell'incontro
- qualsiasi azione e comportamento severamente critici verso le decisioni arbitrali
- insultare fisicamente o verbalmente l'avversario o il suo coach
- Suggestire e incoraggiare il proprio atleta con espressioni inaccettabili e comunque oltre un accettabile limite.
- qualsiasi azione che non sia comunque espressa entro limiti e norme consuete e normalmente condivise.

Questo punto deve essere valutato anche riferendosi al caso 4 delle deduzioni; la distinzione tra ammonizione e deduzione sarà quindi stabilita in base alla gravità o ripetitività di comportamenti di per sé non gravi; quando l'azione da punire avviene durante l'intervallo tra i round, l'Arbitro darà immediatamente la penalità, che verrà poi registrata nel round successivo.

Deduzioni, spiegazioni

a. Attaccare dopo il Kal-yeo

Questa azione è estremamente pericolosa per l'alta probabilità che l'avversario possa infortunarsi; il pericolo deriva da: -dopo il Kal-yeo l'avversario può trovarsi in una condizione di indifendibilità.

-l'impatto di una qualsiasi tecnica dopo il comando di Kal-yeo può risultare maggiore.

Questo tipo di comportamento aggressivo verso l'avversario è contrario allo spirito sportivo di una gara di Taekwondo; la penalità sarà perciò data senza considerare il grado di impatto; inoltre la stessa penalità andrà data anche nel caso che l'atleta provi o faccia finta di attaccare l'avversario dopo il Kal-yeo

b. Attaccare l'avversario caduto

Questa azione è estremamente pericolosa per l'alta probabilità che l'avversario possa infortunarsi; il pericolo deriva da:

-l'avversario caduto è immediatamente in una condizione di indifendibilità.

-l'impatto di una qualsiasi tecnica su un atleta caduto risultare maggiore

Questo tipo di comportamento aggressivo verso l'avversario è contrario allo spirito sportivo di una gara di Taekwondo

c. Far cadere l'avversario prendendogli con il braccio il piede con cui ha attaccato o spingendolo con la mano

d. Ferire il viso dell'avversario con attacchi di pugno

L'Arbitro deciderà di dare deduzione di punto quando:

- la traiettoria del pugno è già in partenza alta (sopra le spalle)
- il pugno viene portato dal basso verso l'alto (tipo montante)
- il pugno viene portato da corta distanza con il proposito di danneggiare l'avversario e non come azione facente parte di uno scambio di tecniche

e. Interrompere lo svolgimento dell'incontro (da parte dell'atleta e/o del suo coach) nei seguenti casi:

- il coach lascia la sedia durante l'incontro creando una turbativa o lascia intenzionalmente il campo di gara
- il coach entra nel campo di gara con l'intento di interferire con l'andamento dell'incontro o per protestare contro le decisioni dell'arbitro
- il coach o il suo atleta minacciano gli ufficiali di gara o ledono l'autorità degli stessi
- il coach o il suo atleta protestano in modo non lecito ed interrompono l'andamento dell'incontro

f. Proteste e comportamento antisportivo particolarmente gravi (da parte dell'atleta e/o del suo coach):

applicare questa penalità in funzione della gravità e ripetitività, riferendosi a quanto detto sull'ammonizione

Spiegazioni

1.L'Arbitro può dichiarare un'atleta perdente per penalità anche prima che raggiunga il tetto massimo di - 4 (cioè quando supera la quantità massima e tollerabile di penalità), quando lo stesso atleta od il suo coach ignorano o violano i principi base di una competizione di Taekwondo, i fondamenti delle regole di gara o le direttive arbitrali; in particolare se l'atleta dimostra una chiara volontà di danneggiare l'avversario a dispetto delle direttive dell'Arbitro, sarà immediatamente dichiarato perdente per penalità.

2.Quando un atleta raggiunge il tetto massimo di penalità (-4) sarà immediatamente dichiarato perdente per penalità; il tetto massimo negativo può essere raggiunto senza considerare il tipo di penalità (ammonizione o deduzione).

ARTICOLO 14. QUARTO ROUND E SUPERIORITA'

Se il quarto round finisce in parità, il vincitore sarà deciso dall'intera squadra arbitrale per superiorità, basando il giudizio sull'iniziativa dimostrata durante (e solo) il quarto round.

Spiegazione

Il giudizio di superiorità si basa sull'iniziativa dimostrata durante il quarto round; per iniziativa, nell'ordine, si deve intendere:

- il dominio tecnico esercitato sull'avversario con una condotta di gara aggressiva
- il maggior numero di tecniche portate
- l'uso di tecniche più evolute per difficoltà e complessità
- miglior condotta di gara

Linea guida per l'arbitraggio

La procedura per la superiorità sarà la seguente:

- prima dell'inizio del 4°round gli ufficiali da gara devono già avere il cartellino di superiorità
- se il 4°round termina pari, per assenza di punti, l'Arbitro dichiarerà "Woo-se-girok/Superiorità"
- entro 10 secondi da questo comando, i giudici compileranno il proprio cartellino e lo porteranno all'Arbitro che avrà già compilato il proprio.
- l'Arbitro, raccolti tutti i cartellini, stabilirà il vincitore e lo dichiarerà
- dopo aver dato la vittoria, l'Arbitro consegnerà i cartellini all'operatore.

ARTICOLO 15. VERDETTI

1) Vittoria per KO

Si definisce ko la situazione in cui un atleta, che è andato knock down per un'azione legale, non evidenzia la possibilità o la volontà di continuare l'incontro entro il conteggio di "Yeo-dul/8". Quando l'Arbitro non ritiene che l'atleta colpito possa continuare, può dichiarare il ko prima che siano trascorsi i 10 secondi.

2) Vittoria per Decisione Arbitrale (RSC)

Se l'Arbitro o il Medico di Gara ritengono che un atleta, anche dopo il minuto medico, non possa continuare o comunque non rispetta il comando dell'Arbitro di continuare, l'incontro sarà fermato e sarà data la vittoria all'altro atleta.

3) Vittoria per punti o per superiorità

- per punteggio finale
- per differenza punti (7punti di vantaggio sull'avversario)
- per tetto massimo (quando un'atleta arriva a 12 punti prima dell'altro)

La vittoria sarà immediatamente data a quell'atleta che distacchi l'avversario di 7 punti o raggiunga per primo il punteggio di 12

4) Vittoria per abbandono

Sarà data la vittoria per abbandono dell'avversario, quando:

- l'atleta si ritira per ferita o per altri motivi
- l'atleta non riprende a combattere dopo il tempo medico
- quando il coach effettua il getto della spugna

5) Vittoria per squalifica

Quando l'atleta non supera il controllo-peso o quando perde il suo status di atleta prima che la gara abbia inizio

6) Vittoria per sanzione arbitrale

Questo verdetto si avrà quando l'atleta raggiunge il tetto massimo di penalità o per quanto è descritto al cap.13/Deduzioni/Spiegazione 1

ARTICOLO 16. KNOCK DOWN

Questa situazione si verifica:

- 1) Quando l'atleta, per l'impatto dovuto ad una tecnica eseguita dall'avversario, tocca terra con qualsiasi altra parte del corpo che non siano i piedi.

2) Quando l'atleta, per l'impatto dovuto ad una tecnica eseguita dall'avversario, barcolla e non dimostra l'intenzione o la capacità di continuare a combattere.

3) Quando l'Arbitro giudica che l'atleta non può continuare l'incontro in seguito all'impatto di qualunque tecnica di elevata potenza.

Spiegazione

Knock down: è la situazione in cui un'atleta, a causa di un attacco, va a terra, barcolla o non è più in possesso dei necessari requisiti per continuare il combattimento. Anche in assenza di queste indicazioni, l'Arbitro può interpretare come knock down la situazione in cui, in seguito ad un impatto, sarebbe pericoloso per l'atleta continuare l'incontro o ci sono comunque dubbi sulla sua condizione fisica.

ARTICOLO 17. PROCEDURA IN CASO DI KNOCK DOWN

1) Quando un'atleta va a terra a causa di un attacco valido del suo avversario, l'Arbitro agirà come segue:

- a) Al comando di Kal-yeo allontana l'atleta attaccante.
- b) Eseguirà il conteggio a voce alta, in direzione dell'atleta attaccato, da "Ha-nah(uno)" fino a "Yeol(dieci)" ad intervalli di un secondo e segnalando con la mano lo scorrere del tempo.
- c) Se l'atleta attaccato si rialza durante il conteggio e dimostra la volontà e la capacità di continuare, l'Arbitro continuerà il conteggio fino a "Yeo-dul (otto)" per permettere all'atleta di riprendersi; l'Arbitro quindi verifica che l'atleta sia effettivamente in grado di continuare e in caso positivo farà riprendere l'incontro al comando di "Kye-sok (continuare)".
- d) Se l'atleta non dimostra di poter continuare l'incontro al conteggio di "Yeo-dul(otto)", l'Arbitro continuerà a contare fino a "Yeol (dieci)" per poi dare la vittoria per K.O all'atleta attaccante
- e) Il conteggio non viene interrotto dallo scadere del round o del match.
- f) Nel caso che entrambi gli atleti vanno a terra, l'Arbitro continuerà il conteggio sino a che uno dei due non si rialza.
- g) Se al termine del conteggio nessuno dei due atleti si è ripreso, il vincitore sarà deciso in base ai punti ottenuti prima del conteggio.
- h) Se l'Arbitro giudica che un'atleta non può continuare a combattere, può decidere di dare la vittoria per KO al suo avversario anche durante il conteggio o anche senza contare.

2) Procedure da seguire dopo un knockout.

In caso di knockout per attacco al viso, il medico ufficiale della gara deve stilare un referto in tre copie che andranno consegnate all'interessato, alla sua Società di appartenenza ed alla Direzione della gara. L'atleta dovrà astenersi dal partecipare ad altre competizioni nei successivi 30 giorni e solo dopo gli esami medici indicati nel referto che ne certifichino il pieno recupero.

Spiegazione 1

Allontanare l'atleta attaccante: quest'atleta dovrà tornare al suo posto sul quadrato; se questo posto è occupato dall'atleta atterrato, dovrà aspettare sulla linea di confine di fronte al proprio coach

Linea guida per l'arbitraggio

L'Arbitro deve essere sempre preparato all'improvviso verificarsi del knock down, una situazione caratterizzata da un forte impatto sull'atleta. In tale circostanza l'arbitro deve immediatamente dichiarare Kal-yeo e iniziare il conteggio.

Spiegazione 2

L'atleta attaccato si rialza durante il conteggio e dimostra la volontà e la capacità di continuare l'incontro: lo scopo principale del conteggio è quello di proteggere gli atleti; anche se l'atleta vuole riprendere il combattimento, l'Arbitro continuerà comunque a contarli fino a "Yeo-dul (otto)". Contare fino a otto è quindi obbligatorio e l'Arbitro non può esimersi dal seguire questa regola

Spiegazione 3

L'Arbitro verifica che l'atleta sia effettivamente in grado di continuare: l'Arbitro deve sincerarsi delle condizioni dell'atleta durante il conteggio fino a otto; la conferma finale delle condizioni dell'atleta dopo il conteggio di otto è solo formale e l'Arbitro non deve far passare più tempo dello stretto necessario prima di far riprendere l'incontro.

Spiegazione 4

Se l'atleta non dimostra di poter continuare l'incontro al conteggio di "Yeo-dul(otto), l'Arbitro continuerà a contare fino a "Yeol(dieci) per poi dare la vittoria per K.O. all'atleta attaccante.

L'atleta dimostra la volontà di combattere muovendo le braccia più volte nella posizione di guardia con i pugni chiusi; se l'atleta non riesce ad effettuare questo gesto entro il conteggio di Yeo-dul(otto) l'Arbitro continuerà il conteggio con "A-hop/nove" e "Yeol/dieci" dando così la vittoria all'avversario; non è valido dimostrare la volontà di combattere dopo l'otto. L'Arbitro, anche nel caso in cui l'atleta attaccato dimostra entro l'otto la propria volontà di combattere, può continuare a contarla, se ritiene che non possa comunque più combattere.

Spiegazione 5

Se l'atleta ha ricevuto un colpo evidentemente pericoloso ed è in condizioni critiche, l'Arbitro può interrompere il conteggio per richiedere l'intervento del medico o può farlo mentre conta.

Linea guida per l'arbitraggio

a. l'Arbitro dopo aver contato otto, non deve far passare altro tempo per non essersi sincerato durante il conteggio sulle condizioni dell'atleta.

b. se l'atleta mostra chiaramente la volontà e la capacità di continuare a combattere entro l'otto, ma le sue condizioni necessitano comunque di un intervento medico, l'Arbitro farà prima riprendere l'incontro per poi subito fermarlo al comando di Kal-yeo e dare il "Kye-shi" (vedi art.18)

ARTICOLO 18. PROCEDURA PER SOSPENSIONE DELL'INCONTRO

Quando l'incontro deve essere fermato per ferita di uno o di entrambi gli atleti, l'Arbitro seguirà la procedura descritta in questo Articolo.

In tutti gli altri casi, l'Arbitro interromperà il tempo con "Shi-gan(tempo)" e lo farà riprendere con il comando di "Kye-sok(continuare)".

1) L'Arbitro fermerà l'incontro al comando di "Kal-yeo" e chiederà all'operatore di fermare il tempo al comando di "Kye-shi(sospensione)".

2) L'Arbitro permetterà all'atleta di ricevere assistenza medica entro un minuto.

3) L'atleta che non dimostrerà la volontà di combattere al termine del minuto, anche nel caso di danno lieve, sarà dichiarato perdente.

4) Se il combattimento non può riprendere dopo un minuto, l'atleta che ha causato la ferita con un'azione illegale penalizzata con "Gam-jeom" sarà dichiarato perdente.

5) Se entrambi gli atleti dopo il minuto non possono continuare l'incontro, il vincitore sarà deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione.

6) quando l'Arbitro giudica che l'incolumità di un'atleta è a rischio per perdita di coscienza o perché è in condizioni evidentemente pericolose, fermerà l'incontro immediatamente perché possa ricevere assistenza; l'Arbitro dichiarerà perdente quell'atleta che abbia causato l'infortunio con un'azione punibile con "Gam-jeom"; nel caso di azione non punibile con "Gam-jeom", la vittoria sarà determinata in base ai punti ottenuti prima della sospensione

Spiegazione 1

Quando l'Arbitro determina che l'incontro non può continuare per infortunio o per altre situazioni d'emergenza, potrà prendere i seguenti provvedimenti:

1. se la situazione è critica tipo perdita di coscienza o grave infortunio, servirà una decisione immediata e l'incontro sarà subito fermato per permettere all'atleta di ricevere assistenza: in questo caso il risultato dell'incontro sarà deciso come segue

- chi ha causato il danno sarà dichiarato perdente se l'azione illegale compiuta a danno dell'avversario è punibile con Gam-jeom
- sarà dichiarato perdente quell'atleta che non continuerà l'incontro, se la causa è riconosciuta come accidentale o in seguito a contatto inevitabile o come conseguenza di una precedente azione legale.
- se la causa dell'impossibilità a continuare l'incontro non dipende dall'avversario, ma da fattori esterni, la vittoria sarà decisa in base ai punti ottenuti prima della sospensione; se l'incidente è avvenuto prima della fine del primo round, l'incontro sarà annullato.

2. se il danno non è grave l'atleta riceverà, entro un minuto, la prevista assistenza.

- assistenza medica: quando lo ritiene necessario l'Arbitro richiederà l'intervento del medico di gara
- comando di ripresa dell'incontro: è l'Arbitro che decide se l'incontro può o non può continuare; l'Arbitro può ordinare all'atleta di riprendere a combattere anche prima dello scadere del minuto; l'Arbitro può dichiarare perdente l'atleta che non risponde al comando di riprendere l'incontro
- passati 40 secondi dall'inizio del minuto, l'Arbitro, a voce alta, scandirà il passare del tempo ogni 5 secondi; se l'atleta non riprende la propria posizione allo scadere del minuto. l'arbitro dovrà comunicare il vincitore.
- dopo il comando di Kye-shi, lo scadere del minuto deve essere osservato senza considerare la disponibilità del medico di gara; comunque se l'intervento del medico è strettamente necessario e questi è assente o se è necessario un ulteriore intervento, l'Arbitro può interrompere il minuto.
- se allo scadere del minuto, l'incontro non può continuare, l'incontro sarà deciso come previsto al punto 1/Spiegazione 1

3. se allo scadere del minuto, entrambi gli atleti non possono continuare l'incontro, il risultato dell'incontro sarà deciso come segue:

- sarà perdente quell'atleta, tra i due infortunati, che abbia provocato un danno all'avversario punibile con Gam-jeom
- se a provocare l'impossibilità di continuare l'incontro è un'azione reciprocamente punibile con Gam-jeom, entrambi gli atleti saranno dichiarati perdenti
- se la causa non dipende da un'azione punibile con Gam-jeom, il risultato sarà deciso in base ai punti ottenuti prima della sospensione; se l'incidente ai due atleti è avvenuto prima della fine del primo round, l'incontro non è valido e l'organizzazione di gara provvederà a programmare un nuovo incontro

Spiegazione 2

Se la situazione richiede la sospensione dell'incontro per motivi diversi da quelli sopra descritti, sarà deciso quanto segue:

1. quando la sospensione dell'incontro è dovuta a cause di forza maggiore, l'Arbitro fermerà l'incontro e seguirà le direttive del Comitato Organizzatore.

2. se l'incontro è sospeso dopo il completamento del secondo round, il risultato sarà deciso in base ai punti ottenuti dagli atleti prima della sospensione

3. se l'incontro è sospeso prima della fine del secondo round, in linea di principio sarà programmato un nuovo incontro di tre rounds.

ARTICOLO 19. GLI UFFICIALI DI GARA

1. Sono Ufficiali di Gara coloro che sono in possesso di tale qualifica rilasciata dalla FITA e che partecipino ai previsti corsi di aggiornamento indetti dalla FITA e/o dai suoi Organi Periferici.

2. Gli Ufficiali di Gara devono effettuare il tesseramento annuale in base a quanto previsto dalle norme emanate dalla FITA.

3. Funzioni degli Ufficiali di Gara:

a) Arbitro

i. L'Arbitro dirige e controlla il match

ii. L'Arbitro dà i comandi di "Shijak (inizio)", "Keuman" (fine), "Kalyeo" (stop), "Kyesok" (continuare), "Kyeshi" (tempo medico), "Kyong-go (ammonizione), "Gamjeom" (deduzione), dichiara il vincitore e lo sconfitto.

iii. L'Arbitro ha il diritto di prendere le sue decisioni autonomamente in base ai regolamenti di gara.

iv. L'Arbitro non assegna punti.

b) Giudice

i. Il Giudice deve assegnare immediatamente i punti validi

ii. Il Giudice deve dare il proprio sincero parere quando richiesto dall'Arbitro.