



International Taekwon-Do Federation (I.T.F.)

By Laws

I.T.F. Umpire Rules – Rules and Regulations

In force of January 1st 2013

U 1. Scopo

Gli scopi di questo regolamento sono:

1. Livellare ed allineare i criteri di giudizio dei Membri di Giuria e degli Arbitri,
2. Proteggere l'autorità degli Ufficiali di Gara,
3. Delineare Diritti e Doveri dei Membri di Giuria e degli arbitri.

U 2. Applicazione

Questi regolamenti saranno applicati ad ogni Campionato Ufficiale ITF per cinture nere.

U 3. Comitato Arbitrale

Il Presidente del Comitato Arbitrale è il responsabile della convocazione, formazione ed assegnazione delle terne arbitrali (Membri di Giuria e Arbitri) durante i Campionati ITF.

Il comitato Arbitrale consiste in:

- il Presidente del Comitato
- due (2) membri

Come nominati dal Consiglio Direttivo FITAE ITF.

Il Comitato arbitrale è responsabile delle seguenti questioni:

- di osservare e far rispettare le direttive in merito alla divisa dell'Arbitro;
- di assegnare gli Arbitri per le terne arbitrali;
- di assegnare le terne arbitrali ai rispettivi quadrati in cooperazione con le esigenze del Comitato Organizzazione Gara;
- di effettuare le sostituzioni e la rotazione degli Arbitri, in modo tale da garantire a tutti l'opportunità di arbitrare e assicurare l'equità;
- di vigilare, consigliare e correggere gli Arbitri durante il loro arbitraggio;
- di supervisionare l'Addetto al Computer durante il suo lavoro;
- di investigare le proteste ufficiali, deliberare in merito la loro validità e quindi dichiarare la decisione finale;
- di prendere ogni azione disciplinare nei confronti degli arbitri, senza limitazioni di sostituzione, sospensione o termine dell'arbitraggio;
- di suggerire miglioramenti alle regole e/o manuali di Arbitraggio.

U 4. Giudizio

E' responsabilità di ogni Ufficiale di Gara esprimere il proprio giudizio secondo le regole dei Regolamenti ITF di Gara e Arbitrale in uso.

U 5. Eventi inaspettati

Tutti i casi non specificati nei regolamenti di gara ed arbitrale, saranno trattati e discussi dal comitato Arbitrale che, al meglio delle loro capacità, raggiungerà una decisione equa e corretta. La decisione del Comitato Arbitrale sarà definitiva ed inappellabile.

U 6. La Terna arbitrale

Ogni quadrato deve essere governato da una Terna Arbitrale (*nominata dal Comitato Arbitrale*), la quale sarà responsabile dell'amministrazione, la conduzione e l'assegnazione dei punti per l'intero svolgimento della gara nel quadrato a loro assegnato.

1. La terna Arbitrale per la gara di forme è composta da: un (1) Presidente di Giuria, un (1) Membro di Giuria, cinque (5) Arbitri e un (1) Assistente Computer.
2. La terna Arbitrale per la gara di combattimento è composta da: un (1) Presidente di Giuria, un (1) Membro di Giuria, un (1) Arbitro Centrale, quattro (4) Giudici d'angolo e un (1) Assistente Computer.
3. La terna Arbitrale per la gara di potenza è composta da: un (1) Presidente di Giuria, un (1) Membro di Giuria, due (2) Arbitri e un (1) Assistente Computer.
4. La terna Arbitrale per la gara di tecniche speciali è composta da: un (1) Presidente di Giuria, un (1) Membro di Giuria, due (2) Arbitri e un (1) Assistente Computer.
5. La terna Arbitrale per la gara di combattimento tradizionale è composta da: un (1) Presidente di Giuria, un (1) Membro di Giuria, cinque (5) Arbitri e un (1) Assistente Computer.

U 7. Diritti e Doveri del Presidente di Giuria

1. Il Presidente di Giuria deve sempre essere aggiornato sulle regole ed i regolamenti di gara ITF relativi all'Arbitro Centrale ed i Giudici d'angolo.
2. Il Presidente di Giuria ed il Comitato Arbitrale sono gli unici Ufficiali di Gara autorizzati a squalificare un atleta in accordo con l'articolo T38 e per l'articolo T39 in accordo con la seguente procedura:

a. Procedimento corretto per la regola T 39

1. Applicazione regola T 39

Nota: procedura per determinare la responsabilità

- a. Ogni volta che si verifica la situazione di infortunio che comporta squalifica di un atleta perché l'avversario non può più continuare, nel contesto dell'articolo T 39, è necessario che la terna Arbitrale si consulti con un Membro della Commissione Arbitrale il quale verifica che la corretta procedura sia seguita scrupolosamente prima di prendere una qualsiasi decisione.
- b. Inizialmente è da stabilire se a determinare l'infortunio è stata un'azione pericolosa la cui conseguenza è l'assegnazione di una ammonizione o un (1) punto in meno per l'atleta che l'ha eseguita. Questo fatto è importato perché questa azione o le conseguenze di essa, sono la momentanea o definitiva impossibilità per l'avversario di continuare quel combattimento e forse per l'intera gara. In questo caso la terna arbitrale rappresentata dal Presidente di Giuria assume la decisione della squalifica dell'atleta colpevole.
- c. Al fine di validare questa ipotesi, il Presidente di Giuria deve seguire la seguente procedura:
 - i. Il Presidente di Giuria con l'Arbitro Centrale prenderanno una decisione in merito con una votazione semplice, più del 50% in favore. Se non raggiungono un verdetto....
 - ii. Faranno intervenire nella discussione anche i Giudici d'angolo ed i

Membri di Giuria per aiutarli a raggiungere una decisione, sempre con votazione semplice, più del 50% dei votanti in favore. Se anche in questo caso non si raggiunge un verdetto...

- iii. La Terna Arbitrale chiama la Commissione Arbitrale che con una ulteriore votazione per superare questa fase di stallo e raggiungere un verdetto definitivo.

3. Il Presidente di Giuria è responsabile e supervisore di tutti gli incontri e il comportamento degli Arbitri e, per quanto gli è permesso, di dare opinioni e consigli in ogni momento.
4. Il Presidente di Giuria è supervisore dei Membri di Giuria e dell'Assistente al Computer del proprio quadrato di gara, gli è inoltre permesso richiedere la loro sostituzione in caso di assenza o inefficienza.
5. Il Presidente di Giuria deve compilare e firmare tutti i documenti ufficiali di gara. Al termine di ogni categoria il Presidente di Giuria, o chi per esso, deve consegnare tali documenti al Comitato Organizzatore.

Nella gara di Forme:

- Il Presidente di Giuria presiederà e verificherà la correttezza del sorteggio elettronico delle forme obbligatorie.
- Nel caso si verifichi una situazione incorretta, il Presidente di Giuria può chiamare l'Arbitro o gli Arbitri per chiarire ogni inconveniente o dare delle direttive.
- Una volta che gli arbitri hanno inoltrato il loro verdetto, il Presidente di Giuria si alzerà in piedi ed indicherà il vincitore.
- In caso di parità, il Presidente di Giuria si alza in piedi ed incrocia le braccia davanti al petto. A questo punto supervisiona il sorteggio di un'altra (1) forma obbligatoria per eseguire lo spareggio. Gli atleti o le squadre continueranno con questa procedura fino al raggiungimento di un vincitore.

Nella gara di Combattimento:

- Nel caso si verifichi una situazione incorretta, il Presidente di Giuria può chiamare lo “stop al tempo”, quindi convocare l'Arbitro Centrale e/o i Giudici d'angolo per chiarire la situazione e/o dare direttive.
- Il Presidente di Giuria deve comunicare all'assistente al computer le ammonizioni ed i punti in meno durante lo svolgimento dell'incontro.
- Una volta che gli arbitri hanno inoltrato il loro verdetto, il Presidente di Giuria si alzerà in piedi ed indicherà il vincitore.
- In caso di parità, il Presidente di Giuria si alza in piedi ed incrocia le braccia davanti al petto. Gli atleti o le squadre continueranno fino al raggiungimento di un vincitore.

Nella gara di Potenza e Tecniche Speciali:

- Il Presidente di Giuria deve comunicare all'assistente al computer il punto/i assegnati.
- Nel caso si verifichi una situazione incorretta, il Presidente di Giuria può chiamare lo “stop al tempo”, quindi convocare l'Arbitro Centrale e/o i Giudici d'angolo per chiarire la situazione e/o dare direttive.
- In caso di parità il Presidente di Giuria selezionerà con sorteggio un'altra (1) tecnica per lo spareggio.

Nella gara di Combattimento Tradizionale:

- Nel caso si verifichi una situazione incorretta, il Presidente di Giuria può chiamare lo “stop al tempo”, quindi convocare gli Arbitri per chiarire la situazione e/o dare direttive.

- Una volta che gli arbitri hanno inoltrato il loro verdetto, il Presidente di Giuria si alzerà in piedi ed indicherà il vincitore.
- In caso di parità il Presidente di Giuria si alza in piedi ed incrocia le braccia davanti al petto. Gli atleti/squadre continueranno a gareggiare fino al raggiungimento di un vincitore.

U 8. Gara di Forme – Diritti & Doveri di Arbitri e Ufficiali di Gara

- L'arbitro Centrale ed i Giudici d'angolo devono sempre essere aggiornati sulle regole e regolamenti di gara ITF in merito all'Arbitro Centrale ed i Giudici d'angolo.
- L'Arbitro Centrale ha il permesso di dare comandi e istruzioni, dirigere gli atleti in accordo con le procedure riportate nel manuale di gara junior e senior della ITF.
- Giudici d'angolo e arbitri Centrali hanno il permesso di partecipare alle discussioni quando richiesto dal Presidente di giuria.
- Agli Arbitri non è permesso chiacchierare tra loro mentre stanno giudicando gli atleti in gara.
- Gli Arbitri devono sedere in modo corretto (dritti, con la schiena dritta ed i piedi a terra), ad una distanza di 150 cm dai suoi colleghi.
- I giudici devono osservare attentamente e con competenza l'esibizione ed il comportamento degli atleti, tenendone conto durante l'assegnazione del punteggio in accordo con i seguenti parametri:

Forme individuali

- Gli Atleti gareggeranno l'uno contro l'altro (1 contro 1);
- Entrambe gli atleti eseguiranno simultaneamente le forme obbligatorie appropriate al loro grado (vedi articolo T.27 del I.T.F. World Junior & Senior Tournament Rules).
- **La prima forma obbligatoria sarà sorteggiata tra le tre forme relative al proprio grado.**
- **La seconda forma obbligatoria sarà sorteggiata tra tutte le altre, vale a dire tra la forma Chon-Ji e le rimanenti due del proprio grado.**
- Tutte le forme obbligatorie saranno sorteggiate per mezzo del sistema di punteggio elettronico in uso dalla ITF, il sorteggio avviene sotto la supervisione e controllo del Presidente di Giuria.

Punteggio

- **I giudici daranno un punteggio compreso tra 0 e 10 punti, dopo aver detratto i punti per gli errori per ogni forma eseguita basandosi sui criteri: contenuto tecnico, potenza, equilibrio, respiro e movimento a onda.**
- **L'atleta con il punteggio più alto sarà dichiarato vincitore e procederà al prossimo incontro previsto dalla gara.**
- In caso di parità una ulteriore forma obbligatoria sarà sorteggiata tra quelle rimanenti inerenti il grado degli atleti e si continuerà fino al raggiungimento di un vincitore.

Forma a squadra

- Le due squadre eseguiranno una (1) forma libera e una (1) forma obbligatoria nel seguente ordine:
 1. Team 1 – Forma libera
 2. Team 2 – Forma libera
 3. Team 1 – Forma obbligatoria
 4. Team 2 – Forma obbligatoria
- **I giudici daranno un punteggio compreso tra 0 e 10 punti, dopo aver detratto i punti per gli errori per ogni forma eseguita basandosi sui criteri: coreografia, lavoro di squadra, contenuto tecnico, potenza, respiro e movimento a onda.**
- La squadra con il punteggio più alto sarà dichiarata vincitrice e procederà al prossimo incontro previsto dalla gara.
- In caso di parità verrà sorteggiata un'altra forma obbligatoria tra le rimanenti appropriate alla categoria e si continuerà con questa procedura fino al raggiungimento di un vincitore.

U 9. Doveri del Membro di Giuria

Il Membro di Giuria assiste il Presidente di Giuria nell'amministrazione della Terna Arbitrale e di tutti gli incontri al fine di dichiarare un vincitore o i vincitori.

U 10. Doveri dell'Assistente al Computer

L'Assistente al Computer è responsabile di:

- del funzionamento del sistema elettronico di punteggio e dell'inserimento dei dati relativi alle varie categorie;
- controllo del tempo regolamentare ed ufficiale per ogni incontro;
- registrazione delle ammonizioni e/o punti in meno secondo le indicazioni del Presidente di Giuria in accordo con il Regolamento di gara ITF.

U 11. Gara di Combattimento – Diritti & Doveri dell'Arbitro Centrale

- L'Arbitro Centrale deve sempre essere aggiornato sul regolamento di gara ITF relativamente al Presidente di Giuria, gli Arbitri ed i Giudici d'angolo;
- all'Arbitro Centrale è permesso dare comandi e istruzioni in modo da dirigere gli atleti in accordo con le procedure del Regolamento di gara ITF;
- All'Arbitro Centrale è permesso prendere parte alle consultazioni quando richiesto dal Presidente di Giuria;
- Se necessario, l'Arbitro Centrale può ricontrollare il Dobok ITF, le protezioni, la conchiglia ed i para-tibia degli atleti;
- L'Arbitro Centrale è responsabile della direzione di tutti gli incontri, dare tutti i comandi, fare tutti gli annunci usando la corretta gestualità, tutto per amministrare la gara nel quadrato a cui è stato assegnato;
- L'Arbitro Centrale è l'unico Ufficiale di gara autorizzato ad assegnare le ammonizioni e/o i punti in meno agli Atleti che gareggiano nel quadrato a cui è stato assegnato.

U 12. Gara di Combattimento - Diritti e Doveri del Giudice d'angolo

- il Giudice d'angolo deve sempre essere aggiornato sul Regolamento di Gara ITF relativamente al Presidente di Giuria, l'Arbitro Centrale ed i Giudici d'angolo;
- Al Giudice d'angolo è permesso prendere parte alle consultazioni quando richiesto dal Presidente di Giuria;
- Al Giudice d'angolo non è permesso chiacchierare con i colleghi durante lo svolgimento della gara;
- Il Giudice d'angolo deve sedersi correttamente (dritto, con la schiena dritta ed i piedi a terra), ad una distanza di 150cm dai colleghi;
- Il Giudice d'angolo assegnerà i punti tramite il sistema elettronico come indicato dal regolamento di gara ITF.

U 13. Potenza & Tecniche Speciali – Diritti e Doveri degli Arbitri

- Gli Arbitri devono sempre essere aggiornati sul Regolamento di gara ITF relativamente al Presidente di Giuria, gli Arbitri ed i Giudici d'angolo;
- all'Arbitro Centrale è permesso dare comandi e istruzioni in modo da dirigere gli Atleti in accordo con le procedure del Regolamento di gara ITF;
- Agli Arbitri è permesso prendere parte alle consultazioni quando richiesto dal Presidente di Giuria;
- E' responsabilità degli Arbitri controllare il numero e l'integrità delle tavole, l'altezza del bersaglio, nonché della corretta esecuzione di ogni singola tecnica come indicato nel Regolamento di Gara ITF;
- L'Arbitro Centrale deve chiaramente mostrare il corretto ammontare di punti guadagnati per ogni singola tecnica.

U 14. Gara di Combattimento Tradizionale – Diritti e Doveri degli Arbitri

- Gli Arbitri devono sempre essere aggiornati sul Regolamento di gara ITF relativamente al Presidente di Giuria, gli Arbitri ed i Giudici d'angolo;
- all'Arbitro Centrale è permesso dare comandi e istruzioni in modo da dirigere gli Atleti in accordo con le procedure del Regolamento di gara ITF;
- Agli Arbitri è permesso prendere parte alle consultazioni quando richiesto dal Presidente di Giuria;
- Ai Giudici non è permesso chiacchierare con i colleghi durante lo svolgimento della gara;
- Il Giudice deve sedersi correttamente (dritto, con la schiena dritta ed i piedi a terra), ad una distanza di 150cm dai colleghi;
- I Giudici devono osservare con attenzione e competenza le esibizioni ed il comportamento degli atleti per poter assegnare un punteggio in accordo con i seguenti parametri:
 - Ogni squadra sarà composta da due (2) Atleti che, seguendo uno scenario da loro preparato, eseguiranno un combattimento che permetterà loro di dimostrare la loro abilità nell'applicazione di una gran varietà di tecniche tradizionali senza il timore di farsi male.
 - **Le squadre si esibiranno una per volta e i Giudici assegneranno un punteggio, che va da 0 a 10, dopo aver detratto punti per gli errori commessi tenendo in considerazione i seguenti criteri di giudizio:**
 - . Coreografia e lavoro di squadra;
 - . Contenuto Tecnico;
 - . Movimento ad onda;
 - . Potenza;
 - . Respiro;
 - . Esecuzione di una sola sequenza acrobatica per ogni componente la squadra.

Procedura

- **Entrambe gli atleti entrano nel quadrato ed eseguono il saluto;**
- **Entrambe gli atleti devono assumere la posizione di guardia (*niunja so palmok daeby makgi*) prima di iniziare l'esibizione;**
- **Il cronometro parte quando uno dei due atleti verbalmente da il comando “Shi-Jak”;**
- **L'esibizione termina con una tecnica definitiva (KO) e quando uno dei due atleti grida “Goman” ed assume la posizione di guardia.**

Le Squadre gareggeranno in accordo con le seguenti regole:

- a. il Combattimento Tradizionale consiste nei movimenti mostrati nell'enciclopedia, nel manuale, nei cd rom, o insegnati durante gli IIC (corsi istruttori internazionali);
- b. le tecniche d'attacco devono essere parate o evitate e comunque eseguite con realismo;
- c. gli Atleti devono avere il grado minimo di 1° dan e massimo 6° dan, possono essere entrambi maschi o entrambi femmine, oppure una coppia mista;
- d. la durata dell'incontro consiste in un (1) round: **minimo 60 secondi – massimo 75 secondi**;
- e. la squadra che va oltre i 75 secondi di esibizione, riceverà 0 punti;
- f. la squadra che impiegherà meno dei 60 secondi richiesti di esibizione, riceverà 0 punti;
- g. protezioni possono essere indossate come scritto nel Regolamento di Gara ITF agli articoli T7 al punto ii e T7b;
- h. solo una (1) sequenza acrobatica, che cioè non rientra nelle tecniche tradizionali del Taekwon-Do ITF, può essere eseguita da ogni atleta della squadra durante una esibizione;
- i. la squadra che esegue più di una (1) sequenza acrobatica per atleta durante una esibizione riceverà 0 punti;
- j. in caso di parità si ripeterà l'esibizione fino al raggiungimento di un vincitore.

Alla fine di ogni incontro i Giudici, tramite il sistema elettronico, invieranno il loro punteggio che sarà indicato sul display.

U 15. Regole sulla divisa

La divisa dell'Arbitro consiste in:

1. una giacca blue,
2. una camicia bianca a manica lunga,
3. un paio di pantaloni blue,
4. una cravatta blue (senza altri colori e/o decorazioni)
5. un paio di calzini bianchi,
6. un paio di scarpe da ginnastica bianche,
7. una penna.

Il Comitato Arbitrale, a sua discrezione, può decidere di cambiare le caratteristiche della divisa sopra citate per motivi climatici (es. troppo caldo), per la salute degli Arbitri, o altri requisiti.

U 16. Presentazione prima della gara

Tutti gli Ufficiali di gara (*Membri di Giuria e Giudici*) devono essere presenti alle riunioni degli Arbitri che si svolgono durante la competizione.

Tutti gli Ufficiali di gara (Membri di Giuria e Giudici) devono presentarsi sul quadrato designato mezz'ora prima dell'orario stimato d'inizio, secondo il programma di gara stabilito dal Presidente della Commissione Arbitrale ITF.

U 17. Comportamento

Tutti gli Ufficiali di gara devono osservare le seguenti regole:

- **devono comportarsi con coscienza e dignità,**
- **devono prestare la massima attenzione durante lo svolgimento della gara,**
- **devono essere sempre imparziali nel dare il loro giudizio,**
- **devono mantenere una certa distanza dagli atleti.**

U 18. Requisiti & Classificazione degli Arbitri

Arbitro di classe "A" – Membri di Giuria, Giudici
i requisiti per l'Arbitro di classe "A" sono:

- età minima di 25 anni,
- cintura nera 4° dan o superiore,
- avere il diploma di Istruttore Internazionale ITF,
- avere il diploma d'Arbitro di classe "B", prima di prendere parte al corso,
- avere un minimo di tre (3) anni d'esperienza nell'arbitraggio a livello nazionale,
- partecipare ad un corso arbitrale autorizzato dalla ITF ottenendo il certificato d'Arbitro di classe "A",
- arbitrare regolarmente in campionati internazionali organizzati dalla ITF.

Arbitro di classe "B"

i requisiti per l'Arbitro di classe "B" sono:

- età minima 21 anni,
- cintura nera 2° dan o superiore,
- partecipare ad un corso arbitrale autorizzato dalla ITF ottenendo il certificato d'Arbitro di classe "B",
- arbitrare in campionati sotto la giurisdizione della ITF.