
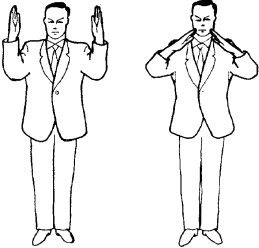
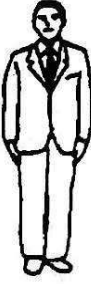
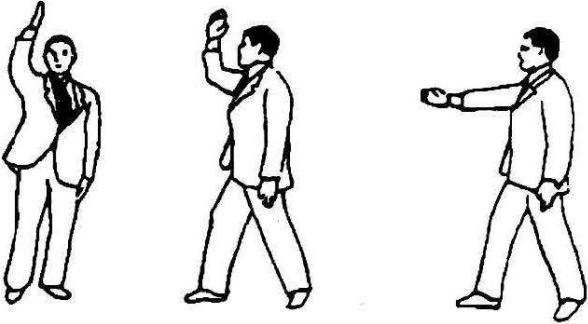
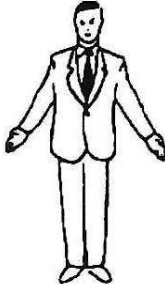
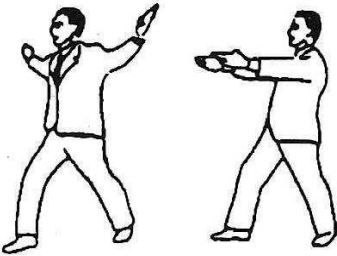
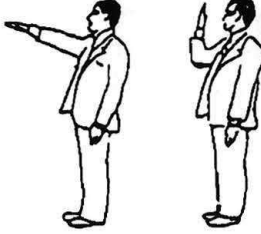
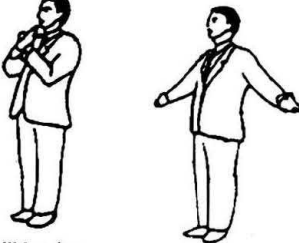
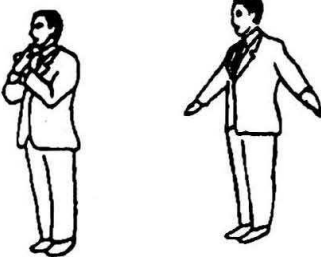

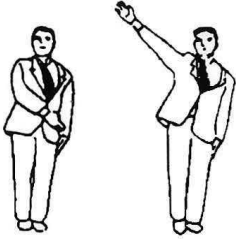






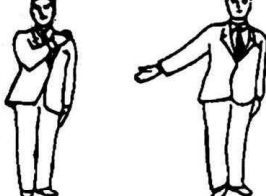




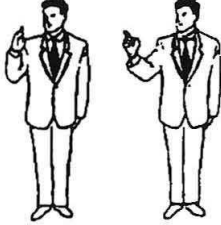


<p><b>SHOMEN-NI-REI</b></p> <p>L'Arbitro distende in avanti le braccia con i palmi rivolti in avanti.</p>	
<p><b>OTAGAI-NI-REI</b></p> <p>L'Arbitro invita i concorrenti a salutarsi; segue l'inchino.</p>	
<p><b>SHOBU IPPON (SANBON) HAJIME:</b> Annuncio che dà inizio al match o incontro; l'Arbitro sta al suo posto.-</p> <p><b>SHOBU HAJIME:</b> ripresa incontro; l'Arbitro sta al suo posto.-</p> <p><b>SAI SHIAI</b> (Incontro supplementare): L'Arbitro riapre l'incontro con il comando "shobu hajime" l'Arbitro sta al suo posto.-</p> <p><b>ENCHO SEN</b> (estensione dell'incontro di un minuto): L'Arbitro riprende l'incontro con il comando "shobu hajime" l'Arbitro sta al suo posto.-</p>	 <p>- Shobu Ippon (Sanbon) Hajime - Shobu Hajime</p>
<p><b>ATOSHI BARAKU:</b> l'incontro sta per terminare, 30 secondi alla fine; Il cronometrista segnala acusticamente che mancano 30 secondi al termine dell'incontro e l'Arbitro annuncia "Atoshi Baraku".</p>	
<p><b>YAME:</b> fermarsi; interruzione o fine dell'incontro. L'Arbitro muove il braccio teso in avanti con la mano a taglio verso il basso.-</p>	 <p>- Yame</p>
<p><b>MOTO NO ICHI:</b> Al proprio posto, posizione originaria; I Concorrenti e l'Arbitro tornano alle loro posizioni originarie. Braccia verso il basso con gli indici puntati</p>	 <p>- Motonoichi</p>
<p><b>TSUZUKETE:</b> Continuare a combattere; Ripresa del combattimento dopo un'interruzione non autorizzata.</p>	

<p><b>TSUZUKETE HAJIME:</b>  Riprendere il combattimento – Iniziare;  L'arbitro assume una posizione avanzata. Mentre dice "Tsuzukete" estende le braccia, il palmo della mano verso l'esterno in direzione dei Concorrenti. Mentre dice "Hajime" gira il palmo della mano e porta le mani rapidamente l'una verso l'altra; al tempo stesso fa un passo indietro.  L'Arbitro fa un passo indietro in Zenkutsu Dachi e muove le braccia tese in avanti.</p>	 <p>- Tsuzukete Hajime</p>
<p><b>(FUKUSHIN) SHUGO:</b>  I Giudici vengono chiamati;  L'Arbitro stende il braccio in avanti e poi lo ripiega verso se stesso.</p>	 <p>- (Fukushin) Shugo</p>
<p><b>HANTEI:</b>  giudizio finale;  l'Arbitro sta al suo posto e con il fischietto chiede il giudizio finale.</p>	
<p><b>HIKIWAKE:</b>  pareggio;  l'Arbitro incrocia le braccia sul petto e poi le distende a 45° verso il basso con i palmi delle mani rivolti verso l'alto.</p>	 <p>- Hikiwake</p>
<p><b>TORIMASEN:</b>  tecnica non valida;  l'Arbitro incrocia le braccia sul petto e poi le distende a 45° verso il basso con i palmi delle mani rivolti verso il basso.</p>	 <p>- Torimassen</p>
<p><b>AIUCHI:</b>  tecniche simultanee;  nessun punto viene assegnato agli atleti. L'Arbitro unisce i pugni davanti al proprio petto.</p>	 <p>- Aiuchi</p>
<p><b>IPPON :</b>  1 punto  L'Arbitro stende il braccio verso l'alto a 45 gradi dalla parte di chi ha realizzato il punto.</p> <p><b>AKA (SHIRO) NO KACHI:</b>  Rosso (Bianco) vincitore;  L'Arbitro stende il braccio a 45° verso l'alto dalla parte del vincitore.</p>	 <p>- Ippon  - Aka (shiro) No Kachi</p>

<p><b>SOREMADE:</b> fine dell'incontro; l'Arbitro distende il braccio con il palmo davanti.</p>	 <p>- Soremade</p>
<p><b>MAAI:</b> distanza non corretta; l'Arbitro piega le braccia con i palmi paralleli rivolti all'interno.</p>	 <p>- Maai</p>
<p><b>NUKETE (IMASU):</b> tecnica fuori; l'Arbitro muove la mano chiusa con il braccio piegato da destra a sinistra.</p> <p><b>TECNICA MANCATA:</b> L' Arbitro mette il pugno chiuso di traverso al corpo per indicare ai Giudici che la tecnica ha mancato il bersaglio.</p>	 <p>- Nukete Imasu</p>
<p><b>UKE (IMASU):</b> tecnica parata; l'Arbitro alza il braccio piegato e tocca con il palmo l'avambraccio.</p> <p><b>TECNICA BLOCCATA O FUORI BERSAGLIO.</b> L'Arbitro mette una mano aperta sopra l'altro braccio a indicare ai Giudici che la tecnica è stata bloccata o ha colpito un'area non valida ai fini del punteggio.</p>	 <p>- Uke Imasu</p>
<p><b>YOWAI:</b> tecnica debole; la mano aperta dell'Arbitro scende verso il basso.</p>	 <p>- Jowai</p>
<p><b>HAYAI:</b> tecnica più veloce; la mano aperta dell'Arbitro tocca il palmo dell'altra con le dita.</p> <p><b>AKA ha realizzato per primo il punteggio</b> L'Arbitro indica ai Giudici che AKA ha realizzato per primo il punteggio portando la mano destra aperta sul palmo della mano sinistra. Se SHIRO fosse stato primo, sarebbe stato il contrario.</p>	 <p>- Hayai</p>
<p><b>WAZA-ARI :</b> 1/2 punto ; L'Arbitro stende il braccio verso il basso a 45° gra di dalla parte di chi ha realizzato il punto.</p>	 <p>- Wazaari</p>
<p><b>AWASETE IPPON :</b> 2 WAZA-ARI = 1 IPPON ; come waza-ari + Ippon</p>	

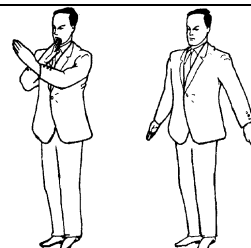
<p><b>ATENAI :</b>  Ammonizione verbale ;  L'Arbitro tocca con il pugno il palmo dell'altra mano ;  L'Arbitro indica ai Giudici che c'è stato un contatto eccessivo</p>	 <p>- Atenai</p>
<p><b>CHUI:</b>  penalità;  l'Arbitro distende il braccio puntando l'indice verso il corpo del combattente.</p>	 <p>- Chui</p>
<p><b>HANSOKU:</b>  perdita dell'incontro per penalità;  L'Arbitro distende il braccio puntando l'indice verso il viso del combattente che ha commesso il fallo, e annuncia la vittoria dell'avversario.</p>	 <p>- Hansoku</p>
<p><b>JOGAI:</b>  Uscita dall'area di gara;  L'Arbitro indica la linea laterale dal lato del concorrente che ha commesso il fallo.  L'Arbitro indica un'uscita ai Giudici, puntando con il dito indice il limite dell'area di gara dalla parte di chi ha commesso il fallo.</p>	 <p>- Jogai</p>
<p><b>MUBOBI:</b>  Autolesionismo, ammonizione riguardo la propria o altrui sicurezza;  l'Arbitro distende il braccio puntando l'indice verso il combattente che ha commesso il fallo.</p>	 <p>- Mubobi</p>

**GIUDIZIO DELL'ARBITRO**

Dopo aver chiamato uno "Yame" con il segnale prescritto, l'Arbitro indica la sua preferenza tenendo verso l'alto il palmo del braccio piegato sul lato del concorrente che si è aggiudicato il punto.

**ANNULLAMENTO DELL'ULTIMA DECISIONE**

L'Arbitro si volta verso il concorrente, annuncia "AKA" o "SHIRO", incrocia le braccia, quindi fa un movimento con il palmo delle mani verso il basso, a indicare che l'ultima decisione è stata annullata.

**MIENAI:**

tecnica non vista;  
il Giudice porta entrambe le mani al volto vicino agli occhi per indicare all'Arbitro di non aver visto l'azione o la tecnica perché fuori posizione dalla visuale ottimale.

**KIKEN:**

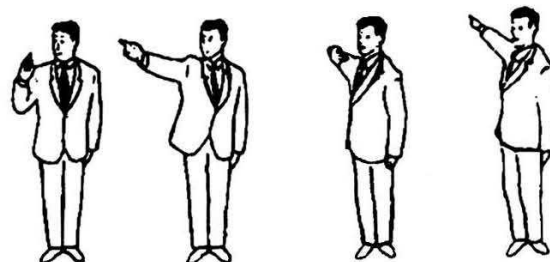
Rinuncia, abbandono;  
L'Arbitro punta verso il basso di 45 gradi in direzione della linea di partenza del concorrente.  
L'Arbitro indica con il dito il posto del combattente.



- Kiken

**SHIKKAKU:**

Squalifica dalla gara;  
l'Arbitro prima punta l'indice verso il viso del combattente e poi fuori dall'area di gara con l'annuncio "AKA (SHIRO) Shikkaku!" Quindi annuncia la vittoria dell'avversario.



- Shikaku