

FEDERAZIONE ITALIANA TAEKWON-DO ITF & SPORT



REGOLAMENTO ARBITRALE

(come da Regolamento di Gara ITF del 12/luglio 2005)

INDICE

Articolo 1. Scopo del regolamento

Articolo 2. Applicazione

Articolo 3. Responsabile Arbitri

Articolo 4. Comitato Arbitrale

Articolo 5. Composizione Equipe Arbitrale

Articolo 6. Diritti e doveri del Presidente di Giuria

Articolo 7. Diritti e doveri dei membri di Giuria

Articolo 8. Diritti e doveri dell'Arbitro

Articolo 9. Comportamento

Articolo 10. Requisiti di un arbitro

Articolo 11. Uniforme Arbitrale

Articolo 12. Squalifica

Articolo 13. Terminologia Ufficiale

Articolo 1. Scopo del regolamento

Il Regolamento Arbitrale è stato redatto col fine di creare una classe arbitrale qualificata, avere uguali termini di giudizio in gare di Taekwon-Do I.T.F. organizzate o appoggiate dalla FIT&Sport. Proteggere e tutelare l'autorità degli arbitri ed indicare i loro diritti e doveri.

Articolo 2. Applicazione

Il Regolamento Arbitrale verrà applicato in tutte le Competizioni organizzate o appoggiate dalla FIT&Sport, in gare Nazionali, Regionali, Provinciali, Cittadine, in tornei e trofei.

Articolo 3. Responsabile Arbitri

Il Responsabile Arbitri, scelto dal Comitato Organizzatore del Torneo, ha il compito di organizzare il gruppo Arbitrale per la competizione.

Articolo 4. Comitato Arbitrale

Il Comitato Arbitrale è responsabile di:

- Controllare l'impianto scelto per lo svolgimento della gara;
- Assicurare l'allestimento corretto, la sistemazione dei quadrati di gara, dei materiali e degli impianti;
- Accertarsi della presenza del Medico, del personale di Pronto Soccorso e dell'Ambulanza;
- Stabilire la composizione e la disposizione delle Equipes Arbitrali;
- Assicurare una obiettività di giudizio;
- Verificare la correttezza delle categorie
- Dare un giudizio finale in caso di protesta ufficiale;
- Intraprendere, ove necessario, azioni disciplinari relative agli avvenimenti concernenti la gara in corso.

In caso di protesta ufficiale, accettare ed esaminare il reclamo. Potrà chiamare in causa chiunque possa aiutare a prendere una giusta decisione esaminando, se occorre, foto e filmati.

Il Comitato Arbitrale è composto da:

- Un Responsabile Arbitri
- un Coordinatore di gara
- uno o più consiglieri
- un Segretario

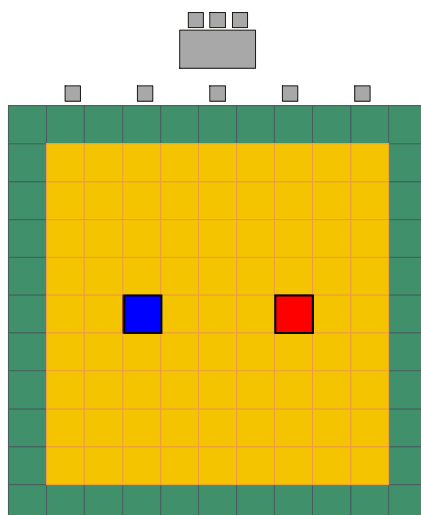
Articolo 5. Composizione Equipe Arbitrale

L'equipe Arbitrale controlla e giudica gli incontri che si svolgono nel quadrato assegnato.

L'equipe Arbitrale è così composta:

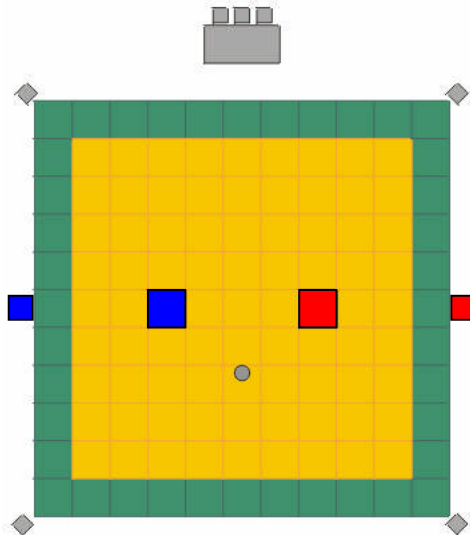
Gara di Forme

- un Presidente di Giuria
- uno o due Membri di Giuria
- un Arbitro Centrale
- due o quattro Arbitri
- un Segretario



Gara di Combattimento

- un Presidente di Giuria
- uno o due Membri di Giuria
- un Arbitro Centrale
- due, tre o quattro Arbitri d'Angolo
- un Cronometrista
- un Segretario



Gara di Tecniche speciali

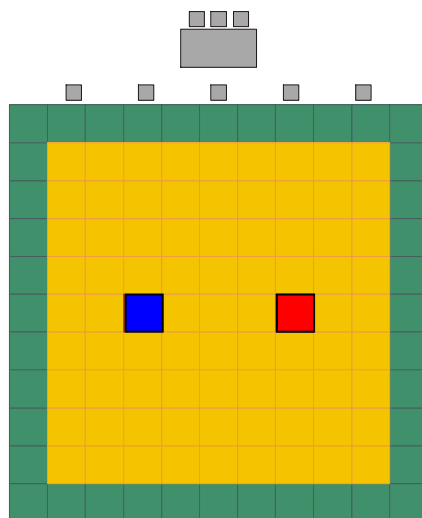
- un Presidente di Giuria
- uno o due Membri di Giuria
- due Arbitri
- un Cronometrista
- un Segretario

Gara di Prove di potenza

- un Presidente di Giuria
- uno o due Membri di Giuria
- due Arbitri
- un Cronometrista
- un Segretario

Gara di Difesa personale

- un Presidente di Giuria
- uno o due Membri di Giuria
- tre o cinque Arbitri
- un Cronometrista
- un Segretario



Articolo 6. Diritti e doveri del Presidente di Giuria

Il Presidente di Giuria è tenuto a:

- essere a conoscenza del Regolamento di Gara
- essere a conoscenza del Regolamento Arbitrale
- sovrintendere allo svolgimento degli incontri che si disputano nel proprio quadrato di gara
- sovrintendere al lavoro degli arbitri, dei membri di Giuria, del Cronometrista e del Segretario e richiederne l'eventuale sostituzione
- in caso di gara di Forme, sorteggiare la forma obbligatoria
- in caso di gara di Forme, comunicare agli atleti dopo il comando dell'Arbitro centrale la forma obbligatoria;
- in caso di gara di Combattimento, segnare ammonizioni e punti in meno assegnate all'Arbitro Centrale
- in caso di gara di Combattimento, dopo tre cartellini gialli, sospendere l'incontro e squalificare l'Atleta
- in caso di gara di difesa personale verificare se vengono eseguite le tecniche obbligatorie
- nei casi di parità sorteggiare la ulteriore forma o tecnica

Il Presidente di Giuria proclamerà il vincitore, segnalato dalla maggioranza degli Arbitri, sollevando il braccio destro o sinistro, in caso di parità incrociando le braccia all'altezza del petto.

Gara di Forme

- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Hong
VINCE HONG
- La maggioranza degli Arbitri vota l'atleta Chong
VINCE CHONG
- Due Arbitri votano l'atleta Hong, uno vota l'atleta Chong e due indicano parità
VINCE HONG
- Due Arbitri votano l'atleta Chong, uno vota l'atleta Hong e due indicano parità
VINCE CHONG
- La maggioranza degli Arbitri indicano parità
INCONTRO PARI
- Un Arbitro indica parità, metà Arbitri vota l'atleta Chong e l'altra metà vota l'atleta Hong
INCONTRO PARI

Gara di Combattimento

- La maggioranza degli Arbitri indica l'atleta Hong
VINCE HONG
- La maggioranza degli Arbitri indica l'atleta Chong
VINCE CHONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong, uno indica l'atleta Chong e uno indica parità
VINCE HONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Chong, uno indica l'atleta Hong e uno indica parità
VINCE CHONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong e l'altra metà indica parità
VINCE HONG
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Chong e l'altra metà indica parità
VINCE CHONG
- La maggioranza degli Arbitri indicano parità
INCONTRO PARI
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta parità, uno indica l'atleta Hong e uno indica l'atleta Chong
INCONTRO PARI
- Se metà degli Arbitri indica l'atleta Hong e l'altra metà indica l'atleta Chong
INCONTRO PARI

Gara di Tecniche speciali

Vince l'atleta che ha ricevuto il punteggio più alto

Gara di Prove di potenza

Vince l'atleta che ha ricevuto il punteggio più alto

Gara di Difesa personale

Vince l'atleta che ha ricevuto il punteggio più alto

Articolo 7. Diritti e doveri dei membri di Giuria

L'Arbitro è tenuto a:

- essere a conoscenza del Regolamento di Gara
- essere a conoscenza del Regolamento Arbitrale
- aiutare il Presidente di Giuria
- sovrintendere il lavoro del Presidente di Giuria

Articolo 8. Diritti e doveri dell'Arbitro

L'Arbitro è tenuto a:

- essere a conoscenza del Regolamento di Gara
- essere a conoscenza del Regolamento Arbitrale
- giudicare con imparzialità
- non agevolare nessun atleta
- rifiutarsi di esprimere un giudizio se coinvolto direttamente.

Gara di Forme (Individuale)

Arbitro

Valuterà la forma in base ai seguenti parametri:

- Precisione nel contenuto:
Verificare se l'atleta sta eseguendo la forma corretta e se le tecniche eseguite corrispondono ad essa.
- Precisione nell'esecuzione del molleggio
Verificare se l'atleta sta eseguendo un movimento ad onda corretto e consono alla forma.
- Precisione nelle altezze
Verificare se l'atleta esegue le tecniche alla giusta altezza
- Potenza
Confrontare, tra i due atleti, il grado di potenza
- Equilibrio
Verificare se l'atleta ha sempre il controllo del suo equilibrio
- Controllo del fiato
Verificare se l'atleta ha sempre il controllo della propria respirazione
- Esecuzione del fiato
Verificare se l'atleta esegue il fiato corretto
- Velocità del ritmo
Verificare se l'atleta esegue la forma con un ritmo a lui consono
- Costanza nel ritmo
Verificare se l'atleta esegue la forma con un ritmo costante, accelerando o rallentando dove occorre.

Punteggio:

Precisione	10 punti
Potenza	6 punti
Equilibrio	6 punti
Fiato	6 punti
Ritmo	6 punti

Arbitro Centrale

Ha gli stessi compiti dell'arbitro ed inoltre deve:

- chiamare gli atleti al centro del quadrato di gara
- dare i comandi per il saluto agli arbitri e alla giuria
- comunicare agli atleti di eseguire la forma libera
- verificare che tutti gli arbitri siano pronti
- dare il comando di prepararsi
- dare il comando di via
- dopo la fine di entrambe le forme dare il comando per rientrare in posizione
- comunicare agli atleti di eseguire la forma obbligatoria
- dopo la comunicazione agli Atleti, da parte del Presidente di Giuria, della forma obbligatoria, verificare che tutti gli arbitri abbiano terminato di votare la forma libera
- dare il comando per prepararsi
- dare il comando di via
- dopo la fine di entrambe le forme dare il comando per rientrare in posizione
- in caso di giudizio con bandiere dare il comando, agli altri arbitri, di votare
- dopo il verdetto invitare gli atleti a lasciare il quadrato di gara

A squadra

Arbitro

Valuterà la forma in base ai seguenti parametri:

- Coreografia
Confronta e giudica, tra le due coreografie, la più bella
- Lavoro di squadra
Verificare se esiste sincronismo nei movimenti, se la Forma da un effetto di insieme

- Precisione nel contenuto:
Verificare se tutti gli atleti stanno eseguendo la forma corretta e se le tecniche eseguite corrispondono ad essa.
- Precisione nell'esecuzione del molleggio
Verificare se tutti gli atleti stanno eseguendo un movimento ad onda corretto e consono alla forma.
- Precisione nelle altezze
Verificare se tutti gli atleti stanno eseguendo le tecniche alla giusta altezza
- Potenza
Confrontare, tra le due squadre, il grado di potenza
- Equilibrio
Verificare se tutti gli atleti hanno sempre il controllo del proprio equilibrio
- Velocità del ritmo
Verificare se tutti gli atleti eseguono la forma con un ritmo a loro consono
- Costanza nel ritmo
Verificare se tutti gli atleti eseguono la forma con un ritmo costante, accelerando o rallentando dove occorre o dove lo richiede la coreografia.

Punteggio:

Squadra	10 punti
Precisione	10 punti
Potenza	6 punti
Equilibrio	6 punti
Ritmo	6 punti

Arbitro Centrale

Ha gli stessi compiti dell'arbitro ed inoltre deve:

- chiamare le squadre al centro del quadrato di gara
- dare i comandi per il saluto agli arbitri e alla giuria
- sorteggiare, con il lancio di una moneta, la squadra che dovrà iniziare
- invitare le squadre a lasciare il quadrato di gara
- verificare che tutti gli arbitri siano pronti
- invitare la prima squadra ad entrare nel quadrato di gara per eseguire le forme libera e obbligatoria
- terminata la performance della prima squadra invitare la seconda squadra ad entrare nel quadrato di gara per eseguire le forme libera e obbligatoria.
- verificare se il presidente di Giuria è pronto per il verdetto e chiamare le squadre al centro del quadrato di gara
- dare i comandi per il saluto agli arbitri e alla giuria
- dopo il verdetto invitare gli atleti a lasciare il quadrato di gara

Gara di Combattimento

Arbitro d'angolo

Verificare il tipo di tecnica eseguita:

Attacco da terra:

Tecniche portate con entrambi, o uno dei piedi, in contatto con il terreno.

Tecniche portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza irrilevante.

Attacco in volo:

Tecniche portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Attacco 180° in volo:

Tecniche eseguite con mezzo giro di spalle e portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Attacco 360° in volo:

Tecniche eseguite con un giro completo o più e portate con entrambi i piedi staccati dal terreno a una distanza rilevante.

Assegnare i punti visti durante l'incontro:

Un punto per:

Attacco da terra di mano su obiettivo medio o alto.

Attacco da terra di piede su obiettivo medio.

Attacco in volo di mano su obiettivo medio

Parata eseguita su attacco di mano o di piede, medio o alto

Due punti per:

Attacco da terra di piede su obiettivo alto.

Attacco in volo di mano su obiettivo alto

Attacco in volo di piede su obiettivo medio

Tre punti per:

Attacco in volo di piede su obiettivo alto

Attacco 180° in volo di piede su obiettivo medio

Quattro punti per:

Attacco 180° in volo di piede su obiettivo alto

Attacco 360° in volo di piede su obiettivo medio

Quattro punti per:

Attacco 360° in volo di piede su obiettivo alto

I punti saranno assegnati prendendo in esame ogni singola tecnica.

L'arbitro d'angolo dovrà verificare se i punti visti sono dovuti ad una tecnica corretta:

- se l'attacco colpisce con la parte della mano o del piede valido
- se l'attacco colpisce un obiettivo valido
- se l'attacco viene eseguito in modo corretto e preciso
- se l'esecuzione dell'attacco è controllato
- se l'attacco è controllato
- se la parata colpisce l'attacco dell'avversario
- se per parare si utilizzano le parti della mano o del piede corretti
- se non si tocca il terreno con qualsiasi parte del corpo, che non siano i piedi, durante o subito dopo l'esecuzione di una tecnica.

Arbitro Centrale

È compito dell'arbitro centrale controllare l'incontro; deve inoltre:

- controllare che la divisa e le protezioni siano in regola;
- dirigere l'incontro;
- alzare il braccio del vincitore su segnale del Presidente di Giuria;

controllare che l'incontro si svolga senza azioni scorrette, aggiudicando:

Ammonizioni

- se l'atleta ha l'intenzione di colpire con un attacco non valido
- se l'atleta colpisce un obiettivo non valido
- se l'atleta esce con entrambi i piedi fuori dal quadrato di gara
- se una parte del corpo dell'atleta, che non siano i piedi, tocca il terreno
- se l'atleta afferra o trattiene l'avversario
- se l'atleta spinge l'avversario
- se l'atleta finge di aver accusato un colpo per trarne vantaggio
- se intenzionalmente l'atleta evita il combattimento
- se l'atleta esegue tre o più pugni consecutivi non in volo
- se ripetutamente l'atleta fa cenno, sollevando il braccio o altro, di aver portato a segno una tecnica.
- se intenzionalmente l'atleta si gira di spalle per evitare il combattimento
- se, durante l'incontro, l'atleta parla
- se involontariamente l'atleta non esegue i comandi dell'Arbitro Centrale

Punti meno (cartellino giallo)

- se, in qualsiasi modo, l'atleta insulta l'avversario
- se l'atleta punge, morde, pizzica o graffia l'avversario
- se involontariamente l'atleta colpisce l'avversario dopo che l'arbitro Centrale ha fermato l'incontro
- se il contatto è eccessivo e la tecnica non è controllata
- se l'atleta colpisce con un attacco non valido
- se l'atleta colpisce con troppa forza un obiettivo non valido

Per segnalare l'assegnazione di un punto meno solleva il cartellino giallo.

Squalifica (cartellino rosso)

In accordo con il Presidente di Giuria l'Arbitro Centrale può squalificare uno o entrambi gli atleti:

- se l'atleta compie qualunque azione contro gli arbitri o le loro decisioni
- se l'atleta non ha più autocontrollo
- se l'atleta non esegue i comandi dell'Arbitro Centrale
- se l'atleta colpisce con troppa forza su un obiettivo non valido in modo che l'avversario non possa continuare l'incontro.
- se l'atleta è sotto influenza di droghe, alcool o medicinali

Per segnalare la squalifica solleva il cartellino rosso.

Gara di Tecniche speciali

Arbitro A

L'Arbitro A controllerà la prova, verificando se l'atleta:

- prima dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi
- nell'atterrare poggia soltanto i piedi
- dopo l'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi

Al termine della prova alzerà la bandierina blu se sono stati rispettati i suddetti parametri altrimenti alzerà la bandierina rossa.

Dopo la conferma di corretta esecuzione, controllerà la tavola indicando al Presidente di giuria il punteggio ottenuto:

- tre punti se la tavola è completamente rotta
- un punto se la tavola è parzialmente rotta .

Arbitro B

L'Arbitro B controllerà se l'atleta:

- ha eseguito il calcio previsto
- ha eseguito il calcio correttamente
- ha colpito con la parte del piede corretta

Al termine della prova alzerà la bandierina blu se sono stati rispettati i suddetti parametri altrimenti alzerà la bandierina rossa.

Gara di Prove di potenza

Arbitro A

L'Arbitro A controllerà la prova, verificando se l'atleta:

- prima dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi
- ha eseguito la tecnica prevista
- ha eseguito la tecnica correttamente
- ha colpito con la parte corretta
- dopo dell'esecuzione si è posizionato in Jumbi sogi

Al termine della prova alzerà la bandierina blu se sono stati rispettati i suddetti parametri altrimenti alzerà la bandierina rossa.

Dopo la conferma di corretta esecuzione, controllerà la tavola indicando al Presidente di giuria il punteggio ottenuto:

- tre punti per ogni tavola completamente rotta
- un punto per ogni tavola parzialmente rotta

Arbitro B

L'Arbitro B controllerà se:

- i talloni, o il tallone in caso di calcio, toccano il terreno al momento dell'impatto

Al termine della prova alzerà la bandierina blu se sono stati rispettati i suddetti parametri altrimenti alzerà la bandierina rossa.

Gara di Difesa personale

Arbitro

Valuterà la performance in base ai seguenti parametri:

- Contenuto tecnico
(esecuzione, potenza, equilibrio, controllo del respiro e ritmo)
- Lavoro di squadra
(precisione, tempismo e velocità)
- Bellezza Artistica
(coreografia e realismo)

Punteggio:

- Contenuto tecnico 10 punti
- Lavoro di squadra 10 punti
- Bellezza Artistica 10 punti

Articolo 9. Comportamento

Devono dare lustro alla manifestazione in quanto rappresentati ufficiali della ITF e della FIT&Sport e del C.O. Tutti ufficiali di gara (Comitato Arbitrale ed Equipages Arbitrale) devono osservare le seguenti regole:

- comportarsi con coscienza e dignità.
- prestare la massima attenzione all'incontro che devono giudicare.
- essere sempre, e con tutti, imparziali sulle decisioni prese.
- non devono socializzare con i concorrenti durante la competizione.
- devono avere il buon senso nelle decisioni
- per una giusta decisione devono assistere ed aiutare un altro arbitro.

Articolo 10. Requisiti di un arbitro

Ogni Arbitro deve:

- essere a conoscenza del Regolamento di Gara
- essere a conoscenza del Regolamento Arbitrale
- avere una conoscenza tecnica tale da poter giudicare un incontro

Articolo 11. Uniforme Arbitrale

L'uniforme arbitrale è così composta:

- Giacca blu scuro,
- Pantalone blu scuro
- Camicia bianca con maniche lunghe, in alternativa, secondo disposizioni del C.O., maglia tipo polo bianca
- Cravatta blu
- Calze bianche
- Scarpe da ginnastica bianche

Articolo 12. Squalifica

Verrà allontanato dalla competizione l'Arbitro che non rispetta quanto prescritto negli artt.9, 10 e 11.

Articolo 13. Terminologia Ufficiale

· CHA RYOT	-	ATTENTI
· KYONG YAE	-	SALUTO
· JAYU MATZOGI	-	COMBATTIMENTO
· JUNBI	-	PREPARARSI
· SHIJAK	-	VIA
· BAROL	-	RIENTRARE IN POSIZIONE
· SHIO	-	RIPOSO
· HECHYO	-	FERMARSÌ
· GESOK	-	CONTINUARE
· GUMAN	-	FINITO
· JU UI	-	AMMONIZIONE
· JU UI HANA	-	UNA AMMONIZIONE
· GAMJOM	-	PUNTO MENO
· GAMJOM HANA	-	UN PUNTO MENO
· SIL KYOK	-	SQUALIFICA
· HONG	-	ROSSO
· CHONG	-	BLU
· ILJE JON	-	1° ROUND
· IJEJON	-	2° ROUND
· SAMJE JON	-	3° ROUND
· YON JANG JON	-	ROUND SUPPLEMENTARE
· DUK JOM JON	-	PRIMO PUNTO
· SUNG	-	VINCITORE
· JI JONG TUL	-	FORMA OBBLIGATORIA
· SON TAEK TUL	-	FORMA LIBERA
· HOSHIN KYONG GI	-	DIFESA PERSONALE
· TUK GI	-	TECNICHE SPECIALI
· WI RYOK	-	PROVE DI POTENZA
· GAE IN JON	-	GARA INDIVIDUALE
· DAN CHE JON	-	GARA A SQUADRE

**VERBALINO
GARA DI FORME**

GARA INDIVIDUALE DI FORME				
HONG ROSSO			CHONG BLU	
LIBERA	OBBLIG.		LIBERA	OBBLIG.
		PRECISIONE 0 ÷ 10		
		POTENZA 0 ÷ 6		
		EQUILIBRIO 0 ÷ 6		
		FIATO 0 ÷ 6		
		RITMO 0 ÷ 6		
		TOTALE PARZIALE		
HONG		TOTALE	CHONG	
Quadrato n°				
Arbitro				

GARA A SQUADRE DI FORME				
HONG ROSSO			CHONG BLU	
LIBERA	OBBLIG.		LIBERA	OBBLIG.
		SQUADRA 0 ÷ 10		
		PRECISIONE 0 ÷ 10		
		POTENZA 0 ÷ 6		
		EQUILIBRIO 0 ÷ 6		
		RITMO 0 ÷ 6		
		TOTALE PARZIALE		
HONG		TOTALE	CHONG	
Quadrato n°				
Arbitro				

**VERBALINO ARBITRO D'ANGOLO
GARA DI COMBATTIMENTO**

GARA DI COMBATTIMENTO				
HONG ROSSO		CHONG BLU		
	X1	1 punto		X1
	X2	2 punti		X2
	X3	3 punti		X3
	X4	4 punti		X4
	X5	5 punti		X5
HONG		TOTALE	CHONG	
Quadrato n°				
Arbitro d'angolo.....				

**VERBALINO
GARA DI DIFESA PERSONALE**

GARA DI DIFESA PERSONALE		
NOME SQUADRA		
	Contenuto tecnico 0 ÷ 10	
	Lavoro di squadra 0 ÷ 10	
	Bellezza Artistica 0 ÷ 10	
	TOTALE	
Quadrato n°		
Arbitro		

**VERBALINO GIURIA
GARA DI COMBATTIMENTO**

VERBALINO GIURIA GARA DI COMBATTIMENTO		
HONG ROSSO	CHONG BLU	
	AMMONIZIONI	
	TOTALE AMMONIZIONI	
	punto meno AMMONIZIONI/3	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 	punto meno cartellino giallo	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
HONG	TOTALE punti meno	CHONG
Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA COMBATTIMENTO A SQUADRE**

VERBALINO GIURIA GARA A SQUADRE DI COMBATTIMENTO		
HONG ROSSO	CHONG BLU	
	COMBATTIMENTI	
	TOTALE	
<input type="checkbox"/>	Primo punto	<input type="checkbox"/>
Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA INDIVIDUALE DI TECNICHE SPECIALI**

VERBALINO GIURIA GARA INDIVIDUALE DI TECNICHE SPECIALI					
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
Categoria			Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA INDIVIDIALE DI PROVE DI POTENZA**

VERBALINO GIURIA GARA INDIVIDIALE DI PROVE DI POTENZA					
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
NOMINATIVO		NOMINATIVO		NOMINATIVO	
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI	TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
Categoria			Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA A SQUADRE DI TECNICHE SPECIALI**

VERBALINO GIURIA GARA A SQUADRE DI TECNICHE SPECIALI					
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
Categoria			Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA A SQUADRE DI PROVE DI POTENZA**

VERBALINO GIURIA GARA A SQUADRE DI PROVE DI POTENZA					
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
SQUADRA		SQUADRA		SQUADRA	
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI	N. ATLETA e TECNICA	PUNTI
TOTALE		TOTALE		TOTALE	
Categoria			Quadrato n°		

**VERBALINO GIURIA
GARA DI DIFESA PERSONALE**

VERBALINO GIURIA GARA DI DIFESA PERSONALE					
NOME SQUADRA					
<input type="checkbox"/> calcio in volo singolo.	<input type="checkbox"/> tutte obbligatorie				
<input type="checkbox"/> calcio in volo doppio, triplo o più	<input type="checkbox"/> nessuna obbligatoria (cat. bambini)				
<input type="checkbox"/> calcio in volo in due direzioni.	<input type="checkbox"/> obbligatorie almeno 4 (cat. Vt. masch)				
<input type="checkbox"/> schivata.	<input type="checkbox"/> obbligatorie almeno 3 (cat. Vt. femm)				
<input type="checkbox"/> schivata.	PUNTEGGI				
<input type="checkbox"/> liberazione da una o più prese					
<input type="checkbox"/> difesa contro un'arma	TOTALE (MEDIA)				
<input type="checkbox"/> parata doppia su un doppio attacco					
Categoria			Quadrato n°		