

# Corso di formazione e aggiornamento gare nazionali

Gennaio 2018 - redatto da Commissione Nazionale Ufficiali Gara con la collaborazione di Ing. G. Petruzzelli

# ARGOMENTI DEL CORSO

- *CLASSI DI ETA'*
- *CATEGORE DI PESO*
- *DURATA DEI COMBATTIMENTI*
- *ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI NAZIONALI*
- *ISCRIZIONE ATLETI ALLE COMPETIZIONI NAZIONALI*
- *OPERAZIONI DI PESO*
- *METODO DI GARA*
- *SOFTWARE ARENA*

# CLASSI DI ETA' (art. 3 PAAF)

## Preagonisti

Bambini/e A - dal 4° al 5° anno (nati nel 2014-2013)

Bambini/e B - dal 6° al 7° anno (nati nel 2012-2011)

Fanciulli/e - dal 8° al 9° anno (nati nel 2010-2009)

Ragazzi/e - dal 10° al 11° anno (nati nel 2008-2007)

## Agonisti

Esordienti A - dal 12° al 13° anno (nati nel 2006-2005)

Esordienti B - dal 14° al 15° anno (nati nel 2004-2003)

Cadetti/e - dal 16° al 17° anno (nati nel 2002-2001)

Juniores - dal 18° al 20° anno (nati nel 2000-1999-1998)

Seniores - dal 21° al 35° anno (nati dal 1997 al 1983)

Master - dal 36° al 60° anno (nati dal 1982 al 1958) si

suddividono in A - B -C -D -E

# CATEGORIE DI PESO

## A) Maschi:

### Classe Ragazzi :

1	- da Kg. 27 a Kg.	30	6	- fino a	Kg.	54
2	- fino a	"	7	- " "	"	61
3	- " "	"	8	- " "	"	68
4	- " "	"				
5	- " "	"				

### Classe Esordienti A:

1	- da Kg. 34 a Kg.	38	6	- fino a	Kg.	57
2	- fino a	"	7	- " "	"	62
3	- " "	"	8	- " "	"	68
4	- " "	"	9	- " "	"	75
5	- " "	"	10	- " "	"	85

### Classe Esordienti B:

1	- da Kg. 34 a Kg.	38	6	- fino a	Kg.	57
2	- fino a	"	7	- " "	"	62
3	- " "	"	8	- " "	"	68
4	- " "	"	9	- " "	"	75
5	- " "	"	10	- " "	"	85

### Classe Cadetti:

1	- da Kg. 41 a Kg.	45	6	- fino a	Kg.	65
2	- fino a	"	7	- " "	"	71
3	- " "	"	8	- " "	"	80
4	- " "	"	9	- " "	"	92
5	- " "	"	10	- " "	"	110

### Classe Juniores **SL** :

1	- fino a	Kg.	57	6	- fino a	Kg.	79
2	- " "	"	61	7	- " "	"	86
3	- " "	"	65	8	- " "	"	92
4	- " "	"	70	9	- " "	"	97
5	- " "	"	74	10	- " "	"	125.

Classe Seniores **SL** :

1	- fino a	Kg.	57	6	- fino a	Kg.	79
2	- " "	"	61	7	- " "	"	86
3	- " "	"	65	8	- " "	"	92
4	- " "	"	70	9	- " "	"	97
5	- " "	"	74	10	- " "	"	125.

Classe Seniores **SL** (per i Giochi Olimpici)

1	- fino a	Kg.	57	4	- fino a	Kg.	86
2	- " "	"	65	5	- " "	"	97
3	- " "	"	74	6	- " "	"	125.

Classe Juniores **GR** :

1	- fino a	Kg.	55	6	- fino a	Kg.	77
2	- " "	"	60	7	- " "	"	82
3	- " "	"	63	8	- " "	"	87
4	- " "	"	67	9	- " "	"	97
5	- " "	"	72	10	- " "	"	130

Classe Seniores **GR** :

1	- fino a	Kg.	55	6	- fino a	Kg.	77
2	- " "	"	60	7	- " "	"	82
3	- " "	"	63	8	- " "	"	87
4	- " "	"	67	9	- " "	"	97
5	- " "	"	72	10	- " "	"	130

Classe Seniores **GR** (per i Giochi Olimpici)

1	- fino a	Kg.	60	4	- fino a	Kg.	87
2	- " "	"	67	5	- " "	"	97
3	- " "	"	77	6	- " "	"	130.

Classe Master:

1	- da Kg. 55 a Kg.	62	5	- fino a	Kg.	100
2	- fino a	"	70	6	- da Kg. 100 a Kg.	130
3	- " "	"	78	7		
4	- " "	"	88			

**B) Femmine:**

**Classe Ragazze**

1	- da Kg. 25 a Kg.	28	6	- fino a	Kg.	51	
2	- fino a	"	32	7	- " "	"	57
3	- " "	"	36	8	- " "	"	64
4	- " "	"	41				
5	- " "	"	46				

---

**Classe Esordienti A e B:**

1	- da Kg. 29 a Kg.	33	6	- fino a	Kg.	50	
2	- fino a	"	36	7	- " "	"	54
3	- " "	"	39	8	- " "	"	58
4	- " "	"	42	9	- " "	"	62
5	- " "	"	46	10	- " "	"	66

---

**Classe Cadette:**

1	- da Kg. 36 a Kg.	40	6	- fino a	Kg.	57	
2	- fino a	"	43	7	- " "	"	61
3	- " "	"	46	8	- " "	"	65
4	- " "	"	49	9	- " "	"	69
5	- " "	"	53	10	- " "	"	73

---

**Classe Juniores:**

1	- fino a	a Kg.	50	6	- fino a	Kg.	62
2	- " "	"	53	7	- " "	"	65
3	- " "	"	55	8	- " "	"	68
4	- " "	"	57	9	- " "	"	72
5	- " "	"	59	10	- " "	"	76

---

**Classe Seniores:**

1	- fino a	a Kg.	50	6	- fino a	Kg.	62
2	- " "	"	53	7	- " "	"	65
3	- " "	"	55	8	- " "	"	68
4	- " "	"	57	9	- " "	"	72
5	- " "	"	59	10	- " "	"	76

---

**Classe Seniores Femminile ( per i Giochi Olimpici )**

1	- fino a	Kg.	50	4	- fino a	Kg.	62
2	- " "	"	53	5	- " "	"	68
3	- " "	"	57	6	- " "	"	76

# DURATA DEI COMBATTIMENTI (art. 5 PAAF)



La durata dei combattimenti è la seguente:

Esordienti, Cadetti e Master (tutte gli stili ) 2 tempi da 2 minuti

Juniors e Seniors (tutti gli stili) 2 tempi da 3 minuti

Tra ogni ripresa è obbligatoria una pausa di 30 sec.

Al Gran Premio Giovanissimi la classe «Ragazzi» adotta il regolamento della classe «Esordienti» con la durata dei combattimenti di 1 tempo unico da 2 minuti.

# ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI A LIVELLO NAZIONALE

A partire dal 2018 le gare Nazionali di lotta con punteggio federale si svolgeranno in due giornate come da regolamento UWW.

Gli orari di peso previsti sono:

Sabato mattina dalle ore 08.00 alle ore 09.00 - no tolleranza peso.

Domenica mattina, solo per gli atleti ripescati e per i finalisti, dalle ore 08.00 alle 08.30. In questa sessione di peso sono previsti kg 2 di tolleranza.

Sabato inizio gara alle ore 10.30 con prosecuzione ininterrotta fino alle semifinali per i gironi ad eliminazione diretta e misti (nuova modalità con 6/7 atleti); fino al termine per i giorni nordici .

Domenica inizio gara alle ore 10.00 con prosecuzione ininterrotta fino al termine.



# ORGANIZZAZIONE DELLE COMPETIZIONI A LIVELLO NAZIONALE

Per le gare nazionali senza punteggio federale (esempio Coppa Italia e Gran Premio Giovanissimi) il peso e la competizione si svolgeranno in una sola giornata:

Sabato mattina peso dalle ore 08.00 alle ore 09.00 con inizio gara alle ore 10.30 e prosecuzione fino al termine della competizione.

# ISCRIZIONE ATLETI ALLE COMPETIZIONI NAZIONALI

Per le competizioni nazionali è prevista ed è **OBBLIGATORIA** la preiscrizione degli atleti. L'iscrizione è gratuita.

Nell' **iscrizione on line** saranno riportati **automaticamente** i seguenti dati, atti ad identificare l'atleta partecipante e la sua modalità di partecipazione:

- Codice e Denominazione della Società Sportiva;
- Cognome e Nome dell'atleta;
- Data di nascita dell'atleta;
- Sesso;
- Numero licenza Federale dell'atleta;
- Classe di Età;
- Stile di lotta;
- Categoria di Peso.

# ISCRIZIONE ATLETI ALLE COMPETIZIONI NAZIONALI

**A partire dal 2018 è stata attivata una piattaforma on line in cui ogni ASD dovrà iscrivere, per ogni competizione, i propri atleti.**

Il software di gestione della piattaforma on line verificherà e proporrà automaticamente tutti i dati inseriti: il mancato tesseramento dell'atleta non permetterà l'iscrizione alla gara.

*«Le preiscrizioni ai Campionati Italiani ed alla Coppa Italia di Lotta quindi devono essere effettuate on line accedendo con le proprie credenziali all'interno del sito FIJLKAM-LOTTA dal bottone “Risultati Live ed iscrizioni”. Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 24,00 del mercoledì antecedente lo svolgimento di ogni gara. Non sarà, pertanto, possibile iscrivere ulteriori Atleti oltre tale termine e neanche in sede di gara. «*

**Le iscrizioni si chiuderanno alle ore 24,00 del mercoledì antecedente lo svolgimento di ogni gara. Non sarà, pertanto, possibile iscrivere ulteriori Atleti oltre tale termine e neanche in sede di gara.**

## OPERAZIONI DI PESO

Le operazioni di peso sono la fase più delicata della competizione per cui è necessario che gli UDG prestino la massima attenzione.

L'**Arbitro** controlla :

- L'abbigliamento dell'atleta;
- Unghie, eventuali protesi dentarie, paradenti;
- Fasciature ed ogni altro accessorio che può essere pericoloso nel combattimento;
- Conformità del peso reale con la categoria di peso in cui l'atleta è stato iscritto.

Il **Presidente di Giuria** controlla:

- Documento di identità che è **OBBLIGATORIO** per tutti gli atleti indipendentemente dalla loro età.

## OPERAZIONI DI PESO

A ciascun lottatore alla momento del peso verrà assegnato un numero pescato a sorte (mediante app o altro sistema di estrazione).

Questo numero deve essere inserito con scrupolosità nel software di gestione peso e sul verbale peso cartaceo.

Eventuali cambi di categoria e mancata presenza dell'atleta saranno gestiti dalla Segretaria Gara .

Il PdG e l'Arbitro sono entrambi responsabili del peso per cui devono controllare la coerenza e la correttezza di quanto inserito nella modulistica.

Ogni verbale di peso deve essere firmato da tutti coloro che lo hanno ufficializzato; questo determina la loro responsabilità in caso di contestazione.

**Finite le operazioni di peso nessun ulteriore atleta può essere ammesso alla gara.**



## METODO DI GARA

Il numero di sorteggio determina la partecipazione dell'atleta alla gara e viene utilizzato per l'elaborazione del tabellone della categoria (accoppiamento).

Se gli atleti per la stessa classe e categoria sono in numero uguale o superiore a 8 si utilizzerà una modalità gara denominata ad **Eliminazione diretta**.

Se gli atleti per la stessa classe e categoria sono in numero inferiore 8 si utilizzerà una modalità gara definita **Girone Nordico** (tutti contro tutti) fino a 5 atleti e la nuova modalità **mista** per le categorie con 6/7 atleti;

## ELIMINAZIONE DIRETTA

Viene generato una tabellone che prevede incontri diretti tra atleti; lo scopo è quello di eliminare in modo progressivo i partecipanti fino a rimanere con due finalisti.

Per fare ciò il numero di atleti presenti nel tabellone deve essere un numero ideale « 8 - 16 -32 -64 ecc.» ; se il numero degli atleti iscritti non è già quello ideale vengono effettuati degli incontri preliminari di qualificazione.

Ogni atleta perdente è eliminato dalla competizione ma, per determinare i terzi classificati, tutti gli atleti perdenti dai due finalisti verranno inseriti in due gironi di recupero; uno per la parte alta del tabellone (perdenti dal primo finalista) ed uno per la parte bassa (perdenti dal secondo finalista).

**I vincitori di questi gironi saranno entrambi classificati al terzo posto.**

# ELIMINAZIONE DIRETTA

**F.I.J.L.K.A.M.** - Settore Lotta

**8**

COMPETIZIONE :

LUOGO e DATA :

CATEGORIA Kg.:

Girone Preliminare		Semifinali		Finale 1°/2°		CLASSIFICA FINALE	
N°	Nominativo/Società					N°	Nominativo/Società
1						1	
2						2	
3						3	
4						3	
5						5	
6						5	
7						7	
8						8	
Perdenti dal 1° Finalista		RIPESCAGGIO		Perdenti dal 2° Finalista			
		3° Classificato				3° Classificato	

PC PT PTs

PC = Puntì Classifica

PT = Puntì Tecnici Acquisiti

PTs = Puntì Tecnici Subiti



## ELIMINAZIONE DIRETTA

Come abbiamo già detto se gli atleti presenti non sono pari ad uno dei numeri perfetti, allora è necessario far disputare degli incontri di qualificazione. Il numero di incontri da svolgere sarà pari alla differenza fra il numero degli atleti presenti e il numero perfetto inferiore più vicino.

Ad esempio:

- Presenti nr. 12 atleti; il numero perfetto inferiore più vicino è 8. Quindi  $12-8=4$  incontri di qualificazione da svolgere (8 atleti coinvolti)
- Presenti nr. 19 atleti; il numero perfetto inferiore più vicino è 16. Quindi  $19-16=3$  incontri di qualificazione da svolgere (6 atleti coinvolti)

Gli incontri di qualificazione si svolgono sempre partendo dalla parte bassa del tabellone; quindi dagli atleti che hanno estratto i numeri più alto e via via a decrescere (in base al numero di incontri da effettuare).

# ELIMINAZIONE DIRETTA

Nella categoria in esempio sono presenti 18 atleti; il numero perfetto più vicino è 16 e quindi gli ultimi quattro atleti (15-16;17-18) effettuano gli incontri di qualificazione per accedere agli ottavi di finale. Gli altri 14 atleti sono già di diritto inseriti agli ottavi.

RA0026 ORSELLI M. (1)			
5-0(12-0) by VT - 01:11	196	RA0	3-0(7)
BA0059 PALOMBA G. (2)			
RM0061 PULEO S. (3)			
CT2971 BERLICH A. (4)	282	CT2	
3-1(8-7) by PP - 02:00			
RM0061 CALANTONIO E. (5)			
5-0(4-0) by VT - 00:13	26	RM0	5-0(1)
RM0061 MARTINEZ ORT L.			
RM2310 CELANO A. (7)			
TN0240 ANESI S. (8)	112	TN0	
5-0(6-3) by VT - 01:19			
TO1030 IANCU D. (9)			
RM0061 CAPUANO A. (10)	197	RM0	
3-1(6-5) by PP - 02:00			
NA2737 LIUZZI P. (11)			
4-1(15-4) by SP - 01:13	283	NA2	5-0(1)
TN0240 GASPERINI M. (12)			
LT3682 RANALDI D. (13)			
RM0061 MINEO G. (14)	27	RM0	
5-0(4-0) by VT - 00:13			
RM1302 VIRGILII N. (15)			
PA0078 BISESI G. (16)	262		
3-0(8-0) by PD - 02:00			
RM0823 DI SEBASTIAN R. (17)			
RA0097 TROMBINI D. (18)	5	RM0	3-1(6)
RA0097 TROMBINI D. (18)			

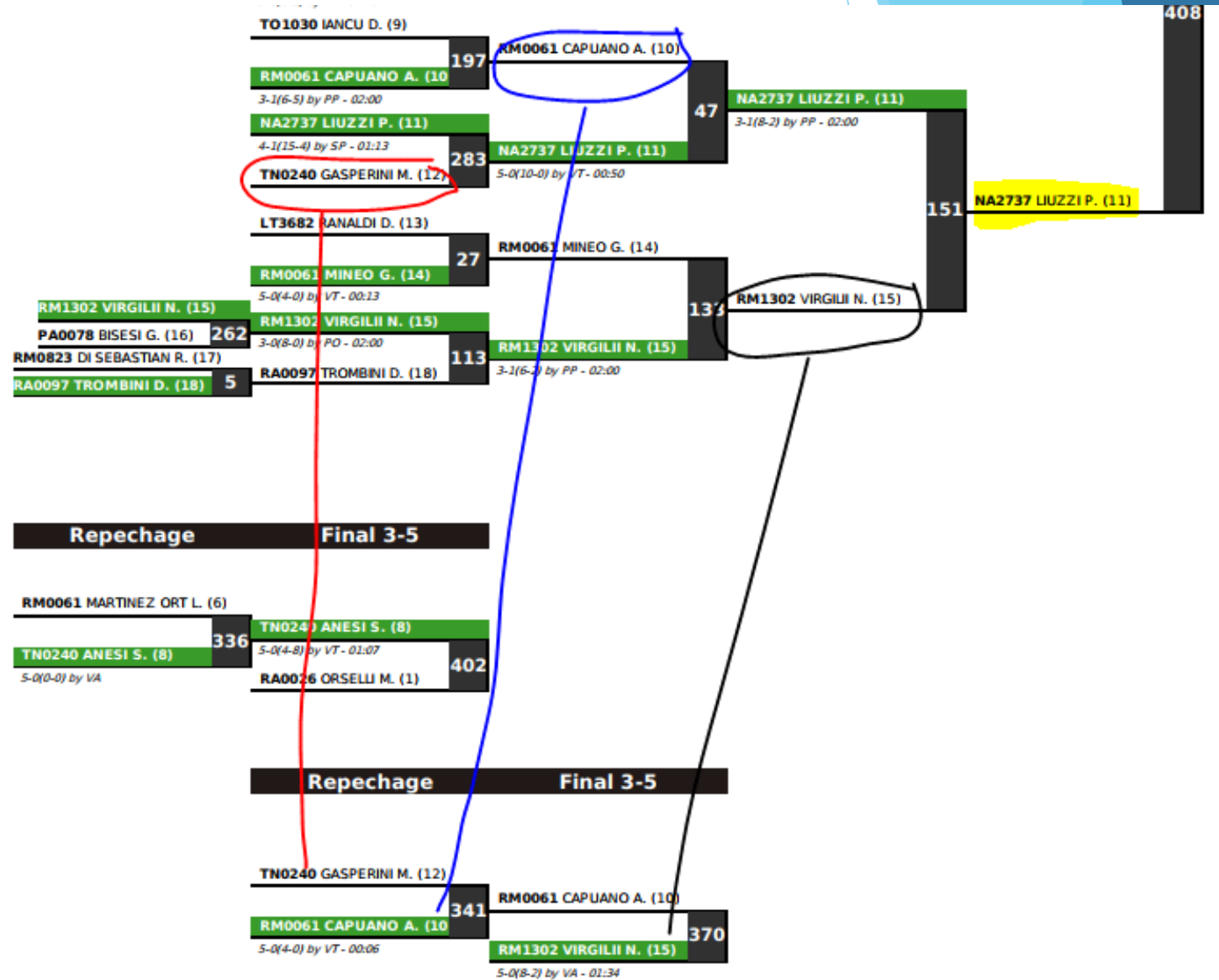
# ELIMINAZIONE DIRETTA - RIPESCAGGIO

I gironi dei ripescaggi avranno le seguenti caratteristiche:

Gli atleti saranno ripescati nella parte alta e bassa del tabellone; sono i perdenti dai due finalisti.

Gli atleti vengono inseriti nel girone partendo da quelli che hanno perso i primi incontri comprese le qualificazioni.

Quando la poule della parte bassa del tabellone ha un numero di atleti/incontri superiore alla poule della parte alta, gli incontri di ripescaggio partono dalla poule della parte bassa. In caso di parità partono invece dalla poule della parte alta del tabellone.



# ELIMINAZIONE DIRETTA - CRITERI DI CLASSIFICA

Gli atleti sono classificati dal primo al quinto in base al risultato delle finali e dei giorni di recupero mentre dal 7° in poi vengono ordinati in base al numero di punti di classifica ottenuti durante tutta la competizione.

In caso di parità tra due o più atleti i criteri utilizzati sono:

- Maggior numero di vittorie per atterramento;
- Maggior numero di vittorie per superiorità tecnica;
- Maggior numero di punti tecnici acquisti durante tutta la competizione;
- Minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione;

Se i criteri sopra citati non sono sufficienti gli atleti saranno classificati ex-equo

I punti assegnati alle società saranno i seguenti

1° 10 punti

2° 8 punti

3° 6 punti (2 ex-equo)

5° 4 punti(2 ex-equo)

7° 2 punti

Tutti gli altri 1 punto

# GIRONI NORDICI e nuova modalità GIRONI MISTI

Se in una specifica categoria di peso sono iscritti:

Nr. 1 atleta: questi è il vincitore della categoria e non disputa nessun incontro.

Nr. 2 atleti: questi effettuano direttamente l'incontro di finale;

Nr. 3-4-5 atleti : viene sviluppato un unico girone uno contro tutti

Nr. 6-7 atleti : vengono sviluppati due gironi nordici e successive semifinali e finali.

# GIRONI NORDICI

Girone con 1 - 2 - 3 -4 -5 iscritti; gli atleti vengono ordinati in base al numero estratto ed inseriti in sequenza nel tabellone.

N°	N o m i n a t i v o	S o c i e t a'	1° Tour	2° Tour	3° Tour	4° Tour	5° Tour	Tot.	Cl

Ordine degli incontri:

<b>N. Atleti</b>	<b>3</b>	<b>1-2</b>	<b>3-1</b>	<b>2-3</b>	<b>4</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>1-3</b>	<b>2-4</b>	<b>1-4</b>	<b>2-3</b>	<b>5</b>	<b>1-2</b>	<b>3-4</b>	<b>5-1</b>	<b>2-3</b>	<b>4-1</b>	<b>5-2</b>	<b>3-1</b>	<b>4-5</b>	<b>2-4</b>	<b>3-5</b>
------------------	----------	------------	------------	------------	----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

# GIRONI NORDICI - CRITERI DI CLASSIFICA

Nel torneo nordico l'atleta con maggior numero di vittorie sarà classificato primo.

In caso di parità di vittorie tra due lottatori, il loro incontro diretto determinerà il vincitore.

In caso di parità di punti di vittorie tra più lottatori, si Utilizzeranno i seguenti criteri:

- il maggior punteggio di classifica ;
- il maggior numero di vittorie per atterramento;
- il maggior numero di vittorie per superiorità tecnica;
- il maggior numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione;
- il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.
- il minor numero sorteggiato.

**La verifica dello scontro diretto non verrà più utilizzata in caso che più di due lottatori abbiano lo stesso numero di vittorie.**

# GIRONI NORDICI - CRITERI DI CLASSIFICA

I punti assegnati alle Società saranno i seguenti

1. 10 punti
2. 8 punti
3. 6 punti
4. 6 punti
5. 4 punti

**Viene classificato un solo terzo (solo una medaglia di bronzo) ma i 6 punti di classifica per Società vengono assegnati sia al 3° che al 4° classificato.**



## GIRONI NORDICI - MISTI CON 6/7 atleti

In caso di categorie con 6 o 7 atleti la competizione inizierà con una fase a poule per poi proseguire con semifinali e finali ad eliminazione diretta.

### Procedura di accoppiamento

Il lottatore che pesca il numero più basso andrà nella poule A, il lottatore che pesca il secondo numero più basso andrà nella poule B e così di seguito.

Esempio:

FRA - 20; SUI - 12; RUS - 8; GUA - 45; AUS - 88; TUN - 2

POULE A: TUN (2); SUI (12); GUA (45)

POULE B: RUS (8); FRA (20); AUS (88)

La classifica delle poule determinerà l'accoppiamento per le semifinali:

**IL VINCITORE DEL GRUPPO A CONTRO IL SECONDO CLASSIFICATO DEL GRUPPO B  
IL SECONDO CLASSIFICATO DEL GRUPPO A CONTRO IL VINCITORE DEL GRUPPO B**

## GIRONI NORDICI - MISTI CON 6/7 atleti

I vincitori delle semifinali effettueranno l'incontro di finale 1°/2° posto mentre i perdenti quello per la medaglia di bronzo.

**Ci sarà un unico terzo classificato e gli altri partecipanti, dal quinto in poi, saranno classificati in base alla somma dei punti di classifica ottenuti durante la competizione.**

**In caso di parità di punti si adotteranno le regole standard dei gironi ad eliminazione diretta così come saranno standard i punteggi assegnati alle Società. Anche in questo caso il 3° e il 4° classificato otterranno 6 punti.**

## CLASSIFICA PER SOCIETA' SPORTIVE

La classifica per società è determinata dalla somma dei punti acquisiti da tutti i lottatori di una certa ASD nella specifica competizione :



In caso di parità tra due o più Società Sportive devono essere tenuti presenti i seguenti criteri di spareggio:

- maggior numero di primi, di secondi e di terzi posti;
- minor numero di Atleti;
- sorteggio.

## SOFTWARE ARENA

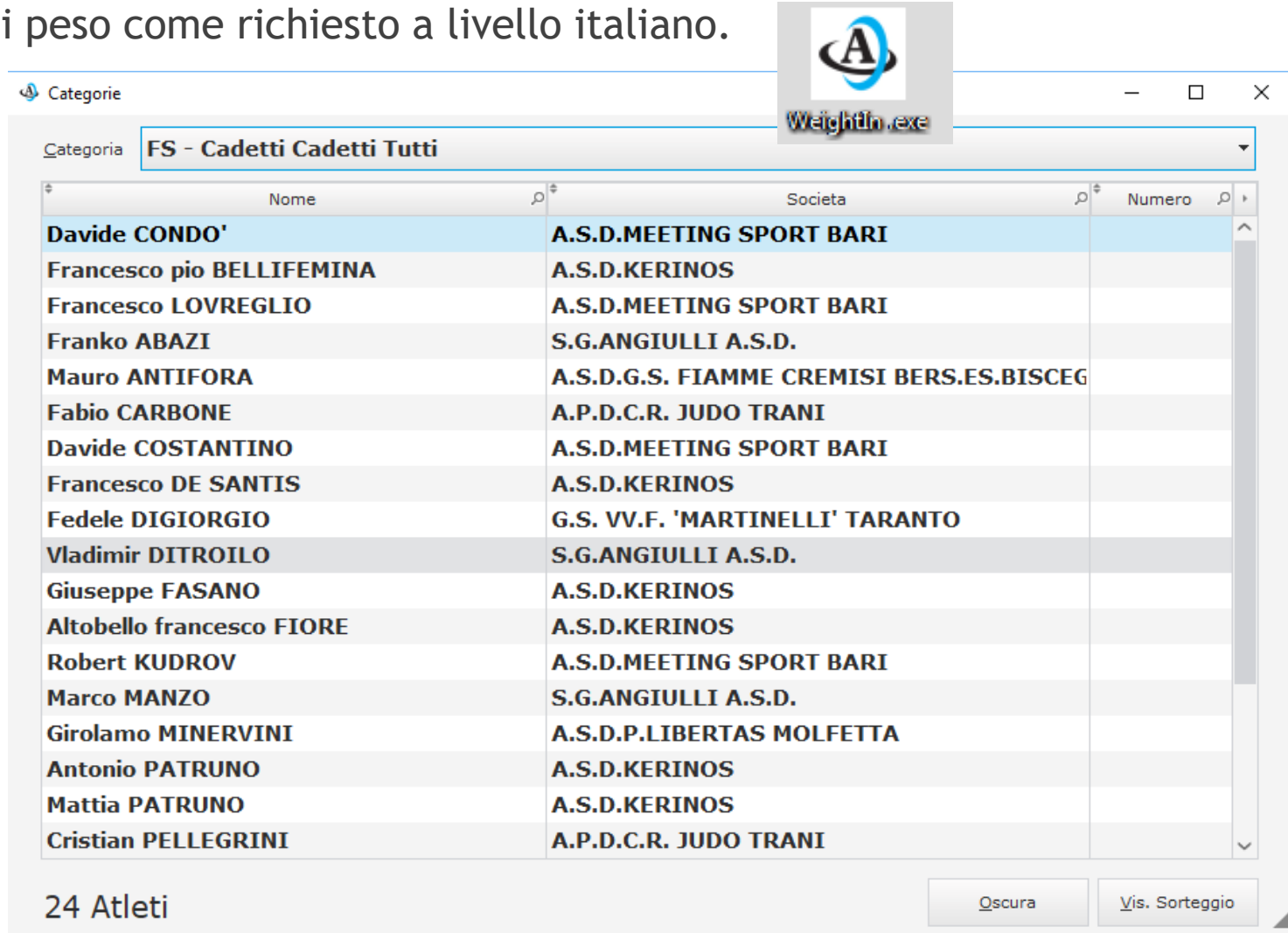
La Federazione Italiana utilizza, dal 2017, il software internazionale Arena distribuito dalla UWW.

Nel corso del 2017 sono state effettuate delle personalizzazioni all'Attività Nazionale ed il software è costantemente aggiornato e migliorato sia dalla Federazione Internazionale sia dalla Federazione Italiana.

Come da direttive Federali l'utilizzo di Arena è obbligatorio nelle gare nazionali ed in tutti i tornei/competizioni interregionali in cui è richiesto il supporto organizzativo federale e l'inserimento nel Calendario Nazionale richiedendolo entro il 31 gennaio 2018.

# OPERAZIONI DI PESO - WEIGHTIN ARENA

E' stato sviluppato un applicativo specifico WeightIn.exe che permette di gestire le operazioni di peso come richiesto a livello italiano.

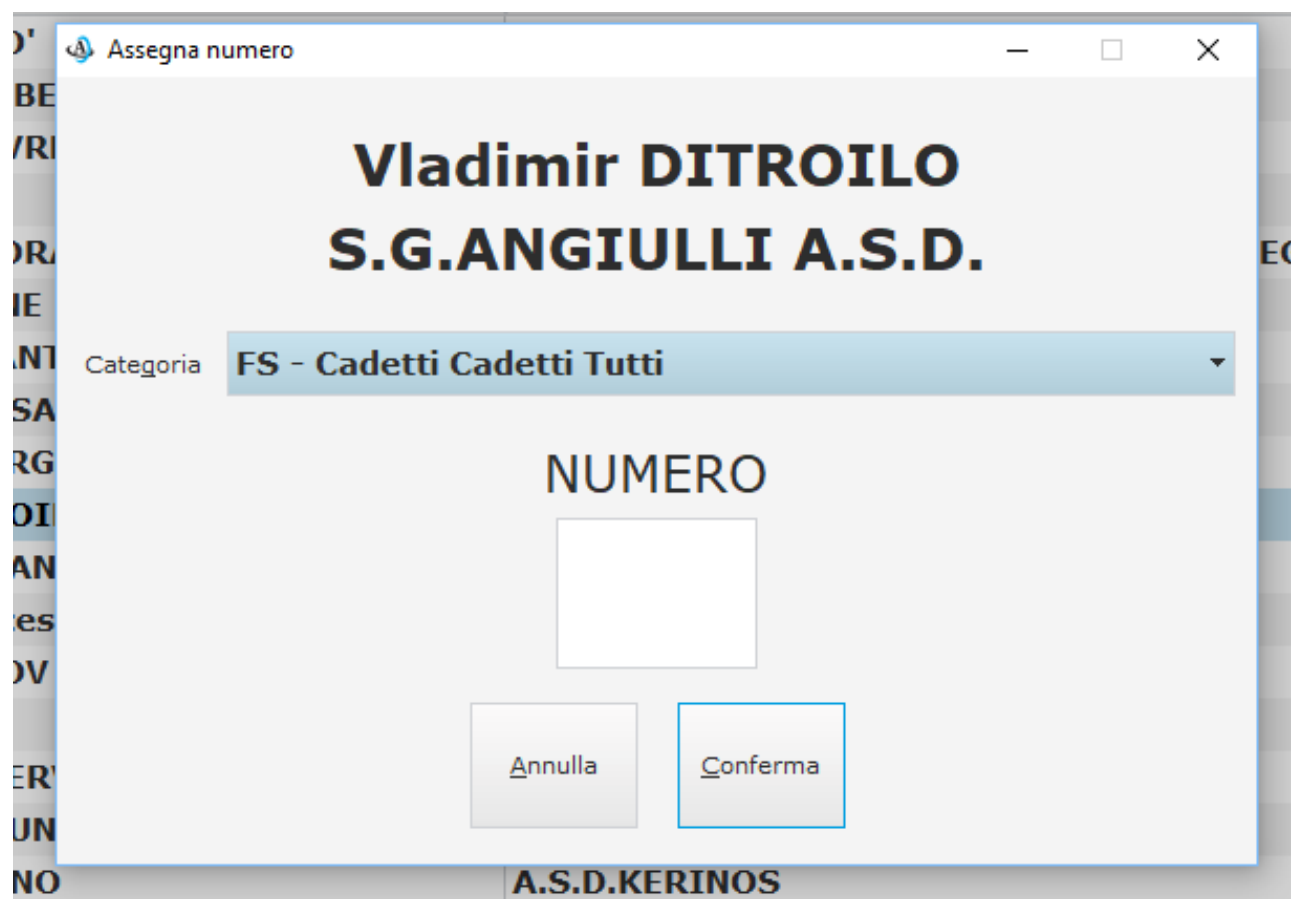


The screenshot shows a window titled "Categorie" with a dropdown menu set to "FS - Cadetti Cadetti Tutti". The main area contains a table with columns for "Nome", "Societa", and "Numero". Below the table, it indicates "24 Atleti" and has buttons for "Oscura" and "Vis. Sorteggio".

Nome	Societa	Numero
<b> Davide CONDO' </b>	<b> A.S.D.MEETING SPORT BARI </b>	
Francesco pio BELLIFEMINA	A.S.D.KERINOS	
Francesco LOVREGLIO	A.S.D.MEETING SPORT BARI	
Franko ABAZI	S.G.ANGIULLI A.S.D.	
Mauro ANTIFORA	A.S.D.G.S. FIAMME CREMISI BERS.ES.BISCEG	
Fabio CARBONE	A.P.D.C.R. JUDO TRANI	
Davide COSTANTINO	A.S.D.MEETING SPORT BARI	
Francesco DE SANTIS	A.S.D.KERINOS	
Fedele DIGIORGIO	G.S. VV.F. 'MARTINELLI' TARANTO	
Vladimir DITROILO	S.G.ANGIULLI A.S.D.	
Giuseppe FASANO	A.S.D.KERINOS	
Altobello francesco FIORE	A.S.D.KERINOS	
Robert KUDROV	A.S.D.MEETING SPORT BARI	
Marco MANZO	S.G.ANGIULLI A.S.D.	
Girolamo MINERVINI	A.S.D.P.LIBERTAS MOLFETTA	
Antonio PATRUNO	A.S.D.KERINOS	
Mattia PATRUNO	A.S.D.KERINOS	
Cristian PELLEGRINI	A.P.D.C.R. JUDO TRANI	

## OPERAZIONI DI PESO - WEIGHTIN ARENA

Visualizzare la classe «tutti» a cui appartiene l'atleta



The screenshot shows a software window titled "Assegna numero" with the following content:

- Header: **Vladimir DITROILO**
- Header: **S.G.ANGIULLI A.S.D.**
- Category dropdown: **FS - Cadetti Cadetti Tutti**
- Field label: **NUMERO**
- Empty input field for the number.
- Buttons: **Annulla** and **Conferma**.

At the bottom of the window, the text **A.S.D.KERINOS** is visible.

## OPERAZIONI DI PESO - WEIGHTIN ARENA

Assegnargli la categoria di peso e il numero estratto a sorte

The screenshot shows a software window titled "Assegna numero" with the following content:

- Player name: **Vladimir DITROILO**
- Club: **S.G.ANGIULLI A.S.D.**
- Category dropdown: **FS - Cadetti Cadetti 58kg** (highlighted in yellow)
- Label: **NUMERO**
- Random number: **25** (highlighted in yellow)
- Buttons: **Annulla** and **Conferma** (with a red arrow pointing to "Conferma")

Background text from the underlying application is partially visible on the left and bottom:

- Left side: ONDO', pio BE, LOVRI, AZI, TIFOR, BONE, STANT, DE SA, GIORG, ITROI, FASAN, frances, IDROV, NZO, MINER, ATRUN, TRUNO, ELLEGRINI
- Bottom: A.S.D.KERINOS, A.P.D.C.R. JUDO TRANI

# OPERAZIONI DI PESO - WEIGHTIN ARENA

Esempio con 2 atleti pesati nella categoria 55kg cadetti

Categories

Categoria **FS - Cadetti Cadetti 58kg**

Nome	Societa	Numero
<b>Giuseppe FASANO</b>	<b>A.S.D.KERINOS</b>	<b>12</b>
<b>Vladimir DITROILO</b>	<b>S.G.ANGIULLI A.S.D.</b>	<b>25</b>

2 Atleti

Oscura    Vis. Sorteggio



## OPERAZIONI PRELIMINARI DOPO IL PESO

Al termine delle operazioni di peso il coordinatore insieme ai Presidenti di Giuria si occupa di generare gli incontri in Arena, accedendo all'interfaccia web del software; il programma stabilisce in automatico la distribuzione e l'ordine di esecuzione dei matches sui vari tappeti.

In presenza di più tappeti e di gironi nordici è necessario verificare l'ordine degli incontri proposto automaticamente da Arena.

I tabelloni e il programma gara sono accessibili a **TUTTI** via web, se necessario verranno predisposte delle copie cartacee a disposizione delle Società.

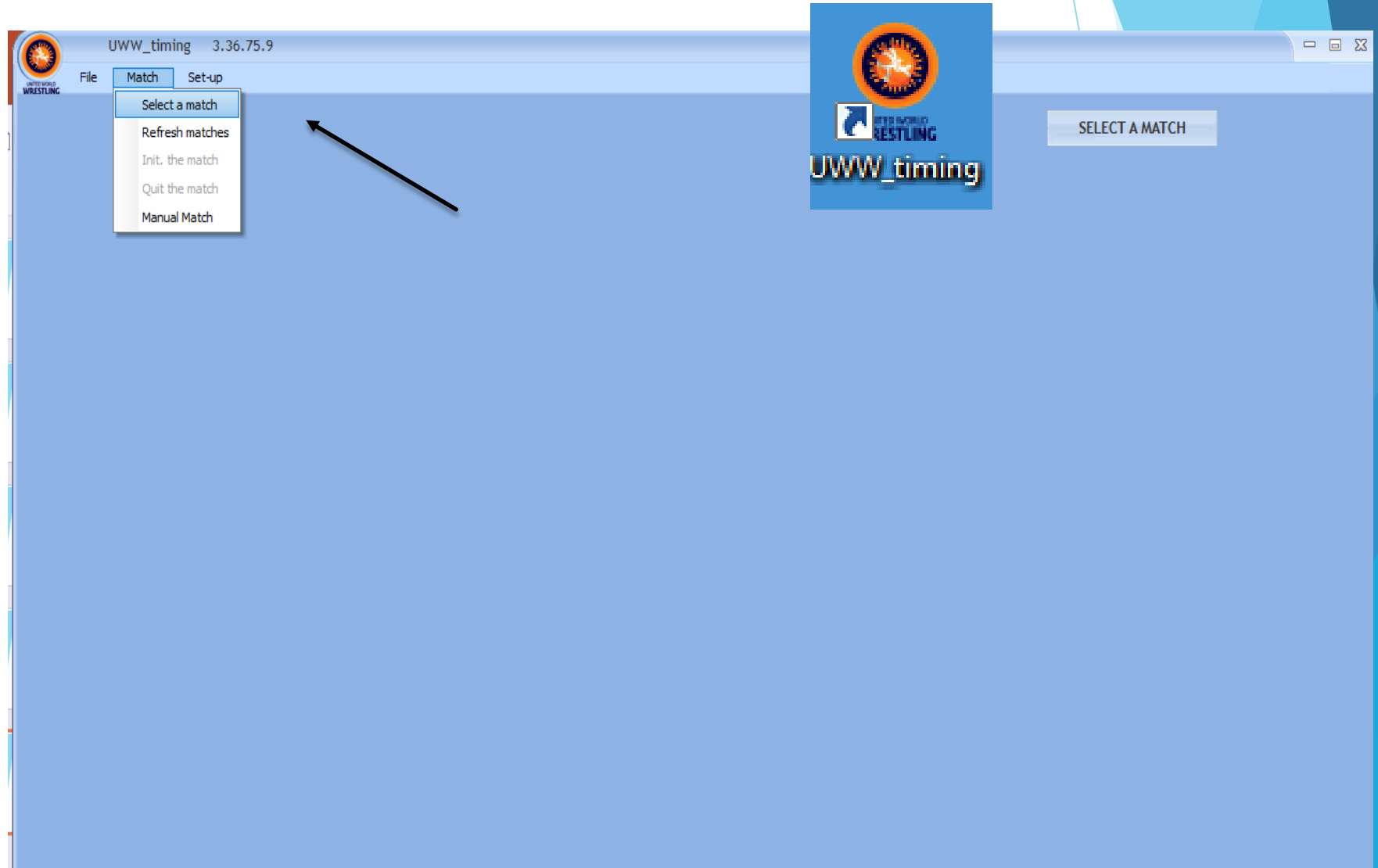
Vengono stampati e portati ai vari tappeti i tabellini gara per la registrazione dell'andamento dei vari incontri.

# SCOREBOARD

Su ogni PC utilizzato al tavolo deve essere presente il programma *UWW\_timing.exe*.

Per attivare i vari incontri premere o selezionare dal menù «**Select a Match**»

E' necessario di tanto in tanto effettuare un «**refresh matches**» per allinearsi allo stato effettivo della gara, dopo eventuali modifiche della segreteria e coordinamento gara.





# SCOREBOARD

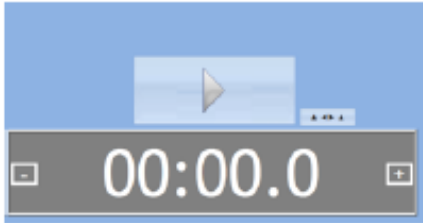
L'interfaccia **Scoreboard** è leggermente diversa tra lotta libera e femminile e lotta greco romana in quanto in questo stile non è prevista la gestione dell'»**Activity Time/Period**»

The screenshot shows the UWW timing software interface for a wrestling match. The window title is "UWW\_timing 3.36.75.9 Match # 1 {FS -> 2x 180/0} [Cadetti]". The interface is divided into several sections:

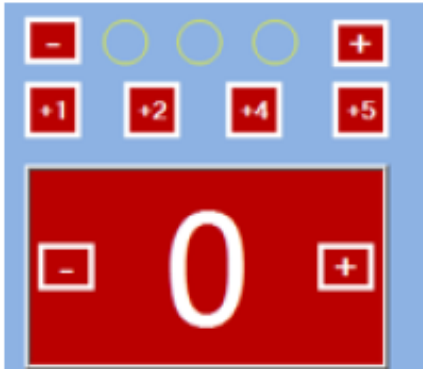
- Match Information:** "Match # 1", "FS - cadetti 58kg", "Round 1".
- Association Information:** Left side: "ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA KERINOS", "FASANO G. {FG0938}"; Right side: "SOCIETA' GINNASTICA ANGIULLI ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA", "DITROILO V. {BA0023}".
- Round Selection:** "ROUND 1" (highlighted) and "ROUND 2".
- Buttons:** "BREAK TIME", "SELECT A MATCH", "END OF MATCH", "Challenge" (red on left, blue on right), "ON / OFF", "Reset".
- Scoreboards:** Two large digital displays showing "0" for each competitor, with minus and plus buttons.
- Timing:** A central digital display showing "00:00.0" with minus and plus buttons.
- Controls:** A play button and a progress bar are located in the center.
- Score Adjustment:** Buttons for "-1", "+1", "-2", "+2", "-4", "+4", "-5", "+5" are present for both competitors.

# SCOREBOARD

La gestione dello scoreboard avviene tramite mouse e le funzioni vengono attivate premendo sui vari comandi presenti:

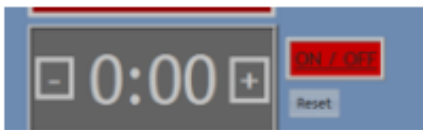


*Cronometro principale:* l'avvio e lo stop del tempo avviene premendo sul pulsante freccia



*Segnapunti per atleta rosso e per atleta blu :* l'inserimento dei punti avviene premendo sui numeri posti in alto; con i tasti - e + posti ai lati dello zero è possibile incrementare / diminuire di uno il punteggio.

I simboli - e + posti di fianco ai cerchi servono per impostare le passività .



*Cronometro Activity Time (presente solo per lotta stile libero e femminile):*

Con i tasti on/off si attiva/disattiva; il tempo parte in automatico. I tasti - e + posti di fianco servono, in modalità off, per correggere eventuali errori nel cronometraggio.



*Tasto per attivazione del Challenge:* le visualizzazioni successive non vengono proiettate sul video esterno ma rimangono solo nell'interfaccia di gestione scoreboard.

**Dal 2018 la UWW ha stabilito che il minutaggio non sarà più visualizzato in forma crescente, da zero in avanti, ma il cronometro visualizzerà il tempo totale previsto (6 o 0 min) e sarà decrescente (countdown).**

# SCOREBOARD



*Tasto di break time:* da premere per attivare i 30 secondi di pausa; il cronometro parte da zero e si ferma automaticamente a 30 sec.

Al termine del break time, per riprendere l'incontro è necessario attivare il tasto *ROUND 2* e poi riavviare il cronometro che non partirà da zero ma dal minutaggio finale de primo periodo



O al termine del tempo o in qualsiasi momento attivando il tasto *End of Match* è possibile concludere l'incontro e decretare il vincitore



# SCOREBOARD

The screenshot shows a software interface for timing a Judo match. At the top, the window title is "UWW\_timing 3.36.72.9 Match # 3 {FS -> 2x 120/0} [Cadetti]". The interface is divided into several sections:

- Match Information:** "Match # 3" is displayed in the center. The left team is "G.S.D. LOTTA TERMINI IMERESE PALERMO" with athlete "IANNOLINO N. {PA0639}". The right team is "A.S.D. NAVY JUNIORS ROMA" with athlete "ALESSIO G. {RM3103}".
- Round Selection:** "ROUND 1" and "ROUND 2" buttons are at the top left. "ROUND 2" is currently selected.
- Match Status:** "BREAK TIME" and "END OF MATCH" buttons are at the top right.
- Challenge Buttons:** A red "Challenge" button is on the left, and a blue "Challenge" button is on the right.
- Timers:** On the left, a timer shows "0:00" with "ON / OFF" and "Reset" buttons. On the right, a timer shows "0:30" with "ON / OFF" and "Reset" buttons.
- Scoreboard:** At the bottom, the left team's score is "1" (on a red background), the central match time is "02:36.3", and the right team's score is "0" (on a blue background).
- Controls:** Below the timers are buttons for adding points (+1, +2, +4, +5) and a central play/pause button.
- Modal Window:** A central dialog box asks "Do you really want to declare a winner?" with "YES, the match to finish" and "NO" buttons.

# SCOREBOARD

Si sceglie il vincitore e si imposta la modalità di vittoria scegliendo dal menu a tendina apposito. Infine si preme il tasto **VALID** per confermare il tutto.





Lotta stile libero e femminile: **IN CASO DI ACTIVITY TIME**

Sullo scoreboard viene accesa un cronometro in giallo, in corrispondenza del lottatore penalizzato a significare l'inizio dell'activity time. Nel momento in cui un lottatore guadagni punti nei 30 secondi o scadono senza punteggi i 30 secondi , l'activity time viene interrotto ed il cronometro in giallo scompare.

# FILKAM SCOREBOARD - ACTIVITY PERIOD

FEDERAZIONE ITALIANA JUDO LOTTA KARATE ARTI MARZIALI  
FEDERAZIONE FONDATA IL 18 GENNAIO 1902

UWW\_timing 3.36.75.9 Match # 1 {FS -> 2x 180/0} [Cadetti]

File Match Set-up

ROUND 1 ROUND 2 BREAK TIME END OF MATCH

ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA KERINOS  
FASANO G. {FG0938}

Match # 1  
FS - cadetti 58kg  
Kg  
Round 1

SOCIETA' GINNASTICA ANGIULLI ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA  
DITROILO V. {BA0023}

Challenge

0:08 ON / OFF Reset

- +

+1 +2 +4 +5

0

00:43.3

Challenge

ON / OFF 0:00 Reset

- +

+1 +2 +4 +5

0

<b>FS CADETTI 58KG ...</b>	<b>1</b>	<b>ROUND 1</b>
ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA KERINOS	<b>=G0938A0023</b>	SOCIETA' GINNASTICA ANGIULLI ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
FASANO G.		DITROILO V.
<b>0:08</b>	<b>ACTIVITY TIME</b>	
<b>0</b>	<b>0:10</b>	<b>0</b>

# APPROFONDIMENTI

Programma attività Federale - 2018

Wrestling Rules - 2018

Circolari Federali

Manuali Specifici Arena

