

SPORTS CHANBARA

Nozioni Arbitrali

INTRODUZIONE ALLO SPORTS CHANBARA:

Chanbara significa letteralmente “combattimento con la spada” e richiama il suono prodotto dallo scontro delle spade utilizzate dai samurai.

Nasce dalle tradizioni militari e dalle arti schermistiche del medioevo giapponese, rese note in tutto il mondo dai samurai. Questi, oltre a conoscere le tecniche di combattimento corpo a corpo, erano addestrati a maneggiare con assoluta perizia vari tipi di armi, quali il pugnale (Tanto), la spada corta (Kodachi o Wakizashi), la spada lunga (Katana), la lancia (Yari), l'alabarda (Naginata) o il bastone (Bo).

Prendendo spunto dalle arti marziali giapponesi che approfondiscono lo studio dell'utilizzo di tali armi, il maestro giapponese Tetsundo Tanabe, fondatore dell'I.S.C.A. (International Sports Chanbara Association), ha pensato di elaborare una disciplina che consentisse l'utilizzo di tutte queste armi in versione sportiva, tanto che in alcuni paesi viene definito lo sport dei samurai.

In tal senso, lo Sports Chanbara è uno sport moderno, attento al miglioramento psicomotorio ed alla sicurezza dei praticanti che, raccogliendo tutti gli aspetti tecnico-tattici delle altre discipline schermistiche orientali, ma anche di quelle occidentali, ne privilegia il profilo dello sport e del gioco. L'utilizzo della spada è infatti diffuso in tutto il mondo fin dai tempi più antichi, ma gli stili utilizzati sono differenti. Lo Sports Chanbara, attraverso l'utilizzo di un attrezzo leggero, che quindi non comporta la necessità di tutelare il corpo con ingombranti e pesanti protezioni, consente agli “spadaccini” di tutto il mondo di confrontarsi, divertendosi attraverso la pratica di uno sport moderno caratterizzato da azioni estremamente veloci e pertanto altamente spettacolari.

Questa disciplina, che praticata ad alti livelli comporta l'esigenza di un intenso allenamento tecnico e fisico, ha regole molto semplici e l'incontro agonistico rappresenta un duello. Infatti, così come nel duello reale chi colpiva per primo l'avversario otteneva la vittoria, uccidendolo, nello Sports Chanbara chi colpisce l'avversario ottiene il punto, vincendo il combattimento.

OBIETTIVI IN GARA DELLO SPORTS CHANBARA:

Nello Sports Chanbara esistono due tipi di competizioni: Datotsu (COMBATTIMENTO) e Kihon dousa (FORME). Nel Datotsu l'incontro viene vinto da chi ottiene il primo punto (Shobu Ippon), oppure da chi ottiene due punti su tre (Shobu Sanbon). In questo sport, nella maggioranza delle specialità citate, **tutto il corpo dell'avversario è bersaglio valido**. E' importante sottolineare che ogni punto sarà ritenuto valido solo se i colpi portati saranno considerati realmente efficaci e volontari nella loro azione.

Nei Kihon Dousa, dove bisogna eseguire la sequenza dei 5 colpi tecnici fondamentali indirizzati ai principali bersagli (testa - polso - busto - gamba - plesso solare) di un ipotetico avversario, vince chi, secondo i giudici di gara, avrà eseguito la forma migliore.

LE SPECIALITA':

1. KODACHI (combattimento con spada corta ad una mano)
2. CHOKEN FREE STYLE (combattimento con spada lunga ad una o due mani)
3. CHOKEN MOROTE O RYOTE (combattimento con spada lunga obbligatorio a due mani)
4. NI TO (combattimento con spada lunga e spada corta / o doppia spada corta per bambini)
5. TATE – KODACHI (combattimento con spada corta e scudo)
6. TATE – CHOKEN (combattimento con spada lunga e scudo)
7. TANTO (combattimento con pugnale)
8. TANSO (combattimento con spada lunga a due mani con solo affondo al cuore)
9. BO (combattimento con bastone lungo)
10. JO (combattimento con bastone)
11. YARI (combattimento con lancia)
12. NAGINATA (combattimento con lancia)

LE CATEGORIE – REGOLAMENTO NAZIONALE:

- A. GIOCO CHANBARA (misto) anni 5/6;
- B. BAMBINI (misto) anni 7/8;
- C. SPERANZE (misto) anni 9/10;
- D. RAGAZZI (maschile – femminile) anni 11/12;
- E. CADETTI (maschile – femminile) anni 12/14
- F. JUNIORES (maschile – femminile) anni 15/16;
- G. ASSOLUTI (maschile – femminile) anni 17+.

GARA A SQUADRE KIHON DOUSA (FORME).

GARA A SQUADRE DATOTSU (COMBATTIMENTO).

LE CATEGORIE – REGOLAMENTO INTERNAZIONALE:

- A. 9°/10° Kyu (misto);
- B. 7°/8° Kyu (misto);
- C. 5°/6° Kyu (misto);
- D. 3°/4° Kyu (misto);
- E. 1°/2° Kyu (misto);
- F. 1° Dan (maschile – femminile);
- G. 2° Dan (maschile – femminile);
- H. 3° + Dan+ (maschile – femminile).

GARA A SQUADRE KIHON DOUSA (FORME).

GARA A SQUADRE DATOTSU (COMBATTIMENTO).

LE ATTREZZATURE UTILIZZATE NELLO SPORTS CHANBARA:

Gli attrezzi sportivi usati nello Sports Chanbara rappresentano tutte le armi tradizionali giapponesi precedentemente menzionate e sono omologati in base alla loro lunghezza e tipologia d'uso. Si suddividono in armi in spugna o in materiale gommoso soffice per quanto riguarda i bambini dai 5 ai 10 anni.

Mentre dagli 11 anni in su si utilizzano armi ad aria compressa (SOFT – AIR), ovvero formate da una camera d'aria rivestita di stoffa che viene gonfiata fino ad irrigidirsi similmente ad un bastone. Inoltre, per alcune specialità, viene utilizzato lo scudo (TATE), composto al suo interno da materiale in spugna e rivestito in plastica morbida. Le uniche protezioni che si utilizzano per proteggere il proprio corpo sono il caschetto (MEN, dotato di maschera in plexiglass resistente ai colpi) e guantini per proteggere le mani. Per quanto riguarda queste attrezzature (eccezion fatta per le armi in spugna), in ambito nazionale e internazionale vige l'obbligo di utilizzare solo ed esclusivamente quelle omologate e riconosciute dalla Fe.S.C.I. (Federazione Sport Chanbara Italia) e dalla ISCA (International Sports Chanbara Association).

LE MISURE DELLE ARMI NELLO SPOCHAN:

TANTO (pugnale 45 cm. / 60 cm.)

KODACHI (spada corta 60 cm.)

CHOKEN (spada lunga 100 cm.)

JO (bastone 140 cm.)

BO (bastone lungo 200 cm.)

YARI – NAGINATA (lancia 200 cm.)

REGOLAMENTO:

Art. 1) Qualifica Ufficiali di Gara

I giudici di gara e gli arbitri sono qualificati secondo le normative previste dal regolamento nazionale e internazionale che si rifanno alle direttive della Federazione Sport Chanbara Italia e dell'International Sports Chanbara Association (ISCA).

Art. 2) Composizione squadre Ufficiali di Gara

Gli incontri saranno diretti da tre arbitri (un centrale e due assistenti laterali). Solo in casi particolari si potrà assistere ad un incontro diretto da due arbitri (un centrale e un assistente). Ad ogni area di gara corrisponderà un tavolo di giuria composto da un giudice che avrà il compito di monitorare la durata dell'incontro e di segnare i punteggi. Inoltre sarà presente un quarto uomo subito fuori il perimetro dell'area di gara (**accertatore**), che avrà il compito di prendere visione di eventuali azioni o irregolarità sfuggite all'attenzione dei tre arbitri principali. Il quarto uomo ha identico "potere" decisionale rispetto ai suoi colleghi (**vedi art. 13**).

Art. 3) Giudizio Arbitrale

1. Gli arbitri possono prendere decisioni su tutto ciò che avviene all'interno dell'area di gara durante l'incontro. Ognuno degli arbitri avrà in dotazione due bandierine (una di colore rosso e l'altra di colore bianco) con le quali segnaleranno le loro decisioni. L'arbitro centrale è colui che dichiarerà a voce per dichiarare le decisioni prese;
2. L'arbitro centrale è responsabile dell'inizio, della condotta, della supervisione e della conclusione dell'incontro;
3. Le decisioni arbitrali avvengono per maggioranza; i giudizi di tutti e tre gli arbitri hanno pari importanza;
4. Ad ogni arbitro compete il controllo dell'uscita degli atleti da quelle che rappresentano le linee che delimitano l'area di gara.

Art. 4) Mandato degli Ufficiali di Gara

1. Durante tutta la durata della gara gli arbitri devono garantire il buon andamento degli incontri, mantenendo un comportamento imparziale e dignitoso;
2. Ogni decisione deve avvenire in modo preciso e solerte;
3. L'**Aiuchi**, colpo contemporaneo tra i due contendenti, viene considerato punto non valido per entrambi: in caso di incontro Shobu Ippon al secondo Aiuchi i due contendenti saranno entrambi eliminati; nel caso di incontro Shobu Sanbon al primo Aiuchi verrà assegnato un punto ad entrambi i contendenti;
4. Quando un arbitro segnala un colpo valido gli altri assistenti devono segnalare il loro

- giudizio o astenersi dal farlo nel caso dovessero ritenere l'azione non valida o non giudicabile. Nel caso in cui due arbitri dovessero alzare bandierina dello stesso colore, il terzo dovrà accettare la decisione;
5. Gli arbitri, in caso di pericolo o di errata condotta da parte di uno o entrambi i contendenti, devono immediatamente dichiarare il **Mate** che avrà effetto immediato. Il centrale dichiarerà il mate e sarà seguito per conferma dai due assistenti. A quel punto i due contendenti dovranno arretrare sulle linee di inizio incontro e aspettare il comando del centrale per riprendere la gara. Il mate verrà utilizzato anche per dichiarare la fine del tempo a disposizione degli atleti;
 6. Per segnalare un fallo, gli arbitri dovranno interrompere l'incontro per consultarsi tra di loro e per decidere il provvedimento da adottare. Nel caso in cui il fallo sia stato commesso in maniera evidente non vi sarà bisogno del consulto tra gli arbitri. L'arbitro centrale assegnerà la penalità all'atleta che ha commesso l'infrazione;
 7. Qualora durante l'incontro uno o entrambi i contendenti dovessero cadere, non vi sarà interruzione e gli eventuali colpi verranno ritenuti validi a seconda dell'efficacia. La regola non verrà applicata in caso di infortunio (a causa della caduta) prima che avvenga il colpo;
 8. Nel caso in cui uno dei contendenti perdesse l'arma durante l'incontro l'avversario potrà colpirlo. Ovviamente l'azione dovrà svolgersi in uno spazio temporale accettabile;
 9. Il **Kabaite** (parata con la mano o braccio non "armati") viene considerato mezzo punto a favore del proprio avversario. Contemporaneamente a questo, chi ha commesso Kabaite dovrà spostare la mano dietro la schiena per tutta la durata dell'azione successiva;
 10. Quasi tutte le infrazioni (tranne quelle per condotta scorretta e/o violenta) vengono considerate come mezzo punto di penalità. Nel caso di due infrazioni nell'arco di un incontro ci sarà l'assegnazione del punto (ippon) all'avversario.

Art. 5) Uniforme arbitrale

1. L'uniforme degli ufficiali di gara viene utilizzata e composta in base al periodo dell'anno in cui si svolgono gare e manifestazioni;
2. Il periodo invernale è considerato da Ottobre ad Aprile, mentre quello estivo da Maggio a Settembre;
3. L'uniforme degli ufficiali di gara è composta da: pantaloni di colore blu scuro, camicia bianca, cravatta blu e/o bordeaux, calzini blu scuro e/o scarpe da tatami e casacca. In inverno verrà utilizzata la giacca mentre nel periodo estivo solo la camicia. Sul lato sinistra di giacca e camicia si trova lo stemma distintivo dell'arbitro.

Art. 6) Le bandierine degli arbitri

Gli arbitri hanno in dotazione due bandierine, una rossa e una bianca.

1. L'arbitro centrale impugna la bandierina rossa con la mano destra e quella bianca con la mano sinistra. Gli arbitri laterali impugneranno le bandierine in modo inverso;

2. Non esiste una regola o una particolare tipologia di bandierina per il giudice di tavolo. In alcuni casi viene utilizzata una bandierina di colore giallo.

Art. 7) Tipologia e durata degli incontri

1. Di norma un incontro dura 1 minuto e 30 secondi, con un'estensione di 30 secondi in caso di parità. (Secondo nuove regole internazionali);
2. **Ippon – Shobu** è un incontro che si svolge alla meglio di un punto;
3. **Sanbon – Shobu** è un incontro che si svolge alla meglio dei tre punti (vince chi arriva prima a due);
4. **Enchonai – Shobu** è un incontro il cui risultato è deciso da un punto assegnato durante un'estensione;
5. Le gare individuali si svolgono con il Sanbon – Shobu (almeno per le finali), mentre le gare a squadra si decidono con un Ippon – Shobu;
6. Un incontro svolto al meglio di un Ippon – Shobu il primo **Aiuchi** viene annullato, al secondo entrambi i contendenti vengono eliminati (Secondo nuove regole internazionali).

Art. 8) Violazioni regolamento

Comportamenti che vengono considerati non regolamentari:

1. Atteggiamenti inappropriati nei confronti degli avversari e/o degli ufficiali di gara e tutti quei comportamenti che tendono a minare il normale svolgimento della gara;
2. Superare con entrambi i piedi le linee che delimitano l'area di gara;
3. Utilizzo di attrezzature non omologate;
4. Qualsiasi azione che non rientri nella logica del buon senso e della lealtà sportiva;
5. Azioni violente e che tendono a ledere l'incolumità fisica e la dignità personale del proprio avversario e/o degli ufficiali di gara.

Art. 9) Le penalità

1. L'atleta che si renderà responsabile della violazione del comma 1 dell'articolo 8 verrà squalificato e vedrà assegnare la vittoria al proprio avversario. Inoltre egli verrà immediatamente squalificato dall'intera competizione;
2. Ad ogni infrazione di cui al comma 2 dell'articolo 8 vi sarà la segnalazione da parte della terna arbitrale. Alla prima vi sarà un'ammonizione (**Hansoku**), alla seconda verrà assegnato il punto all'avversario;
3. Le violazioni dei comma 3 – 4 – 5 dell'art. 8 saranno soggette a consultazioni da parte dei giudici di gara che, a seconda della gravità dell'infrazione, provvederanno ad assegnare un'ammonizione o, in caso di comportamento particolarmente grave, la squalifica dall'intera competizione.

Art. 10) Gli infortuni

1. Nel caso di infortunio durante l'incontro da parte di uno dei contendenti, gli arbitri dovranno interrompere immediatamente la gara per permettere allo staff medico di intervenire

tempestivamente e fornire le adeguate cure;

2. Nel caso di infortunio particolarmente grave, tale da impedire il proseguimento della gara da parte dell'atleta, per quest'ultimo gli arbitri sanciranno la sconfitta. Se l'infortunio sarà stato causato dal suo avversario, questi verrà squalificato. Nel caso di infortunio occorso durante la gara a squadre, stabilita l'impossibilità da parte dell'infortunato a continuare l'incontro, esso potrà essere sostituito da un altro atleta della stessa squadra.

Art. 11) Richiesta di revisione del giudizio da parte di un atleta

Un'atleta può richiedere la revisione del giudizio da parte degli arbitri nel caso in cui dovesse ritenere non appropriata la decisione presa nei suoi confronti. L'atleta alzerà la mano per richiamare l'attenzione dell'arbitro centrale il quale si avvicinerà per ascoltarne le ragioni. Il centrale a quel punto consulterà l'altro contendente e successivamente i due assistenti arbitri per decretare una decisione definitiva. Decisione che dovrà essere accettata dal contendente che ha chiesto la revisione, qualunque essa sia.

Art. 12) Richiesta di revisione del giudizio da parte dell'arbitro

L'arbitro ha il DIRITTO/DOVERE di chiedere la revisione della decisione presa, anche in presenza di maggioranza da parte dei due assistenti. Se vi è la convinzione che sia stata presa una decisione sbagliata non si dovrà temere nel richiedere il consulto e la revisione della decisione presa consultandosi con gli assistenti ed eventualmente anche con i contendenti.

Art. 13) L'accertatore o quarto uomo

Ad ogni gara viene assegnato un accertatore (o quarto uomo). Questi avrà il compito di coadiuvare la terna arbitrale nei giudizi, segnalare eventuali anomalie che possano incidere sul buon andamento della gara e ascoltare eventuali richieste di revisione del giudizio da parte dei contendenti.

Art. 14) Il saluto

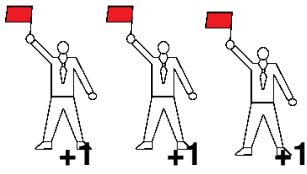
Il saluto viene effettuato con un leggero inchino secondo questa sequenza:

1. Saluto tra arbitri all'ingresso nell'area di gara e all'uscita dall'area;
2. Saluto tra i contendenti all'ingresso nell'area di gara e all'uscita dall'area;
3. Saluto di arbitri e contendenti verso le autorità prima e dopo l'incontro;
4. Saluto tra contendenti subito prima dell'inizio dell'incontro e subito dopo.

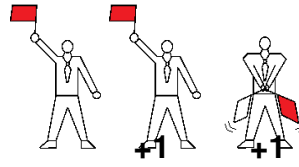
Art. 15) Procedure Arbitrali

| DINAMICHE GARA | | CHIAMATA | ARBITRO CENTRALE | ASSISTENTI | ATLETI |
|----------------|---|---|---|---|--|
| 1 | POSIZIONAMENTO INIZIO DELL'INCONTRO | | Posizione centrale all'interno dell'area con le bandierine ai fianchi. | Posizionati dentro l'area agli angoli e con le bandierine ai fianchi. | Entrano in area salutandosi e posizionandosi in guardia "chudan". |
| 2 | INIZIO DELL'INCONTRO | HAJIME (AGIME') | Dichiara "hajime" dando inizio all'incontro. | Dirigono l'incontro seguendo i movimenti del centrale. | Iniziano l'incontro. |
| 3 | INTERRUZIONE DELLA GARA | WAKARE (VACARE') | Porta le bandierine in avanti all'altezza delle spalle e dichiara "wakare". | Restano nella posizione iniziale con le bandierine ai fianchi. | Si fermano e prendono un metro di distanza dalla punta delle armi. |
| 4 | SOSPENSIONE DELLA GARA | YAME (IAME') | Alza le bandierine in alto tornando al centro e dichiarando "yame". | Tornano nella posizione iniziale alzando le bandierine in alto. | Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan" |
| 5 | COLPO VALIDO | YOSHI (IOSCI) | Dichiara "yoshi", alza la bandierina corrispondente all'atleta che ha colpito e torna al centro. | Alzano la bandierina corrispondente all'atleta che ha colpito e tornano nella posizione iniziale. | Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan". |
| 6 | DICHIARAZIONE DI UN COLPO VALIDO | MEN-ARI KOTE-ARI DO-ARI ASHI-ARI TSUKY-ARI | Bandierina alzata e dichiara "men-ari " (es. colpo alla testa). | Continuano a mantenere alzata la bandierina corrispondente all'atleta che ha effettuato il colpo. | Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan". |
| 7 | RIAVVIO DELL'INCONTRO IN CASO DI GARA SANBON-SHOBU | NIHONME HAJIME (NIONME'-AGIME') | Alzando la bandierina dichiara "nihonme", poi abbassando la bandierina dice "hajime". | Mantengono le bandierine abbassate. | Ricominciano l'incontro. |
| 8 | ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA | SHOBU-ARI YAME (SCIOBUARI-IAME') | Dichiara "shobu-ari-yame" abbassando la bandierina. | Mantengono le bandierine abbassate. | Dopo aver effettuato il saluto escono dall'area di gara. |
| 9 | RIAVVIO DELL'INCONTRO IN CASO DI PUNTO PARI IN SHOBU SANBON | SHOBU- HAJIME (SCIOBU-AGIME') | Dichiara "shobu" alzando la bandierina. Poi abbassa la bandierina e dichiara "hajime". | Mantengono le bandierine abbassate. | Ricominciano l'incontro. |
| 10 | FINE DELL'INCONTRO PER TEMPO SCADUTO | YAME- SHOBU-ARI- YAME (IAME'-SCIOBU-ARI-IAME') | Dichiara "yame" e tornando nella posizione iniziale e alzando la bandierina del colore del vincitore dichiara "shobu-ari-yame". | Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base. | Escono dall'area di gara effettuando il saluto. |

Giudizio Arbitrale (3 ufficiali di gara)

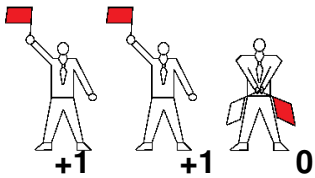


Vince Rosso

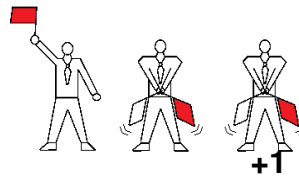


Vince Rosso

-1



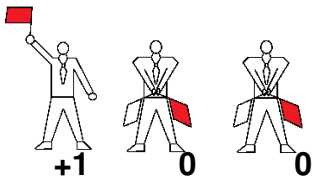
Vince Rosso



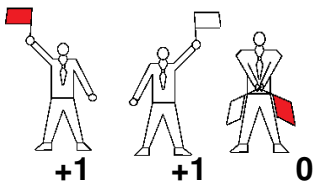
Non Valido

-1

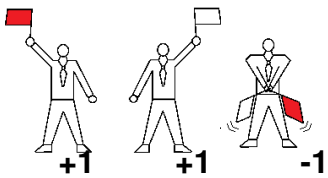
-1



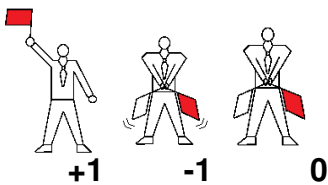
Vince Rosso



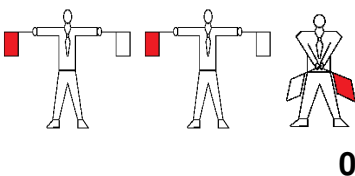
Non Valido



Non Valido

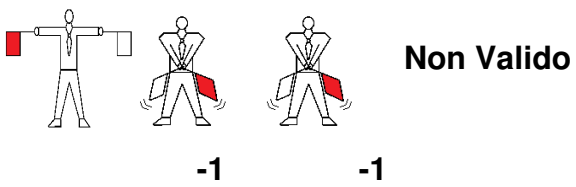
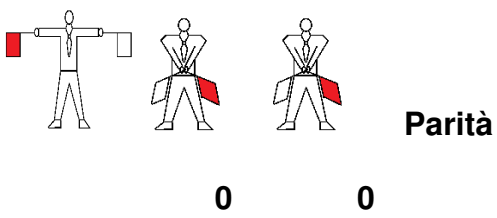
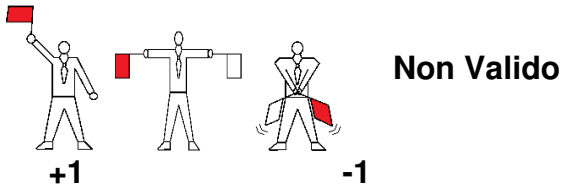
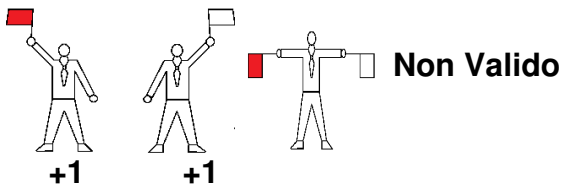
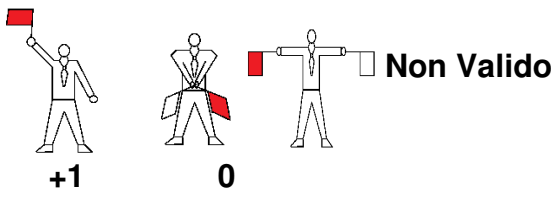
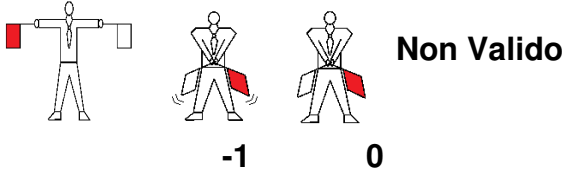
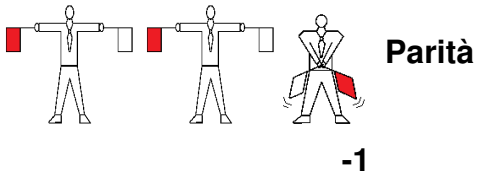


Non Valido



Parità

0



Giudizio Arbitrale (3 Ufficiali di Gara + 1 Accertatore)

Non Valido

+1 0 0 +1

Vince Rosso

+1 +1 0 +1

Vince Bianco

+1 +1 0 +1

Vince Rosso

+1 -1 0 +1

Parità

0

Non Valido

-1 -1

Parità

-1 0

Non Valido

+1 0 0 +1

Art. 18) Saluto tra contendenti e arbitri

L'arbitro centrale dichiara **JOSEKI**, invitando i contendenti pronti dietro la linea di partenza a salutare le autorità dichiarando **REI**. Successivamente invita i contendenti a porsi uno di fronte all'altro e a salutarsi tra loro tramite le chiamate **TAGAI NI** e **REI**. Compiendo un passo indietro l'arbitro centrale dichiarerà **SOGO REI** salutando gli assistenti arbitri; a quel punto ognuno prenderà posizione nella zona di competenza.

Art. 19) Posizione iniziale dei contendenti

Ogni qual volta ha inizio un incontro o riprendendo lo stesso dopo un'interruzione, i contendenti si posizioneranno con uno o entrambi i piedi dietro la linea di partenza in posizione **CHUDAN - NO KAMAE**.

Art. 20) Cambio della squadra arbitrale

1. Per ogni area di gara sono previsti due gruppi di arbitri (quattro per ogni gruppo);
2. Ciascun gruppo di arbitri può gestire consecutivamente non più di nove incontri individuali e tre a squadra;
3. Gli arbitri dello stesso gruppo ruotano tra loro ogni tre incontri individuali e uno a squadra;
4. La rotazione tra gli arbitri avviene sempre in senso orario.

Art. 21) Distribuzione delle bandierine prima dell'inizio dell'incontro

L'arbitro centrale riceve le bandierine per lui e i suoi assistenti dal Presidente di Giuria. Il centrale si avvicina al Presidente fermandosi ad una distanza di tre passi e inchinandosi per il saluto. Ogni arbitro centrale riceve le bandierine nella mano destra e utilizza la sinistra per mantenerle. Dopo aver effettuato il saluto, su comando del Presidente torna indietro e distribuisce le bandierine ai propri assistenti. A questo punto gli arbitri prendono posizione per dare inizio all'incontro. Nella restituzione delle bandierine si effettuerà tutta la procedura inversamente.

Art. 22) Posizioni e movimenti degli arbitri

E' consigliabile che gli arbitri si dispongano in posizione triangolare. Gli stessi dovranno spostarsi a seconda dei movimenti che effettueranno i contendenti e assecondando gli spostamenti dell'arbitro centrale; tutto ciò cercando di mantenere sempre la posizione triangolare. All'arbitro centrale è consentito spostarsi fino alla metà di ogni linea laterale.

Art. 23) Area valida per i 5 colpi fondamentali

Sono considerate come aree valide da colpire:

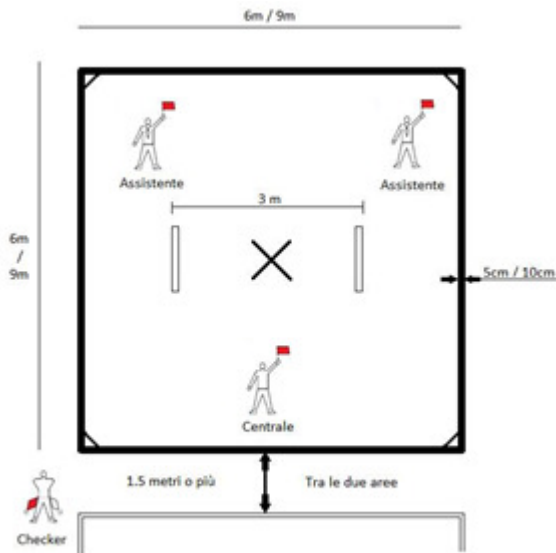
1. MEN: Colpo alla testa (tutto il viso e la testa);
2. KOTE: Colpo al polso (dalla punta delle dita alla spalla);
3. DO: Colpo al busto (dalla base del collo alla parte bassa dell'addome);
4. ASHI: Colpo alla gamba (dall'anca fino alla punta dei piedi);
5. TSUKY: Affondo di punta (valido in tutte le parti del corpo).

Art. 24) L'area di gara

1. L'area di gara è piana e quadrata e il suo perimetro può misurare dai 6 mt. Ai 9 mt.;
2. Tra un'area di gara e l'altra deve esserci una distanza di almeno 1,5 mt.; le linee perimetrali

devono avere una larghezza da 5cm. a 10 cm.; le linee di partenza sono poste a 1,5 mt. Dal centro dell'area per un totale di 3 mt. l'una dall'altra;

3. In alcuni casi (es. in base al numero di partecipanti o agli spazi disponibili) gli organizzatori di una competizione possono apportare delle modifiche all'area di gara;
4. Il contendente presente sul lato rosso si troverà alla destra dell'arbitro centrale, mentre quello posizionato sul lato bianco sarà alla sinistra del centrale.



Art. 25) Qualifica degli Ufficiali di Gara

Gli arbitri sono qualificati e riconosciuti dall'organizzazione nazionale e da quella internazionale (ISCA – International Sports Chanbara Association).

1. Gli arbitri si dividono nelle seguenti categorie:
 - Ufficiali di Gara e Presidenti di Giuria per le specialità Kodachi (armi da 60 cm. in giù);
 - Ufficiali di Gara e Presidenti di Giuria per le specialità Goshin – Kendo (armi da 100 cm. in giù);
 - Ufficiali di Gara e Presidenti di Giuria per le specialità Ishu (armi da 100 cm. a 200 cm.).
2. Tutte le manifestazioni di "carattere" regionale, nazionale e internazionale devono essere arbitrate da ufficiali di gara riconosciuti dagli organi competenti;
3. Le qualifiche di Ufficiali di Gara e Presidenti di Giuria possono essere conferite solo ed esclusivamente a tutti coloro che sosterranno e supereranno l'esame di abilitazione;
4. Essere maggiorenni ed aver conseguito almeno un grado tecnico in una delle specialità previste nello Sports Chanbara sono tra i requisiti richiesti per accedere alla qualifica;
5. Per superare l'esame di idoneità gli aspiranti arbitri dovranno ottenere almeno l'80% del punteggio alla fine delle prove pratiche e teoriche alle quali verranno sottoposti;
6. Requisito fondamentale, e richiesto in particolar modo in campo internazionale, è che gli ufficiali di gara siano in possesso di qualità quali: personalità, lealtà, abilità e imparzialità.

Art. 26) Dovere di aggiornamento da parte degli arbitri

Per migliorare costantemente le proprie abilità un arbitro deve sostenere almeno un Seminario Nazionale di Aggiornamento Arbitrale ogni anno.

Art. 27) Rinnovo della qualifica di arbitro

La qualifica di arbitro (intesa come idoneità alla pratica arbitrale) ha tempo limitato. Essa va rinnovata ogni tre anni. Sono esentati dal rinnovo coloro che avranno preso parte ad almeno due appuntamenti di aggiornamento arbitrale (**vedi Art. 26**) prima della scadenza triennale.

Art. 28) Perdita della qualifica di arbitro

Coloro che non soddisferanno i requisiti richiesti dagli **Art. 26** e/o **Art. 27** perderanno automaticamente la qualifica (intesa come idoneità alla pratica arbitrale). In tal caso, per poter essere riammessi ad arbitrare, chi in precedenza ha ottenuto la qualifica dovrà sostenere un esame di riabilitazione.

Al di là dei requisiti richiesti negli articoli elencati nel regolamento arbitrale, un elemento di **FONDAMENTALE IMPORTANZA** è **l'ESATTEZZA DI GIUDIZIO** da parte degli arbitri!!!! Nel caso in cui un arbitro dovesse ritenere un giudizio non sufficientemente corretto, egli non dovrà minimamente **ESITARE AD INTERROMPERE L'INCONTRO E A RICHIEDERE LA REVISIONE DELLA DECISIONE PRESA!!!!** Pensare che sia disonorevole chiedere la riconsiderazione di un giudizio è un errore doppiamente **GRAVE!!!!** Gli arbitri non devono avere alcuna esitazione e nel dare un giudizio, e nel richiederne la revisione in caso di **DUBBIO FONDATA!!!!**



FEDERAZIONE SPORT CHANBARA ITALIA

Segreteria: Via Fiume 21-84131 Salerno Italia-C.F. 95079270658 - P.iva 04534540655
segreteria@sportchanbara.it - www.sportchanbara.it