



# REGOLAMENTO

## ARBITRAGGIO – Savate

**GUIDA UFFICIALE per ARBITRI / GIUDICI**

# **LA GUIDA UFFICIALE**

**per :**

## **GIUDICI, ARBITRI** **& DELEGATI UFFICIALI** **di SAVATE**

**INFORMAZIONI / CONSIGLI DA SEGUIRE**

**DOCUMENTO ORIGINALE:**

**<< Guida del Giudice, dell'Arbitro e del D.O. della SAVATE >>**

## **ATTENZIONE**

Questo documento è un documento pratico. E', ovviamente, collegato ai testi ufficiali ma prova a presentare le regole nelle situazioni più frequenti e in un ordine cronologico di apparenza nel corso di una riunione.

In qualunque momento possibile, noi abbiamo utilizzato degli schemi o indicazioni di decisioni ( e ciò ci consente di ricordare con più facilità ).

Non abbiamo esitato a dare consigli ( che non compaiono nei testi ufficiali ).

Confrontate ad altri sport da combattimento, nella Savate, le indicazioni arbitrali sono principalmente manuali (e orali). In questa dispensa, e specialmente nell'annesso, troverete la descrizione degli atteggiamenti e dei gesti che dovrebbero renderli più comprensibili per le persone che non parlano la lingua Francese.

Questo documento non costituisce una nuova ed "ATTENTA" lettura delle regole di arbitraggio.

## **SOMMARIO**

Il Delegato Ufficiale (D.U.)	pag. 4
Il Cronometrista	pag. 9
Il Giudice	pag. 10
L'Arbitro	pag. 16
Gesti della comunicazione (mimica)	pag. 25

## SIETE UN “ DELEGATO UFFICIALE” ( D.U.)

### 1 - LE VOSTRE FUNZIONI

Voi rappresentate la Federazione Internazionale Savate ( F.I.S.), che vi ha nominato.

Voi ufficializzate i risultati.

Voi siete l'ultimo Giudice.

Voi siete il “CAPO” della Delegazione Ufficiale che è composta da:

- Dal D.U.
- Dall'Addetto al controllo delle Protezioni
- Dal Cronometrista
- Dall'Arbitro
- Dai Giudici
- Dal Medico (quando richiesto)

Voi siete l'Autorità principale predisposta al controllo antidoping

### 2 – CHE COSA DOVETE FARE PRIMA DI UNA RIUNIONE

Con calma, a casa, dovete preparare il vostro materiale:

Avete bisogno di :

- Il Codice Federale
- Tutti i papiri riguardanti la riunione; il dossier internazionale per il D.U. contenente quanto segue:  
Il foglio di riunione da completare con il nome della competizione ed il tipo della stessa ( assalto o combattimento ) ed alcune copie ulteriori da utilizzare in caso di errore.
- Il foglio dei pesi
- La lista dei combattimenti data dalla F.I.S. con il nome degli Atleti, il Paese, la Classe di peso.
- I cartellini per i giudizi, verdi per gli assalti, bianchi per i combattimenti (se avete già l'ordine dei combattimenti, potete compilare la scaletta degli stessi con il nome dei combattenti – penna rossa per l'atleta dell'angolo rosso (che andrà sempre indicato per primo), penna blu per l'atleta dell'angolo blu, stando molto attenti che i nomi (per esempio: Smith vs Brandt siano realmente Smith all'angolo rosso e Brandt all'angolo blu).
- Fogli per le contestazioni.

- Fogli per il delegato ai combattimenti ( categorie, peso dei guantoni.....).
- Fogli per le decisioni del D.U.

**Che cosa può esserci utile:**

- Una cucitrice meccanica
- Penne e pennarelli di diversi colori
- Pennarelli grossi per scrivere i cartelli dell'ordine dei combattimenti
- Gomma e bianchetto
- Forbici
- Nastro adesivo
- Penne per firmare i bendaggi
- Buste per la raccolta dei vari fogli di riunione
- Un cellulare carico per essere rintracciabili.

**Vi dovrete mettere in contatto con l'Organizzatore per assicurarvi che:**

- E' disponibile una scala, un gong, un cronometro dei guanti in lattice.
- Sia presente un Medico ( se sono in programma dei combattimenti )
- Che ci sia una/un Segretario/rio (non obbligatorio ma molto utile per accelerare i tempi )
- Che tutti i dati in vostro possesso siano gli stessi che ha l'Organizzatore

**3 - CHE COSA DOVETE FARE QUANDO ARRIVATE ALLA RIUNIONE?**

- Assicurarvi che il ring sia regolamentare ( dimensioni, rivestimento, corde, angolo rosso alla sinistra del D.U. ).
- Che le operazioni di peso e le visite mediche siano effettuate nelle circostanze adeguate
- Che i combattenti e gli ufficiali di Gara abbiano i rispettivi spogliatoi

**4 - LE PESATURE**

Se sono previste due pesate, ciascuna deve essere fatta separatamente.  
Un combattente può partecipare solo ad una pesata per sessione.

- Dovete controllare e provare la scala.

- Potete avere come assistente un secondo ufficiale. Ma idealmente, è meglio essere soli con il combattente e il capo della delegazione.
- Cominciate le operazioni di peso all'ora scritta sul foglio di convocazione. E controllate che tutto avvenga nei tempi stabiliti.
- Comunicate a che ora inizieranno le operazioni di peso e a che ora termineranno.
  - Chiamate i combattenti uno per uno. Sarebbe opportuno che fosse disponibile una stanza separata dove gli atleti potessero spogliarsi e rivestirsi.
  - I combattenti devono essere con abiti leggeri ma stando attenti a rispettare il pudore - cosa legittima - dei combattenti ( e in modo particolare dei combattenti donne alla presenza di funzionari maschi ). Il combattente può pesarsi con la parte inferiore della tuta ( eventualmente anche con niente addosso se è al limite massimo ) ma senza scarpe e senza protezioni.
  - Dovete controllare i passaporti sportivi.
  - Dovete indicare ai combattenti dove devono effettuare la Visita Medica.
  - Al termine del tempo legale, dichiarate la conclusione delle operazioni di peso.
  - Se, per un valido motivo, un combattente comunica un suo ritardo, potete concedere un tempo maggiore per le operazioni di peso.

## **5 - TERMINATE LE OPERAZIONI DI PESATURA**

Vi organizzate in un posto tranquillo.

Annotate sul foglio dei match i nomi dei combattenti.

Esponete la lista dei combattenti e dei secondi (utilizzando penne colorate) e controllate che l'ordine dei match sia corretto e che corrisponda alla lista della competizione. Appena è possibile, scrivete i tempi stimati per i differenti match.

Scrivete i nomi degli Ufficiali di Gara: chi è l'Arbitro?, chi sono i Giudici?, chi è il Cronometrista?.

Compilate o fate compilare i cartellini dei giudizi (se non è già stato fatto).

Con la cucitrice meccanica unite assieme i 3 cartellini con quello del D.U. e ordinate gli stessi in base all'ordine dei match e li deponete in una busta.

Tenete da parte e pronti dei cartellini in bianco in caso di errore del Giudice.

**State molto attenti** alla scelta del primo Arbitro che sarà quello che darà il tono alla competizione.

Compilate i pass sportivi indicando: il luogo della manifestazione, la data e il tipo di competizione. Apponete la vostra firma ( o timbro ) e li ordinate a 2 a 2, aperti alla pagina di destra per i match. Dovreste solo, al termine, aggiungere / scrivere una V (vittoria), una D (sconfitta), una E (parità).

Date a colui che è delegato a controllare gli equipaggiamenti, la lista dei combattenti e il peso dei quantoni.

**6 - APPENA PRIMA DEL COMBATTIMENTO**

**Vi riunite assieme ai vostri Ufficiali di Gara**

**(ma potete, se volete, riunire tutti i combattenti, i secondi e gli ufficiali di gara, per dare loro il benvenuto e per fornire loro tutte le informazioni sull'evento)**

- **Informazioni sull'ordine dei match**
- **Ricordare a tutti che la Delegazione Ufficiale è una Squadra al servizio della Savate e che ognuno ha il diritto di avere una riserva.**
- **Ricordare ai Giudici che il loro compito è quello di designare un Vincitore, con determinazione ed indipendenza, senza prendere in considerazione precedenti risultati dei combattenti.**
- **Ricordare ai Giudici che le "Stelle" sono i combattenti e non loro.**
- **Ricordare ai Giudici / Arbitri che se uno di loro è stanco (cosa del tutto legittima), può chiedere una pausa di 10 minuti piuttosto che commettere un errore nell'indicare un vincitore o nel non vedere un colpo particolarmente severo.**

**Chiamate i combattenti del 1° match, per fare controllare le loro protezioni, per contrassegnare le bende del combattimento e per, finalmente, dare i guantoni per il controllo.**

**Dovete dare all'Arbitro i nominativi del 1° match.**

**Dovete chiamare i combattenti del 1° match e annunciare il nome del 2°.**

**I match stanno per cominciare.**

**7 - DURANTE I MATCH**

**Organizzatevi per prestare la massima attenzione al progresso dei combattimenti perché, in alcuni casi, dovrete decidere il risultato da soli.**

**Potete essere aiutati da un/a segretario/a per il lavoro amministrativo (compilazione dei passaporti sportivi, dei diplomi: potete cominciare a compilare in anticipo i diplomi stessi – campione e vice-campione – per ogni combattente, se non è già stato fatto dall'Organizzatore o dalla F.I.S., per guadagnare tempo. Tutti i diplomi in più verranno strappati e gettati via. I diplomi Internazionali sono firmati dal Presidente della F.I.S..**

**Controllate che, quando il presentatore, comunica ai combattenti gli angoli di appartenenza ( rosso o blu ) questi siano corretti ( e che corrispondano a quelli registrati dai Giudici ), l'errore più grave è l'inversione degli angoli,**

**Controllate che i Giudici siano nella loro postazione e che siano da soli.**

**Controllate che ogni combattente non abbia più di 2 secondi e che gli stessi si siedano durante le riprese.**

Durante ogni round, scrivete sulla parte posteriore dei cartellini di giudizio gli avvenimenti ( avvertimenti, conteggio a x minuti nell'assalto.....)

Durante il primo minuto di riposo, annotate il vostro risultato.

Controllate se l'Arbitro, durante il minuto di riposo, va a visionare i cartellini dei Giudici e se gli stessi gli chiedono indicazioni , anche questo comportamento è una delle basi della Savate.

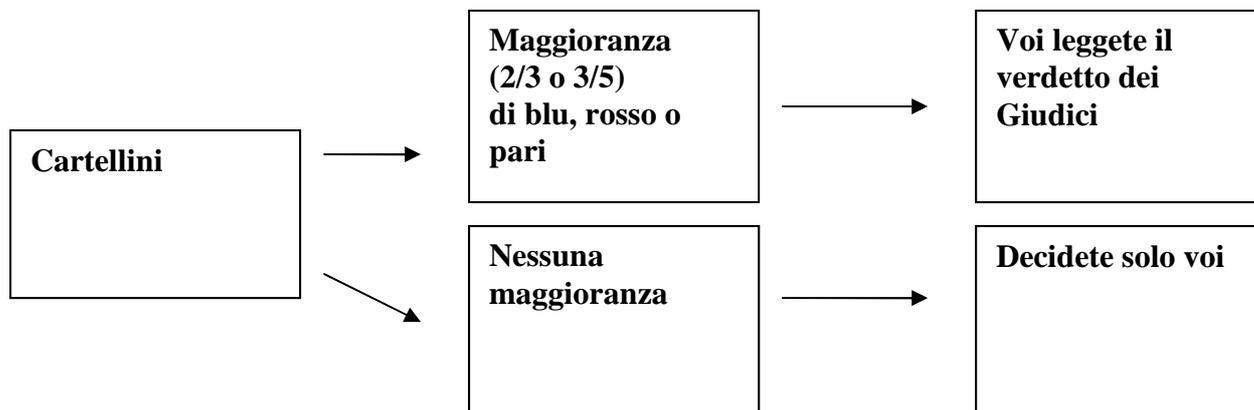
Durante il minuto di riposo, annunciate i nomi dei combattenti del match successivo perché si preparino e vengano loro controllate le protezioni, i bendaggi e i guantoni.

Al termine dell'incontro, l'Arbitro raccoglierà i cartellini dai Giudici, li controllerà e ve li consegnerà:

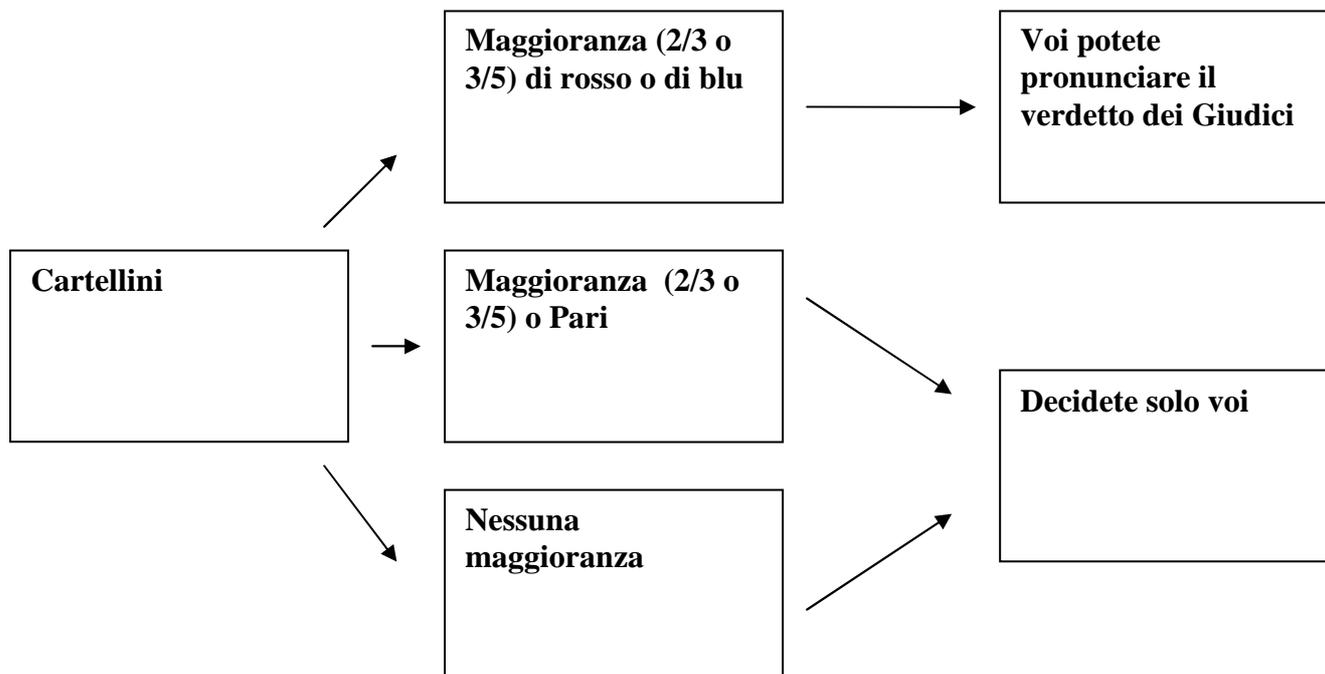
- Voi ne controllerete la conformità: nome, la firma del giudice, nessun errore, nessun errore nelle note (3-3 ; 2-1)
- Se volete guadagnare tempo, annunciate immediatamente il risultato ed allora fate le seguenti operazioni:
  - riportate i 3 risultati sul vostro cartellino
  - scrivete la decisione e le relative motivazioni
  - unite i cartellini con la puntatrice e metteteli in una busta
  - se i Giudici non pronunciano un verdetto a maggioranza, decidete da soli.

Generalmente, la decisione del D.U. è:

- Se un vincitore non è obbligatorio che debba essere indicato ( galà....)



- Se un vincitore deve essere designato (= vietato il pari)



### INTERVALLO / PAUSA:

Riordinate tutte le vostre carte e poi potete riunire i vostri Ufficiali di Gara se avete bisogno di parlare con loro. In caso contrario, potete tranquillamente riposarvi e prepararvi per il lavoro successivo.

### 8 – DOPO LA FINE DELL'EVENTO SPORTIVO

Fate firmare dal Medico il foglio degli incontri.

Attendete almeno 15 minuti (come da regolamento) nel caso venissero presentati dei ricorsi (non vi è consentito rifiutarli, anche se le motivazioni vi possono sembrare del tutto inaccettabili o eccentriche).

Controllate se i risultati sono stati scritti correttamente sul foglio della competizione.

Riunitevi assieme ai vostri Ufficiali di Gara per esaminare la situazione, con chiarezza e in modo costruttivo, fornendo a chiunque le informazioni che possono essere utili per migliorare, spiegando ad ognuno dove ha fatto bene e dove può migliorare.

Scrivete le osservazioni necessarie sul foglio della competizione.

Preparate tutta la documentazione e immediatamente trasmetteteli per posta alla F.I.S. Se possibile, trasmettete immediatamente i risultati del campionato via mail in modo che possano essere messi sul Sito Web della F.I.S. nel più breve tempo possibile.

### SIETE IL " CRONOMETRISTA "

Il Cronometrista deve seguire le indicazioni dell'Arbitro.  
Deve contare il tempo e segnalarlo con il gong.

### 1 - Prima dell'inizio della competizione

- Dovete regolare il / i cronometro / i appena possibile, personalmente e più volte ( su, arresto, azzeramento, ripartenza.....). I cronometri possono essere differenti e una risistemazione nel mezzo di un match può portare a conseguenze realmente gravi. Per questo dovete provarli e riprovarli.
- Prendete tutte le informazioni necessarie sugli incontri ( quanti match, quante riprese, di che durata.....)

### 2 – Durante il match

- Dovete avere 2 occhi: uno sul cronometro e l'altro sul ring
- Durante l'incontro, siete alle "dipendenze" dell'Arbitro, solamente il D.U. (ad esempio quando il Medico deve intervenire informerà il D.U. che suonerà o farà suonare il gong)
- Dovete tenere a mente che lo "Stop" e l'"Allez" valgono sia per i combattenti che per il Cronometrista
- Il gong non deve suonare durante l'ordine dell'arbitro, cosa evidente perché l'Arbitro dà l'ordine di Stop prima che pure il cronometro venga fermato
- Come pure, al termine di una ripresa, dovete stare attenti a non fare suonare il gong mentre l'Arbitro ha impartito l'ordine Stop, o quando un combattente è KO durante il match.
- Ricordarsi che i combattenti obbediscono agli ordini dell'Arbitro e non al suono del gong
- Se, per incidente ( alcuni cronometri possono essere ribelli ) c'è un ritardo di 2 o 3 secondi dopo l'ordine di "stop" o di "allez", non vi preoccupate, basta che spostiate in avanti il tempo, all'ordine successivo.

### 3 - In caso di fuori combattimento

Fermate il cronometro all'ordine "stop"

**In assalto:** fate partire il secondo cronometro al segnale dell'Arbitro ( e solo al suo segnale, perché lui/lei è l'unico Giudice che può stabilire se l'interruzione è impropria o no ) e voi dovete informarlo/a del tempo trascorso (15",30"..) e dovete scrivere, per ogni combattente, il fuori combattimento sul foglio dei tempi.

**In combattimento:** alzate la vostra mano sopra la testa e contate i secondi con il vostro cronometro. Questo può servire ad aiutare l'Arbitro per il suo ritmo ( ma, solitamente, ogni Arbitro ha un timer mentale interno ).

La funzione del cronometrista è considerata, da alcuni funzionari, come secondaria. Questo è un grave errore. Un reclamo su 2 avviene per un errore del tempo. Spesso, i Secondi hanno il loro cronometro ( che può non essere attendibile al 100% perché gli stessi sono concentrati sul match). Ma, in molti casi, l'evento è ripreso tramite video e, lo stesso, può essere utilizzato per valutare i tempi effettivi.

Il cronometrista deve essere sempre concentrato e deve evitare di osservare il match come se fosse uno show, cosa, spesso, non facile.

## SIETE UN “ GIUDICE “

**Il Giudice non deve giudicare un combattente, deve nominare un vincitore.**

**Il Giudice deve comunicare con l'Arbitro.**

### **1 - Prima dell'inizio di un'evento**

- **Sedetevi, appena possibile, con tutto il necessario ( penne,.....)**
- **Quando vi danno il cartellino dei giudizi, compilatelo rapidamente ( nome, numero di Giudice, firma ) per evitare perdite di tempo al termine della riunione.**
- **Assicuratevi, durante la presentazione, che il combattente indicato corrisponda all'angolo corretto (angolo rosso o angolo blu)**
- **Quando l'Arbitro chiede e fa il segno: Giudici pronti ?, dovete alzare chiaramente la vostra mano sopra alla vostra testa o, se non siete ancora pronti, dovete comunicarlo incrociando le braccia sopra la testa ( dubbio circa l'identità dei combattenti, gli errori circa i cartellini....).**

### **II GIUDIZIO, ADESSO, PUO' COMINCIARE**

### **2 - Durante le riprese**

**Il lavoro del giudice non è quello di giudicare ma quello di prendere una decisione. Di conseguenza,**

- **Dovete cercare un vincitore valutando le differenze ( di efficacia o delle opportunità colte ) a seconda dell'evento ( assalto o contatto pieno ).**
- **Se potete, indicate un vincitore per ogni round, anche se il round è stato deludente ( non è un vostro problema). Se non potete farlo ( è raro ), è una non decisione ( = non posso trovare un vincitore, ne un pari ).**

### **Le domande dei Giudici sono:**

#### **In combattimento:**

**Che cosa devo prendere in considerazione per dare il mio giudizio sulla ripresa? Nel combattimento la questione principale è l'efficacia delle toccate che devono andare a segno con precisione e devono essere efficienti, più il colpo è “distruttivo”, più dovete prenderlo in considerazione.**

**Infatti, il KO è decisivo. Se tenete a mente il principio che non è la tecnica che è importante ma, prendete in prestito una frase dal vocabolario militare la quale asserisce che quello che è importante, sono i danni causati all'avversario.**

Nel combattimento, bei revers alla testa ma senza forza non sono da preferire a colpi potenti bassi che indeboliscono le gambe. Il combattimento può concludersi con un conteggio fino ad 8, o con una sconfitta per KO. Una cosa del genere deve essere considerata molto di più che un bel revers.

Allora, voi vedrete la differenza fra i colpi di calcio e di pugno, la tecnica e il numero dei rischi assunti.

### In assalto:

#### Le toccate realmente prese in considerazione sono:

- Quelle realmente andate a segno (= non quelle fuori distanza )
- Date con la giusta forza (controllate)
- Date con una tecnica di Savate
- Date nel punto giusto ( fronte....)

Nell'assalto, lo scopo principale è quello di portare a segno più colpi dell'avversario. Le 2 note (toccate e tecnica-tattica) vanno logicamente di pari passo. E' il caso del 90% dei cartellini. Infatti, potremmo domandarci se c'è superiorità nella tecnica-tattica o nelle toccate. Potete tranquillamente valutare un tiro per le toccate e con differenze per le tecniche-tattiche. Le 2 note non sono sempre le stesse.

NB 1: le tecniche, anche se spettacolari, ma non andate a segno, non devono essere prese in considerazione.

NB 2: I colpi andati a segno sui guantoni non devono, ovviamente, essere considerati.

Ma, concretamente, che cosa dovete scrivere sulla parte posteriore dei cartellini?

Per riassumere, ci sono 2 metodi:

#### A) Segnate con delle "barrette" (i colpi e le toccate)

Con un sistema di annotazione ( 1 punto per i colpi bassi, 2 per quelli medi, 4 per quelli alti , 1 per i pugni e 2 per una serie di pugni ), quindi segnate, per ogni combattente, i colpi validi e le tecniche- tattiche espresse con un "+". Questo sistema, usato in modo particolare dai principianti, serve per essere più sicuri. Se al termine trovate 32 contro 24 avrete un risultato chiaro.

I 2 inconvenienti principali di questo metodo sono:

- Il Giudice è molto impegnato ad annotare sul cartellino il che può metterlo in condizione di Non guardare costantemente il match e, di conseguenza, non vedere alcuni colpi validi e questa non è per niente una situazione buona.
- Implica che il Giudice ha 2 visioni separate, con 2 differenti contabilità.

#### B) Voi potete segnare, le fasi vinte

- Suddividete ogni ripresa in microsessioni, in base agli scambi ( fasi più o meno lunghe ). Quando c'è una fase calante, potete annotare sul vostro cartellino, quello che è, a vostro giudizio, l'esito di ogni microsessione con un = in caso di parità, con il segno > o con il segno <

a seconda della prevalenza del combattente dell'angolo rosso sul combattente dell'angolo blu o viceversa. Al termine delle annotazioni, in base alla prevalenza delle stesse, attribuite il 2 – 2 in caso di parità, il 3 – 2 ( o 2 – 3 ) in caso di vittoria, il 3 – 1 ( o 1 - 3 ), in caso di supremazia accentuata da parte di un combattente.

NOM		
COIN	ROUGE	BLEU
1°Reprise	<b>3</b>	<b>2</b>
		=
		>
		>
2°Reprise	<b>3</b>	<b>2</b>
		>
		>
		=
3°Reprise	<b>2</b>	<b>2</b>
		=
		>
		^
4°Reprise	<b>2</b>	<b>2</b>
		>
		=
		^
5°Reprise	<b>3</b>	<b>1</b>
		>
		>
		>

**I 2 vantaggi di questo metodo:**

- 1 - voi guardate sempre il match senza rischiare di non vedere alcuni colpi andati a segno.
- 2 - questo vi porta a quello che è il vostro scopo principale che è apprezzare le differenze (chi sta vincendo il combattimento ? )

**3 - Durante il match**

Misurerete la differenza fra i 2 combattenti. Questo giudizio sarà decisivo ( l'Arbitro, nella pausa fra una ripresa e l'altra, controllerà il vostro cartellino che dovrà essere compilato correttamente ).

Non potete cambiarlo, è vietato = nella Savate dovete giudicare round per round e non, come farebbero i secondi, come pure il pubblico e a volte anche l'Arbitro, globalmente.

**Nei combattimenti 1a serie**

Ci sono solo 4 differenti casi di giudizio:  
Posso giudicare?

NO (nessuno scambio, nessuna tecnica...)	XX
SI, ma con quali differenze? Supremazia di un combattente	3.1
Vittoria del match	3.2
Parità fra i 2 combattenti	2.2

**NB** : possiamo pensare diversamente e pensare con differenze :

- la differenza fra i 2 è nulla 2.2
- la differenza è piccola 3.2
- la differenza è grande 3.1

Quando viene data una penalità (da 2/3 o 3/5 Giudici) tutti i Giudici (anche se non hanno concordato) devono scrivere " A " dove è necessario.

**Attenzione** : lasciate sufficiente spazio per potere aggiungere una 2a " A " per lo stesso round (segnando un trattino in diagonale nel caso di doppi A/A).

Al termine della 3a , 4a , 5a ripresa, contate ( la X = 0 ) meno - 1 punto per ogni " A " e così, la vostra decisione compare. A volte, ma è la regola della Savate, il vostro giudizio, round per round, sommando i punti, può sorprendere ( sia il pubblico che i secondi non gradiscono il vostro verdetto e protestano gridando....)

Una non-decisione può accadere se avete tutte " X " , " X " , in tutti i round.

### In assalto o combattimento 2a serie

Per ogni nota, vi domandate (chi sta vincendo? Quanto?). E' consigliabile compilare il cartellino nota per nota (e non angolo per angolo).

- 1a nota, quali sono le differenze? (2.2,3.2,3.1)

- 2a nota, quali sono le differenze? (2.2,3.2,3.1)

Allora potete aggiungere i punti angolo per angolo.

Non dovete annotare i punti per ogni combattente sulle 2 note perché:

- potrebbe incoraggiarvi a pensare separatamente per i 2 combattenti

- potete annotare una combinazione inesistente (2.1, 3.3)

- potete solamente mettere delle " X – X " per le 2 note e per i 2 combattenti

- al termine della 3a o della 4a ripresa, aggiungete i punti (X = 0 ),togliete (anche se non eravate dello stesso parere) 2 punti per ogni avvertimento " A " .

### 3 - Comunicare con l'Arbitro.

Al termine di ogni round, l'Arbitro deve controllare se ogni Giudice ha compilato correttamente il cartellino

(ma non può dire nulla su quello che scrivete)

In questa occasione, vi chiederà spesso (con un cenno della testa) se tutto procede bene. Non esitate a dirgli / chiedergli ciò che pensate, siete un team. Se sta arbitrando con troppa durezza, se è una situazione difficile, che sarà meglio dopo.

Quando una decisione ha bisogno del vostro parere (avvertimento, squalifica, superiorità manifesta.), evitate , tassativamente, di guardare cosa fanno gli altri Giudici e di fare come loro, (il pubblico se ne accorge e situazioni simili possono tranquillamente condurre ha richieste di ricorsi).

Ci sono molte situazioni dove il Giudice può non esprimere una opinione (=non ho visto) senza mostrare una sua incompetenza. E "si" o "no" ma non " io non so" altrimenti vi conviene cambiare lavoro.

In caso di non-decisione, sollevate il cartellino all'indicazione dei 55 secondi.

In ogni caso, siate onesti e coraggiosi, anche se il pubblico può gridare ( perché è a favore dell'atleta locale) o un secondo vi può insultare.

Quando vi dovete spostare dal posto di Giudice, evitate di dire a chiunque sia vicino al ring indicazioni sul vostro giudizio, nessuno ( secondi, combattenti, pubblico ) deve conoscere il vostro parere. Viene fatta una riunione al termine proprio per quello.

#### Esempio di un cartellino corretto:

Nome e firma del Giudice, N°

Nome dei 2 combattenti

Avvertimenti scritti " A " (e non 2)

Totali parziali scritti correttamente

Meno 2 per avvertimento

Nome del vincitore scritto correttamente

E l'angolo di appartenenza deve essere cerchiato

## SIETE UN “ GIUDICE “

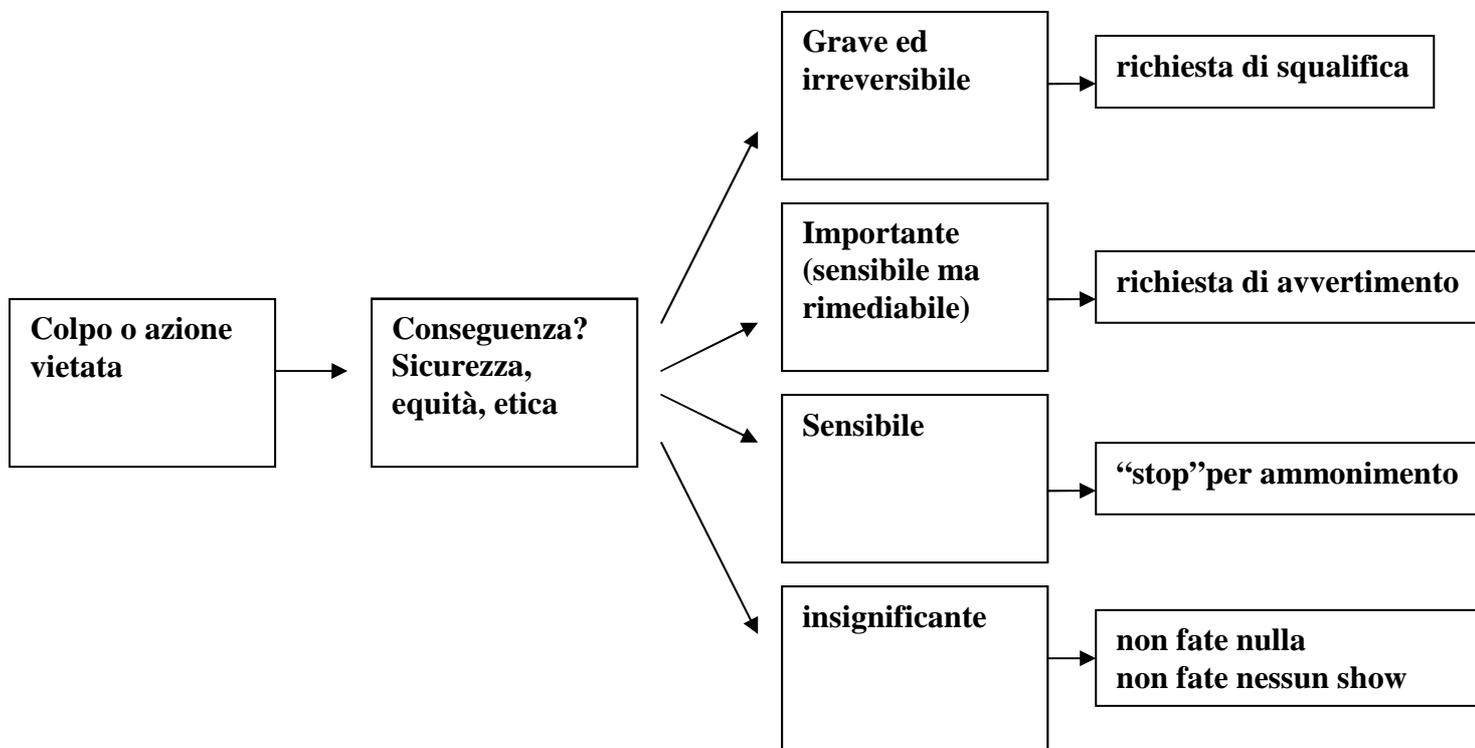
- conducete il match
- dite ad ognuno di rispettare le regole
- state attenti alla sicurezza dei combattenti, ma non siete ne avversari ne loro amico
- non state facendo uno show, i combattenti sono al centro dell'Attenzione

### 1 – prima di andare sul ring

preparatevi mentalmente perché dovrete essere concentrati.

#### Un buon Arbitro

- è veloce e prende le giuste decisioni ( considera solamente l'essenziale, e non deve sottolineare tutti i particolari per mostrare che li conosce)
- deve essere comprensibile per tutti anche a lunghe distanze
- non deve essere teatrale
- costantemente, dovrete avere in azione un filtro rapido (e con esperienza inconscia) che vi servirà per questo



Altra cosa importante, non un semplice particolare, cercate di prepararvi (riscaldare) con la vostra voce (canti, colloqui) perché potreste utilizzarla in più circostanze per comunicare le vostre decisioni e per evitare di rimanere senza prima del termine della riunione sportiva.

## **2 - Siete il 1° a salire sul ring**

Siete l'Arbitro del 1° match, dovete controllare che le corde del ring siano tirate in modo corretto.

Prendete i cartellini e consegnateli ai Giudici.

Sistemateli nell'angolo neutro, di fronte al D.U.

Controllate i vostri collaboratori (medico, giudici, cronometrista...)

**Quando presentate i combattenti:**

- assicuratevi che i combattenti siano all'angolo corretto. E' facile se i guanti sono dati è più difficile al 1° incontro, quando ogni combattente ha il proprio materiale
- date una controllata rapida all'equipaggiamento ( protezioni...).

## **3 - Conducete il match**

Per lavorare in buone condizioni

- **disponetevi in una posizione ottimale**

- la regola del triangolo con i 2 combattenti
- lato aperto (= il posteriore della gamba) se sono in guardia opposta
- se non si muovono molto, girate assieme a loro
- se si muovono molto, smettete di muovervi o muovetevi (girate) dalla parte opposta
- mantenete sempre la giusta distanza (dovete vedere sempre bene...)
- avvicinatevi negli scambi ravvicinati

- **quando dovete intervenire**

- usate i gesti (che ognuno possa vedere anche da distante), potete trovare la descrizione della mimica corretta alla fine della dispensa.
- se dovete parlare: parlate a voce alta , con autorità ma mai in modo aggressivo , in modo chiaro e breve ( l'Arbitro non è uno show man), guardate il combattente interessato
- non toccate i combattenti (a meno che non sia necessario)
- non perdetevi il vostro tempo per disporre i combattenti esattamente nello stesso posto a meno che non sia un posto strategico; è inutile e ridicolo per l'Arbitro.

- **In assalto, è necessario assicurarsi delle priorità:**

- **i colpi devono essere rigorosamente controllati:**

Per la sicurezza dei combattenti e perché è **la regola principale degli assalti** prendersi cura di chi ha ricevuto i calci.

Evitando di farsi raggirare da un combattente che è un buon "commediante"

Tenendo conto del fatto che molti calci non forti possono disturbare a livello emozionale un combattente (colpo al viso), senza alcun errore

Se il combattente è toccato tranquillamente, non occorre fermare il tempo e si può continuare

**-la corretta tecnica per i colpi**

Guardate dopo i colpi, l'obbiettivo e la traiettoria

Dovete valutare le conseguenze: penalizza l'avversario? E' pericoloso?

Fate la giusta differenza fra un errore ricorrente o intenzionale e un piccolo avvenimento.

**▪ In combattimento, state principalmente attenti a:**

La sicurezza dei combattenti: il conteggio fino a " 8 " è una tutela prima di essere una penalizzazione ( nessun avvertimento se il colpo è vietato )

Valutate la differenza e non utilizzate lo stesso trattamento per quei difetti che possono indebolire un avversario distinguendo fra difetti grossi e difetti piccoli

**▪ In ogni modo, dovete avere una visione generale degli scambi che si concentrano "fra i combattenti", più da parte di uno o più da parte dell'altro.**

Provate ad avvertire i combattenti degli errori (con mimica e/o parole) con 2 osservazioni al massimo (remarks = osservazioni benevole)

Tenete a mente che è più facile controllare il match fin dall'inizio. Dopo.... è più difficile!. Non dimenticate che un buon Arbitro è quello che si nota il meno possibile e che lascia esprimere i combattenti.

Non ascoltate in nessun modo il secondo che asserisce che voi siete troppo presenti o quello che dice che siete troppo lassisti.

**▪ Al termine del match:**

- Gridate " stop " ( potete farlo perché avete riscaldato la voce ),i combattenti devono prestare attenzione al vostro comando e non al suono della campanella.

- Indicate ai combattenti di andare nei rispettivi angoli e andate, prima dal D.U./ Presidente di Giuria (per gli, eventuali, scambi di informazioni ) e poi nell'angolo neutro.

- Date un certo tempo affinché i Giudici possano compilare i cartellini.

- Andate a vederli:

Controllate se sono scritti bene, senza esprimere valutazioni sui giudizi dati e senza comunicarlo agli altri Giudici ( sarebbe un grosso errore che potrebbe anche essere causa di ricorso)

Chiedete il loro consiglio sull'andamento del match in modo discreto

**▪ Quando comunicano i 55 secondi:**

- Dite ai secondi di uscire/scendere dal ring e chiamate i combattenti al centro del ring

- controllate nuovamente se hanno il paradenti

- Potete eventualmente (ma è raro) fare delle raccomandazioni (gentilmente e velocemente)

- Impartite il comando "en garde " e poi " "Allez"

**Al termine dell'ultimo round :**

- Gridate “ stop “
- Assicuratevi che i combattenti facciano il corretto saluto. E' la nostra immagine.
- Raccogliete i cartellini, controllate che siano compilati correttamente, prendete nota di chi è il vincitore (senza, ovviamente, farlo sapere), quindi li consegnate al D.U.
- Nel combattimento, controllate le bende e se necessario prendete i guantoni.
- Alla chiamata del D.U., vi posizionate al centro del ring, prendete i combattenti per i loro polsi e alzate il braccio del vincitore ( è obbligatorio )
- Ritornate all'angolo neutro e attendete che ognuno sia sceso dal ring
- Non mostrate con espressioni del viso nulla su quella che può essere la vostra opinione sul verdetto: è importante perché tutti vi guardano

**4 - Remarks (avvertimenti benevoli)**

- L'Arbitro protegge i combattenti e li sanziona ma, in un combattimento, non può esprimere il suo parere.
- L'Arbitro indica il colpo scorretto (dicendo “ colpo proibito“ per un colpo dello stinco), ma non è tenuto ad accennare alla relativa origine, ne il relativo rimedio. Dicendo così, darebbe dei consigli che potrebbe modificare lo svolgimento del match.
- Non dobbiamo dire “armate il vostro calcio” ma “ il vostro calcio non è abbastanza controllato”

**Per riassumere: avvertiamo e sanzioniamo (è il regolamento).Ma non esprimiamo giudizi (non è il nostro lavoro), non minacciamo, non diamo lezioni**

**N.B. :** alcuni Arbitri, efficienti e discreti, solitamente espongono l'indicazione di “primo ammonimento”, “secondo ammonimento” e poi chiedono automaticamente alla terza volta l'avvertimento.

**Questo è chiaro per i Giudici, i Secondi, i Combattenti e il Pubblico.**

**5 - Richiesta di avvertimento**

**In ogni modo, dovete tenere a mente:**

- voi avete solamente 3 osservazioni a disposizione per ogni combattente ( per 2, 3, 4 o 5 riprese ),il 3° richiamo conduce automaticamente alla squalifica.
- ammonimenti chiari e brevi.
- per errori gravi (quando un combattente è in pericolo), o gli effetti del colpo ricevuto sono irreversibili, è possibile chiedere direttamente la squalifica, ma sempre con l'accordo dei Giudici.
- dare avvertimenti troppo in ritardo, lasciando che il combattimento proceda, è un grave errore.
- utilizzate bene i vostri 2 remarks per non pregiudicare la vostra immagine.

**La procedura principale**

- gridate “ stop “ ( separate i combattenti, se non obbediscono )
- avete ancora 2 secondi a disposizione per decidere di dare semplicemente un'ammonizione
- dite ed indicate “ angoli neutri “

**Non perdetevi tempo, ma non fate le cose troppo in fretta: andate verso l'angolo rosso , controllate con attenzione il combattente interessato, indicatelo, indicate il suo angolo di appartenenza, indicate in modo chiaro l'errore fatto (gesto e/o parole)**

- “colpo vietato” è molto eloquente e facile da usare
  - “colpo non sufficientemente controllato in assalto”, molto frequente
  - ”ripetuto...” (ma ha già avuto altri remarks prima di avere l’avvertimento ufficiale)
- mostrate il combattente che ha commesso l’infrazione
- mostrate la mimica della vostra richiesta di avvertimento con chiarezza, in alto e per circa 2 sec .
- chiedete ai Giudici di esprimere contemporaneamente il loro parere e senza che gli stessi si consultino comportamento che può essere causa di richiesta di ricorso. Ogni giudice deve essere indipendente.
- vi posizionate davanti al D.U. e comunicate sia con la voce che con la mimica se la richiesta di avvertimento è stata accolta o respinta.

### Remarks:

- Pensate sempre alla sicurezza dei combattenti e all’imparzialità del match più che alla vostra reputazione
- Non esitate a chiedere consiglio ai vostri Giudici in caso di superiorità manifesta di uno dei 2 combattenti

## 6) Casi complessi

a) “richiesta di penalità per entrambi i combattenti”: dovete seguire la procedura

- informate i Giudici della vostra intenzione indicando i 2 combattenti (e per quali motivi, specialmente se sono differenti)
- chiedete (gesto e/o parole) ai Giudici di esprimere il loro parere per entrambi i casi : richiesta di Avvertimento per il combattente “A”, indicandolo, indicando l’angolo di appartenenza, indicando con la mimica il tipo di errore commesso e se è il primo, il secondo o il terzo avvertimento con relativa squalifica analoga procedura per il combattente “B”

Per riassumere “cominciate sempre da quello con un numero minore di penalizzazioni.

L’espressione “ doppia penalità “ non è buona per fare capire al pubblico che il combattente sta per ottenere la seconda penalità.

## 7 - Il KO in assalto

Leggendo i testi ufficiali, il KO non è un’anomalia nell’assalto.

“Un combattente è considerato “fuori-combattimento” (KO) dall’Arbitro quando presenta un certo affaticamento sia fisico che psichico tale da non potere più continuare il match

Un combattente che è molto stanco e non riesce più a proteggersi è considerato “fuori-combattimento” (KO) senza alcuna violenza ne lesione.

- “stop” (per entrambi)
- “angolo neutro” per il combattente in buone condizioni

- se il combattente KO ha bisogno di alcuni secondi o del medico, lo mettete nel suo angolo
- se ha bisogno di respirare, gli si lascia un minuto di riposo non di più per tutto il match

**Questo significa:**

- l'Arbitro decide da solo
- Se considera che il combattente sta traendo vantaggio dalla situazione ("simula" o semplicemente non è al meglio) e che il tempo di riposo può cambiare il match, chiede al cronometrista il minuto di riposo e il combattente ha 60 secondi a disposizione ( per l'intero incontro)
- Se considera l'interruzione giustificata non chiederà di cominciare il minuto.

**Per riassumere:**

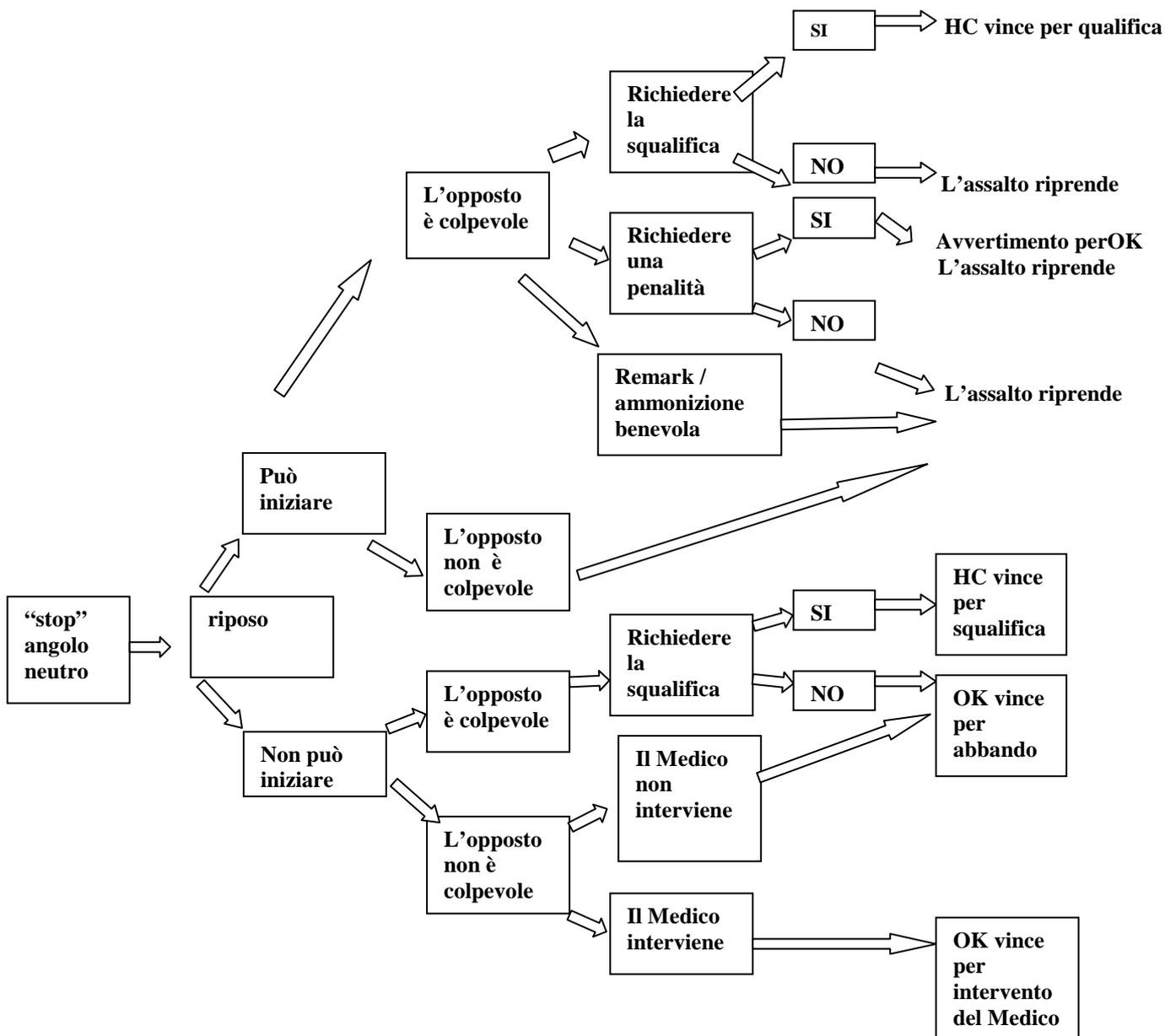
**il combattente ha la possibilità di riposarsi, ma la decisione spetta all'Arbitro. Egli deve capire se è una strategia per cercare di vincere.**

**Di fronte a un "fuori combattimento" in assalto, l'Arbitro ha più tempo per agire che nel combattimento**

**Dicendo "fuori combattimento", il combattente Fuori Combat e il combattente che non è Fuori Combat, ecco come siamo in grado di presentare le decisioni che possiamo prendere:**

HC : combattente fuori combat

OK : combattente non fuori combat /opponente



**8 - Fuori-Combat (KO) in combattimento**

la definizione è :

“ Un combattente è considerato “ fuori-combat “ (KO) dall’Arbitro quando presenta una certa stanchezza che può impedirgli di continuare il match (stanchezza fisica o psichica) “

- Ma in questo caso, il fuori-combat non è un “incidente”

1) il fuori-combat richiede la decisione (= è deci siva)

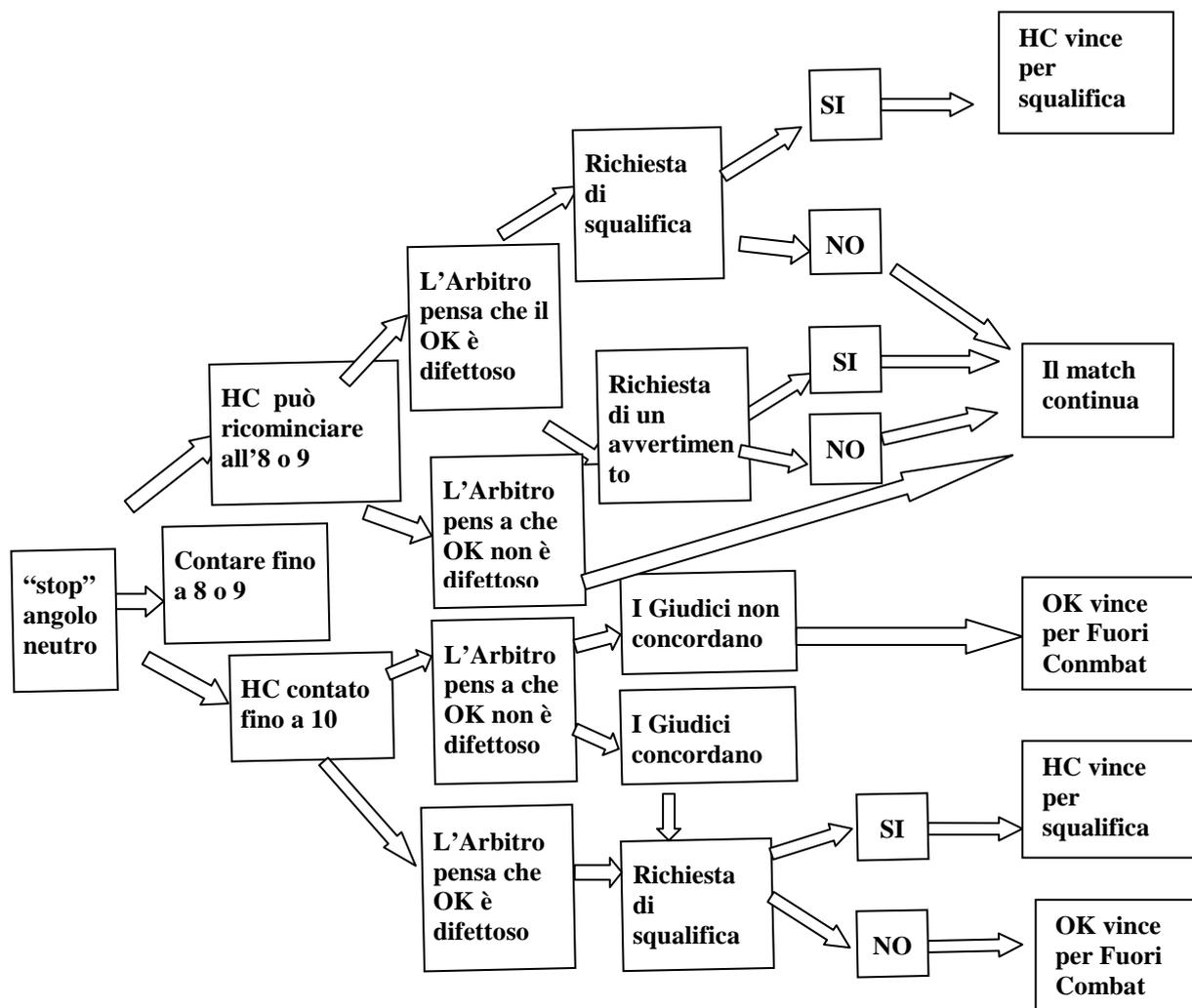
2) esso è – logicamente – lo scopo dei combattenti

3) la differenza con l’assalto è quella che le decisioni buone devono essere prese rapidamente

- Se un fuori-combat avviene improvvisamente ( preciso ed accurato),non ci sono problemi particolari
- Ma, frequentemente, è preceduto da un momento critico : il combattente spesso è colpito, non si protegge correttamente. Sembra non avere un comportamento “normale”. Dovete essere molto attenti e dedicare la vostra attenzione al combattente che incontra difficoltà ( senza esagerare ), posizionarvi davanti a lui, osservare i suoi occhi ( il suo sguardo e vedere se guarda ancora davanti a se e il suo avversario o se guarda nel vuoto?)
- Controllare il suo atteggiamento generale (tono, guardia).
- Se accetta ancora il combattimento o se si gira.
- Dovete decidere da soli ( perché siete nella posizione migliore ). Tuttavia, dovete ricordare che:
- Se arrestate il match, dovete contare (altrimenti, permettete all’avversario di riposare e di conseguenza annullate gli sforzi dell’avversario).
- Dopo tutto, viene contato un combattente per tutelarlo / proteggerlo.
- Ma contando un combattente troppo presto, lo penalizzate, si che si riposa ma per i Giudici non può vincere la ripresa.
- Contandolo troppo tardi, lo penalizzate egualmente perché invece di arrivare solo ad 8 proseguite fino a 10 e per lui sarebbe realmente un problema.

Per riassumere : se avete dei dubbi, non esitate, voi contate.

Senza alcun incidente ( getto della spugna / asciugamano ), il programma sarà questo::



LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

1.1 COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF  
NON RESPECT



1.2 COUP  
INTERDIT

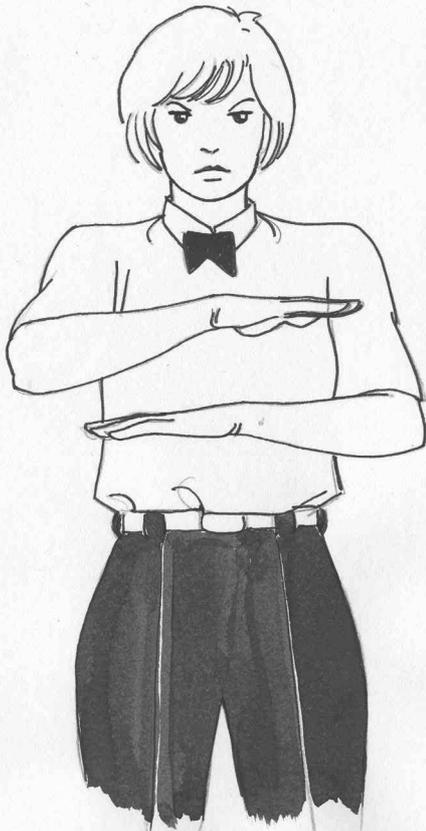


1.1 COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF  
NON RESPECT  
DES COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE.

1.2 COUP  
INTERDIT.

1.3 COUP INSUFFISAMMENT  
CONTROLÉ EN ASSAULT.

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE



1. COUP DANS LA POITRINE



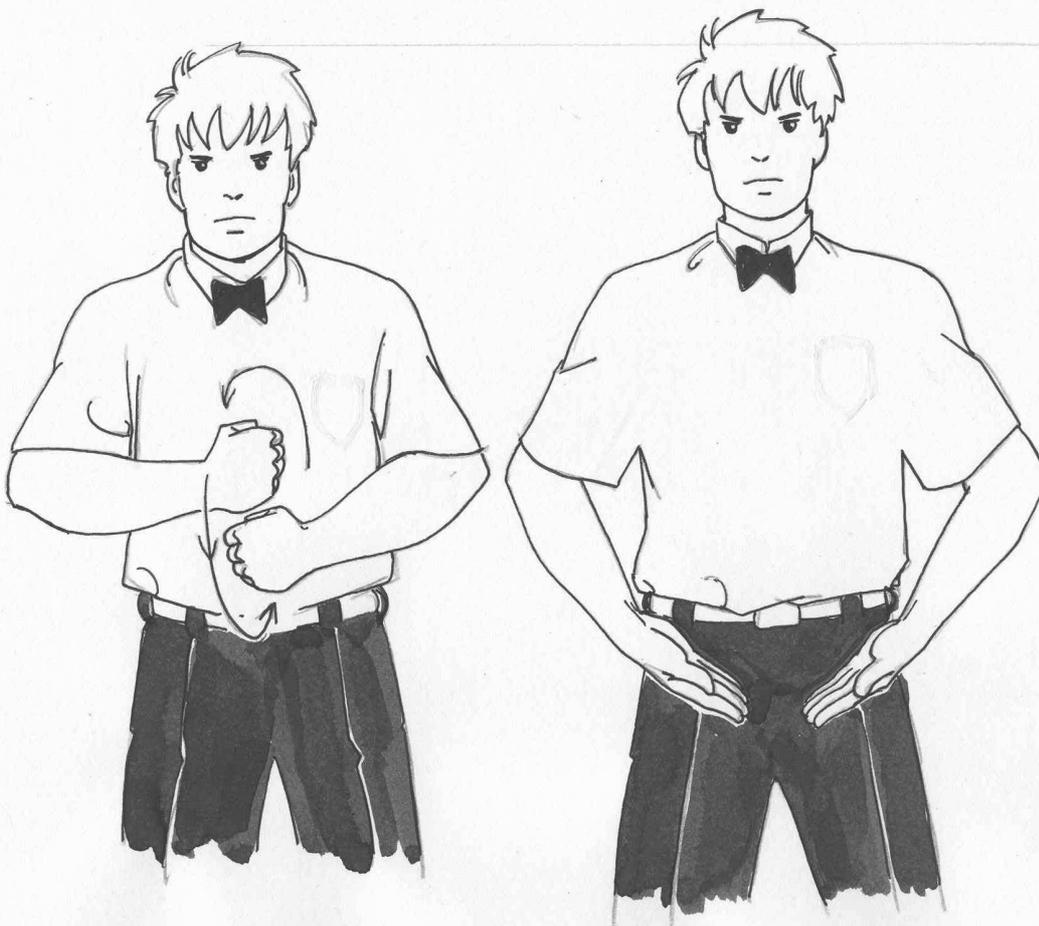
1.7 ↑ FRAPPE  
TIBIALE



1.8 PARADE INTERDITE

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

3

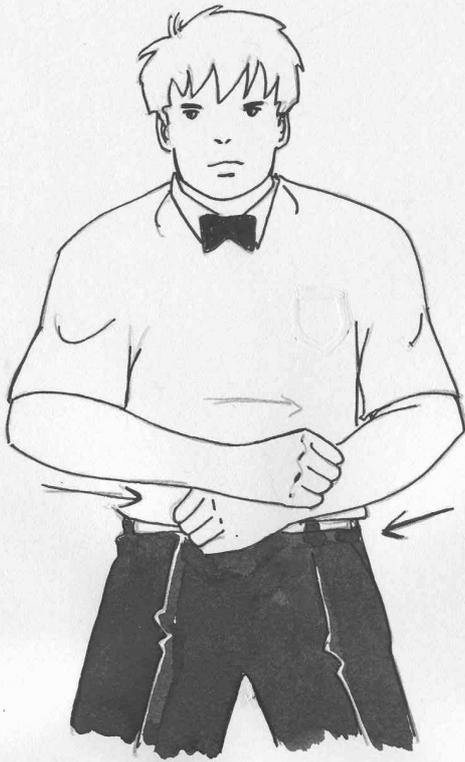


1.6 PRÉDOMINANCE DES  
ENCHAÎNEMENTS DE POINGS

110 COUP DANS LA COQUILLE.

LA GESTUELLE DE L'ARBITRE

DOKE 1 2



1.4 ACCROCHAGES

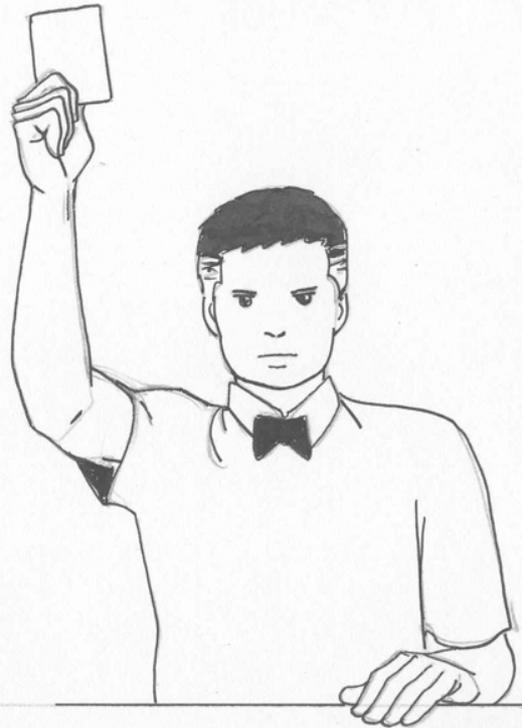


1.5 BOXE TÊTE EN AVANT.

LA GESTUELLE DU JUGE



2.3 PAS D'AVIS



2.4 NON DÉCISION POUR LA REPRISE.

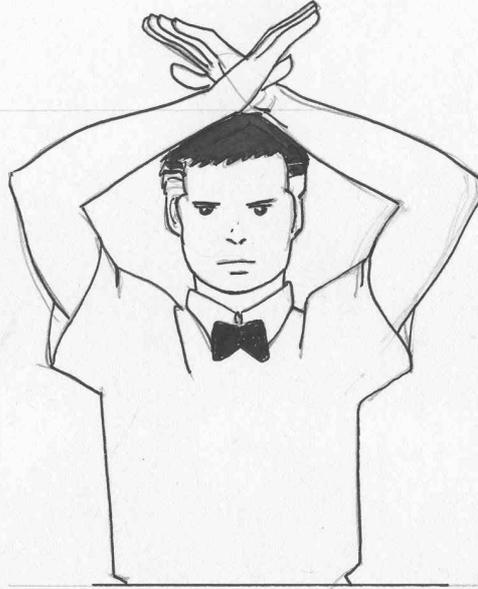
Boxe

LA GESTUELLE DU JUGE

BOXE 5 8



2.1 D'ACCORD



2.2 PAS D'ACCORD

# ASSALTI    COMPETIZIONI SULLA    TERRA

Nelle competizioni di Assalto ,e solo di Assalto, il ring può essere sostituito dal tatami o dalle marcature per terra.

## Zone:

La zona all'interno della quale i competitori si muoveranno è denominata zona di combattimento. E' un quadrato con i lati fra 5 e 6 metri. Questa zona di combattimento è circondata da una zona limitata. La zona di combattimento e la zona limite sono di colori differenti.

Se più zone di combattimento devono essere utilizzate contemporaneamente, la distanza fra le varie zone deve essere almeno di 2 metri.

Questo tipo di disposizione può essere utilizzato soltanto al livello del pavimento : è vietato usarlo sul podio o su una piattaforma.

## Dintorni/posizione.

Gli Ufficiali di Gara devono essere posizionati fuori dalla zona di limite nelle posizioni prestabilite come per i concorsi sul ring. I tavoli dei Giudici sono vietati e si utilizzano preferibilmente le lavagnette per appunti.

Durante la pausa di riposo fra una ripresa e l'altra, soltanto i secondi possono entrare all'interno della zona limite, sgabelli e materiale dei secondi devono rimanere al di fuori.

## Uso delle zone.

La zona di combattimento è l'unica zona dove è permesso ai combattenti di muoversi durante il match.

Se durante una ripresa un combattente entra nella zona di limite, il match non viene interrotto ma l'Arbitro indica il " fuori limite " e il combattente deve subito rientrare all'interno della zona di combattimento.

Se il combattente non agisce in questo modo, l'Arbitro interrompe il match dando l'ordine "stop" e da un primo remark ( avvertimento benevolo ). L'Arbitro riporta i 2 combattenti al centro del ring e ricomincia il match. Alla terza ammonizione fatta nello stesso round, l'Arbitro richiede una penalità per abbandono della zona di combattimento.

- b) La prima penalità per aver abbandonato la zona di combattimento non rientra nel meccanismo della squalifica ( terza pena = squalifica )
- c) Nel caso in cui un combattente è spinto fuori dalla zona di combattimento da un colpo dell'avversario, non è considerato come penalizzazione.

Stabilire quando un combattente esce fuori dalla zona di combattimento è responsabilità solo dell'Arbitro. Le penalizzazioni sono concordate con il parere dei Giudici.