



REGOLAMENTO ARBITRALE
SPORTS CHANBARA

– AGGIORNATO E APPROVATO AL 09/2022 –



INTRODUZIONE ALLO SPORTS CHANBARA:

Chanbara significa letteralmente “combattimento con la spada” e richiama il suono prodotto dal contatto tra le spade utilizzate dai Samurai.

Nasce dalle tradizioni militari e dalle arti schermistiche del medioevo giapponese, rese note in tutto il mondo dai guerrieri del Sol Levante. 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); mentre negli incontri di finale vince chi conquista tre punti su cinque (Shobu Gohon). La durata dell'incontro è di un minuto e 30 secondi, con estensione di trenta secondi nel caso di parità al termine del tempo regolamentare negli incontri al meglio di un punto e al meglio dei tre punti, mentre gli incontri al meglio dei cinque punti hanno una durata di tre minuti con estensione di trenta secondi in caso di parità (**vedi Modifica Art.7/(1) Regolamento Arbitrale Fe.S.C.I. Settembre 2022**). 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 competizioni di Sports Chanbara si svolgono all'interno di un'area quadrata che può misurare dai 6x6 ai 9x9 metri. Le tipologie di superficie sulle quali si pratica lo Sports Chanbara sono principalmente parquet e tatami.

LE SPECIALITÀ:

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 Corto)
11. YARI (combattimento con Lancia)
12. NAGINATA (combattimento con Alabarda)

LE CATEGORIE – REGOLAMENTO NAZIONALE:

Categorie Non Agonistiche:

- A. GIOCO CHANBARA FANCIULLI (misto) anni 6/7;
- B. GIOCO CHANBARA BAMBINI (misto) anni 8/9.

Categorie Pre-Agonistiche:

- C. SPERANZE (maschile – femminile) anni 10/11.

Categorie Agonistiche:

- D. RAGAZZI (maschile – femminile) anni 12/13;
- E. CADETTI (maschile – femminile) anni 14/15;
- F. JUNIORES (maschile – femminile) anni 16/17;
- G. ASSOLUTI (maschile DAN) fino a 39 anni;
- H. ASSOLUTI (maschile KYU) fino a 39 anni;
- I. ASSOLUTI (femminile) da anni 18+;
- J. VETERANI (solo maschile) anni 40+;

GARA A SQUADRE KIHON DOUSA (FORME);

GARA A SQUADRE DATOTSU (COMBATTIMENTO);

GRAND CHAMPION KIHON DOUSA E DATOTSU.

N.B.: l'età viene considerata in base all'anno di nascita e non al giorno!!!

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);

GRAND CHAMPION KIHON DOUSA E DATOTSU.

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 fino ai 9 anni (categorie non agonistiche).

Dai 10 anni in su (categorie pre-agonistiche e agonistiche) 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 pvc morbido. Le uniche protezioni che si utilizzano per proteggere il proprio corpo sono il caschetto (MEN, dotato di maschera in policarbonato resistente ai colpi) e guantini per proteggere le mani. Per quanto riguarda queste attrezzature, in ambito nazionale e internazionale vige l'obbligo di utilizzare solo ed esclusivamente quelle conformi ai requisiti richiesti dalla Federazione Sports Chanbara Italia e quelle omologate dall'International Sports Chanbara Association (vedi Specifiche Attrezzature e Abbigliamento).

LE MISURE DELLE “ARMI” NELLO SPOCHAN:

TANTO (Pugnale 45 cm.)

KODACHI (Spada Corta 60 cm.)

CHOKEN (Spada Lunga 100 cm.)

JO (Bastone Corto 140 cm.)

BO (Bastone Lungo 200 cm.)

YARI – NAGINATA (Lancia / Alabarda 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 Sports Chanbara Italia (Fe.S.C.I.) 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 minimo un giudice che avrà il compito di monitorare la durata dell'incontro, segnare i punteggi e verificare l'esattezza del nominativo del vincitore oltre che dei sorteggi effettuati. 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 segneranno le loro decisioni. L'arbitro centrale è colui che dichiarerà a voce 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 (**per il Regolamento Internazionale**); nel caso di incontro Shobu Sanbon al primo Aiuchi verrà assegnato un punto ad entrambi i contendenti;

Per il Regolamento Italiano, l'Aiuchi**, colpo contemporaneo tra i due contendenti, viene considerato punto non valido per entrambi: in caso di incontro Shobu Ippon non vi sarà eliminazione di entrambi**

i contendenti, ma si andrà ad oltranza; nel caso di incontri al meglio di più punti ad ogni Aiuchi si assegnerà un punto ad entrambi i contendenti (Modifica Regolamento Arbitrale Fe.S.C.I. Settembre 2022);

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. Nel caso di interruzione dell'incontro senza che ci sia stato un colpo, l'atleta che avrà perso l'arma verrà sanzionato con un'ammonizione.
9. Il **Kabaite** (parata con la mano o braccio non "armato") prevede come "penalità", per l'atleta che lo ha applicato, il dover spostare la mano dietro la schiena per la durata dell'azione successiva durante lo stesso incontro; nel caso di interruzione per qualsivoglia motivo dell'azione a quel punto il contendente penalizzato potrà riutilizzare la mano.
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 UdG è composta da: giacca blu o pullover grigio, pantaloni di colore blu scuro, camicia bianca, cravatta blu o bordeaux, calzini blu scuro o scarpe da tatami. In inverno verrà utilizzata la giacca o pullover mentre nel periodo estivo solo la camicia. Sul lato sinistra di giacca, pullover e camicia si trova lo stemma distintivo

dell'arbitro (ad ogni modo l'uniforme può essere soggetta a modifiche nel corso del tempo).

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 assistenti 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. La durata di un incontro al meglio di un punto e di tre punti è di 1 minuto e 30 secondi, con un'estensione di 30 secondi in caso di parità. Durante gli incontri al meglio dei cinque punti la durata è di 3 minuti con un'estensione di 30 secondi in caso di parità. (Modifica Regolamento Arbitrale Fe.S.C.I. Settembre 2022)
2. **Ippon Shobu** è un incontro che si svolge al meglio di un punto;
3. **Sanbon Shobu** è un incontro che si svolge al meglio dei tre punti (vince chi arriva prima a due);
4. **Gohon Shobu** è un incontro che si svolge al meglio dei cinque punti (vince chi arriva prima a tre);
5. **Enchonai Shobu** è un incontro il cui risultato è deciso da un punto assegnato durante un'estensione;
6. Le gare individuali si svolgono al meglio dei tre punti (Sanbon Shobu) fino alle semifinali e al meglio dei cinque punti (Gohon Shobu) nelle finali (per il Regolamento Italiano);
7. Le gare a squadra si decidono con un Ippon Shobu per ogni singolo incontro dei tre previsti;
8. Nelle gare a squadra nel caso di un **Aiuchi**, ai due contendenti (e quindi ad entrambe le squadre) verrà assegnato un punto.
9. In caso di parità alla fine dei tre incontri, nelle gare a squadra, si procederà con uno spareggio con arma Choken Free Style tra due contendenti (uno a scelta per ogni squadra). Nell'eventualità di ulteriore parità si disputerà un altro spareggio tra altri due contendenti che non siano gli stessi dell'incontro precedente, sempre con arma Choken Free Style.

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 e abbigliamento non conforme ai requisiti richiesti dalla Fe.S.C.I. (si ricorda che è obbligatorio indossare la cintura per l'intera durata di ogni incontro);
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 - Ikkai**), alla seconda (**Hansoku – Nikkai**) verrà assegnato il punto all'avversario;
3. Le violazioni dei commi 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 (fermo restando la constatazione di volontà). 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

1. 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.
2. Nel caso all'atleta venga assegnato un punto contro con giudizio unanime degli Ufficiali di Gara (es.: tre bandierine a sfavore), non sarà possibile per lo stesso richiedere la revisione del giudizio;
3. L'atleta potrà richiedere la revisione del giudizio arbitrale una sola volta per ogni singolo incontro. Si specifica che, a prescindere da se la revisione verrà accolta o meno, non sarà più possibile nell'arco dello stesso incontro chiedere un'ulteriore revisione del giudizio.

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".

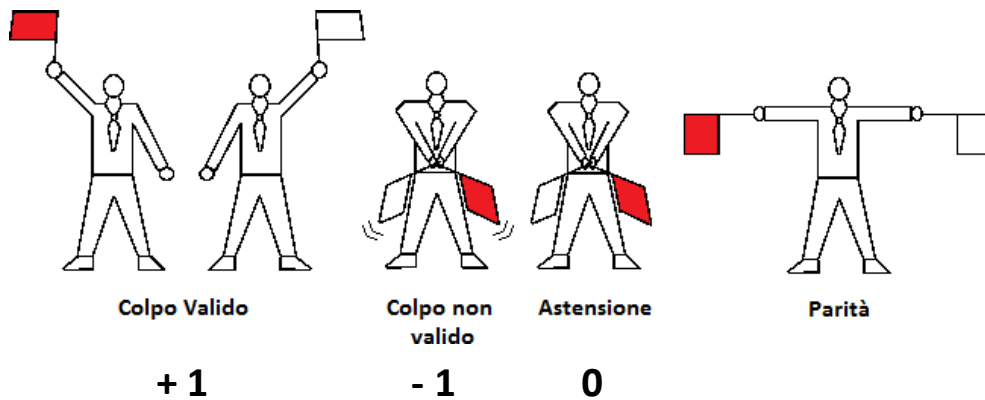
6	DICHIARAZIONE DI UN COLPO VALIDO	MEN-ARI KOTE-ARI DO-ARI ASHI-ARI TSUKY-ARI	Bandierina alzata e dichiara "men-ari" (es. colpo alla testa).	Continuano a mantenere alzata la bandierina corrispondente all'atleta che ha effettuato il colpo.	Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan".
7	RIAVVIO 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 "shobuari-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.
11	FINE DELL'INCONTRO A SQUADRE	COLORE+NO KACHI(KACI)- YAME	Alzando la bandierina del vincitore dichiara "aka/shiro no kachi -yame".	Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base.	Le squadre escono dall'area di gara effettuando il saluto in riga una di fronte all'altra.
12	INFRAZIONE (AMMONIZIONE E/O ESPULSIONE)	MATE (MATE')- HANSOKU IKKAI/NIKKAI	Dichiara "mate" e alzando le bandierine torna nella posizione di base indicando l'atleta che riceve l'ammonizione dicendo "hansoku-ikkai/nikkai".	Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base.	Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan".
13	REVISIONE DEL GIUDIZIO E/O COLPO NON VALIDO	ASAI	Mntenendo verso il basso le bandierine le sventola una sopra l'altra.	Si comportano come il centrale.	Non si fermano, continuano l'incontro.
14	PARATA CON LA MANO	KABAITE-ARI	Dichiara "kabaite-ari" e torna nella posizione di base indicando l'atleta che ha parato con la mano.	Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base.	Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan".
15	VITTORIA PER ASSENZA E/O ABBANDONO DELL'AVVERSARIO	FUSEN-SHO (FUSEN-SCIO)	Alzando la bandierina del colore del vincitore dichiara "fusen-sho".	Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base.	Effettua il saluto sfoderando l'arma, dopo che gli è stata assegnata la vittoria rinfodera l'arma e rieffettua il saluto uscendo poi dall'area di gara.

16	COLPO CONTEMPORANEO	AIUCHI (AIUCI)	Alza lateralmente le bandierine e dichiara "aiuchi" tornando nella posizione di base.	Con le bandierine lungo i fianchi e restano nella posizione di base.	Si fermano e tornano nella posizione iniziale di "chudan".
----	---------------------	-----------------------	---	--	--

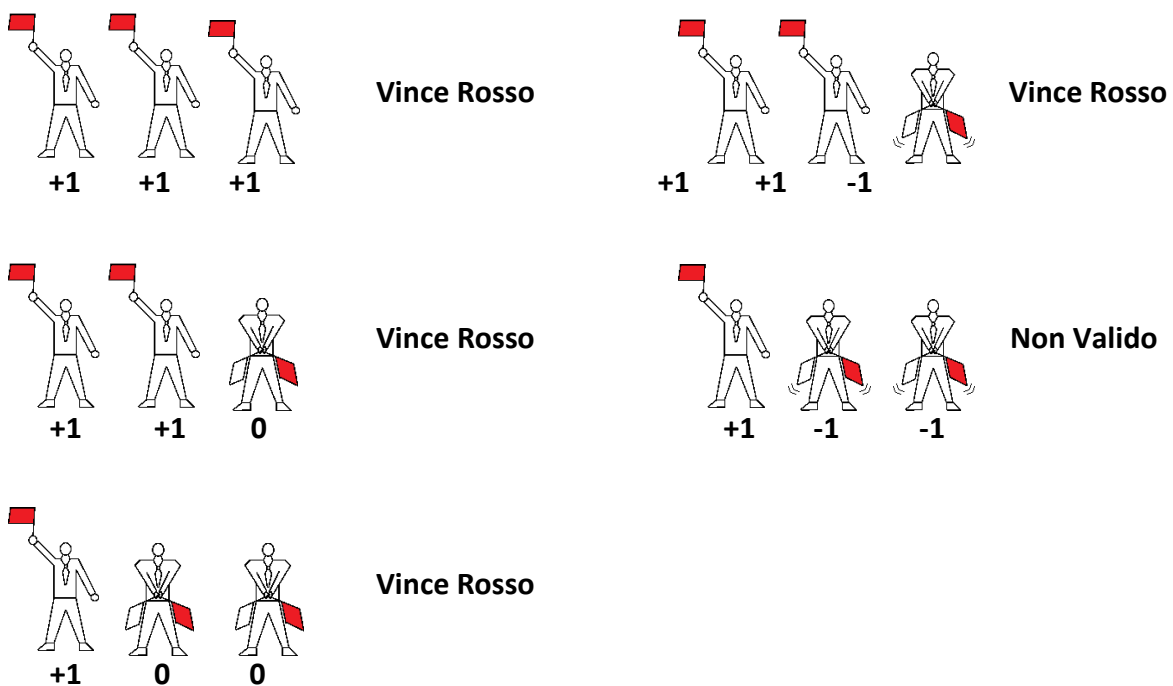
Art. 16) Criterio del giudizio

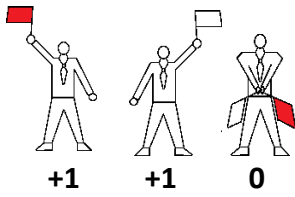
Le decisioni degli arbitri sono valide sempre e solo se sussiste il criterio di maggioranza nel loro giudizio.

Art. 17) Assegnazione dei punti

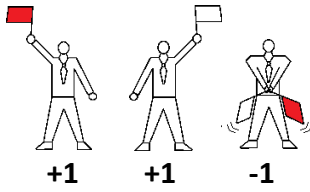


Giudizio Arbitrale (3 ufficiali di gara)

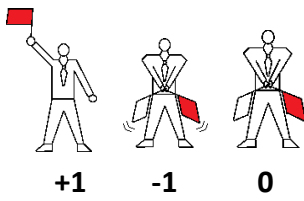




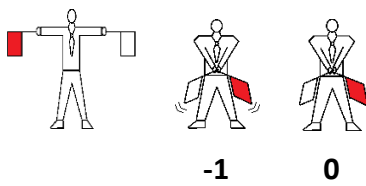
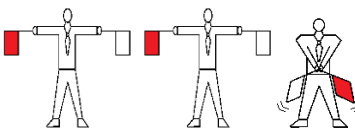
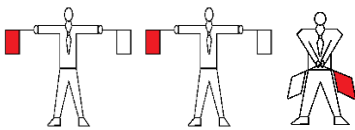
Non Valido



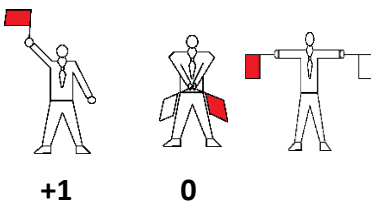
Non Valido



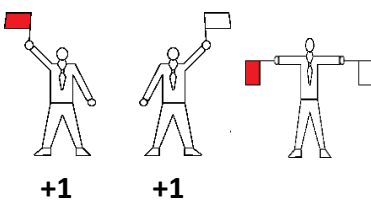
Non Valido



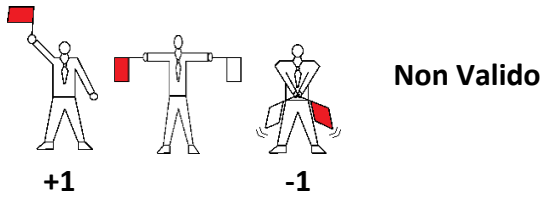
Non Valido



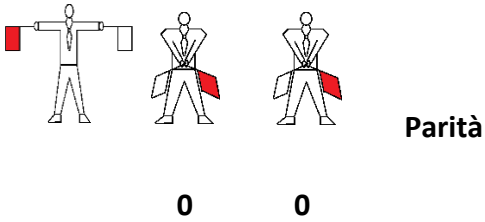
Non Valido



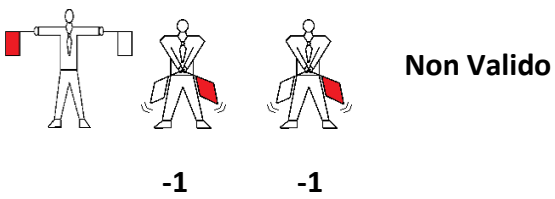
Non Valido



Non Valido

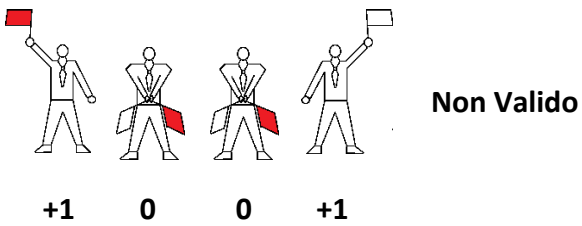


Parità

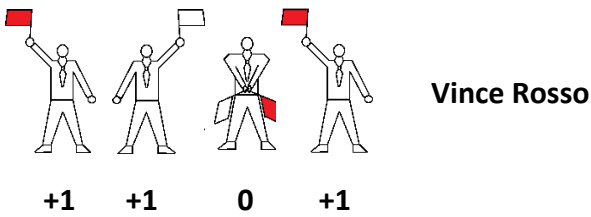


Non Valido

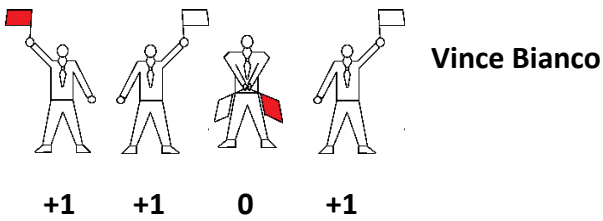
Giudizio Arbitrale (3 Ufficiali di Gara + 1 Accertatore)



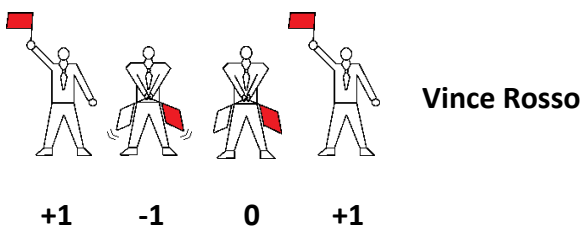
Non Valido



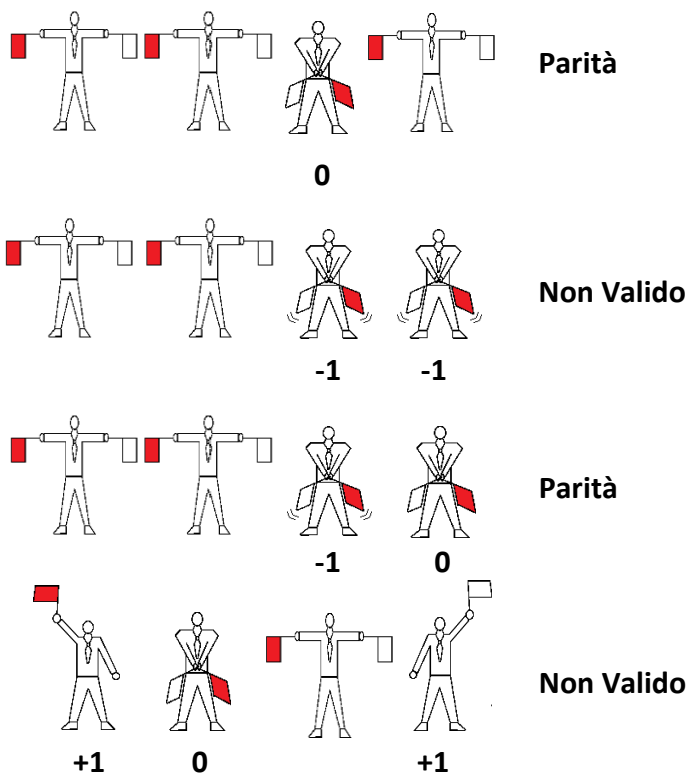
Vince Rosso



Vince Bianco



Vince Rosso



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 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.

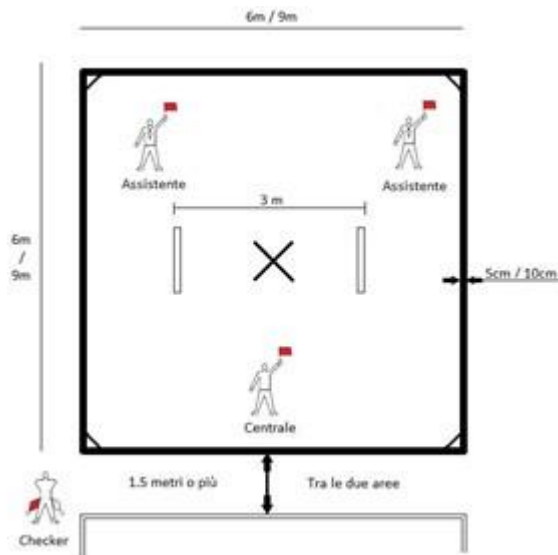
Art. 23) Area valida per i 5 colpi fondamentali

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. TSUKI: 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 può misurare dai 6 x 6 mt. ai 9 x 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 5 cm. 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'Oganzizzazione Nazionale (Fe.S.C.I.) e da quella Internazionale (ISCA – International Sports Chanbara Association).

1. Gli arbitri si dividono nelle seguenti categorie (**Regolamento Internazionale I.S.C.A.**):
 - 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 a 200 cm.).
2. Gli arbitri si dividono nelle seguenti categorie (**Regolamento Nazionale Fe.S.C.I.**):
 - Ufficiali di Gara e Presidenti di Giuria
3. Tutte le manifestazioni di “carattere” regionale, nazionale e internazionale devono essere arbitrate da Ufficiali di Gara riconosciuti dagli organi competenti;
4. 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;
5. 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 (il requisito del grado tecnico non è necessario per gli Ufficiali di Tavolo);
6. 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;
7. 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 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 sia nel dare un giudizio, sia nel richiederne la revisione in caso di **DUBBIO FONDATAO.**

La Commissione UdG Fe.S.C.I.