

Guida per l'Arbitraggio dei Tornei di Kendo (Kendo shiai/shinpan un'ei yoryo no tebiki)

All Japan Kendo Federation (AJKF)

Comitato Tornei ed Arbitraggio, 2002-03

Presidente: Fukumoto Shuji

Segretario: Oya Minoru

Membri: Ajiro Tadao, Isobe Naoki, Inoue Shigeaki, Oshiro Takenori, Ota Tomoyasu, Kakehashi Seiji, Goto Kiyomitsu, Nagao Hidehiro, Matsunaga Masami, Wakimoto Michio

(Tradotto in inglese da: Tadashi Wakabayashi)

Prefazione all'edizione Giapponese

Uno degli obiettivi fondamentali della Federazione Giapponese di Kendo (AJKF) nel 2002 è stato "arricchire in modo sostanziale il kendo, nostra arte marziale nazionale, organizzando seminari formativi per elevare il livello di competenza arbitrale". Nei tornei accade ogni tipo di situazione e ricade inevitabilmente sugli arbitri farvi fronte attraverso giudizi basati su una buona conoscenza delle regole ufficiali. Quindi gli arbitri devono costantemente sforzarsi di migliorare le proprie capacità mantenendosi al passo con i regolamenti; questo permetterà loro di gestire i tornei in modo proattivo e corretto. A tal fine, l'AJKF si è impegnata a formare istruttori che possano condurre seminari arbitrali ed ha compilato l'attuale Guida per l'Arbitraggio dei Tornei. Essa contiene importanti regole pertinenti ed esempi situazionali illustrati in forma di FAQ per chiarire ambiguità nel testo principale. Ci auguriamo che i lettori faranno un uso proficuo di questo documento.

Comitato tornei e arbitraggio, 2002-03

Sommario

I. Regolamenti e Arbitraggio

- A. Regolamento
- B. Lo scopo dell'arbitraggio
- C. Doveri degli arbitri
- D. Cosa devono avere a cuore gli arbitri
 - i. Questioni generali
 - ii. Punti di particolare attenzione

II. Elementi Basilari da Considerare nell'Arbitraggio

- A. Colpo valido per Ippon
- B. Interpretare e riconoscere Zanshin
- C. Interpretazione e applicazione di particolari norme
 - i. Determinazione delle infrazioni (hansoku)
 - ii. A proposito di Tsubazeriai
- D. Disposizione e riposizionamento degli arbitri durante un incontro
 - i. Principi generali
 - ii. Interpretare i principi generali e altri punti
 - iii. Posizionamento atipico

III. Osservazioni su Come Gestire gli Incontri

- A. Incontri
- B. Arbitraggio
- C. Principi di gestione

IV. Principali Esempi Illustrativi con Spiegazioni (FAQ)

- A. Incontri
 - i. Colpi effettivi per Ippon (Art. 12 RSKA)
 - ii. Azioni proibite (Art. 17 RSKA)
- B. Arbitraggio
 - i. Sul modo di arbitrare (Art. 29 RSKA)

I. Regolamento e Arbitraggio

A. Regolamento

L'Art. 1 del Kendo shiai/shinpan kisoku della AJKF (Regolamento dello Shiai di Kendo ed Arbitraggio, in seguito "RSKA") dichiara come suo scopo: "condurre i tornei imparzialmente ed arbitrare correttamente e ragionevolmente nel rispetto dei principi del kendo", uno dei quali afferma che "il kendo è una Via per modellare il carattere umano attraverso la pratica dei principi della spada". L'Art. 1, quindi, si basa su "modellare il carattere umano" conducendo i tornei in conformità a tali principi per portare avanti il kendo correttamente come tradizione culturale giapponese. Abbiamo redatto il "RSKA" con lo scopo di gestire gli sviluppi di un torneo e permettere di esprimere i generali ed universali ideali sociali che informano il kendo, le sue caratteristiche ed il valore pedagogico. Quindi l'arbitraggio deve rispettare l'Art. 1 del "RSKA", soggetto a condizioni e procedure determinate nei tornei.

B. Lo scopo dell'arbitraggio

Lo scopo dell'arbitraggio è quello di applicare correttamente le regole e i regolamenti del torneo, in modo da "arrivare alle decisioni attraverso un giudizio accurato di tutti i fatti dell'incontro".

C. Doveri degli arbitri

Gli arbitri hanno il dovere di condurre i tornei in modo appropriato e veloce. Devono in ogni momento essere seriamente consapevoli della loro missione, dei loro compiti e dei requisiti. Le loro decisioni hanno autorità assoluta e quindi non devono essere dogmatiche o soggettive. Invece, queste devono basarsi su validi e oggettivi criteri. A tal fine, gli arbitri devono migliorare il proprio kendo attraverso la pratica continua, cercando di migliorare il proprio livello di arbitraggio.

D. Cosa devono avere a cuore gli arbitri?

- i. **Questioni generali.** Gli arbitri devono essere giusti e imparziali, ben versati nel regolamento e nelle regole del torneo, conoscere i principi del kendo, esperti nelle tecniche di arbitraggio, fisicamente sani e vigorosi.
- ii. **Punti di particolare attenzione.** Gli arbitri devono essere ordinati nell'abbigliamento, austeri nel portamento, nell'atteggiamento e nell'agire, voce forte e chiara, ricchi di esperienza nell'arbitraggio, auto riflessivi per apprendere dagli errori passati e desiderosi di imparare osservando il buon arbitraggio degli altri.

II. Elementi Basilari da Considerare nell'Arbitraggio

A. Colpo valido per Ippon

L'Art. 12 del RSKA definisce le condizioni necessarie per un atleta per eseguire un valido colpo (yuko datotsu o ippon): a) pienezza di spirito, b) corretta postura, c) colpo nelle aree definite (men, kote, do o tsuki), d) con la parte terminale della shinai sopra il nakayui, e) con lo tsuru rivolto in alto e il filo della lama rivolto in basso e f) con zanshin ovvero proseguire oltre e pronto contro un eventuale contrattacco. La natura speciale del kendo in quanto nostra arte marziale nazionale -o ciò che fa il kendo- si manifesta solo quando queste condizioni vengono espresse in sincronia (vedi allegato 1, pag. 12). Se gli arbitri devono lasciare in eredità questa particolare natura del kendo alle generazioni future, devono essere in grado di riconoscere un colpo effettivo quando lo vedono. Se prendono decisioni ingannevoli o errate, essi riducono il vero valore di colpi validi come ippon e perdono di vista ciò che rende il kendo l'arte marziale che è. Questo è il motivo per cui gli arbitri devono rendersi conto di quanto sia fondamentale la loro capacità di giudizio.

Si noti anche che i colpi che esprimono una "elevata qualità tecnica" contano come ippon anche se eseguiti in modo leggero, quindi gli arbitri devono essere in grado di discernere questa "elevata qualità tecnica" e non valutare il colpo come inadeguato solo per essere leggero. Inoltre, dovrebbero partire dal presupposto che, in generale, non esiste aiuchi (quando entrambe i contendenti colpiscono contemporaneamente così che nessuno realizza ippon); cioè non prendere la via facile dell'evitarsi da una decisione. ⁽¹⁾

B. Interpretare e riconoscere Zanshin

"Zanshin" (proseguire oltre e pronto contro un eventuale contrattacco) è un termine generale che denota kamae mentale e fisico dopo un colpo. Anche se un atleta effettua un colpo valido come ippon, gli arbitri possono annullarlo se lo slancio lo ha portato esageratamente lontano attraverso l'area o se esprime atteggiamenti di vittoria sconvenienti. È fondamentale per gli arbitri osservare la sua attitudine ed il suo comportamento dopo il colpo e valutare complessivamente l'azione per giudicarla ippon. Inoltre, il tipo di zanshin mostrato dopo le tecniche di anticipo (sen) differisce da quello mostrato dopo tecniche di contrattacco (oji waza) dove, ad esempio, lo zanshin può essere adottato istantaneamente. Gli arbitri devono riconoscere questa differenza.

C. Interpretazione e applicazione di determinate norme

i. Determinazione delle infrazioni (hansoku)

Gli arbitri, durante gli incontri devono distinguere correttamente le azioni "illegali" (iho), "sbagliate" (futo), "legali" (tekiho) ed "appropriate" (tekisei). Il RSKA prevede alcuni "atti vietati" (kinshi koi jiko). Questi includono chiaramente infrazioni "illegali" e atti "sbagliati" che, pur superando i limiti dell'accettabilità imposti dal buon senso comune, non sono illegali. Se gli arbitri non riescono a distinguere gli atti "illegali" da quelli meramente "sbagliati", non saranno in grado di dare giudizi corretti. ⁽²⁾ Nei casi di infrazione (hansoku), gli arbitri non devono saltare ad una conclusione affrettata basata su un'osservazione superficiale di azioni isolate, devono invece osservare l'intera sequenza di eventi che hanno portato all'atto in modo da determinare se una causa sottostante ha prodotto questa azione e quindi prendere una decisione appropriata in base ai regolamenti. ⁽³⁾ In caso di confusione o dubbio su un giudizio difficile, è necessaria una consultazione (gogi), ma se si

Nota del traduttore: ⁽¹⁾ cioè gli arbitri dovrebbero avere la capacità di determinare, per quanto possibile, quale è stato il primo colpo e non semplicemente lasciar proseguire l'incontro assumendo che i colpi siano stati simultanei

⁽²⁾ in altre parole, gli atti "illegali" (iho) e "sbagliati" (futo), sono entrambi "proibiti" (kinshi), ma solo atti "illegali" costituiscono "infrazioni" (hansoku), due delle quali comportano la penalità di un ippon, mentre le azioni "sbagliate" possono richiedere semplicemente un ammonimento

⁽³⁾ Ad esempio, se un atleta ha spinto l'altro fuori dall'area, gli arbitri devono decidere chi dovrà avere l'hansoku -la persona che è uscita o quella che ha dato la spinta- basandosi sulla valutazione del fatto che la spinta fosse "sbagliata" derivante cioè da inutile rudezza e/o di non essere correlata ad un tentativo di attacco.

verifica un'infrazione indiscutibile, come la caduta di una shinai, non è necessaria alcuna consultazione e gli arbitri devono solo segnalare con le proprie bandierine. Gli arbitri devono essere molto severi nel discernere gli atti "sbagliati", questi cresceranno in numero e gravità se ignorati senza ammonimento.

ii. A proposito di Tsubazeriai

Tsubazeriai si riferisce alla distanza (maai) ravvicinata, la più intensa dove le tsuba sono a contatto e gli atleti si urtano in modo offensivo e difensivo per creare aperture vantaggiose per colpire. Gli atleti devono tentare attivamente di attaccare o di separarsi quando sono in tsubazeriai. Se la situazione si prolunga, gli arbitri devono prendere una decisione basata su tre criteri: è uno tsubazeriai appropriato? Gli atleti intendono realmente attaccare? Intendono veramente separarsi? ⁽⁴⁾ Gli arbitri giudicheranno effettuando una valutazione per fasi, come indicato di seguito, in base a ciò che osservano e percepiscono dal comportamento degli atleti.

- a) Se le osservazioni generali degli arbitri evidenziano tattiche "anomale" -come proibito nell'Art. 1 del RSKA- ciò costituisce un'azione "sbagliata" (futo). Inoltre, vanno considerati oggettivamente e complessivamente i movimenti degli atleti oltre alla durata dello tsubazeriai e decidere quali misure adottare, se necessario attraverso una consultazione (gogi).
- b) Se i pugni di un atleta pressano costantemente contro la parte di lama della shinai dell'avversario, questo è chiaramente uno tsubazeriai improprio e un'azione "sbagliata".
- c) Anche se ci fossero delle rotture momentanea nello tsubazeriai da parte di un atleta nel tentativo di eseguire un attacco, gli arbitri devono considerare la situazione "anormale" qualora continuasse troppo a lungo.
- d) Se gli arbitri ritengono che una rottura momentanea in tsubazeriai sia fatta per iniziare una tecnica o che condurrà ad una tecnica, la situazione non è problematica.
- e) Un atleta incrocia momentaneamente la shinai in modo inverso nel tentativo di eseguire un attacco. ⁽⁵⁾
- f) Se un atleta diventa violento, provoca intenzionalmente l'avversario o manifesta altri tipi di comportamenti "anormali", questi costituiscono atti "vietati" (kinshi).
- g) Gli arbitri non devono alleggerire la situazione di stallo di tsubazeriai; chiamando "wakare" troppo facilmente, gli atleti ne approfitteranno, affidandosi a queste chiamate senza prendere iniziativa autonomamente.
- h) I tre arbitri hanno voce uguale nel prendere decisioni, ma quelle relative ad un improprio o eccessivamente lungo tsubazeriai influiscono sullo svolgimento dell'incontro e pertanto rientrano nella sola prerogativa di Shushin. I Fukushin, quindi, non possono chiamare "yame".

D. Disposizione e riposizionamento degli arbitri durante un incontro

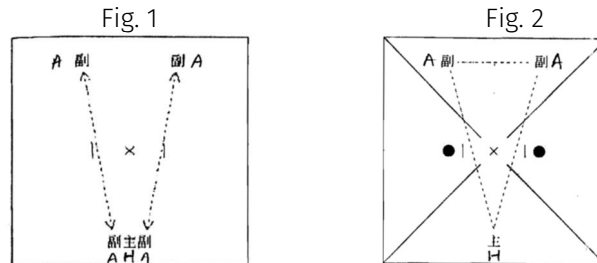
i. Principi generali

- a) Ogni arbitro si adatterà ai movimenti degli atleti seguendo il fluire dell'incontro in modo da assumere il miglior angolo di visuale possibile mantenendo una distanza equilibrata rispetto agli altri due arbitri.
- b) Shushin si trova all'apice di un triangolo isoscele con i due Fukushin e si muovono come gruppo per mantenere questo layout equidistante simmetrico.
- c) Il movimento degli arbitri non è limitato a settori determinati dell'area.

Nota del traduttore: ⁽⁴⁾ In altre parole, stanno semplicemente in tsubazeriai per perdere tempo o per prendere fiato?

⁽⁵⁾ Cioè, un atleta in tsubazeriai tiene normalmente la shinai indirizzata verso l'alto e inclinata verso destra in una "x" con l'avversario, ma può temporaneamente invertire questo incrocio a sinistra prima di tentare un attacco

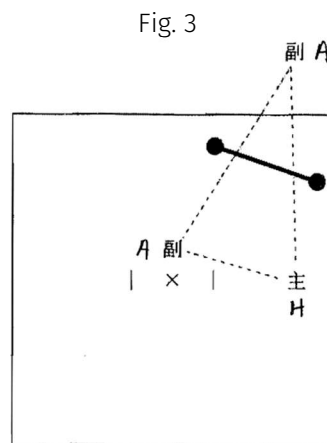
ii. Interpretare i principi generali e altri punti.



- a) Come indicato in fig. 1, all'inizio e alla fine del torneo, Shushin e Fukushin si allineano fronte a shomen. Nell'assumere la posizione stabilita, opposta a Shushin, i Fukushin camminano appena all'interno delle linee di inizio degli atleti.
- b) Come mostrato in Fig. 2, la posizione assunta dai Fukushin è di circa un metro all'interno della linea che delimita l'area rivolti verso Shushin. Questo posizionamento ideale non è definito nei regolamenti, perché una tale rigidità riduce inutilmente il loro movimento. Gli arbitri non sono strettamente limitati in uno spazio definito dell'area, ma non sono liberi di muoversi ovunque desiderino. Shushin si muove rapidamente per posizionarsi secondo lo sviluppo dell'incontro e i due Fukushin seguono di conseguenza, ciascuno tenendo conto di dove si trova l'altro. I tre devono regolare le loro posizioni simmetricamente in uno spirito di collaborazione, sempre consapevoli della necessità di vedere gli atleti dal miglior angolo possibile.

iii. Posizionamento atipico.

- i. A seconda di come scorre il match e dove si muovono gli atleti, può essere richiesto il posizionamento atipico come indicato nella Fig. 3. Tuttavia, gli arbitri non dovrebbero uscire dall'area, a meno che non sia necessario.



- b) Nel caso di atleti che adottano jodan, gli arbitri devono posizionarsi con la migliore angolazione e distanza al fine di avere una buona visuale.
- c) Se, nel caso remoto in cui tutti e tre gli arbitri dovessero trovarsi sullo stesso lato degli atleti, Shushin deve chiamare immediatamente "yame". Tuttavia, tale situazione non dovrebbe mai venirsi a creare

V. Osservazioni su Come Gestire gli Incontri

A. Incontri

- i. Attrezzature e abbigliamento (Art. 4 del RSKA). Non vi è alcuna specifica su quale materiale deve essere utilizzato per il palmo del kote. Il regolamento vieta ad atleti senza il nome sul tate di partecipare alla competizione. Per motivi di correttezza e sicurezza, nei tornei ufficiali sono vietati gli equipaggiamenti diversi da quelli previsti dall'Art. 3 del RSKA.
- ii. Durata dell'incontro (Art. 6 del RSKA). In accordo con l'Art. 9 del RSKA, qualsiasi colpo effettuato nel momento in cui il tempo scade sarà considerato ippon se così valutato.
- iii. Area della shinai con cui colpire (Art. 13 del RSKA). Il "monouchi" (la parte superiore della shinai che deve essere utilizzata per ottenere un ippon) è la zona definita nel RSKA Fig. 2, "Parti della shinai".

B. Arbitraggio

- i. Incidenti e infortuni (Art. 30 del RSKA). Se un atleta si ferisce durante un incontro, gli arbitri arriveranno ad una decisione oggettiva e completa sulla sua capacità di proseguire sulla base delle indicazioni di un medico e consultandosi con l'allenatore responsabile di quell'atleta nel torneo.
- ii. Per un atleta con 2 spade, un ippon con la shinai corta può essere assegnato solo quando egli blocca l'avversario con la shinai lunga, colpisce con il braccio, con cui impugna la shinai corta, completamente esteso e soddisfa tutte le condizioni per un colpo pieno e corretto, ma di regola, i colpi con la shinai corta da tsubazeriai non si contano come ippon. Gli arbitri informeranno l'atleta che uno tsubazeriai appropriato comporta che la shinai corta sia tra la shinai lunga propria e quella dell'avversario. Se una delle shinai si rompe e l'atleta manca di un cambio, viene ritenuto non in grado di continuare e perderà l'incontro.

C. Principi di gestione

- i. Gli arbitri devono impugnare le bandierine e adottare una camminata naturale quando si muovono prima dell'inizio degli incontri. Srotoleranno le bandiere in modo naturale ed appropriato, anziché che in modo sconveniente. La rotazione degli arbitri avverrà come concordato dagli organizzatori del torneo. Allo stesso modo, il saluto (rei) da parte di Shipancho a shomen -in risposta al saluto degli arbitri in area ed agli atleti- avverrà come concordato dagli organizzatori del torneo. Se un arbitro segnala una chiamata errata, non deve indicarne la cancellazione, ma farà solo la segnalazione corretta.
- ii. Problemi vari. Non esiste una regola formale che stabilisca a quale barra del men un atleta debba fissare i men-himo, quindi non può essere considerata un'infrazione. Se i men-himo di un atleta sembrano fissati in modo anormale, gli arbitri lo instruiranno su come fissarli correttamente sulla base del testo "**Principi su come insegnare Kendo ai bambini**" (**Yoshonen kendo shido yoryo**). Per motivi di sicurezza, gli atleti devono sostituire i kote strappati. L'indicazione che prevede che "gli himo del men, una volta legati, devono misurare dal nodo 40 centimetri o meno", è un'indicazione per facilitare lo svolgimento del torneo; non è una regola formale. Quindi gli arbitri possono istruire un atleta a tal fine e richiedere la cooperazione, ma non possono forzarlo ad adeguarsi. Il nakayui deve essere fissato saldamente a circa un quarto della lunghezza della shinai dalla punta alla tsukagawa. Se c'è un problema con il nakayui, gli arbitri devono farlo sostituire dall'atleta al fine di evitare lesioni. Gli atleti che non seguono l'ordine di comparizione prestabilito per gli incontri saranno gestiti come concordato dagli organizzatori del torneo.

VI. Principali Esempi Illustrativi con Spiegazioni (FAQ)

A. Incontri

i. Colpi effettivi per Ippon (Art. 12 RSKA)

- Q) Rosso attacca men, ma Bianco cerca di evitarlo sollevando il suo braccio destro; come risultato, Rosso colpisce il kote del Bianco. Come dobbiamo interpretare questo?
- A) L'intenzione del Rosso era di colpire il men ed il kote è stato colpito in modo accidentale, quindi, come regola generale, questo non sarebbe un caso di ippon. Ma le circostanze possono differire, quindi gli arbitri dovrebbero prendere una decisione complessiva dopo aver valutato i fatti specifici caso per caso.
- Q) Al Rosso viene valutato valido un colpo (yuko datotsu), ma nell'istante successivo Bianco fa uno tsuki in modo tale che la postura del Rosso si scompone o cade. L'ippon del Rosso è ancora valido per questo men?
- A) Se la rottura della postura o la caduta del Rosso sono provocate da una causa esterna, lo tsuki, l'efficacia del men dovrebbe essere valida, ma gli arbitri devono tener conto di altri fattori relativi quali lo zanshin del Bianco (spostamento e presenza contro un eventuale contrattacco), se il Rosso perde la sua postura o cade a causa dello tsuki del Bianco o se il Rosso esegue l'azione di men per decisione preventiva propria o reattiva (sen/go) di men e tsuki; cioè se lo tsuki del Bianco sia stato valutato come tale sin dall'inizio o si tratta solo di una semplice reazione al colpo di men del Rosso.
- Q) I colpi ad una mano devono essere "buoni e solidi" per essere validi, ma come determinano gli arbitri ciò che è "buono e solido"?
- A) Se è un "colpo valido", è ippon. Non esiste alcuna precisa definizione su ciò che costituisce "buono e solido". Gli arbitri devono fare affidamento sulla propria esperienza e conoscenza dei regolamenti e anche se c'è qualche disaccordo, il sistema di avere 3 arbitri consente di raggiungere una decisione oggettiva.
- Q) Se il Rosso viene colpito dal Bianco ma mantiene spirito combattivo e buona postura e mantiene la punta della sua shinai premuta contro il petto del Bianco, il Bianco non realizza un colpo efficace. Ma ci sono alcune indicazioni che aiutano gli arbitri a prendere questa decisione?
- A) Non si può fare un caso altamente astratto, in termini teorici. Gli arbitri devono prendere una decisione complessiva dopo aver osservato tutte le condizioni e i fattori relativi, come lo zanshin e il rapporto tra sen e go; cioè se il Rosso intende sin dall'inizio parare il colpo tenendo a bada il Bianco con la punta della sua shinai. Quindi gli arbitri devono addestrarsi sugli aspetti cruciali per prendere decisioni difficili come questa.
- Q) Un colpo del Rosso fatto sul Bianco subito dopo che il Bianco è caduto, conta come ippon. Ma come fanno a determinare "immediatamente" gli arbitri?
- A) Gli arbitri non devono guardare solo il colpo isolato da altri fattori, come il processo che lo genera e le azioni del Bianco per affrontare il Rosso dopo essere caduto. In generale, "immediatamente" viene definito come "in un solo respiro", ma anche questo concetto passa dall'osservazione e dal giudizio degli arbitri.
- Q) I colpi validi di un atleta che usa 2 spade sono limitati in natura. Perché è così?
- A) Dal punto di vista della cultura del kendo giapponese, combattere con 2 spade è consentito; ma per ragioni di correttezza e di sicurezza esso è soggetto a vari vincoli.
- Q) Gli arbitri come dovrebbero valutare un atleta che passa ad una posizione per bloccare l'avversario con la sua shinai subito dopo averlo colpito?
- A) Poiché un tale colpo non ha zanshin o avanzamento/spostamento, non soddisfa le condizioni per un colpo valido e quindi non conta come ippon.

ii. Azioni proibite (Art. 17 RSKA)

- Q) Come si giudica l'atleta che commette due infrazioni contemporaneamente?
- A) È difficile pensare ad una situazione in cui si verificano due infrazioni simultanee, quindi gli arbitri devono decidere quale è avvenuta prima ed assegnare la penalità o se sono realmente simultanee, è l'infrazione più grave che va sanzionata.
- Q) Rosso colpisce men indietreggiando (hikimen) ma Bianco lo segue con tsuki. Come giudicano gli arbitri questo tsuki?
- A) Se non è un tsuki corretto, è un'infrazione; ovvero gli arbitri devono determinare se Bianco ha fatto tsuki intendendo eseguire il colpo e se è stato eseguito correttamente (seito) o in modo sbagliato (futo).
- Q) Rosso fa cadere la shinai del Bianco colpendola con grande forza. Chi riceve la penalità, Bianco per aver perso la shinai o il Rosso per aver colpito con così tanta forza?
- A) Se il Rosso ha colpito la shinai del Bianco come parte della normale manovra offensiva e difensiva non è un'azione "sbagliata" (futo) e quindi non è un'infrazione, ma se Rosso lo ha fatto in modo indecoroso costituisce un'infrazione secondo l'Art. 1 del RSKA.
- Q) Se, per qualche motivo, una parte del bogu del Rosso si slaccia o si stacca, questo conta come un'infrazione nel senso di improprio "abbigliamento e modo di indossare l'attrezzatura"?
- A) Non è un'infrazione secondo il regolamento. "Abbigliamento e modo di indossare l'attrezzatura" si riferisce semplicemente ad un'indicazione sulla sicurezza così come le istruzioni su come procedere. Ma se la situazione è abbastanza grave da rendere impossibile l'incontro, questo costituisce un'infrazione.
- Q) Ci sono dei criteri per differenziare il tai-atari dallo spingere l'avversario fuori dall'area?
- A) Gli arbitri devono osservare complessivamente se l'azione sia "corretta" (seito) o "sbagliata" (futo), nonché determinare la vera causa o l'intenzione che sottostà all'azione che ne risulta.
- Q) Un arbitro ha assegnato una penalità al Rosso, nel senso di un avvertimento severo, per aver ingaggiato uno tsubazeriai "scorretto". È una decisione corretta?
- A) L'arbitro deve decidere se tsubazeriai sia nei fatti scorretto di natura; se sì, non c'è bisogno di "nel senso di un avvertimento severo".
- Q) Se gli atleti non sono impegnati in un tsubazeriai in stallo, ma sono intrecciati tra loro, è una infrazione che porta ad una penalità?
- A) Sì, perché questo è un tsubazeriai "sbagliato"; l'intreccio è il risultato di un non corretto tsubazeriai. Da un punto di vista logico, gli atleti devono essere in condizione di colpire facilmente se sono in grado di utilizzare una qualsivoglia tecnica, ma se sono aggrovigliati è perché non sono nella condizione. Quindi sembrano semplicemente in stallo per non essere in grado di utilizzare qualsiasi tecnica.
- Q) Quando gli arbitri dovrebbero ritenere che il "disimpegno" da tsubazeriai è avvenuto?
- A) Questo avviene quando uno degli atleti si muove per colpire da tsubazeriai. O, il "disimpegno" inizia quando uno inizia a fare un movimento da esso.

B. Arbitraggio

i. Sul modo di arbitrare (Art. 29 RSKA)

- Q) Due arbitri segnalano un colpo efficace per un atleta e quindi viene assegnato, ma il terzo arbitro non ha fatto la sua segnalazione. In questo caso, è corretto lasciare semplicemente che l'incontro proceda una volta che l'ippon è stato assegnato, o dovrebbe essere detto al terzo arbitro di segnalare?
- A) Non lasciare che l'incontro proceda; il terzo arbitro deve esprimersi con la propria bandierina. Anche se l'ippon è stato assegnato, secondo l'Art. 29 RSKA (Modo di Arbitrare), anche l'ultimo arbitro deve segnalare immediatamente dopo aver deciso. Se

semplicemente si procede normalmente, il terzo arbitro concluderà inevitabilmente che non c'è necessità di segnalare.

- Q) Quando tre arbitri sono posizionati sul lato opposto degli atleti, l'arbitro nella posizione più svantaggiata per vedere un colpo asseconda il giudizio del/degli arbitro/i in posizione migliore?
- A) Ogni arbitro deve osservare il colpo e prendere la propria decisione. Gli arbitri in una posizione migliore non sempre fanno valutazioni corrette.
- Q) Quando uno tsuki di un atleta sembra violento e viene considerato pericoloso, è opportuno chiamare "yame"?
- A) È giusto chiamare "yame" ed assegnare una penalità se l'azione viene giudicata pericolosa non intesa a produrre un tentativo di colpire.
- Q) Un Fukushin può chiamare "yame" quando tsubazeriai continua a lungo?
- A) In generale, non può, perché il potere decisionale unico per le questioni legate allo svolgimento dell'incontro sono in carico a Shushin.
- Q) Se i Fukushin hanno dubbi o sono in disaccordo con Shushin su come gestisce lo tsubazeriai, possono chiamare "yame"?
- A) Non possono farlo. La collaborazione e l'unità di intenti tra i tre arbitri sono richieste prima e dopo ogni giudizio. Se questo manca sin dall'inizio, Shinpan-cho (Shinpan-shunin) deve dare consigli, indicazioni e/o avvertenze dopo che il giudizio è stato espresso.
- Q) I 3 arbitri ritengono che si stia svolgendo uno tsubazeriai "scorretto" e richiedono una consultazione. I Fukushin sono obbligati a stabilire che uno o l'altro atleta merita una penalità?
- A) I Fukushin possono decidere che uno o entrambi gli atleti non meritano una penalità. Se si desidera o meno chiamare una consultazione su un tsubazeriai "scorretto" è una questione che riguarda la gestione dell'incontro, che rientra nella sola prerogativa di Shushin, ma tutti e tre hanno il diritto di decidere se una sanzione è da assegnare.
- Q) Quando un'infrazione indiscutibile si verifica, ma Shushin non l'ha notata o non è stato in grado di vederla, i Fukushin possono chiamare "yame"?
- A) In tal caso, i Fukushin possono chiamare "yame". Ci sono momenti in cui Shushin non ha notato o non ha potuto vedere un'infrazione, quando si verifica un'emergenza da rendere impossibile la continuazione dell'incontro o quando dei pericoli si nascondono sotto la superficie.
- Q) Che cosa dovrebbero fare i Fukushin quando, ma non Shushin, hanno notato che la shinai di un atleta è ruotata in modo che lo tsuru non sia in alto e il filo della lama non è in grado di tagliare?
- A) I Fukushin dovrebbero informare Shushin di questo fatto in un momento dell'incontro in cui l'azione viene arrestata dopo un "wakare" o "yame". Dopo di che Shushin chiama "yame" e indica chiaramente all'atleta, una volta, che la shinai è ruotata e se successivamente non corregge il problema ed esegue un colpo, altrimenti efficace, questo non sarà considerato come ippon.
- Q) Due arbitri affermano che un atleta è uscito dai limiti, ma il terzo arbitro -che è nella posizione più vicina e migliore per vedere- insiste fortemente che l'uscita non è avvenuta. Come deve essere affrontata questa situazione?
- A) State ai fatti e questa decisione sta in piedi; il solo essere nella posizione più vicina non garantisce che un arbitro abbia visto o sia in grado di vedere meglio degli altri l'azione.
- Q) Quando i due atleti sono intrecciati l'un l'altro vicino alla linea dell'area, gli arbitri devono aspettare che uno o l'altro di essi esca dal limite prima di fare qualcosa?
- A) Non dovrebbero. A differenza dei colpi effettivi, gli arbitri non dovrebbero aspettare che le infrazioni avvengano. Per ragioni di correttezza e sicurezza, prendere un'appropriata decisione in base alla situazione.

- Q) Quando i due atleti si sono colpiti quasi nello stesso tempo, i 2 Fukushin segnalano che il Rosso ha fatto ippon mentre Shushin segnala che è il Bianco che lo ha realizzato e quindi chiede una consultazione. È corretto da parte di Shushin fare questo?
- A) Non è corretto che Shushin chieda una consultazione per questo.
- Q) Dopo una consultazione per discutere se si è verificata un'infrazione o un colpo valido, solo Shushin segnala la decisione; ma quando nella consultazione si raggiunge una decisione divisa 2 vs 1, questo metodo non consente al pubblico di capire quale arbitro dissente. Dovrebbero tutti e 3 segnalare separatamente la propria decisione per renderla chiara?
- A) Una volta che è stata richiesta una consultazione e si è raggiunta una decisione collettiva, solo l'arbitro centrale deve indicare il risultato. Questo si basa sull'idea che, quando c'è disaccordo, "Shushin segnala la decisione finale che rappresenta tutti e tre".

Allegato 1 - Discernere un colpo effettivo (Kiai, shinai, e movimento del corpo in sintonia [Ki-ken-tai itchi])

Principi del corretto Kendo (Riai) - Comprensione (Riconoscimento: visibile, udibile)

- I. **Condizioni necessarie per un colpo effettivo (ippon)**
 - a. Posizione corretta (visibile)
 - b. Presenza, forza (visibile) kiai (udibile)
 - c. obiettivi - men, kote, do, tsuki (visibili, udibili)
 - d. Uso della parte superiore della shinai sopra nakayui (visibile)
 - e. Tsuru sulla parte superiore, filo della lama sotto (visibile)

- II. **Fattori che contribuiscono ad un colpo effettivo (ippon)**
 - a. Distanza adeguata (visibile)
 - b. Timing, cogliere le opportunità di colpire (visibile)
 - c. Movimento corpo (visibile)
 - d. Snap dei polsi, uso delle palme (visibili)
 - e. Forza e brillantezza del colpo (visibile, udibile)

Zanshin + Kamae (Spirituale e Fisico)