

Gestualità, postura e comportamenti arbitrari

A cura del M° Maurizio Troiano VI Dan, D.T Nazionale

- Arbitro angolare

1. La postura deve essere eretta
2. Lo sguardo deve essere rivolto verso il centro del quadrato
3. Le mani devono essere sul joy stick o su qualsiasi altro dispositivo di punteggio
4. L'arbitro angolare ASSOLUTAMENTE NON deve muoversi dal posto assegnato salvo intervento del responsabile di quadrato o del comitato del torneo.

Gestualità, postura e comportamenti OK



Gestualità, postura e comportamenti SCORRETTI



- Arbitro Angolare sul primo punto

1. Le bandierine devono essere impugnate nel modo corretto (Rosso a sinistra e Blu a destra)



2. Quando l'arbitro chiama lo stop ed esclama: "ARBITRI....." !!!!! le braccia vengono riportate tese in avanti.



3. Al secondo comando dell'arbitro centrale: " SU.....!!!!!!", l'arbitro angolare deve alzare la bandierina in base al colore dell'atleta che ha portato la prima tecnica valida e **SENZA GUARDARE** gli altri arbitri angolari. Quindi l'alzata di braccio deve essere eseguita in modo coordinato con tutti gli altri arbitri di sedia.



4. Nel caso che per l'arbitro angolare non ci sia nessuna tecnica valida e quindi non c'è un vincitore le bandierine verranno messe incrociate all'altezza del petto.



Gestualità, postura e comportamenti SCORRETTI



Gestualità, postura e comportamenti CORRETTI dell'arbitro centrale

1. L'arbitro è una delle massime figure che rappresentano qualsiasi tipo di organizzazione e quindi DEVE COMPORTARSI in modo eccelso e impeccabile. La postura ideale è avere le mani dietro la schiena e rimanere al centro del quadrato di gara.



2. Chiamare con tono imponente prima il competitore col colore rosso (HONG) e dopo quello col colore blu (CHONG) riportando le braccia tese indicando i posti ai competitori.

A



B



3. Controllare se le protezioni indossate sono regolamentari, efficienti e sane al fine di non recare danni all'altro competitore. Controllare anche la lunghezza delle unghia dei piedi perché potranno anch'esse essere pericolose in determinate occasioni e tecniche.



Controllo dell'efficacia dei guanti: Devono essere con le dita coperte ed il palmo della mano scoperto. Stringere i guanti dell'atleta al fine di controllare se all'interno vi è qualcosa non consentita.



Controllo dell'efficacia dei Calzari: le dita dei piedi devono essere coperte Al 100% e come suddetto con unghia corte.



Controllo dei paratibia: devono essere indossati solo i paratibia per sport da combattimento, non devono essere rigidi o contenere stecche o simili quindi verranno esclusi paratibia per uso Calcio o sport simili.



Controllo della conchiglia: L'arbitro NON deve assolutamente toccare l'atleta, basta una semplice domanda dopo di che la responsabilità passa all'atleta e al suo coach



Controllo del paradenti: L'arbitro NON deve assolutamente toccare l'atleta, basta una semplice domanda dopo di che la responsabilità passa all'atleta e al suo coach.

In caso di controllo ai bambini controllare anche se il caschetto è omologato e se è indossato in modo corretto.

- COMANDI CORRETTI DELL'ARBITRO CENTRALE NEI COMBATTIMENTI

Cha ryot (ATTENTI) verso la giuria



Kiong ye (SALUTO)



Cha ryot (ATTENTI) tra i 2 competitori



Kiong ye (SALUTO)



Jumbi (PREPARARSI)



ShiJak (INIZIARE)



- **GESTUALITA' PER LE AMMONIZIONI**



Indicare l'atleta SEMPRE di fronte al Presidente di giuria

Ed esclamare a voce alta: HONG (se è rosso) o CHONG (se è blu)



Allungando anche l'altro braccio tenendo l'altra mano aperta che sta per indicare FALLO NON GRAVE.

Ed esclamare a voce alta:JU UI (AMMONIZIONE) ANA (UNO)

Quindi: un'ammonizione

- **GESTUALITA' PER I PUNTI IN MENO**



**Indicare l'atleta SEMPRE di fronte al Presidente di giuria
Ed esclamare a voce alta: HONG (se è rosso) o CHONG (se è blu)**



**Toccando, con una mano chiusa (pugno) e l'altra aperta
indichiamo un FALLO GRAVE.**



Allungando anche l'altro braccio tenendo l'altra mano aperta e facendola girare a 360° indichiamo una detrazione di 1 (un) punto.

Ed esclamare a voce alta: GAM JUM (PUNTO MENO) ANA (UNO)

Quindi: detrazione di un punto

- **GESTUALITA' E PRINCIPI PER DECRETARE UNA SQUALIFICA**

PER DECRETARE UNA SQUALIFICA L'ATLETA DEVE COMMITTERE SCORRETTEZZE GROSSE COME:

- 1) 3 PUNTI IN MENO PER FALLO GRAVE
- 2) FARE USO DI SOSTANZE STUPEFACENTI, ALCOOL, DROGHE
- 3) COLPIRE VOLONTARIAMENTE CON PARTI NON CONSENTITE (GINOCCHIO, TESTA, GOMITO)
- 4) INSULTARE GLI UFFICIALI DI GARA
- 5) MORDERE O GRAFFIARE L'AVVERSAIO
- 6) INSULTARE IN QUALSIASI MODO L'AVVERSAIO
- 7) CONTATTO PIENO VOLONTARIO
- 8) ATTACCARE L'AVVERSAIO A TERRA O DA TERRA



L'ARBITRO CENTRALE NON PUO' DA SOLO SQUALIFICARE UN ATLETA (TRANNE SE CON TRE PUNTI IN MENO). IN QUALSIASI ALTRO CASO, COME SOPRACITATO, PER SQUALIFICARE UN ATLETA, IL PRESIDENTE DI GIURIA DEVE CONSULTARSI CON L'ARBITRO CENTRALE E SE SONO SULLA STESSA LINEA, POSSONO SQUALIFICARE UN ATLETA. NEL CASO CONTRARIO, SEMPRE IL PRESIDENTE DI GIURIA CHIAMA AL TAVOLO ANCHE I GIUDICI DI SEDIA ED IL PRESIDENTE DEL TORNEO CHE A SUA VOLTA CERCA DI MEDIARE CON TUTTI GLI ARBITRI DEL QUADRATO DI GARA E SOLO CON LA MAGGIORANZA SI PUO' SQUALIFICARE UN ATLETA ALTRIMENTI L'ATLETA CONTINUERA' LA SUA COMPETIZIONE.



CON BRACCIO TESO VERSO L'ATLETA SQUALIFICATO E TENENDO SU L'ALTRO BRACCIO CON PUGNO CHIUSO VERSO L'ATLETA CHE VINCE.

ESCLAMANDO: SIL KIUK (SQUALIFICA)

VARIE AMMONIZIONI

- 1) QUANDO GLI ATLETI SONO TROPPO STATICI NEL COMBATTIMENTO, L'ARBITRO CENTRALE DEVE FERMARE L'INCONTRO E DARE L'AMMONIZIONE SIA ALL'ATLETA DI COLORE ROSSO (HONG) E SIA DI COLORE BLU (CHONG).



- 2) QUANDO, DURANTE L'INCONTRO UNO DEI 2 COMPETITORI PARLA.



- 3) QUANDO I 2 COMPETITORI VANNO IN CLINCH (ABBRACCIARE)



4) QUANDO SI CALCIA AL DI SOTTO DELLA CINTURA.



5) QUANDO SI CALCIA DIETRO LA SCHIENA



6) QUANDO SI BLOCCA UNA TECNICA PORTATA DALL'AVVERSAIO



7) QUANDO SI TIRANO COLPI CON BRACCIO TESO E LARGO CON L'INTERNO DELLA MANO

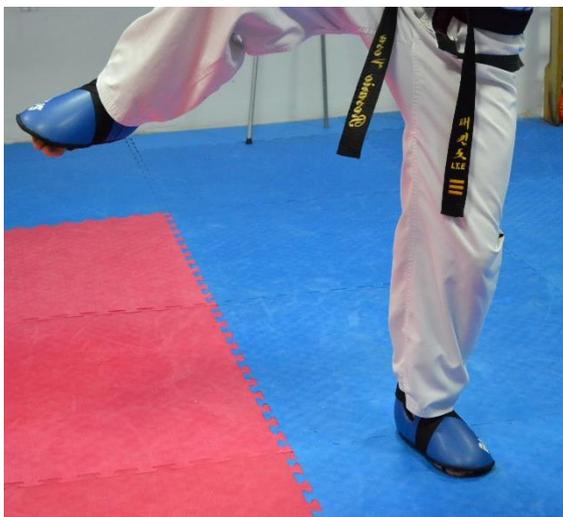


- COME DISTINGUERE SE DARE O NO UN AMMONIZIONE PER USCITA DAL QUADRATO DI GARA

NON E' AMMONIZIONE



E' AMMONIZIONE



- **ATTEGGIAMENTO NON CORRETTO DELL'ARBITRO CENTRALE**

L'ARBITRO CENTRALE DEVE SEMPRE ASSUMERE UNA POSIZIONE ERETTA E COMPOSTA E DEVE ESSERE SEMPRE VIGILE AL COMBATTIMENTO. E' LA FIGURA PIU' ESPOSTA IN UN QUADRATO DI GARA QUINDI E' QUELLO PIU' VISTO DAL PUBBLICO DI GARA. NON DEVE MAI ASSUMERE ATTEGGIAMENTI DI SVOGLIATEZZA, SUPERFICIALITA' ECC. DEVE ESSERE MOLTO RIGIDO E DECISO.

QUI SOTTO VERRANNO RIPORTATE ALCUNE FOTOGRAFIE DI COMPORTAMENTO ASSOLUTAMENTE NEGATIVO CHE UN ARBITRO CENTRALE POSSA AVERE



NON BISOGNA MAI STARE DI SCHIENA AL PRESIDENTE DI GIURIA E ALLA GIURIA



NON BISOGNA MAI DIVIDERE FISICAMENTE I DUE COMPETITORI



NON BISOGNA MAI AVVICINARSI AL TAVOLO DEL PRESIDENTE DI GIURIA



NON SI DEVONO MAI RIVOLGERE LE SPALLE AL PRESIDENTE DI GIURIA



- **DIVISA IDEALE PER UN ARBITRO CENTRALE**

CAMICIA BIANCA, CRAVATTA FEDERALE BEN MESSA E ADERENTE AL COLLO PANTALONI DI COLORE BLU NAVY E SCARPETTE GINNICHE BIANCHE.



- **DIVISA NON IDEALE**



- **COMPORTAMENTO CORRETTO DEL PRESIDENTE DI GIURIA**

IL PRESIDENTE DI GIURIA E' COLUI CHE GESTISCE L'INTERO QUADRATO DI GARA E IN REGOLA E' IL GRADO PIU' ALTO TRA TUTTI GLI ARBITRI CHE COMPONGONO UN QUADRATO DI GARA, QUINDI IL SUO ATTEGGIAMENTO DEVE ESSERE IMPECCABILE ESSENDO UN PUNTO DI RIFERIMENTO MOLTO IMPORTANTE.

DEVE STARE SEDUTO, VIGILE NEL SEGNARE LE AMMONIZIONI/PUNTI IN MENO E DEVE COLLABORARE STRETTAMENTE CON L'ARBITRO CENTRALE.



POSIZIONE PRIMA DI DARE UN VERDETTO



VITTORIA BLU (CHONG)



VITTORIA ROSSO (HONG)



INCONTRO PARI



SQUALIFICA

- **ATTEGGIAMENTO SCORRETTO DEL PRESIDENTE DI GIURIA**



• COMPORTAMENTO NON CORRETTO PER I COACH'S

ALTRA FIGURA IMPORTANTE DURANTE UNA GARA: E' IL COACH.

IL COACH E' UN RUOLO MOLTO DIFFICILE DA SVOLGERE, EGLI DEVE ESSERE ATTENTO E VIGILE AD ASCOLTARE TUTTE LE CHIAMATE DEI PROPRI ATLETI, ESSERE PRESENTE A TUTTI I MEETING E ASSUMERE UN COMPORTAMENTO ESEMPLARE AL FINE DI RISPETTARE I GIUDICI DI GARA E L'ORGANIZZAZIONE OSPITANTE.

L'ABBIGLIAMENTO IDEALE E': TUTA SOCIALE E SCARPE GINNICHE

NON SONO AMMESSI COACH'S CON: DOBOK, PANTALONCINI, INFRADITI, PANTOFOLE, CANOTTIERE, ABITO DA ARBITRO, MISTO DI DOBOK E TUTA ECC.



INOLTRE NON POTRA' NE STARE IN PIEDI, NE USARE I TELEFONI CELLULARI, DEVE ESSERE DA SOLO A SEGUIRE IL PROPRIO ATLETA, NON DEVE FAR SEDERE IL PROPRIO ATLETA SULLA SUA SEDIA



- **COMPORTAMENTO CORRETTO DELL'ARBITRO CENTRALE NELLA GARA DI FORME**



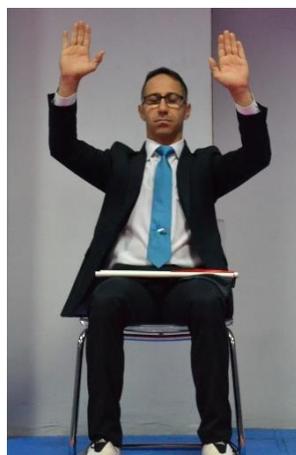
POSIZIONE INIZIALE, ERETTA



CHIAMATA DEI COMPETITORI:
ESCLAMARE AD ALTA VOCE:
HONG (ROSSO)



ESCLAMARE AD ALTA VOCE:
CHONG (BLU)



CHA RYOT (ATTENTI) VERSO LA
GIURIA



KYONG YE (SALUTO) ALLA
GIURIA



CHA RYOT (ATTENTI) TRA I 2 COMPETITORI



KYONG YE (SALUTO) TRA I 2 COMPETITORI

LA PRIMA FORMA SARA' DECISA DAL SISTEMA ARBITRALE O DA UN SORTEGGIO CASUALE MENTRE LA SECONDA FORMA SARA' A SCELTA DEGLI ATLETI (OPTIONAL PATTERN). ENTRAMBI LE FORME SARANNO ESEGUITE LIBERAMENTE (KURION OPSHI) DAGLI ATLETI.



POSIZIONE E POSTURA DELL' ARBITRO DI SEDIA CORRETTA
PRIMA DI DARE IL GIUDIZIO DECISIVO: QUESTA POSTURA SI
SI DEVE ASSUNTA QUANDO L' ARBITRO CENTRALE ESCLAMA A
VOCE ALTA: **ARBITRI !!!!!**

DOPO DI CHE L' ARBITRO CENTRALE ESCLAMERA SEMPRE A
VOCE ALTA: **SU !!!!!**



E SOLO IN QUEL MOMENTO L' ARBITRO DI SEDIA,
SENZA GUARDARE GLI ALTRI ARBITRI ALZERA'
LA BANDIERINA A SECONDA DEL COMPETITORE
CHE SECONDO EGLI HA ESEGUITO LA FORMA NEL
MIGLIORE DEI MODI. OPPURE INCROCERA' LE BANDIERINE IN
CASO DI PAREGGIO.