

Manuale Operativo GAC (Giudici-Arbitri-Cronometristi) della FISP

(aggiornato al 6 febbraio 2016)

Queste informazioni sono integrative di quanto già incluso nei: Regolamento Tecnico FISP e Regolamento Chessboxing Light.

La gara di scacchipugilato può essere arbitrata e giudicata da:

- 1) **una terna di giudici:** normalmente l'arbitro di scacchi, l'arbitro di pugilato e il cronometrista-giudice, ma potrebbe essere formata anche con uno o più giudici non impegnati in altro compito;
- 2) **un arbitro unico:** arbitra sia le riprese di scacchi sia quelle di pugilato, è coadiuvato da un cronometrista fuori dal ring. Per la compilazione del cartellini può: **(a)** essere giudice unico oppure **(b)** lavorare in coppia con il cronometrista-giudice oppure **(c)** arbitrare solamente e lasciare al cronometrista il compito di giudice.
- 3) **una coppia arbitro-cronometrista:** è ammesso che i due arbitri si avvicendino nell'arbitraggio (uno di scacchi e l'altro di pugilato) e, chi non è sul ring, prenda l'incarico di fare da cronometrista. In tal caso l'arbitro di pugilato può essere **(a)** giudice unico oppure **(b)** entrambi possono giudicare.

Nei casi in cui vi siano due giudici (caso 2b e 3b) se il verdetto ai punti vede i due indicare un vincitore diverso l'incontro è dichiarato pari, nel caso solo uno dei due indichi il pareggio il verdetto finale è quello indicato dall'arbitro di pugilato.

(1) Gli Arbitri-Giudici

L'Arbitro di Scacchi, quello di Pugilato e il Cronometrista, alla fine del round di pugilato compileranno il proprio cartellino assegnando i punteggi per entrambi i chessboxer. L'Arbitro di Pugilato si occuperà di raccogliere quello del cronometrista e quello dell'Arbitro di Scacchi e inserire i punteggi, richiami ufficiali e atterramenti nella tabella riassuntiva, verificando che tutti e tre i componenti abbiano sottratto il punto dell'ammonizione o dell'atterramento.

Se l'incontro dovesse andare all'ultima ripresa di scacchi, l'Arbitro di pugilato deve avere pronto l'eventuale verdetto ai punti nel caso la partita di scacchi termini in parità.

Nel caso invece che la partita di scacchi termini patta in una ripresa che non sarebbe l'ultimo round naturale dell'incontro, allora si dovrà disputare un altro round di pugilato. In tal caso sarà l'Arbitro di Scacchi a ritirare i cartellini e comunicare all'Arbitro di Pugilato il verdetto. L'Arbitro di Pugilato rimarrà sul ring pronto a dichiarare il vincitore alzandone il braccio a centro ring.

Dopo le riprese di scacchi, l'Arbitro di Pugilato verifica con il Cronometrista, e annota, eventuali ammonizioni da inserire sulla tabella riassuntiva.

Quando l'Arbitro di Pugilato, o quello di Scacchi, ha compilato la tabella riassuntiva, dovrà inserire i punteggi sul foglio elettronico da mostrare al pubblico (dove applicabile), e questi saranno mostrati durante l'intervallo successivo.

Gli arbitri hanno l'autorità di espellere dall'area della competizione le persone, inclusi gli assistenti all'angolo, che non si adeguano ai comportamenti decorosi e consoni da tenersi durante la gara.

Quando possibile, prima che inizino gli incontri agonistici, solitamente dopo le visite mediche, la terna arbitrale o uno degli arbitri organizza un breve incontro con gli atleti chiamato "*istruzioni arbitrali e*

organizzative" in cui brevemente vengono spiegati, per lo meno, i seguenti punti e poi si dà spazio agli atleti per eventuali domande:

- l'arbitro di scacchi se vedrà una mossa illegale cercherà di fare in modo che l'orologio non venga attivato;
- chiarire qual è la penalità in caso di mossa illegale in quel particolare evento e qual è il numero di mosse illegali che portano alla squalifica. In relazione a questo ultimo punto si consiglia di accordarsi con tecnici e atleti a alzare il numero di mosse illegali ad almeno 4 per gli atleti che non appartengano alla serie élite ed abbiano poca domestichezza con gli scacchi (quindi per le tre categorie Under 18, per la categoria cadetti e per quella veterani dove applicabile).

(2) L'Arbitro di Pugilato

1. In mancanza di un Direttore dell'evento l'Arbitro di Pugilato (o l'Arbitro unico), sarà il primo responsabile dell'evento e avrà l'autorità di prendere i provvedimenti necessari per la migliore riuscita della manifestazione.
2. Avrà tra i suoi compiti quello di dirigere la terna arbitrale, lavorando in modo collaborativo con i colleghi.
3. Verifica la conformità dei bendaggi degli atleti e può consultare i suoi colleghi al riguardo se lo ritenesse necessario.
4. Alza la mano del vincitore, o le mani dei due chessboxer in caso di pareggio, quando la gara termini durante una ripresa di pugilato.

(3) L'Arbitro di Scacchi

1. Quando un chessboxer effettua una mossa illegale, l'Arbitro di Scacchi si premura che tale infrazione abbia meno conseguenze possibili sul regolare andamento della partita cercando di prevenire che chi l'ha effettuata possa schiacciare l'orologio facendo partire il tempo avversario o, quando questo accada, attivando il più rapidamente possibile il pulsante per far sì che riparta il tempo del chessboxer reo della mossa irregolare.
2. Appena dopo l'arbitro ripristina la posizione e poi segnala al chessboxer di andare verso le corde per espletare la penalità. Al chessboxer è permesso d'iniziare a compiere la penalità non appena l'Arbitro interviene sull'orologio.
3. Verifica che alla ripresa del gioco la posizione sulla scacchiera corrisponda a quella presente al termine della precedente ripresa di scacchi.
4. Si assicura che all'inizio della ripresa di scacchi, parta il tempo del chessboxer cui tocca effettuare la mossa, anche qualora il suo avversario non avesse attivato l'orologio nel round precedente; l'arbitro fa un segno al cronometrista per suonare il gong d'inizio round.
5. Si assicura che al termine di un round di scacchi il tempo sull'orologio sia fermato prontamente.
6. Alza la mano del vincitore quando la gara termini durante una ripresa di scacchi.

7. Verifica che sussistano le condizioni di pareggio di una partita (ripetizione, stallo, mancanza di materiale per dare scacco matto).

(4) Il Cronometrista

Generalità:

Quando si utilizza una terna arbitrale, **il Cronometrista è anche Giudice**. La giuria di tre componenti è normalmente composta da: l'arbitro di scacchi, l'arbitro di pugilato e, appunto, il cronometrista.

Il Cronometrista si uniformerà alle disposizioni del Direttore dell'evento o, in mancanza di questi, dell'Arbitro di pugilato.

Compiti del cronometrista:

1. **il compito principale** è quello di **controllare la durata delle riprese e degli intervalli** secondo le norme che seguono; per tale compito sono necessari almeno due contasecondi;
2. compilare il cartellino aggiudicando, per ogni ripresa di pugilato, un punteggio a ciascuno dei due contendenti, seguendo i criteri disposti dal Regolamento Tecnico FISP;
3. collaborare come membro della terna di arbitri-giudici, sostenere e aiutare i due colleghi ed essere corresponsabile del buon andamento della manifestazione;
4. prima di ogni ripresa comunicherà, in persona o per mezzo dell'annunciatore, l'ordine di sgombrare il quadrato con le parole "fuori i secondi";
5. comunicherà alla valletta-ring e agli arbitri giudici il numero della ripresa e, su disposizione dell'arbitro, darà il segnale dell'inizio dell'incontro suonando il gong o campanella;
6. darà un segnale sonoro (tipo tre tocchi di martello) 10 secondi prima della fine delle riprese di scacchi e di pugilato. Qualora si accorga che i secondi mancanti sono meno di 10 tale segnale sarà di soli 2 tocchi, con una cadenza un po' più accelerata e, possibilmente, acusticamente più forte del solito;
7. al termine di ogni ripresa egli darà il segnale d'arresto con il gong o campanella;
8. quando l'incontro termini prima della fine della ripresa non suonerà il gong e annoterà l'esatta durata;
9. fermerà il cronometraccio del tempo quando l'arbitro ordina il "time", mentre non fermerà il cronometro con gli ordini di "stop" e "break";
10. se per ragioni di forza maggiore si dovesse sospendere o rinviare l'incontro (decisione presa del Direttore dell'evento o dall'arbitro di pugilato), il cronometrista darà il segnale d'arresto con il gong o campanella;
11. annota le ammonizioni ufficiali nelle riprese di scacchi, i richiami ufficiali nelle riprese di pugilato comminati a ciascun chessboxer oltre ai conteggi effettuati nei round di pugilato.

Durata della gara:

Gli incontri si svolgono sulla distanza di un numero dispari di riprese: la massima durata consentita è di 11 riprese. Le gare possono essere svolte anche sulle **9 o 7 riprese**; il regolamento permette, con un'autorizzazione speciale, di svolgere incontri ancor più brevi.

Tra una ripresa e l'altra vi è **un intervallo della durata di un minuto primo**. I tempi di ciascuna ripresa, e i tempi da inserire sull'orologio di scacchi (competenza dell'arbitro di scacchi con il cronometrista che deve controllarne la correttezza), sono esposti nella seguente tabella:

Tempi di gara	N.° max riprese	N.° round scacchi	Durata (minuti)	N.°round pugilato	Durata (minuti)	Durata max. match (intervalli inclusi)	Tempo scacchi per atleta (minuti)
élite _(opzione1)	11	6	4	5	3	49 minuti	12',00"
élite _(opzione2)	11	6	3	5	3	43 minuti	9',00"
donne	11	6	3	5	2	38 minuti	9',00"
élite; pioneers e junior	9	5	3	4	3	35 minuti	7',30"
altri	7	4	3	3	3	27 minuti	6',00"
					2	24 minuti	
giovani e ragazzi	7	4	3	3	1½	22½ minuti	6',00"

Il chessboxer contato dall'Arbitro:

Se un chessboxer (o entrambi) dovesse essere messo "a terra" oppure contato in piedi, il cronometrista dovrà cadenzare i secondi in modo che l'Arbitro possa essere aiutato ai fini del conteggio.

Il tempo del conteggio non implica nessun prolungamento della ripresa, salvo in questa circostanza: se negli ultimi secondi o istanti di una ripresa il chessboxer (o entrambi i chessboxer) è contato dall'Arbitro, il gong non sarà fatto suonare sino a quando l'Arbitro avrà ordinato il "boxe" che indica che il chessboxer è in grado di riprendere la gara. In tale evenienza, l'intervallo tra le riprese sarà comunque di un minuto.

Il conteggio alla rovescia durante la ripresa di scacchi viene iniziato a discrezione dell'arbitro che può aiutarsi con il cronometrista per contare oralmente ogni secondo. Il conto alla rovescia deve essere effettuato mostrando con le dita, nel campo visivo del chessboxer interessato, il numero di secondi rimasti. Se una mossa non viene effettuata entro lo "out" il chessboxer perde l'incontro per squalifica.

Il "chessboxing light":

Il giudice dell'incontro può essere unico, utilizzando uno del duo o terna arbitrale, oppure i cartellini possono essere redatti da tre giudici ma poi tramutati in un punteggio unico, assegnando il risultato secondo la preferenza della maggioranza o facendo una media.

Normalmente il terzo richiamo allo stesso chessboxer, per aver spinto un po' troppo il colpo, coincide con un richiamo ufficiale per chi ha commesso le infrazioni. Dopo aver conteggiato le penalizzazioni di una ripresa, al vincitore/i di una ripresa verranno assegnati 2 punti, e mai di più.

Il casco protettivo può anche essere "molto coperto", del tipo di casco chiuso che protegge anche sotto il naso (comunque non quello con grata). Se si volesse questo tipo di casco, sta agli allenatori e/o atleti richiederlo.

Round di spareggio: dopo che l'arbitro di scacchi ha consegnato i due pedoni al primo atleta, avverte questi ch'egli si andrà a posizionare alle sue spalle in modo da schermare, almeno parzialmente, il posizionamento dei pedoni nei pugni che, l'atleta farà dietro la propria schiena. L'arbitro fornirà indicazioni concise ai due atleti prima di queste operazioni e durante.