

Regras e táticas do Árbitro



Sensei Tommy Morris
WKF Árbitro Presidente do Conselho
Terça - feira, janeiro 22, 2008

O objetivo deste trabalho é melhorar a compreensão dos árbitros e treinadores, do Regulamento de Competição de Karatê. Manuais técnicos são notoriamente difíceis de seguir e que a Federação Mundial de Karate, Regras livro tem que ser traduzida em muitas línguas diferentes, há, inevitavelmente, mal-entendidos. É minha sincera esperança de que este documento irá abordar algumas das áreas comuns de dificuldade.

Pode não ser surpreendente saber que muitos competidores têm pouca idéia das regras segundo as quais eles competem. Entretanto, o que é ainda mais preocupante é que este mesmo fato se estende a muitos treinadores, mesmo a nível internacional. Deveria ser evidente que, sem um conhecimento profundo das regras, o treinador não será capaz de elaborar uma estratégia sólida na formação de seus atletas. No entanto, para além de um conhecimento dos pontos fortes e fracos do atleta adversário, um conhecimento das capacidades do árbitro, embora talvez mais difícil de obter, também pode ser de importância considerável. Algumas das principais equipes do mundo têm equipes de câmeras (filmadores) que segue os melhores competidores nas fases iniciais dos campeonatos importantes e, em seguida, os técnicos têm uma reunião para discutir os resultados e decidir sobre táticas. Eles filmam também dos árbitros. Pergunte-se porquê.

O julgamento da competição de karatê não é uma ciência exata. Nós não podemos medir o desempenho do atleta por marcadores eletrônicos, instrumentos de medição, ou outros meios, como redes, metas ou obstáculos. Em vez disso, confiar no julgamento subjetivo dos árbitros e juizes. O bom senso é dependente do conhecimento, experiências e processos de decisão dos funcionários, e poderá ser adversamente afetado pelo estresse, fadiga e falta de concentração.

Apartes um árbitro pode ter um efeito indesejável sobre a concentração e é uma tática que pode não pegar mal. O bom treinador deve ter conhecimento desses fatores e aconselhará seu competidor em conformidade.

Por exemplo, é o indivíduo, um árbitro forte, que muitas vezes se sobrepõe ou mesmo ignora os juízes, ou será que ele constantemente se referem a eles por uma opinião? Que técnicas é que ele dá pontos para? Ele pode ver e avaliar socos jodan adequadamente, porque se ele não pode, qual é o ponto de torná-las? Ele é mais sensível a agarrar e técnicas de jogo, porque se ele é, o atleta pode facilmente perder sem que o adversário tanto como marcar com uma técnica única? O árbitro é influenciável? Se ele é, o posicionamento estratégico de assistentes técnicos e outros membros da equipe pode levar a um árbitro fraco adjudicação Ordenar por ter reforçado a sua opinião. Se, por outro lado ele é um indivíduo forte, esta tática poderia levar a que o atleta ou treinador a serem penalizados.

UNIFORME

É o trabalho do treinador para ver que o competidor está devidamente vestido para a competição. É o trabalho do árbitro para enviar o competidor para fora, se ele ou ela não está devidamente vestido. Ler Artigo 2 "competidores". No n.º 6, afirma que no kata um grampo de cabelo "discreto é permitido". Muitos agora estão usando fitas, brincos e cabelos bandas. Todos esses são proibidos. Olhe para o regulamento relativo ao karate gi. É o trabalho do árbitro para fazer cumprir os regulamentos técnicos e se os competidores não cumprir. Eles não têm autoridade para alterar as regras e deve aplicá-los de forma consistente ao longo da competição, não apenas no primeiro dia. Os técnicos e os competidores vão tentar aproveitar todas as vantagens, seja por ignorância ou design, mas é o trabalho do árbitro a aplicar as regras da WKF de todos os competidores de igualdade e imparcialidade. Artigo 2.º também afirma que os técnicos, em qualquer momento durante o torneio, deve vestir o agasalho oficial da sua Federação Nacional e mostrar a sua identificação oficial. Os técnicos que não estiverem conforme o regulamento deve ser expulso.

Há também um código de vestimenta para os árbitros, que são obrigados a usar, preto, slip-on sapatos no tatame, atou-se formadores ou sapatos projetados para o basquete, não são aceitáveis.

CRITÉRIOS

DE

PONTUAÇÃO

Artigo 6. Leia-o novamente, ele é muito clara e não é difícil de entender.

É importante perceber que não temos mais waza-ari, que foi de 90% ou mais de um ippon. Um waza-ari foi descrita como uma técnica um pouco deficiente em um dos seis critérios. Agora, a fim de ser marcado de uma técnica deve ter todos os seis critérios. Em outras palavras, o nível de técnica necessária a fim de receber uma pontuação é muito maior do que antes. Árbitros e juízes não devem dar as pontuações muito facilmente!

Os critérios são:

- **Boa Forma**
Boa forma refere-se a técnica de karate bom no sentido tradicional, como atitude, postura, etc explicações dizem que "Boa Forma diz-se que as características conferem eficácia provável, no âmbito dos conceitos tradicionais de Karate".
- **Sporting Attitude**
A não-malicioso, ou seja, atitude desportiva. Este é um esporte, não uma luta de rua; incitar o adversário, jogando para a platéia, etc, são todas as ações que podem ser penalizados.
- **Aplicação vigorosa**
Isto diz respeito às vias de fato controlada, mas poderosas, que têm o potencial para incapacitar um oponente em uma luta real. Alguns árbitros dão pontuações para as técnicas muito fraca que, na realidade, provavelmente, passam despercebido em uma situação real (até o dia seguinte). Isso também enfraquece o nosso esporte aos olhos do público.
- **Awareness (Zanshin)**
Zanshin é descrito como um estado de compromisso contínuo em que o competidor mantém total concentração, observação e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Zanshin em termos muito amplos se refere a um estado de consciência do potencial do adversário para continuar lutando. Em uma situação real que descreve um estado de prontidão ao avaliar se o adversário precisa voltar a ser atacado, a fim de terminar a luta.

O competidor não deve virar a cabeça durante a entrega da técnica e deve permanecer de frente para o adversário logo depois, ao mesmo tempo manter a concentração e não deixar cair seu protetor. Alguns competidores após a entrega de uma técnica irá transformar seu corpo parcialmente fora do adversário, mas ainda estão assistindo e pronto para continuar a ação. O quadro de árbitros deve ser capaz de distinguir entre este estado contínuo de prontidão e um em que o competidor se

afastou, deixou cair a sua guarda e concentração, e na verdade tem parado de lutar momentaneamente. Se um competidor se afastar, deixando cair a guarda após a entrega de uma técnica, então, os seis critérios não foram cumpridos e uma pontuação não deve ser administrado.

- **Good Timing**

Significado de entrega da técnica no momento apropriado no momento em que teria mais efeito. Por exemplo, bater um adversário como se apressam para você tem uma maior eficácia potencial de bater um adversário que está se afastando de você.

- **Distância apropriada**

Distância adequada e de bom timing caminham lado a lado, você não vai ter uma sem a outra. Atingir o adversário fora de guarda, fora de equilíbrio, com o pé errado, movendo-se para o ataque com um bom contra-ataque ou manobra do adversário para a técnica em que seria em sua forma mais eficaz, são exemplos de bom timing. Distância correta da mesma forma significa oferecer a técnica a distância precisa em que terá o maior efeito potencial. Por exemplo, se o competidor é esticar para alcançar o adversário ou se inclina demais para desferir um soco em seguida, a distância e o tempo está errado.

No entanto distância apropriada também se refere a um soco ou chute que vem em algum lugar entre o toque da pele e 2-5 centímetros do rosto.

Não se esqueça, árbitros e muitos o fazem, que socos jodan, que vêm dentro de uma distância razoável do alvo e que o adversário não faz nenhuma tentativa para bloquear ou evitar será pontuada, desde que a técnica atenda a outros critérios. Isso significa exatamente o que diz e ainda muitos árbitros e juízes parecem não ter conhecimento ou incapaz de reconhecer esta situação em particular quando ela ocorre.

LESÕES e JODAN PUNCHES

Muitas das lesões na competição são evitáveis. Bons competidores e bons árbitros juntos ajudam a fazer um torneio mais seguro, e com o crescente número de crianças que participam no karate, a segurança é primordial. Ao longo dos anos tem havido muitas experiências com equipamentos de segurança, mas bem controladas e técnicas de arbitragem boa, ainda parecem ser as melhores garantias. É importante para o árbitro a manter a luta sob controle e para poder antecipar as

ações

dos

competidores.

Impacto, ferimentos no rosto e na cabeça são as mais comuns, e chutes no rosto são muitas vezes o mais grave. O árbitro deve ser capaz de avaliar o resultado sobre o desempenho de um atleta de um golpe sujo, e ser capaz de dar a sanção adequada. Acima de tudo, porém, ele deve ser capaz de ver a técnica válida e a pontuação corretamente.

A maioria de nós em algum momento ou outro, testou a resistência dos nossos músculos abdominais, ao convidar o outro para nos dar um soco no estômago, enquanto nós estivemos músculos tensos. Quantos de nós estariam dispostos a receber o mesmo soco na cara? E ainda como árbitros, que muitas vezes ignoram fortes socos no rosto, e marcam ippon, de socos comparativamente mais fracos e potencialmente ineficazes para o corpo! O que estamos pensando?

Mesmo árbitros seniores, hora após hora parecem incapazes de avaliar bons socos jodan bem controlados, em seguida, quando o competidor é finalmente atingido no rosto eles decidem agir e parar a luta e dar uma penalidade. Em contraste, quando há um soco no corpo quer parar a luta e atribuir uma pontuação. Claro que é muito mais fácil de avaliar técnicas chudan, ambos os socos e pontapés, pois geralmente há um contato muito forte e ao som do impacto. Sobre as técnicas jodan outro lado deve fazer pouco ou nenhum contato em tudo e sem o benefício adicional de confirmação audível são, portanto, muito mais difícil de avaliar.

O árbitro deve mostrar a consciência dos problemas e perceber que se eles não dão pontos para as técnicas jodan válido então, mais cedo ou mais tarde haverá de contatos e lesões. Também é importante entender a diferença de graus de contato permitido para Seniores e Juniores e Cadetes. Se você permitir que o contato repetido para o rosto, os competidores irão aceitá-la como a norma, e você terá uma escalada de contato face e ferimentos. É muito importante, especialmente no caso dos cadetes que as regras de contato sejam compreendidas e rigorosamente observados pelo quadro de arbitragem.

Condutas proibidas

Ter um outro olhar no artigo 8. Você deve estar ciente de todos os comportamentos proibidos, não só face de contato e penalizar o competidor que quebra as regras. Poderosos chutes no tórax, virilha, joelhos e quadris pode ser muito mais grave e os efeitos debilitantes mais duradouro do que um soco na boca.

LANÇAMENTO E LESÕES

Desde que mantenha agarrar o adversário e jogando é permitido sob determinadas condições, cabe a todos os treinadores para garantir que os seus competidores estejam treinados e são capazes de usar técnicas de queda.

Um competidor que tenta uma técnica de projeção deve respeitar as condições impostas nas explicações no artigo 6 ° e 8°. Se um competidor joga seu oponente em total conformidade com os requisitos estabelecidos e resultados de um ferimento devido a falha do adversário para fazer um bom quebra-queda, em seguida, a parte lesada é responsável e executante não deve ser penalizado. Auto-causado prejuízo pode ocorrer quando um competidor a ser lançada, em vez de fazer um break-cair, cair em um braço estendido ou cotovelo, ou se agarra o atirador puxa para baixo e em cima de si.

Uma situação potencialmente perigosa ocorre quando um competidor agarra as duas pernas para jogar o adversário em sua parte traseira. O artigo 8 °, X Declarações afirma que "... e o oponente deve ser realizada para todo o lado, para que uma aterragem segura possa ser feita."

Desde que é difícil garantir uma aterragem segura, um lance como esse podem cair na categoria proibido . Se uma lesão resultados esta seria tratada no âmbito da categoria 1. Se não houver nenhuma lesão ou o processo de lançamento é interrompido pelo árbitro categoria 2, em seguida, uma advertência ou penalidade poderá ser impostas ao abrigo do artigo 8 °, da categoria 2, n ° 6. Saliente-se que este tipo de técnica de jogo não é proibido por si só, é a maneira pela qual ela é executada, que será o fator decisivo.

MUBOBI

A pena de advertência ou de Mubobi só é dado quando um competidor é atingido ou ferido por sua culpa ou negligência. Explicação XVI do artigo 8 ° dispõe: "Caso o infrator receberá um contato excessivo e / ou sustentar uma lesão e a culpa é considerado o destinatário, o juiz irá emitir um aviso de categoria 2 ou penalidade, podendo recusar-se a uma penalização para o adversário "."

Um competidor que é atingido por culpa própria e exagera o efeito, a fim de induzir em erro o quadro de árbitros poderá aplicar uma advertência ou penalidade para Mubobi, bem como uma penalização adicional por exagero, uma vez que dois faltas foram cometidos. Refira-se que não existem circunstâncias em que uma técnica que tenha feito contato excessivo pode ser atribuída uma pontuação.

AGARRAR

Alguns árbitros permitem que os competidores não só para agarrar uns aos outros com ambas as mãos, mas também para empurrar e lutar uns com os outros sem qualquer tentativa de uma técnica e, sem parar eles. Outros competidores sancionar imediatamente para exploração ou a tentativa de fazer um lance. Os lutadores têm que lutar, tentar entender o que eles estão tentando fazer e aplicar as regras de forma inteligente e consistente.

GESTOS

Às vezes os árbitros experientes são os que mais erram, fazendo gestos e sinais de desleixo não autorizados. Lembre-se que o pessoal da tabela de pontuação em um Continental ou Campeonato do Mundo pode ser, e muitas vezes são pessoas muito inexperientes. Tivemos alguns problemas bastante graves, porque os gestos árbitros foram descuidados e pouco claros. Verifique-se, que pode ser hora de se arrumar! Com o atual sistema de pontuação é importante para os árbitros e dar sinais mais claros e precisos.

PREJUÍZO fingindo

Quando um competidor finge estar ferido e o quadro de árbitros decide que a técnica era válida e de atribuição de uma pontuação, que não é suficiente apenas para dar a pontuação, o competidor que fingir a lesão deve ser penalizado. Se a pontuação é válida, significa que foi bem controlada e, portanto, não poderia causar prejuízo, de modo que o competidor está exagerando ou fingindo. Se não, então o quadro de arbitragem está errado em sua avaliação. Ver artigo 8 ° e parágrafos VI, VII e VIII das explicações.

TREINADORES

O treinador não pode desviar, ou aplicar uma pressão sobre o árbitro. Se ele não avisá-lo. Se ele persistir, você deve dar a um lutador da categoria 2 advertência ou multa. Em casos extremos ou mau comportamento persistente da pena correta é Shikaku. Note que não há nenhuma necessidade real de dar um aviso, Shikaku pode ser aplicada diretamente. Veja o artigo 9, parágrafo VIII das explicações. Se você permitir que os treinadores permaneçam a atormentá-lo, você vai fazer más decisões, você não vai fazer o seu trabalho corretamente e então você vai ter problemas com o Comité de Arbitragem. Não permita que

ele, atrapalhe o seu trabalho ou você não vai ter nenhum respeito por parte dos treinadores ou competidores.

Ten Second REGRA

Uma das regras mais mal é a ten-segunda regra. Na verdade, é realmente muito simples de compreender e aplicar, se lermos atentamente a regra. Ele afirma: "Qualquer competidor que cai, é lançada, ou derrubado, e não se recuperar plenamente os seus pés dentro de dez segundos, é considerado inapto para continuar lutando, e será automaticamente retirado do torneio."

As palavras-chave referem-se a três condições, pelo menos, uma das quais deve ocorrer, ou a regra não se aplica. Estes são quedas, acionada, derrubados. Se o competidor não cair no chão, não é atirado para o chão, ou não for derrubado, então a regra não se aplica, e o relógio não foi iniciado. "Knocked Down" se refere a uma situação em que um competidor é duramente atingido e, literalmente, bateu no chão. Ele não se destina a aplicar-se a um competidor que está "sem fôlego" e, lentamente, afunda-se de joelhos e depois é incapaz de endireitar-se devido ao espasmo muscular. Esta regra foi criada por dois motivos, para impedir que os competidores vencendo por engano, e para a segurança dos competidores feridos; não foi feito para ser usado como uma forma adicional de punição para os competidores feridos ou ilesos.

Se uma das condições é satisfeita e que o relógio é iniciado, o competidor não é obrigado a retornar para a sua linha de partida original, eles só são obrigados a recuperar plenamente seus pés (stand totalmente na vertical), quando o árbitro do sinal para o relógio para ser parado.

Acima de tudo, lembre-se que um competidor que foi ferido irá requerer os serviços do médico. Não espere até que os dez segundos é antes de chamar o médico, a sua primeira responsabilidade é com o atendimento médico quando é necessário. Você pode ligar para o médico, enquanto alcançando para o seu apito.

CONTROLADORES DE DISPUTA ESPAÇO

O trabalho do jogo Area Controladoria é assegurar que os árbitros e juízes são rodados e atribuídas a seus lugares, e fiscalizar o seu desempenho. Eles também são obrigados a dar um relatório diário sobre al1 funcionários sob seu controle para o Comitê de Arbitragem. Um

relatório adverso pode resultar em um árbitro ou juiz ser suspenso ou ter que re-qualificar. Acautelai-vos.

KATA JULGAMENTO

O que estamos julgando? Arte Marcial ou Teatro? As regras muito claramente que estamos julgando a arte marcial tradicional, Kata realizados pelas quatro principais escolas do Japão. Esse poder, velocidade, respiração correta e da compreensão do significado do kata são demonstrados. Artigo 5 ° I dos Estados explicações: Kata não é uma dança ou performance teatral. É preciso respeitar os valores tradicionais e princípios. É preciso ser realista em combate e demonstrar concentração, potência e potencial impacto nas suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade -, bem como graça, ritmo e equilíbrio. É isso que estamos vendo?

Artigo 6 ° estabelece que os juízes devem procurar;

- a. Uma demonstração realista do significado do Kata.
- b. Compreensão das técnicas utilizadas (Bunkai).
- c. Bom timing, ritmo, velocidade, equilíbrio e concentração de poder (Kime).
- d. O uso correto e adequado da respiração como uma ajuda para kime.
- e. Corrigir o foco de atenção (Chakugan) e concentração.
- f. Posturas corretas (Dachi) com adequada tensão nas pernas e os pés apoiados no chão.
- g. Tensão adequada no abdômen (HARA) e não subindo e descendo dos quadris, quando em movimento.
- h. A forma correta (KIHON) do estilo utilizado.
- i. O desempenho também deve ser avaliada tendo em vista a outros pontos, tais como a dificuldade do kata apresentado.

Estes são os critérios reais que você deve usar para julgar competição de kata. Você não está julgando um estilo contra o outro, mas sim você está julgando a perícia técnica do competidor, de acordo com os critérios estabelecidos. Na minha experiência a mais negligenciada, mal interpretado, ou são ignorados critérios das alíneas a, b, g, h, e as explicações no 1.

KATA EM EQUIPE

Não deve haver estímulos externos. Incorreto, grosseiro, respiração audível é utilizado por muitas equipes como um auxílio para a sincronização. Estímulos externos também inclui batida dos pés e tapa do kimono, O kata deve começar e terminar em uníssono. O líder da equipe que diz: "Yoi, Hajime" e "Yamae" está usando estímulos externos também.

BUNKAI

A regulamentação prevê que as equipes finalistas, "irá realizar uma demonstração do significado do Kata (Bunkai)". Isso significa exatamente o que diz, o significado do kata! Embora tenha sido minha intenção, por escrito, as novas regras que devemos incentivar a inovação e o espetáculo da competição de kata, algumas equipes passaram completamente ao mar. Não se pode negar que temos visto algumas exibições maravilhosas, mas elas perderam completamente de vista o que eles deveriam estar fazendo. Isso foi agravado por juízes de kata que escolhem as manifestações teatrais e melodramáticas sobre as equipes que tentar dar a real interpretação realista do bunkai kata. O resultado é que vemos a proliferação de Judo joga (nunca percebi que o kata Shotokan Unsu tinha tantos nagaes Tomoe nele!) E saltos atléticos e cambalhotas que realmente não tem nada a ver com o kata que está sendo apresentado. Claro que muitos significados da técnica de kata foi projetado para ser escondido e por isso o Bunkai kata pode ter muitas interpretações diferentes, mas há uma diferença entre interpretação e pura fantasia!

Competição de estilos misto é muito difícil julgar, mas juízes de Katá não devem ser prejudicados em favor de seu próprio estilo e deve julgar de acordo com os critérios e aplicar as regras da competição. As regras não estão abertas à interpretação individual ou wishful thinking. Há muitas novas adições às regras de kata. Lê-los, entendê-los e aplicá-las.