

# IFS FEDERAZIONE INTERNAZIONALE SUMO REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI ARBITRAGGIO

## Capitolo 1 - Giudici

### Articolo 1

I Giudici devono essere limitati a quelli autorizzati dalla International Sumo Federation (di seguito "IFS") e designati dal Consiglio di Amministrazione della IFS.

### Articolo 2

1. La Giuria è composta da un Giudice Capo, da un Gyoji (arbitro) e da quattro Giudici per un totale di 6 membri.
2. Il Giudice Capo è interamente responsabile della determinazione del risultato dell'incontro.
3. Il Gyoji assume il controllo di un incontro dal momento in cui i concorrenti salgono sul dohyo fino a quando non scendono dal dohyo al termine dell'incontro.
4. I compiti dei quattro giudici sono di assistere il Giudice Capo per garantire che non vi siano errori nella decisione.
5. Il Giudice shomen (Giudice anteriore) fungerà anche da cronometrista

### Articolo 3

Il Direttore dei Giudici (shinpan kanji) è responsabile della designazione dei Giudici e dei Gyoji oltre a tutti gli altri affari generali relativi all'arbitraggio.

### Articolo 4

L'abbigliamento dei Giudici deve essere conforme alle seguenti prescrizioni:

- (1) Il Giudice Capo e i Giudici devono indossare un abito, con camicia bianca e cravatta. (se la Federazione Internazionale di Sumo designa una particolare giacca, pantaloni o cravatta, questi devono essere indossati).
- (2) Il Gyoji deve indossare pantaloni bianchi, camicia bianca e un farfallino nero.

### Articolo 5

Quando il Giudice Capo ritiene che un Giudice o un Gyoji sia incompetente, deve riferire tale persona alla Commissione di Gara. Il presidente della Commissione di Gara, annuncerà la decisione in merito alla questione dopo una deliberazione dei membri della Commissione.

## Capitolo 2 - Regole di arbitraggio

## Articolo 6

1. Il Gyoji annuncerà il tachiai (carica iniziale) esclamando "Hakkeyoi!" (Muoversi!) non appena entrambi i concorrenti hanno simultaneamente messo le mani sul dohyo e sono completamente fermi.
2. Le mani dei concorrenti devono stare dietro le shikiri-sen (linee divisorie di partenza).
3. Se un concorrente scatta senza attendere la chiamata, il Gyoji deve esclamare "Matta!" (Attendere!) ed avviare nuovamente il tachiai.

## Articolo 7

1. Se il Giudice Capo ritiene che il tachiai sia incompleto, deve immediatamente sollevare la mano destra e fermare l'incontro.
2. Nel caso di cui sopra, il tachiai deve essere nuovamente avviato immediatamente.
3. La decisione se un tachiai è stato eseguito correttamente o scorrettamente è lasciata al Giudice Capo.

## Articolo 8

Salvo quanto diversamente previsto nel presente documento, i seguenti criteri determinano il vincitore di un incontro:

- (1) Il concorrente che sposta il suo avversario fuori dallo shobu-dawara (balle di paglia che formano il cerchio del dohyo)
- (2) Il concorrente che costringe qualsiasi parte del corpo del suo avversario, diversa dalla pianta dei suoi piedi, a toccare terra prima che l'avversario faccia lo stesso.

## Articolo 9

1. Quando l'avversario è nella posizione shinitai (corpo morto, cioè in posizione di caduta per cui ha completamente perso il suo equilibrio), il concorrente non perderà anche se si verifica una delle seguenti situazioni:
  - (1) Il concorrente mette la sua mano a terra un attimo prima che l'avversario atterri.
  - (2) Il concorrente esce dall'anello di shobu-dawara un attimo prima dell'avversario cadente.
2. I suddetti articoli (1) e (2) sono noti rispettivamente come kabai-te (mano protettiva) e kabai-ashi (piede protettivo).

## Articolo 10

Quando un concorrente solleva il suo avversario da terra e lo trasporta in avanti al di fuori dello shobu-dawara non è una sconfitta anche se il suo piede esce prima (okuri-ashi).

Se, tuttavia, il concorrente esce all'indietro, è considerata sconfitta.

#### Articolo 11

Non è una sconfitta se l'orikomi (piegamento anteriore) della mawashi tocca il suolo.

#### Articolo 12

Quando un incontro viene vinto con una delle tecniche di lancio, ecc., il concorrente che esegue l'azione non perde se il suo piede ruota e tocca il terreno prima che l'avversario atterri.

#### Articolo 13

Dopo una deliberazione da parte dei giudici, un concorrente può essere giudicato perdente dell'incontro in uno dei seguenti casi:

- (1) se è stato decretato che il concorrente non è più in grado di continuare l'incontro per infortunio ecc.
- (2) se è stato decretato che il concorrente ha utilizzato una kinji-te (azione proibita)
- (3) se il concorrente termina arbitrariamente l'incontro
- (4) se è stato decretato che il concorrente non è scattato intenzionalmente per iniziare l'incontro
- (5) se il concorrente non si attiene alle istruzioni dei giudici.
- (6) se il maebukuro (parte anteriore verticale) della mawashi si scompone e cade durante l'incontro
- (7) se il concorrente non si presenta nel dohyo-damari (area di attesa a bordo del cerchio) dopo essere stato chiamato due volte dallo Speaker.

#### Articolo 14

Quando un concorrente viene ferito durante un incontro, il Gyoji deve fermare l'incontro immediatamente. I giudici devono consultare i membri del comitato medico e rispettare la loro diagnosi nel decidere se l'incontro può continuare o meno.

#### Articolo 15

1. Le seguenti azioni sono considerate kinji-te (azioni proibite):
  - (1) colpire l'avversario con un pugno chiuso
  - (2) colpire l'avversario con le dita
  - (3) calciare l'avversario nel torace o nelle regioni addominali

- (4) afferrare i capelli dell'avversario
  - (5) afferrare la gola dell'avversario
  - (6) afferrare indumenti diversi dal mawashi (vale a dire pantaloncini, body, bendaggi, supporti imbottiti, ecc. (Questa regola si applica dopo due o più volte)
  - (7) afferrare il maebukuro o il maetatemitsu (parte verticale anteriore del mawashi) o infilare lateralmente le dita e tirare
  - (8) torcere una o due dita dell'avversario
  - (9) mordere
  - (10) schiaffeggiare il volto dell'avversario con un braccio teso più della larghezza della spalla.
2. Quando viene utilizzata una qualsiasi kinjite, il Gyoji deve interrompere immediatamente l'incontro.

#### Articolo 16

Il Gyoji deve in ogni caso determinare il vincitore al termine dell'incontro.

#### Articolo 17

1. Se il Giudice Capo o uno dei Giudici ha da avanzare obiezione o ha un dubbio (in seguito: "obiezioni ecc.") in merito alla decisione del Gyoji relativa al risultato di un incontro, deve alzare immediatamente la mano destra e avanzare l'obiezione.
2. Le obiezioni, chiare e concise devono indicare chiaramente una kimarite (tecnica riconosciuta ufficialmente)
3. Una volta che il Gyoji ha dato il kachi-nanori (annuncio formale del vincitore), la decisione è definitiva e non può essere sollevata nessuna obiezione.

#### Articolo 18

1. Quando viene sollevata un'obiezione l'intero gruppo di Giudici deve immediatamente spostarsi al centro del dohyo e discutere la questione.
2. Nella loro deliberazione, i Giudici devono identificare come punto di riferimento i motivi della decisione del Gyoji e prenderla in considerazione.
3. Un Giudice può astenersi dalla deliberazione in situazioni in cui l'azione che terminava l'incontro era nascosta dal suo punto di vista o per altri giustificati motivi.
4. Un Giudice non deve esprimere la validità del proprio parere in modo così energico da ostacolare la deliberazione.

#### Articolo 19

1. Il Giudice Capo emetterà il giudizio finale in una deliberazione e annuncerà una spiegazione chiara e concisa della decisione
2. In linea di principio, la decisione deve essere presa a maggioranza dei voti dei Giudici (escluso il Gyoji)
3. Il Giudice Capo cercherà di convincere la minoranza della validità della decisione della maggioranza

#### Articolo 20

Quando il Giudice Capo o uno o più Giudici hanno accertato che un incontro è terminato, ma il Gyoji non annuncia una decisione e consente che l'incontro continui, devono essere prese le seguenti misure:

(1) In caso di fumikoshi (uscire dal dohyo) ecc., qualora vi sia un segno visibile sul terreno, il giudice che ha rilevato la prova deve alzare la mano destra per segnalare chiaramente la fine dell'incontro.

Se questo accade, il Giudice Capo ordinerà al Gyoji di interrompere l'incontro e la decisione finale sarà presa tramite deliberazione tra i giudici.

(2) Nel caso in cui non vi sia nessun segno visibile sulla janome (striscia di sabbia immediatamente al di fuori dello shobu-dawara) come prova per decidere il vincitore, le obiezioni devono essere presentate alla fine dell'incontro, e la decisione sarà presa tramite deliberazione.

#### Articolo 21

Se il Gyoji annuncia erroneamente "Shobu atta!" (l'incontro è stato deciso!), quando è in corso un'incontro, il Giudice Capo o uno dei Giudici devono avanzare obiezione e a seguito di deliberazione deve essere dichiarato un torinaoshi (un nuovo incontro).

#### Articolo 22

1. Se un incontro continua per tre minuti senza giungere ad una conclusione, l'incontro deve essere interrotto e sarà ordinato un torinaoshi.
2. Al segnale dato dal cronometrista, il Giudice Capo ordinerà al Gyoji di interrompere l'incontro.

### Capitolo 3 - Doveri dei giudici

#### Articolo 23

Tenendo conto del forte impatto che le loro parole e le loro azioni hanno sui concorrenti e sul pubblico, i Giudici devono adoperarsi per essere giusti e neutrali

nelle loro decisioni e non mostrare il minimo segno di esitazione o emozione.

#### Articolo 24

1. Oltre a giudicare e prendere decisioni, i Giudici devono offrire guida e consigli ai concorrenti.
2. Un Giudice deve immediatamente ammonire un concorrente il cui linguaggio o comportamento è inadeguato mentre è sul dohyo o nel dohyo-damari.

#### Articolo 25

I Giudici sono responsabili del mantenimento del dohyo in buone condizioni per garantire che gli incontri si svolgano in modo sicuro e devono immediatamente adottare misure correttive se necessario.

#### Articolo 26

Il Gyoji deve adoperarsi per portare i due concorrenti e se stesso in una sincronizzazione completa al tachiai.

#### Articolo 27

1. Quando un mawashi si allenta durante un incontro, il Gyoji chiama "Matta!" (Attendere!) per interrompere temporaneamente l'incontro. Entrambi i concorrenti devono mantenere le loro posizioni (kumite) fino al riavvio dell'incontro.
2. Il Gyoji non deve ordinare l'arresto temporaneo di un incontro durante azioni di attacco dei concorrenti.
3. Dopo aver stretto la mawashi e verificato con i Giudici che nessuno dei concorrenti si è spostato dal suo kumite, il Gyoji mette le mani sulle spalle di entrambi i concorrenti, chiama "Hikimasuyo! Hikimasuyo!" (Preparatevi, Preparatevi) e riavvia l'incontro colpendo leggermente le spalle e chiamando "Hakkeyoi!"

#### Articolo 28

Quando un concorrente esegue una delle seguenti azioni, il Gyoji deve ordinare di lasciare immediatamente. A meno che non sia possibile dare l'ordine in quel momento.

- (1) prendere il tate-mawashi (parte posteriore verticale del mawashi) o orikomi
- (2) afferrare indumenti diversi dal mawashi (quando è la prima volta)
- (3) tenere l'avversario nella presa di "gassho" (entrambe le braccia intorno all'avversario con le mani strette insieme)

## Articolo 29

Le azioni del Gyoji sono le seguenti:

(1) Quando i concorrenti salgono sul dohyo ed eseguono il "chirichozu" (rituale di pulizia delle mani), il Gyoji deve posizionarsi nella parte posteriore (mukou-jomen) del cerchio davanti al toku-dawara (balla speciale che si trova poco oltre il cerchio principale) (di seguito "la posizione di base").

(2) Nel momento in cui i concorrenti si spostano al centro del dohyo, il Gyoji deve effettuare due passi in avanti dalla Posizione di base.

(3) Quando i concorrenti scendono nella posizione sonkyo (accosciata), il Gyoji confermerà che hanno sincronizzato il loro respiro e annuncia "Kamaete!" (Prendete posizioni!), e indietreggia di un passo e mezzo per stare con le gambe aperte. Poi annuncia "Te o tsuite, Matta nashi!" (mani giù, il tempo di attesa è finito!) e piegando leggermente le ginocchia, con le braccia un po' distese e i palmi rivolti verso l'interno, da inizio al tachiai ed avvia l'incontro con l'esclamazione "Hakkeyoi!"

(4) Se non viene effettuato un tachiai, la procedura di cui sopra deve essere ripetuta.

(5) Il Gyoji esclamerà "Madayo, Madayo" (non ancora, non ancora) se il concorrente pone le sue mani sul Dohyo prima che l'avversario esegua il tachiai. D'altra parte, il Gyoji invita l'altro concorrente a mettere entrambe le mani sul dohyo chiamando "Te o tsuite, Te o tsuite". Dopo aver confermato che entrambi i concorrenti hanno messo le mani sul dohyo, il Gyoji concluderà il tachiai esclamando "Hakkeyoi".

(6) Quando l'incontro è iniziato, il Gyoji incita i concorrenti con le frasi "Nokotta!" (Tenere duro!) e "Hakkeyoi!". Il termine "Nokotta!" deve essere utilizzato quando i concorrenti sono in movimento, mentre "Hakkeyoi" viene utilizzato quando entrambi sono fermi.

(7) Nel momento in cui il vincitore viene determinato, il Gyoji esclamerà "Shobu atta!" e indicherà il vincitore puntando la sua mano verso il lato Est o Ovest del dohyo.

(8) Prima del kachi-nanori, il Gyoji torna alla posizione base. Dopo che entrambi i concorrenti in piedi si sono chinati l'un l'altro all'esclamazione "Rei!" (Bow!) annuncia "Higashi no kachi" (vittoria per il lato Est) o "Nishi no kachi" (vittoria per il lato Ovest) puntando la mano al vincitore che rimane nella posizione sonkyo. Se c'è stata una deliberazione dei giudici, tuttavia, il kachi-nanori non è assegnato finché tutti i giudici non sono tornati nelle loro determinate posizioni ed è stata data una spiegazione dal Giudice Capo.

## Articolo 30

Il Gyoji deve osservare i seguenti accorgimenti mentre l'incontro è in corso:

(1) Deve assicurarsi di non mettere i piedi sullo shobu-dawara, o sul janome.

- (2) Deve cercare di evitare di girare la schiena allo shomen.
- (3) I suoi movimenti devono essere rapidi, in modo da non intralciare i concorrenti.
- (4) Deve cercare di essere nella migliore posizione, postura e angolazione per prendere una buona decisione.

#### Articolo 31

All'inizio e alla fine della gara a squadre, il Gyoji deve stare nella posizione di base, avere tutti i concorrenti dell'Est e dell'Ovest allineati ed impartire il comando "Rei!" per fare eseguire loro un inchino in piedi.

#### Articolo 32

Quando i Giudici entrano o escono, devono allinearsi nei posti loro assegnati nel dohyo-damari e inchinarsi al comando del Gyoji.

#### Articolo 33

I turni dei Giudici cambiano nel seguente modo:

- (1) I Giudici correnti, al comando del Gyoji, si alzeranno e si inchineranno dalle loro rispettive posizioni attorno al dohyo, dopo di che si sposteranno nelle posizioni assegnate nel dohyo-damari.
- (2) I Giudici per il prossimo turno si allineeranno nel dohyo-damari, si inchineranno al comando del Gyoji come specificato al punto precedente, e poi si sposteranno nei loro posti individuali.
- (3) Dopo i movimenti di cui ai punti (1) e (2), il Gyoji del turno successivo darà il comando per un inchino in piedi ed il cambio è completato.
- (4) Quando dà il comando "Rei!" per l'inchino come descritto ai punti (1) e (3) precedenti, il Gyoji deve rimanere nella posizione di base.

### Capitolo 4 - Revisioni del Regolamento di Arbitraggio

#### Articolo 34

Le revisioni consigliate al Regolamento di Arbitraggio saranno discusse dal Comitato Competizione IFS e inviate al Consiglio Direttivo per l'approvazione finale.

Clausola supplementare

Tali regolamenti entreranno in vigore a partire dal 1 aprile 1997.

Clausola supplementare rivista

Tali regolamenti entreranno in vigore a decorrere dal 22 ottobre 1998.

Clausola supplementare rivista

Tali regolamenti entreranno in vigore a partire dal 24 giugno 2002.

Versione italiana tradotta da

Francesco Sergio Palumbo

Arbitro Mondiale di Sumo (International Sumo Federation)

Capo degli Arbitri Europei (European Sumo Federation)