



Associazione Italiana Ju-Jitsu e D.A.



REGOLAMENTI GARA

Edizione 10 - Gennaio 2012.



Associazione Italiana Ju-Jitsu e D.A.



AVVERTENZE

Le modifiche in ROSSO vanno in vigore a Gennaio 2012.

Per quanto riguarda il Fighting System ed il Duo System, il presente regolamento contiene commenti e precisazioni generali che completano il Regolamento Internazionale per meglio chiarire le situazioni che si possono creare, ma per le categorie SP-JU-SE è valido unicamente il **REGOLAMENTO INTERNAZIONALE ALLEGATO**.

R.N.A.
Lello De Gennaro



INDICE

NORME GENERALI.....	5
AREA DI GARA ED ORGANIZZAZIONE.....	5
PESI E TEMPI EFFETTIVI.....	5
AGONISTICA.....	<i>Errore. Il segnalibro non è definito.</i>
PESI NON AGONISTI.....	<i>Errore. Il segnalibro non è definito.</i>
PESI AGONISTI.....	6
FIGHTING SYSTEM.....	6
TEMPI AGONISTICA.....	7
TEMPI FIGHTING SYSTEM.....	7
TEMPI ACCADEMIA.....	7
ATLETI.....	7
REQUISITI PERSONALI.....	8
POSIZIONE ALL' INIZIO ED A FINE GARA.....	8
ARBITRI.....	9
NUMERO DI ARBITRI.....	9
APPENDICE PER ARBITRI DI TAVOLO.....	9
VESTIARIO.....	9
POSIZIONE E FUNZIONE DELL' ARBITRO CENTRALE.....	9
POSIZIONE E FUNZIONE DEGLI ARBITRI LATERALI E/O DI SEDIA.....	9
PRESIDENTI DI GIURIA.....	10
COMPITI DURANTE LA COMPETIZIONI.....	10
ISTRUTTORI / ALLENATORI.....	10
NUMERO.....	10
COMPITI.....	10
CONDOTTA DEI RAPPRESENTANTI DI SOCIETÀ.....	10
MEDICO DI GARA.....	10
VARIE.....	11
GARA A SQUADRE.....	11
RISERVE NELLE GARE A SQUADRE.....	11
RITIRO.....	11
INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE.....	11
SQUALIFICA.....	12
SITUAZIONI NON CONTEMPLATE.....	12
REGOLAMENTO GARE DI ACCADEMIA.....	13
SEZIONE 1. COMPETIZIONE.....	13
SEZIONE 2. COMPOSIZIONE DEI CONCORRENTI:.....	13
SEZIONE 3. CRITERIO E NORME DI GIUDIZIO.....	13
SEZIONE 4. LE TECNICHE.....	13
SEZIONE 5. TECNICHE NON VALIDE.....	14
SEZIONE 6. SVOLGIMENTO DI GARA.....	14
SEZIONE 7. RISOLUZIONE DELL' INCONTRO.....	14
REGOLAMENTO GARE DI AGONISTICA.....	16
PREMESSA.....	16
SEZIONE 1. AGONISTICA.....	16
SEZIONE 2. SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO.....	16



SEZIONE 3. APPLICAZIONE DEI PUNTEGGI E PENALITÀ.....	16
SEZIONE 4. APPLICAZIONE DEL MATTE E DELL' HAJIME.....	16
SEZIONE 5. PUNTEGGI.....	17
SEZIONE 6. REGOLE DI GARA.....	17
SEZIONE 7. APPLICAZIONE DELLA PAROLA "SONOMAMA" E "YOSHI".....	18
SEZIONE 8. AZIONI PROIBITE LEGGERE (SHIDO).....	18
SEZIONE 9. AZIONE PROIBITE (CHUI).....	18
SEZIONE 10. AZIONI PROIBITE GRAVI (HANSOKUMAKE).....	19
SEZIONE 11. PENALITÀ'.....	19
REGOLAMENTO FIGHTING SYSTEM.....	20
SEZIONE 1. FIGHTING SYSTEM.....	20
SEZIONE 2. SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO.....	20
SEZIONE 3. APPLICAZIONE DEI PUNTEGGI E PENALITÀ'.....	20
SEZIONE 4. APPLICAZIONE DELL'HAJIME E DEL MATTE.....	20
SEZIONE 5. PUNTEGGI.....	21
APPENDICE DI PRECISAZIONE.....	22
SEZIONE 6. REGOLE DI GARA.....	22
SEZIONE 7. APPLICAZIONE PAROLE " SONOMAMA " E "YOSHI".....	22
SEZIONE 8. AZIONI PROIBITE LEGGERE (SHIDO).....	23
SEZIONE 9. AZIONE PROIBITE (CHUI).....	23
SEZIONE 10. AZIONI PROIBITE GRAVI (HANSOKUMAKE).....	22
SEZIONE 11. PENALITÀ'.....	23
REGOLAMENTO DI DUO SYSTEM.....	24
SEZIONE 1. DUO SYSTEM.....	24
SEZIONE 2. COMPOSIZIONE DEI CONCORRENTI.....	24
SEZIONE 3. POSIZIONE ALL' INIZIO E A FINE GARA.....	25
SEZIONE 4. GRUPPI DI ATTACCO.....	25
SEZIONE 5. SVOLGIMENTO DI GARA.....	24
SEZIONE 6. SORTEGGIO.....	24
SEZIONE 7. L' ARBITRO CENTRALE.....	25
SEZIONE 8. GIURIA.....	25
SEZIONE 9. APPLICAZIONE DELL'HAJIME E DEL MATTE.....	25
SEZIONE 10. CRITERIO DI GIUDIZIO.....	25
SEZIONE 11. NORME DI GIUDIZIO.....	25
SEZIONE 12. SISTEMA DI PUNTEGGIO.....	25
SEZIONE 13. ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI.....	25
SEZIONE 14. RISOLUZIONE DELL' INCONTRO.....	25
ALLEGATO "A" GESTUALITÀ' ARBITRALE.....	26-27-28-29
REGOLAMENTO GARE PER PRESIDENTI DI GIURIA.....	30
PREMESSA.....	31
COMPITI GENERALI.....	31
OPERAZIONI PRELIMINARI IN SEDE DI GARA.....	31
OPERAZIONI DI PESO E CONTROLLO DOCUMENTI.....	32
ORGANIZZAZIONE DI GARA.....	32
SORTEGGI.....	33
LA GARA.....	33
SALUTO.....	33
TAVOLI.....	33
INIZIO GARA.....	33

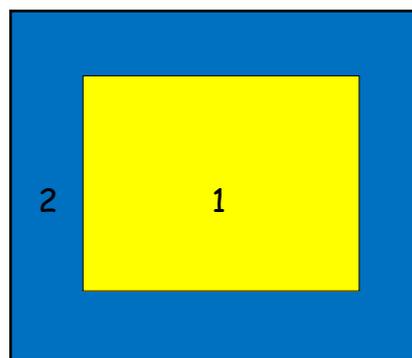


<i>TERMINE DELLA PROVA</i>	33
<i>COMPITI FINALI</i>	33
<i>PAUSE</i>	34
<i>SCAMBIO DI ATLETI</i>	34
<i>CONVOCAZIONE DI GARA</i>	34
<i>CALCOLO DELLA DURATA DELLA GARA</i>	34
<i>INFRAZIONI REGOLAMENTARI</i>	34
<i>SQUALIFICA DALLA GARA</i>	34
<i>PERDITA DELL'INCONTRO</i>	34
<i>RECLAMI</i>	35
<i>SORTEGGIO ATLETI</i>	36
<i>TESTE DI SERIE</i>	36
<i>COMPILAZIONE DELLE POOL</i>	36
<i>GIRONE ALL'ITALIANA</i>	36
<i>ELIMINAZIONE DIRETTA CON RECUPERO SEMPLICE</i>	38
<i>ELIMINAZIONE DIRETTA CON DOPPIO INCONTRO</i>	38
<i>COMPILAZIONE MODELLI DI GARA</i>	38
<i>DUO SYSTEM</i>	38
<i>FIGHTING SYSTEM</i>	38
<i>CLASSIFICA PER SOCIETA'</i>	39
<i>ALLEGATO A - GESTI ARBITRALI</i>	27/30

NORME GENERALI

AREA DI GARA ED ORGANIZZAZIONE

- 1 - Aerea di Combattimento
- 2 - Area di sicurezza
- 1 + 2 Area di gara



- a) L'area di combattimento per ogni coppia sarà di minimo mt. 5 X 5 per le categorie bambini e ragazzi e minimo mt. 6 X 6 per le altre categorie , più 2 mt. di area di sicurezza.
Le 2 aree devono essere chiaramente identificabili.
- b) L'intera area sarà ricoperta, con Tatami di Ju-Jitsu; il colore dell'area di sicurezza deve essere differente dal colore dell'area di combattimento.
- c) Gli organizzatori devono provvedere a quanto previsto all'allegato I - Vademecum per l'organizzazione di gare
- d) I tavoli devono essere composti da un minimo di 2 persone (per l'Agonistica ed il Fighting System almeno 3 persone incluso un arbitro qualificato) . Per la finale potrà esserci un numero maggiore di Presidenti di Giuria e/o di Arbitri di tavolo (4° arbitro), se il numero di presenti in sede di gara lo permette e se ciò potrà essere fatto in tutte le finali nel torneo.

PESI AGONISTICA

B/A Maschi		B/A Femmine	
DA 6 - A 7 anni		DA 6 - A 7 anni	
- 18		- 18	
18 - 20		18 - 20	
20 - 22		20 - 22	
22 - 24		22 - 24	
24 - 26		24 - 26	
26 - 28		26 - 28	
28 - 31		28 - 31	
31 - 34		31 - 34	
34 - 37		34 - 37	
37 - 40		37 - 40	
+ 40		+ 40	



PESI FIGHTING SYSTEM

B/B Maschi		RA Maschi		B/B Femmine		RA Femmine	
DA 8 - A 9 anni		DA 10 - A 11 anni		DA 8 - A 9 anni		DA 10 - A 11 anni	
- 21		- 24		- 20		- 22	
21 - 24		24 - 27		20 - 22		22 - 25	
24 - 27		27 - 30		22 - 25		25 - 28	
27 - 30		30 - 34		25 - 28		28 - 32	
30 - 34		34 - 38		28 - 32		32 - 36	
34 - 38		38 - 42		32 - 36		36 - 40	
38 - 42		42 - 46		36 - 40		40 - 44	
42 - 48		46 - 50		40 - 44		44 - 48	
+ 48		50 - 55		+ 44		48 - 52	
		+ 55				+ 52	

ES Maschi		SP Maschi		ES Femmine		SP Femmine	
DA 12 - A 14 anni		DA 15 - A 17 anni		DA 12 - A 14 anni		DA 15 - A 17 anni	
- 37		-46		- 36		- 40	
37 - 41		46 - 50		36 - 40		40 - 44	
41 - 45		50 - 55		40 - 44		44 - 48	
45 - 50		55 - 60		44 - 48		48 - 52	
50 - 55		60 - 66		48 - 52		52 - 57	
55 - 60		66 - 73		52 - 57		57 - 63	
60 - 66		73 - 81		57 - 63		63 - 70	
66 - 72		+ 81		63 - 68		+ 70	
72 - 78				+ 68			
+ 78							

JU Maschi		SE Maschi		JU Femmine		SE Femmine	
DA 18 - A 20 anni		DA 21 - A 35 anni		DA 18 - A 20 anni		DA 21 - A 35 anni	
- 56		- 55		- 49		- 48	
56 - 62		55 - 62		49 - 55		48 - 55	
62 - 69		62 - 69		55 - 62		55 - 62	
69 - 77		69 - 77		62 - 70		62 - 70	
77 - 85		77 - 85		+ 70		+70	
85 - 94		85 - 94					
+ 94		+94					

NOTA : Per il conteggio degli anni si dovrà prendere a riferimento solo l'anno di nascita e non il mese o il giorno di compimento dell'età



TEMPI DI GARA

AGONISTICA

- BA 1 MINUTO E 30 SECONDI
- BB - RA 2 MINUTI
- ES 2 MINUTI E 30 SECONDI
- SP-JU-SE 3 MINUTI

FIGHTING SYSTEM

- BB - RA 2 MINUTI
- ES 2 MINUTI E 30 SECONDI
- SP-JU-SE 3 MINUTI

TEMPI ACCADEMIA

1 MINUTO PER COPPIA

SITUAZIONI DA VERIFICARE AD INIZIO GARA

1) Nel caso in cui la competizione preveda la suddivisione in fasce di cinture giallo-verde e blu-nere, e nella prima fascia ci fosse solo un atleta, quest'ultimo passerà automaticamente nella fascia superiore (blu-nere) della stessa categoria di peso.

Nel caso in cui nelle classi Esordienti e Speranze ci fosse un solo atleta in una categoria di peso, l'atleta potrà passare automaticamente nella categoria di peso superiore alla propria

2) Per quanto riguarda le classi di età : un atleta di classe di età inferiore può passare in quella superiore (es. ES ultimo anno/ SP - SP / JU - JU / SE) ma non nel caso di classi accorpate (es. SP femminili non possono combattere con JU/SE femminili), al fine di evitare un salto di ben 2 classi.

ATTENZIONE

1. Per quanto riguarda l'età degli atleti che compongono una coppia Duo: la differenza di età tra i partner non è importante, a condizione che:

* L'età sia considerata a seconda dell'anno di nascita, non la data di nascita effettiva del concorrente:

se i due membri appartengono a due diverse fasce di età, la coppia sarà registrata per la categoria più alta di età (esempio: un atleta di 15 anni di età (Speranze) + atleta di 18 anni (Junior) parteciperà negli Junior)

* l'atleta può gareggiare in una categoria d'età superiore - vale sia per il fighting system che per il duo system -(Speranze) possono competere con Junior, Junior con Senior).

Tuttavia, una squadra (duo) composto da una Speranza e uno Junior può solo competere in classe Junior, non anche in Senior (la Speranza, sebbene membro di una squadra Junior, non può saltare più di due classi di età e competere con i Senior).

* La categoria Junior intera può partecipare nella categoria Senior.

2. Lo stesso atleta non può competere in entrambi i sistemi Duo e fighting, nello stesso torneo. Lui / lei deve scegliere un solo sistema.

3. Se un concorrente partecipa nel Duo, a lui / lei è permesso di essere parte di una coppia mista e di una del suo genere nello stesso torneo.

L'organizzatore potrà far sì che gli uomini e le donne del duo siano in programma per una giornata di gara, mentre per il duo misto sia prevista l'altra giornata (nel caso di 2 giornate di gara).

4. Un concorrente può partecipare ad una sola categoria di età nello stesso torneo. Anche se le gare per Aspiranti e Junior sono in giorni diversi, ma all'interno della stessa manifestazione, l'atleta stesso non può competere in entrambe le categorie di età.

5. Un atleta di peso minore, può competere nella categoria di peso superiore, ma non saltare 2 categorie di peso.



ATLETI

VESTIARIO DEI CONCORRENTI

I concorrenti porteranno il Ju-Jitsu Gi (Keikogi) bianco, di buona qualità, pulito e ben ordinato annodato con cintura rossa o blu (personale) .

Il Keikogi sarà come segue:

- la giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e deve essere annodata intorno alla vita con una cintura
- le maniche devono essere abbastanza larghe da permettere la presa ed abbastanza lunghe da coprire l'avambraccio ma non il polso.

I pantaloni devono essere abbastanza larghi ed abbastanza lunghi da coprire i polpacci.

Ogni Concorrente dovrà presentarsi sul tatami di gara con la cintura richiesta (blu o rossa) ; la cintura deve essere annodata con un nodo piatto, ben stretto, in modo tale da mantenere la giacca e deve pendere dal nodo ca. 15 cm per parte. (Vedere quanto previsto in Regolamento Presidenti di Giuria articolo Perdita dell'incontro)

Le concorrenti Femmine devono portare sotto la giacca una maglietta bianca. Ai maschi non è consentito portare la maglietta.

Ai concorrenti è fatto obbligo di portare le protezioni previste dai regolamenti di gara specifici .

Per la prova di Fighting System, ai concorrenti è fatta richiesta di portare le protezioni, dello stesso colore della cintura indossata, guantini protettivi, parastinchi e parapiedi di materiale soffice e leggero. Le protezioni dovranno essere spesse almeno 1cm ed al massimo 2cm.

Inoltre, per le sole categorie BAMBINI B, RAGAZZI, ESORDIENTI e SPERANZE è raccomandato il paradenti e il sospensorio o conchiglia.

La categoria Femminile ha la facoltà di indossare il paraseno (di colore bianco).

Le protezioni devono essere indossate sotto il kimono.

Gli Atleti potranno indossare protezioni di materiale soffice per proprio uso (es. ginocchiere ecc.).

Eventuali bendaggi e/o fasciature dovranno essere chiuse senza l'ausilio di fermagli in ferro o materiale che possa arrecare danno all'avversario e sia i bendaggi che le protezioni non dovranno impedire una buona presa dell'avversario sul Kimono.

Se un'atleta non rispetta il regolamento riguardante questi aspetti, non gli sarà consentito prendere parte all'incontro. Esso ha la possibilità di modificare il proprio vestiario o le protezioni e ripresentarsi sul tatami entro 2 minuti. L'atleta sarà punito con uno SHIDO per aver ritardato l'inizio dell'incontro.

REQUISITI PERSONALI

I concorrenti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corti, non possono portare alcun oggetto che possa procurare un danno fisico all'avversario.

I concorrenti che portano le lenti a contatto lo fanno a proprio rischio e pericolo.

In caso di capelli lunghi l'atleta dovrà indossare un fermacapelli soft senza pezzi in materiale rigido.

POSIZIONE ALL' INIZIO ED A FINE GARA

- a) I concorrenti staranno al centro dell' area di gara ad una distanza di circa 2 mt. uno di fronte all'altro.
- b) All'inizio della gara i concorrenti faranno il saluto in piedi, prima all' Arbitro centrale (MR) e poi tra di loro.
- c) Alla fine della gara i concorrenti faranno il saluto in piedi, prima tra di loro e poi all' Arbitro centrale (MR).
- d) In tutte le competizioni l'atleta (o la coppia) prima chiamata indosserà la propria cintura rossa (mentre la seconda chiamata la propria cintura blu) posizionandosi alla destra dell' Arbitro Centrale posto di fronte al Tavolo di Giuria.



ARBITRI

NUMERO DI ARBITRI

Durante la competizione gli arbitri devono controllare che non vi siano oggetti od elementi pericolosi (es. transenne , muri, ecc...) vicino all'area di gara.

Tutti gli arbitri presenti sul tatami sono responsabili dello svolgimento dell'incontro e del rispetto delle regole di gara.

Le gare di Fighting System ed Agonistica saranno condotte sul tatami da un Arbitro centrale (MR) e da due Arbitri laterali (SR). Esclusivamente per le categorie bambini e ragazzi per la prova di Agonistica potrà essere previsto il solo arbitro centrale.

Per le gare di Duo System ed Accademia sono previsti un arbitro centrale e 5 arbitri laterali (3 in casi particolari previsti ai singoli regolamenti) che sederanno davanti al tavolo di Giuria e di fronte all'arbitro centrale.

Nel limite del possibile l'Arbitro centrale e gli Arbitri laterali devono essere di regioni differenti tra loro e da quelli dei concorrenti.

Qualora in sede di gara si presenti un numero minore del previsto di Arbitri sarà compito del Responsabile di Gara in concerto con il Responsabile Nazionale degli Arbitri, decidere se utilizzare un numero minore di aree di gara oppure se utilizzare il numero di aree di gara previste con un numero di arbitri inferiore a quello richiesto.

Tale decisione dovrà essere comunicata ai Rapp. di Società prima dell' inizio della competizione.

Il Responsabile Nazionale degli Arbitri o , in sua assenza il Responsabile di gara degli Arbitri, potrà convocare d'ufficio, eventuali Arbitri non convocati ma presenti in sede di gara e che fossero in possesso dei requisiti necessari a svolgere i ruoli mancanti.

APPENDICE PER ARBITRI DI TAVOLO

In aggiunta a quanto indicato, occorre ricordare che il 4° arbitro (TR) o arbitro di tavolo, relativamente alle competizioni di Fighting System ed Agonistica , sederà al tavolo di Giuria con le seguenti funzioni:

1. Comunicare al tavolo di Giuria i punteggi come previsto all'apposito articolo - Compilazione dei modelli di gara- del Regolamento dei Presidenti di Giuria.
2. Collaborare attivamente con la terna arbitrale, verificando eventuali anomalie di trascrizione dei punteggi segnalandole sia all'Arbitro Centrale che al Presidente di Giuria.

VESTIARIO

Gli Arbitri dovranno sempre indossare la divisa prevista procurandosi inoltre i manicotti necessari (uno di colore rosso ed uno blu).

POSIZIONE E FUNZIONE DELL' ARBITRO CENTRALE

L'Arbitro Centrale deve stare all'interno dell'area di gara ed ha la responsabilità dello svolgimento della gara stessa nei modi previsti dai singoli regolamenti di specialità (Fighting, Agonistica, Duo, Accademia).

L'Arbitro Centrale, per dare inizio alla prova, pronuncia HAJIME e MATTE al suono acustico che determina la fine del tempo.

Pronuncia HANTEI per chiamare il giudizio della Giuria nei casi previsti e successivamente designa il vincitore indicandolo con il braccio.

Qualora lo svolgimento della gara lo permetta , al termine di ogni incontro, potrà essere effettuato il cambio di terna arbitrale, eseguendo il cerimoniale di salita e discesa dalla materassina dai 3 arbitri di tappeto.

POSIZIONE E FUNZIONE DEGLI ARBITRI LATERALI E/O DI SEDIA

Gli Arbitri laterali devono assistere l'Arbitro centrale stando appena fuori dall'area di combattimento.

Nelle competizioni di Fighting System ed Agonistica dovranno spostarsi lungo i bordi dell'area di gara per poter seguire al meglio l'incontro senza intralciare la visuale dei Presidenti di Giuria.

Hanno il compito di segnalare i punti.



PRESIDENTI DI GIURIA

COMPITI DURANTE LA COMPETIZIONI

I Presidenti di Giuria siedono al tavolo di fronte all'arbitro centrale.

Ai Presidenti di Giuria è demandato il compito di :

- gestire la gara
- controllare il tempo della prova iniziando dall' Hajime dell'Arbitro Centrale e segnalandogli lo scadere del tempo prefissato con segnali acustici
- controllare il tempo dell' osae-komi iniziando dal comando dell' Arbitro Centrale e terminando al Toketà
- registrare le vittorie degli incontri e determinare i recuperi sui tabelloni di gara sul modello previsto per la Competizione .
- definire le classifiche finali per categoria e per Società

Il tavolo dei Presidenti di Giuria è composto da almeno due persone.

I Presidenti di Giuria dovranno inoltre fornire ogni notizia in merito a risultati , recuperi e/o successivi incontri ai Rappresentanti di Società purché ciò non influisca con il normale svolgimento della competizione e/o con il lavoro dei Presidenti di Giuria.

ISTRUTTORI / ALLENATORI

NUMERO

Salvo casi particolari dovuti a grande partecipazione di Atleti e/o un gran numero di aree di gara , preventivamente autorizzati dal Responsabile Presidenti Di Giuria o il P.G. Coordinatore, è permesso ad ogni società di essere rappresentata da un solo Istruttore / Allenatore / Accompagnatore preventivamente segnalato sul modulo di iscrizione.

COMPITI

Il compito principale e' quello di rappresentare la propria società in qualsiasi discussione o problematica che si viene a presentare in sede di gara e solo a lui e' concesso il diritto di presentare eventuali reclami .

Il suo compito comunque comincia prima, all' atto dell' iscrizione degli Atleti compilando in tutte le sue parti il modulo d' iscrizione alla gara per ogni atleta specificando tutto cio' che serve per identificarlo al meglio, presenziando alle operazioni di peso ed alle operazioni di sorteggio, controllando l' esatta trascrizione dei suoi Atleti nei moduli di gara esposti dopo il sorteggio.

La mancanza del nome del responsabile accompagnatore sul foglio di Iscrizione alla gara inibisce la società o chi per essa a svolgere le suddette mansioni

E' compito dei rappresentanti di società controllare che non avvengano cambi di Atleti sia in fase di sorteggio che durante la gara, nonché di verificare che il proprio atleta indossi la cintura del colore esatto rispetto alla chiamata del Presidente di Giuria.

CONDOTTA DEI RAPPRESENTANTI DI SOCIETÀ

Gli Atleti possono essere assistiti dal loro allenatore che può stare ai limiti dell'area di gara durante il match. Se l'allenatore dimostra un comportamento scorretto verso gli Atleti o gli arbitri o il pubblico, gli arbitri possono allontanarlo dalle vicinanze dell'area di gara per la durata del match.

Se il suo comportamento continua, gli arbitri possono allontanarlo per tutta la durata della competizione sportiva.

Tale decisione dovrà essere comunicata al diretto interessato ed al Responsabile dei Presidenti di Giuria della competizione , che dovrà opportunamente segnalarlo a tutti i Presidenti di Giuria presenti affinché facciano rispettare tale decisione.

MEDICO DI GARA

Il Medico Ufficiale designato dall' Organizzazione è indispensabile e non si potrà iniziare e/o proseguire alcuna competizione in sua assenza.

Qualora per motivi particolari il Medico Ufficiale dovesse assentarsi durante la competizione potrà essere sostituito da altro medico presente alla gara purché regolarmente abilitato e opportunamente segnalato al Responsabile dei Presidenti di Giuria..



Al Medico Ufficiale è demandato il compito del Primo Soccorso in caso di infortunio e/o malore; non è permesso a nessun altro Medico e/o Istruttore di intervenire sul tatami di gara in caso di infortunio e/o malore di un atleta salvo casi particolari quale l'autorizzazione del Medico Ufficiale in caso di contemporaneo infortunio di due o più atleti.

Al Medico Ufficiale è demandato il compito e di stilare i certificati medici in caso di abbandono della competizione per infortunio, fornendo copia di tale dichiarazione alla Società di appartenenza dell' atleta infortunato per gli eventuali interventi assicurativi e/o ricoveri Ospedalieri.

Il suo intervento dovrà essere richiesto ed autorizzato dall' Arbitro Centrale ogni qualvolta lo ritenga necessario.

La decisione di impossibilità di prosecuzione della competizione di un atleta da parte del Medico Ufficiale è inappellabile ed insindacabile, neanche da parte di altro Medico presente in sede di gara.

Qualora il numero degli Atleti lo richieda potranno essere previsti più Medici Ufficiali.

VARIE

GARA A SQUADRE

E' possibile prevedere la competizione a squadre purché venga utilizzato lo stesso regolamento della gara individuale preferibilmente con un numero di coppie e/o Atleti presentabili per squadra in numero dispari o comunque almeno uno in più della metà di quelli richiesti.

Una squadra può presentarsi con un numero inferiore di Atleti o coppie previste purché in caso di vittoria di tutti gli Atleti o le coppie della sua squadra possa risultare vincitrice.

RISERVE NELLE GARE A SQUADRE

Le riserve possono sostituire gli Atleti infortunati, colti da malore e/o squalificati solo nel match successivo.

Le riserve devono essere dello stesso peso dell'atleta da sostituire. Tuttavia, le riserve di peso inferiore possono sostituire le riserve di peso superiore ma non il contrario.

Le riserve devono essere iscritte e pesate insieme agli Atleti titolari.

RITIRO

La decisione di FUSEN GACHI (vittoria per ritiro) si darà all'atleta o alla coppia il cui concorrente/i non si presenta sul tatami per gareggiare

La decisione di KIKEN GACHI (vittoria per abbandono) si darà all'atleta o alla coppia il cui concorrente/i si ritira durante la gara. Se il Dottore Ufficiale di Gara dichiara che il concorrente non può più gareggiare, allora l' atleta sarà fuori per il resto della competizione.

INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

- a) Se la gara viene interrotta a causa di un infortunio, malore o indisposizione di uno o dei 2 concorrenti, l'Arbitro centrale, in accordo con i due Arbitri laterali, concederà un recupero massimo di n° 2 minuti in totale per ogni atleta, in ogni match.
- b) La decisione di vittoria o sconfitta verrà presa dall'Arbitro centrale in accordo con gli Arbitri laterali, quando un concorrente non è più in grado di continuare, a causa di infortunio, malore o indisposizione. Essi decideranno in base ai seguenti casi:

Infortunio:

- 1) Quando la causa di una lesione viene attribuita al concorrente leso questi perde la gara.
- 2) Quando la causa della lesione viene attribuita al concorrente non leso questi perde l'incontro.
- 3) Quando è impossibile attribuire la causa della lesione a uno dei concorrenti il concorrente non leso vince l'incontro
- 4) Il Medico di gara deciderà se il concorrente leso potrà continuare a gareggiare o no.

Malore

Generalmente, quando un concorrente viene colto da malore o indisposizione durante la gara e non è più in grado di continuare, questi perde l'incontro.

Nel caso di perdita di coscienza o black-out di un atleta sul tatami, il combattimento avrà termine e l'atleta sarà sospeso per il resto della gara a scopo precauzionale.



SQUALIFICA

Come previsto nei regolamenti gare Fighting System ed Agonistica qualora un atleta venga squalificato per due volte per hansokumake si provvederà a depennarlo dalla competizione senza diritto di medaglia e relativo punteggio per la Società. Tale squalifica dovrà essere comunicata al Rappresentante di Società.

SITUAZIONI NON CONTEMPLATE

Se si presenta una situazione non contemplata nel regolamento, una decisione verrà presa dagli Arbitri presenti al momento sull'area di gara interessata in accordo con i Giudici di gara , i Responsabili Arbitri e Giuria.



REGOLAMENTO GARE DI ACCADEMIA

SEZIONE 1. COMPETIZIONE

L'**ACCADEMIA** è una competizione a coppie in cui gli Atleti devono dimostrare il proprio valore tramite l'esecuzione di tecniche varie nel miglior modo possibile sia dal punto di vista Tecnico che Atletico nel limite del tempo prefissato.

SEZIONE 2. COMPOSIZIONE DEI CONCORRENTI:

Le coppie di Accademia possono essere composte da 2 donne, 2 uomini o misto (uomo/donna) senza restrizione di età, peso o gradi.

Possono essere previste fasce distinte per età peso o gradi ai fini della premiazione di coppia e di Società.

In caso di suddivisione per fasce la coppia formata da Atleti di fasce differenti gareggia nella fascia relativa all'atleta della fascia superiore. Non è consentito il contrario.

I concorrenti, durante la gara, sono responsabili l'uno dell'altro.

SEZIONE 3. CRITERIO E NORME DI GIUDIZIO

La Giuria deve guardare e giudicare in base a:

Velocità - Efficacia - Controllo - Elevazione - Tecnica - Abilità

I seguenti criteri devono essere valutati dalla Giuria per determinare la coppia vincente:

- Le tecniche normali eseguite con corretta rottura dell'equilibrio dell'avversario, velocità e buon bilanciamento.
- Le tecniche volanti eseguite con maggior elevazione, atleticità ed agilità.
- La maggior varietà di tecniche eseguite.
- La migliore costruzione della prova.
- La maggior inventiva in merito all'esecuzione delle tecniche.
- Il maggior numero di tecniche eseguite.
- Le conclusioni applicate in modo corretto e con la maggior tecnicità
- La maggior difficoltà di esecuzione delle tecniche.

Gli Arbitri valuteranno le tecniche con le seguenti modalità :

- Tecniche normali : Massimo punteggio di partenza : 7 - ogni errore di esecuzione determinerà una diminuzione del punteggio massimo di 0.5 punti - Minimo punteggio per ogni tecnica :5
- Tecniche volanti : Massimo punteggio di partenza : 10 - ogni errore di esecuzione determinerà una diminuzione del punteggio massimo di 1 punto - Minimo punteggio per ogni tecnica :5

Ogni singola tecnica dovrà avere una sua valutazione e l'insieme delle varie valutazioni determinerà al termine il punteggio finale.

Gli arbitri potranno inoltre assegnare i seguenti Extra Punteggi

1) Velocità

0.5 punto alla coppia che eseguirà un numero di tecniche maggiore di almeno due tecniche rispetto all'altra coppia .

La tecnica normale deve considerarsi mezza volante

2) Esecuzione

0.5 punto alla coppia che eseguirà le tecniche con la miglior concatenazione e/o predisposizione

3) Varietà

0.5 punto alla coppia che eseguirà il maggior numero di tecniche differenti



4) Atleticità / Elevazione

0.5 punto alla coppia che eseguirà le tecniche volanti con maggiore elevazione e/o con il minor aiuto delle braccia durante la spinta .

Gli extra punteggi sono determinati in base al raffronto tra l'esecuzione delle due coppie pertanto qualora l'extra punteggio spetti alla coppia che ha eseguito per prima la prova ed a cui è già stato dato il punteggio , si dovrà penalizzare dello stesso punteggio la seconda coppia al fine di determinare tale differenza.

Nell'allegato L) CRITERI DI VALUTAZIONE , sono riportati alcuni esempi di valutazione.

SEZIONE 4 . LE TECNICHE

La suddivisione delle tecniche è la seguente:

- A) Sono **tecniche normali** quelle eseguite con l'appoggio di mani o piedi al tappeto durante l'applicazione della tecnica.
- B) Sono **tecniche volanti** quelle eseguite senza l'appoggio di mani o piedi al tappeto durante l'applicazione della tecnica.
- C) E' **chiusura** il controllo effettuato con le gambe o i piedi , di norma sul collo di Uke , durante l'esecuzione delle tecniche volanti . La chiusura ha il principio base di preservare la testa di Uke durante la caduta , creando una sorta di doppio cuscino. Determina inoltre la direzione di squilibrio ad Uke evitando errate cadute e problemi al capo ed al collo. La chiusura deve essere effettuata prima e durante l'esecuzione della Tecnica . La chiusura eseguita al termine deve intendersi errata.

Deve intendersi pertanto chiusura corretta

- chiusura con aggancio dei piedi tra di loro
- perfetta aderenza del collo del piede e/o del tallone su Uke
- unione dei piedi di Tori senza aggancio

In ogni caso il collo di Uke deve essere controllato e le gambe devono essere chiuse

Potrà essere prevista nell'apposita circolare della gara l'esecuzione di un numero minimo di tecniche volanti, normali e/o di conclusioni

SEZIONE 5. TECNICHE NON VALIDE

Sono considerate non valide:

- le tecniche in cui la proiezione viene eseguita con la metà del corpo a terra (dalla cintura) oltre l' area di sicurezza.
- le tecniche eseguite in modo del tutto approssimativo e/o con il pericolo dell'incolumità del compagno.
- le tecniche iniziate dopo il segnale acustico che sancisce la fine della prova.

SEZIONE 6. SVOLGIMENTO DI GARA

La competizione si svolge tra due coppie.

Il tempo fissato per ogni coppia è di un MINUTO. Potranno essere previsti tempi diversi per Trofei e Campionati Regionali.

La coppia prima chiamata indossa la cintura Rossa mentre la coppia seconda chiamata la cintura blu.

La coppia Rossa alla destra dell'arbitro centrale esegue per prima la prova.

SEZIONE 8. COMPITI DELL'ARBITRO CENTRALE

Oltre ai normali compiti

- ingresso delle coppie
- saluto
- Hajime - Matte

l'Arbitro centrale dovrà:

- contare le tecniche eseguite dalla coppia considerando
 - a) 1 per la tecnica volante
 - b) 0.5 per la tecnica normale
 - c) 0 per la tecnica (Volante o Normale) non valida come determinato all' art. 5 . In questo caso l'Arbitro centrale non dovrà considerare la tecnica segnalandolo agli altri arbitri con il movimento del braccio "ANNULLARE " .



Al termine di ogni prova segnalerà agli altri arbitri il numero delle tecniche eseguite che gli arbitri potranno usare per determinare l'extra Punteggio 1) Velocità

SEZIONE 7. RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

L'incontro verrà aggiudicato alla coppia che avrà ottenuto il maggior punteggio da parte dei giudici.

Con esclusione della gara a squadre, non è prevista la parità.

Se dopo il punteggio alla seconda coppia i punteggi fossero in parità, l'arbitro centrale chiederà ai giudici di sedia di procedere immediatamente all'Hantei determinando la coppia vincitrice.

Qualora la decisione in merito alla vittoria sia di difficile definizione, su richiesta di un singolo giudice, si può prevedere un consulto tra i giudici prima dell'Hantei.



REGOLAMENTO GARE DI AGONISTICA

PREMESSA

La prova di Agonistica viene considerata come introduzione alla competizione e propedeutica per lo studio del Fighting System. A tal fine si conviene di utilizzare come base il regolamento del Fighting System Internazionale apportandone le dovute modifiche.

SEZIONE 1. AGONISTICA

L'AGONISTICA E' COMPOSTA DA 2 PARTI:

- 1.a Parte: NAGE WAZA / lanci, atterramenti, leve e strangolamenti.
- 2.da parte: NE WAZA / leve, strangolamenti ed immobilizzazioni.

I BAMBINI gruppo A inizieranno il combattimento nella posizione in piedi, e lavoreranno in Nage Waza e Ne Waza.

L'agonistica è composta da 1 round la cui durata è variabile in base alle varie categorie, come riportato nelle Norme Generali.

SEZIONE 2. SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO

Gli atleti devono essere attivi in entrambe le parti.

a) L'incontro inizierà con la 1ma parte ed i concorrenti devono stare a una distanza di ca. 2 metri

b) **Comincia la 2da parte nei seguenti casi:**

- 1) Quando entrambi i concorrenti sono con entrambe le ginocchia a terra;
- 2) Quando almeno uno dei concorrenti è sdraiato o seduto.

Si ritorna in 1ma parte quando viene a mancare uno dei due punti.

c) Se un concorrente si avventa sul suo avversario senza eseguire alcuna azione tecnica, o in modo scoordinato che potrebbe risultare pericoloso per se stesso o per l'avversario (MUBOBI), gli Arbitri assegneranno una penalità tecnica.

d) Le proiezioni che partono dall'area di combattimento sono consentite quando l'avversario cade nell' area di sicurezza, se nella proiezione non c'è rischio di infortunio per l'avversario.

SEZIONE 3. APPLICAZIONE DEI PUNTEGGI E PENALITÀ

I punteggi dati durante la competizione verranno registrati dal Presidente di Giuria per ogni area di gara.

I punteggi di ogni incontro verranno dichiarati dal 4° arbitro, che li passerà al Presidente di Giuria di ogni Tavolo.

I punteggi e le penalità verranno registrati solo se verranno dati dalla maggioranza degli Arbitri (minimo 2 Arbitri).

Se i tre Arbitri danno un punteggio differente tra loro, si assegnerà il punteggio intermedio.

Se un Arbitro non vede un'azione verrà registrato il punteggio più basso dato dai rimanenti 2 Arbitri.

Eventuali errori commessi nell'applicazione di punteggi e/o penalità, dovranno essere corretti in accordo dai tre arbitri e dall'arbitro di tavolo; la variazione sarà comunicata dall' Arbitro Centrale.

SEZIONE 4. APPLICAZIONE DEL MATTE E DELL' HAJIME

a) L' Arbitro centrale pronuncerà HAJIME per dare o ridare inizio al combattimento.

b) L' Arbitro centrale pronuncerà il MATTE per fermare temporaneamente l'incontro nei seguenti casi:

- 1) Quando entrambi i concorrenti vanno al di fuori dell'area di combattimento completamente.
- 2) Quando uno o entrambi i concorrenti vengono colti da malore o si infortunano.
- 3) In ogni altro caso, quando l' Arbitro centrale lo riterrà necessario.
- 4) In ogni altro caso, quando uno degli Arbitri laterali lo riterrà necessario (in questo caso batterà le mani o agiterà la mano sopra la testa).

5) Quando esiste una leva o uno strangolamento in atto e il concorrente che subisce non può battere o chiamare la propria resa, l'Arbitro centrale potrà fermare l'incontro. In questi casi si darà un ippon da 2 o 3 punti all'avversario.

6) Ogni volta che i concorrenti si distaccano nella 2da parte e non ricominciano a combattere da soli nella 1^ parte.

7) Quando scade il tempo dell' Osae-Komi o finisce il tempo dell'incontro.

c) Ogni qualvolta l' Arbitro centrale annuncia il Matte si deve fermare il cronometro.



SEZIONE 5. PUNTEGGI

I punteggi dati durante la competizione verranno registrati dal Presidente di Giuria per ogni area di gara.
I punteggi di ogni incontro verranno dichiarati dal 4° arbitro, che li segnalerà al Presidente di Giuria di ogni Tavolo.

a) Nella 1 ma parte, verranno assegnati i seguenti punti:

- | | |
|------------------------------|-----------------|
| 1) Un Atterramento perfetto. | IPPON (2 punti) |
| 2) Una proiezione perfetta. | IPPON (2 punti) |

Una proiezione perfetta in cui l'avversario cade sullo stomaco, sarà valutata come Ippon.

- | | |
|------------------------------------|-----------------|
| 3) Uno strangolamento con battuta. | IPPON (2 punti) |
| 4) Una leva con battuta. | IPPON (2 punti) |
| 5) Un atterramento non perfetto. | WAZARI(1 punto) |
| 6) Una proiezione non perfetta. | WAZARI(1 punto) |

b) Nella 2 da parte verranno assegnati i seguenti punti:

- | | |
|---|-----------------|
| 1) Un controllo efficace, annunciato con Osae-Komi, in ogni posizione a terra in cui l'avversario è ben immobilizzato e non può muoversi liberamente, né liberarsi; in cui Tori ha le gambe libere, ed ha un buon controllo sopra Uke da 10 sec. fino a 14 sec. | WAZARI(1 punto) |
| 15 sec. | IPPON (2 punti) |
| 1) Uno strangolamento con battuta | IPPON 3 punti |
| 2) Una leva con battuta | IPPON 3 punti |
| 3) Osae-Komi con battuta | IPPON 3 punti |

c) Se un controllo efficace (Osae-Komi) parte nel tempo regolamentare dell'incontro, si deve continuare fino al termine dell'Osae-Komi, anche se è scaduto il tempo dell'incontro.

In ogni caso osae komi continua se:

- l'atleta immobilizzato avvolge una gamba dell'avversario con le proprie
- l'atleta immobilizzato si gira su un fianco, sulla schiena o sul petto

Se entrambi i corpi dei due atleti sono fuori dell'area di combattimento, l'arbitro centrale pronuncerà il Toketa e subito Matte per sospendere l'osaekomi, assegnando l'eventuale punteggio.

Sankaku-jime e Juji-gatame vengono considerati controllo efficace (Osae-Komi) se c'è un controllo completo della parte superiore del corpo di UKE

d) Tutti gli strangolamenti sono validi, ad eccezione di quelli eseguiti a mani nude. Sankaku jime deve essere effettuato con un braccio dell'avversario in mezzo alle gambe di colui che esegue il soffocamento.

e) Un'azione viene considerata tecnicamente valida quando un concorrente esegue una tecnica con un buon bilanciamento e controllo con combinazione prima di passare nella parte successiva.

PER COMBINAZIONE SI INTENDE:

- Nella 1 fase bisogna realmente essere attivi e cercare di proiettare o atterrare l'avversario
- Nella 2 fase bisogna realmente cercare di fare una buona immobilizzazione o cercare di liberarsi dalla presa

NELLA SECONDA PARTE, SALVO IL CASO DI TOKETA, NON POSSONO ESSERE CUMULATI PUNTEGGI OTTENUTI CON TEMPO PARZIALE DI OSAEKOMI ED IL PUNTEGGIO OTTENUTO CON LEVA O SOFFOCAMENTO.

L'arbitro centrale insieme ai laterali devono decidere, dopo aver consultato l'arbitro di tavolo, se l'ultima azione è avvenuta prima o dopo la fine del tempo.

SEZIONE 6. REGOLE DI GARA

Un concorrente può vincere il match prima del tempo regolamentare, quando si aggiudica 3 IPPON da 2 o 3 punti, mentre per le categorie BA A/B, RA, ES l'incontro termina al raggiungimento di n° 2 IPPON.

Nel conteggio si dovranno considerare anche i waza-ari che sono considerati $\frac{1}{2}$ Ippon. (L'ippon da 3 punti sarà da considerarsi Ippon). Saranno considerati anche i punteggi ottenuti con la sanzione all'avversario.

- Il concorrente che alla fine del match ha più punti è il vincitore. Con esclusione della gara a squadre, non è prevista la parità.
- Se il match finisce in parità di punti, sarà il vincitore chi avrà ottenuto uno o più Ippon in più fasi rispetto all'avversario.
- Se il match finisce in parità sia di punti che di fasi in cui si sono ottenuti gli Ippon, il concorrente che ha ottenuto il maggior numero di Ippon vince l'incontro.



d) Se il match finisce in parità sia di punti che di fasi in cui si sono ottenuti gli Ippon e numero di Ippon, gli Arbitri provvederanno a designare il vincitore con Hantei (senza concedere ulteriori tempi supplementari)

e) La vittoria per Hantei avrà la seguente procedura::

f) Gli Arbitri si posizioneranno sul tatami di fronte al tavolo e terranno le braccia lungo i fianchi .

g) L'Arbitro Centrale chiamerà l' Hantei e contemporaneamente tutti gli Arbitri (compreso il centrale) dovranno alzare il braccio corrispondente all' atleta che reputano vincitore.

h) L' Arbitro Centrale provvederà a dichiarare vincitore l'atleta con il maggior numero di voti.

Gli arbitri potranno decidere di discutere tra loro prima di chiamare l' Hantei.

Qualora entrambi gli Atleti vengano sanzionati con Hansokumake si provvederà ad effettuare un ulteriore combattimento concedendo 1 minuto di riposo, nel seguente modo:

- categorie Bambini e Ragazzi : 1 minuto ; in caso di ulteriore parità Hantei
- categoria Esordienti : 1 minuto e 30 secondi ; in caso di ulteriore parità Hantei
- categorie Sp / Ju / Se : 2 minuti ; in caso di ulteriore parità Hantei

SEZIONE 7. APPLICAZIONE DELLA PAROLA "SONOMAMA" E "YOSHI"

SONOMAMA si pronuncerà se l' Arbitro deve fermare temporaneamente i concorrenti.

Sonomama verrà annunciato dall'Arbitro Centrale :

1. Quando darà a uno o entrambi i concorrenti una penalità tecnica.
2. Ogni qualvolta lo riterrà necessario.

Al comando Sonomama gli atleti non dovranno più muoversi né variare posizioni di piedi o mani .

Dopo SONOMAMA gli Atleti riprenderanno a gareggiare esattamente nella stessa posizione in cui si trovavano.

Per ridare il via alla competizione, l' Arbitro centrale pronuncerà YOSHI.

SEZIONE 8. AZIONI PROIBITE LEGGERE (SHIDO)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli arbitri

Le azioni proibite leggere sono sanzionate con uno "Shido" ed all'avversario sarà assegnato 1 Wazari.

Sono considerate "azioni proibite leggere" le seguenti azioni:

1) Quando uno o entrambi i concorrenti mostrano passività o applicano scorrettezze tecniche di minore entità:

Parte 1:

- nessuna azione reale da parte di uno o entrambi gli atleti per ottenere punteggi
- passaggio diretto nella 2^a parte di uno o entrambi gli atleti
- qualsiasi presa protratta nel tempo (5-6 secondi) che manifesta esclusivamente l'intenzionalità da parte di uno dei due contendenti di impedire all'avversario di compiere azioni di attacco

Parte 2:

- nessuna azione reale da parte di uno o entrambi gli atleti per ottenere punteggi

2) Mubobi

3) Andare di proposito fuori dall'area di combattimento con entrambi i piedi.

4) Di proposito spingere l'avversario al di fuori dell'area di combattimento.

5) Eseguire una qualsiasi azione dopo l'annuncio del MATTE' o SONOMAMA.

6) Flettere la dita delle mani e dei piedi.

7) Applicare una compressione sui reni (DO JIME).

8) Eseguire soffocamenti a mani nude

9) Non presentarsi alla chiamata del P.di G. con la cintura indossata o comunque ritardare l'inizio dell'incontro

10) Perdere tempo volutamente aggiustandosi il Kimono , slegandosi la cintura ecc. durante il combattimento.

SEZIONE 9. AZIONE PROIBITE (CHUI)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli arbitri.

Le azioni proibite sono sanzionate con uno "Chui" ed all'avversario saranno assegnati 2 Wazari.

Sono considerate "azioni proibite" le seguenti azioni:

1) Eseguire attacchi come calci, pugni, spinte e colpire l'avversario con violenza

2) Di proposito proiettare l'avversario dall'area di combattimento al di fuori dell'area di sicurezza.

3) Ignorare le istruzioni dell' Arbitro centrale.

4) Emettere delle grida, fare delle osservazioni o dei gesti poco sportivi verso gli Arbitri, l'avversario, i P.di G., il pubblico, ecc.

5) Eseguire un' azione incontrollata

6) Limitatamente alle categorie **BA - BB - RA** si considerano vietate le seguenti azioni:

- proiezioni effettuate con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa sul Kimono o sulla schiena.
- Cadere con violenza sull'avversario dopo aver effettuato una buona tecnica di proiezione.



SEZIONE 10. AZIONI PROIBITE GRAVI (HANSOKUMAKE)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli arbitri.

Le azioni proibite gravi sono sanzionate con uno "Hansokumake" e l'avversario vincerà l'incontro.

Sono considerate "azioni proibite gravi" le seguenti azioni:

- 1) Applicare un'azione qualsiasi che possa ferire o danneggiare l'avversario.
- 2) Proiettare o tentare di proiettare l'avversario che sta subendo una leva od un strangolamento.
- 3) Applicare una leva al collo od alla spina dorsale.
- 4) Eseguire leve in torsione al ginocchio e/o al piede.
- 5) Limitatamente alle categorie **BA - BB - RA** si considerano vietate le leve ed i soffocamenti.

SEZIONE 11. PENALITÀ

Gli Arbitri dovranno sanzionare gli Atleti in base all'azione scorretta, mentre i Presidenti di Giuria provvederanno a seguire le seguenti modalità:

- a) Azione proibita leggera = SHIDO (1 Wazari all' avversario)
- b) Azione proibita = CHUI (2 Wazari all' avversario)
- c) Due azioni proibite = **HANSOKUMAKE o HANSOKUMAKE diretto (Squalifica - Al vincitore vanno 14 punti al perdente 0 punti. Se i punti di differenza al momento dell'Hansokumake erano maggiori di 14 a favore del vincitore, si lascia il punteggio acquisito nel combattimento e al perdente 0 punti).**
- d) La prima volta che un concorrente viene sanzionato con un Hansokumake, perde il match in corso.
- e) La seconda volta che un concorrente viene sanzionato con un Hansokumake verrà espulso per tutto il Torneo.
- f) Se entrambi i concorrenti vengono sanzionati con un Hansokumake, il match verrà ripetuto.



REGOLAMENTO FIGHTING SYSTEM

Questo tipo di competizione è rivolto alle categorie SP - JU - SE come da Regolamento Internazionale tradotto e di seguito allegato come parte integrante.

Il presente regolamento contiene commenti e precisazioni che completano il Regolamento Internazionale per meglio chiarire le situazioni che si possono creare, ma per le categorie SP-JU-SE è valido unicamente il **REGOLAMENTO INTERNAZIONALE ALLEGATO**.

Questo regolamento potrà essere applicato, in Manifestazioni propedeutiche, alle categorie BB - RA - ES, con le dovute limitazioni in esso riportate.

SEZIONE 1. FIGHTING SYSTEM

IL FIGHTING SYSTEM E' COMPOSTO DA 3 PARTI:

- 1.ma Parte: ATEMI/ calci e pugni.
- 2.da Parte: NAGE WAZA / lanci, atterramenti, leve e strangolamenti.
- 3.za parte: NE WAZA / leve, strangolamenti ed immobilizzazioni.

Quando lo stesso atleta è impegnato in incontri consecutivi, è permesso un tempo di recupero di minimo 3 minuti o comunque di due incontri.

SEZIONE 2. SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO

Gli atleti possono combattere passando da una fase all'altra liberamente durante il match, ma devono essere attivi in tutte le 3 fasi.

- a) L'incontro inizierà con la prima parte.
- b) Non appena tra i due concorrenti si effettua un contatto con una presa, inizia automaticamente la 2da parte, ed atemi calci e pugni sono permessi solo se portati nello stesso istante (contemporaneamente) in cui avviene la presa stessa. Dopo l'inizio della 2da parte non è più permesso colpire.
- c) La 3za parte comincia nei seguenti casi:
 - Quando entrambi i concorrenti sono con entrambe le ginocchia a terra;
 - Quando almeno uno dei concorrenti è sdraiato o seduto a terra.
- d) Se nella 1ma parte un concorrente si avventa sul suo avversario senza eseguire alcuna azione tecnica, o in modo scoordinato che potrebbe risultare pericoloso per se stesso (Mobobe), gli Arbitri assegneranno una penalità tecnica e s'incomincerà a gareggiare nella 1 ma parte.
- e) Le proiezioni che partono dall'area di combattimento sono consentite quando l'avversario cade nell' area di sicurezza, se nella proiezione non c'è rischio di infortunio per l'avversario.

SEZIONE 3. APPLICAZIONE DEI PUNTEGGI E PENALITA'

I punteggi dati durante la competizione verranno registrati dal Presidente di Giuria per ogni area di gara.

I punteggi di ogni incontro verranno dichiarati dal 4° arbitro, che li passerà al Presidente di Giuria di ogni Tavolo.

I punteggi e le penalità verranno registrati solo se verranno dati dalla maggioranza degli Arbitri perciò almeno da 2 Arbitri .

Se i tre Arbitri danno un punteggio differente tra loro , si assegnerà il punteggio intermedio.

Se un Arbitro non vede un'azione verrà registrato il punteggio più basso dato dai rimanenti 2 Arbitri.

Eventuali errori commessi nell'applicazione di punteggi e/o penalità, dovranno essere corretti in accordo dai tre arbitri e dall'arbitro di tavolo; la variazione sarà comunicata dall' Arbitro Centrale.

SEZIONE 4. APPLICAZIONE DELL'HAJIME E DEL MATTE

- a) L' Arbitro centrale pronuncerà HAJIME per dare o ridare inizio al combattimento.
- b) L' Arbitro centrale pronuncerà il MATTE per fermare temporaneamente l'incontro nei seguenti casi:



- 1) Quando uno o entrambi i concorrenti vanno al di fuori dell'area di combattimento completamente in prima e seconda fase.
 - 2) Quando entrambi i concorrenti vanno al di fuori dell'area di combattimento completamente in terza fase.
 - 3) Quando uno o entrambi i concorrenti eseguono un'azione proibita in 1° fase per sanzionare.
 - 4) Quando uno o entrambi i concorrenti vengono colti da malore o infortunio.
 - 5) In ogni altro caso, quando l'Arbitro centrale lo riterrà necessario .
 - 6) In ogni altro caso, quando uno degli Arbitri laterali lo riterrà necessario (in questo caso batterà le mani).
 - 7) Ogni volta che i concorrenti si distaccano nella 2da e 3za parte e non ricominciano a combattere da soli nella 1^ parte.
 - 8) Quando esiste una leva o uno strangolamento in atto e il concorrente che subisce non può battere o chiamare la propria resa, l'Arbitro centrale potrà fermare l'incontro. In questi casi si darà un ippon da 2 o 3 punti all'avversario (vedi sezione 13).
 - 9) Quando scade il tempo dell'Osaekomi o finisce il tempo dell'incontro.
- c) Ogni qualvolta l'Arbitro centrale annuncia il Matte si deve fermare il cronometro.

SEZIONE 5. PUNTEGGI

I punteggi dati durante la competizione verranno registrati da Presidente di Giuria per ogni area di gara.

I punteggi di ogni incontro verranno dichiarati dal 4° arbitro, che li passerà al Presidente di Giuria di ogni Tavolo.

La terminologia è:

- WAZARI = 1 punto
- IPPON = 2 o 3 punti (quando si dichiara la resa in 3za parte)

A. **Nella 1ma parte**, verranno assegnati i seguenti punti:

1. Gli atemi che non vengono parati e portati con un buon controllo e bilanciamento, con hikite hikiashi. IPPON (2 punti).
2. Gli atemi che vengono parzialmente parati WAZARI (1 punto).

Un calcio perfetto, in cui la gamba viene afferrata dall'avversario, non potrà mai essere valutato come Ippon (solo Wazari)

B. **Nella 2da parte**, verranno assegnati i seguenti punti:

1. Un Atterramento perfetto. IPPON (2 punti)
2. Una proiezione perfetta. IPPON (2 punti)

Una proiezione perfetta in cui l'avversario cade sullo stomaco, sarà valutata come Ippon.

3. Uno strangolamento con battuta. IPPON (2 punti)
4. Una leva con battuta. IPPON (2 punti)
5. Un atterramento non perfetto. WAZARI (1 punto)
6. Una proiezione non perfetta. WAZARI (1 punto)

C. **Nella 3za parte** verranno assegnati i seguenti punti:

- 1) Un controllo efficace, annunciato con Osaekomi, in ogni posizione a terra in cui l'avversario è ben immobilizzato, steso al tappeto e non può muoversi liberamente, né liberarsi; in cui Tori ha le gambe libere, ed ha un buon controllo sopra Uke da 10 sec. fino a 14 sec. in cui il concorrente non può liberarsi
15 sec. WAZARI (1 punto)
IPPON (2 punti)

1. Uno strangolamento con battuta IPPON (3 punti)
2. Una leva con battuta. IPPON (3 punti)
3. Un Osaekomi con battuta IPPON (3 punti)

D. Se un controllo efficace (Osaekomi) parte nel tempo regolamentare dell'incontro , il tempo dell'Osaekomi deve continuare fino al termine dell'Osaekomi stesso, anche se è scaduto il tempo del combattimento.

Se il controllo viene meno prima dello scadere dei 15 secondi, l'Arbitro centrale pronuncerà il TOKETA.

In ogni caso osae komi continua se:

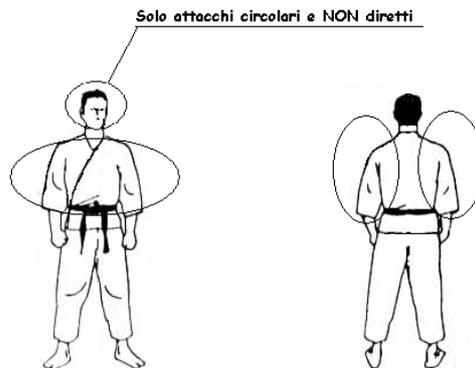
- l'atleta immobilizzato avvolge una gamba dell'avversario con le proprie
- l'atleta immobilizzato si gira su un fianco, sulla schiena o sul petto

Se entrambi i corpi dei due atleti sono completamente fuori dell'area di combattimento, l'arbitro centrale pronuncerà il Toketa e il Matte per sospendere l'Osaekomi, assegnando l'eventuale punteggio ottenuto.

Sankaku-jime e Juji-gatame vengono considerati controllo efficace (Osaekomi) se c'è un controllo completo della parte superiore del corpo di UKE

Nella terza parte, salvo il caso di toketa, non possono essere cumulati punteggi ottenuti con tempo parziale di osaekomi ed il punteggio ottenuto con leva o soffocamento.

E. L'area di bersaglio del corpo va dalla testa fino all'inguine.



F. Tutti gli strangolamenti sono validi, ad eccezione di quelli eseguiti a mani nude. Sankakujime deve essere effettuato con un braccio dell'avversario in mezzo alle gambe di colui che esegue il soffocamento

- a) Gli atleti devono essere attivi in tutte e tre le parti ; un'azione sarà tecnicamente valida quando l'atleta mostrerà la tecnica con buon bilanciamento , con controllo e con combinazioni . Per combinazioni si intende :
- Nella 1 fase bisogna eseguire azioni di calci e di pugni
 - Nella 2 fase bisogna realmente essere attivi e cercare di proiettare o atterrare l'avversario
 - Nella 3 fase bisogna realmente cercare di fare una buona immobilizzazione o cercare di liberarsi dalla presa

L'arbitro centrale insieme ai laterali devono decidere, dopo aver consultato l'arbitro di tavolo, se l'ultima azione è avvenuta prima o dopo la fine del tempo

APPENDICE DI PRECISAZIONE

- 1) Nella 1ma parte sono validi i colpi di empi, hiza gashira, solo se sempre controllati, ma non otterranno alcun punteggio.
- 2) Nella 2da e 3za parte sono consentite tutte le prese sul Keikogi.
- 3) Se nella 3za fase gli Atleti si alzano continuando a combattere, il match continuerà nella **1ma o 2da** fase senza il matte, così pure se i 2 atleti si distaccheranno in 2da fase, continuando direttamente nella 1ma.

SEZIONE 6 . REGOLE DI GARA

- a) Un concorrente può vincere il match prima del tempo regolamentare , quando si aggiudica un IPPON da 2 o 3 punti in ognuna delle 3 parti (vale a dire un ippon da 2 o 3 punti nella 1 ma, 2da e 3za parte = FULL IPPON).
- b) Il concorrente che alla fine del match ha più punti sarà il vincitore. Con esclusione della gara a squadre , non è prevista la Parità.
- c) Se il match finisce in parità di punti, sarà il vincitore chi avrà ottenuto uno o più Ippon in più fasi rispetto all' avversario.
- d) Se il match finisce in parità sia di punti che di fasi in cui si sono ottenuti gli Ippon , il concorrente che ha ottenuto il maggior numero di Ippon vincerà l'incontro.
- e) Se il match finisce in parità sia di punti che di fasi in cui si sono ottenuti gli Ippon e per numero di Ippon, gli atleti combatteranno un altro round di 2 minuti, dopo 1 minuto di pausa , mantenendo i punteggi ottenuti nel precedente round. Questa procedura verrà ripetuta finché necessaria a determinare il vincitore.
- f) Se entrambi gli Atleti vengono sanzionati con HANSOKUMAKE si provvederà ad effettuare un nuovo incontro , concedendo 1 minuto di riposo, al fine di determinare il vincitore.

SEZIONE 7. APPLICAZIONE PAROLE " SONOMAMA " E "YOSHI"

SONOMAMA si pronuncerà se l'arbitro centrale deve fermare temporaneamente i concorrenti.

Sonomama verrà annunciato dall'Arbitro Centrale :

- Quando darà a uno o entrambi i concorrenti una penalità tecnica in 2da e 3za fase.
- Ogni qualvolta l'Arbitro lo riterrà necessario.

Al comando Sonomama gli atleti non dovranno più muoversi né variare posizioni di piedi o mani.



Dopo SONOMAMA gli Atleti riprenderanno a gareggiare esattamente nella stessa posizione in cui si trovavano.
Per ridare il via alla competizione, l'Arbitro centrale pronuncerà YOSHI.

SEZIONE 8. AZIONI PROIBITE LEGGERE (SHIDO)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli arbitri

Le azioni proibite leggere sono sanzionate con uno "Shido" ed all'avversario sarà assegnato 1 Wazari.

Sono considerate "azioni proibite leggere" le seguenti azioni:

- 1) Quando uno o entrambi i concorrenti mostrano passività o applicano scorrettezze tecniche di minore entità:
Parte 1:
 - nessuna azione reale da parte di uno o entrambi gli atleti per ottenere punteggi
 - passaggio diretto nella 2^a o 3^a parte di uno o entrambi gli atleti
 - nessuna combinazione di tecniche di uno o entrambi gli atleti prima di passare alla fase successiva (un solo attacco valido potrà ottenere un IPPON, ma non sarà abbastanza per il passaggio in 2da fase)Parte 2:
 - nessuna azione reale da parte di uno o entrambi gli atleti per ottenere punteggi
 - passaggio diretto nella 3^a parte di uno o entrambi gli atleti
 - qualsiasi presa protratta nel tempo che manifesti esclusivamente l'intenzionalità da parte di uno dei due contendenti di impedire all'avversario di compiere azioni di attacco
 - rifiuto di uno o entrambi gli atleti a combattere nella 2^a parte pur essendo attivo nella 1^a parteParte 3:
 - nessuna azione reale da parte di uno o entrambi gli atleti per ottenere punteggi
- 2) Mubobi
- 3) Andare di proposito fuori dall'area di combattimento con entrambi i piedi.
- 4) Di proposito spingere l'avversario al di fuori dell'area di combattimento.
- 5) Di proposito colpire con calci e/o pugni l'avversario dopo l'inizio della 2^a parte
- 6) Eseguire una qualsiasi azione dopo l'annuncio del MATTE' o SONOMAMA.
- 7) Di proposito colpire con calci e/o pugni le gambe dell'avversario.
- 8) Di proposito colpire con calci e/o pugni l'avversario se questi è a terra.
- 9) Flettere la dita delle mani e dei piedi.
- 10) Applicare una compressione sui reni (DO JIME).
- 11) Eseguire soffocamenti a mani nude.
- 12) Non presentarsi alla chiamata del P.di G. con la cintura indossata o comunque ritardare l'inizio dell'incontro.
- 13) Perdere tempo volutamente aggiustandosi il Kimono, slegandosi la cintura ecc. durante il combattimento.

SEZIONE 9. AZIONE PROIBITE (CHUI)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli Arbitri.

Le azioni proibite sono sanzionate con un "Chui" ed all'avversario saranno assegnati 2 Wazari.

Sono considerate "azioni proibite" le seguenti azioni:

- 1) Eseguire attacchi come calci, pugni, spinte e colpire l'avversario con violenza
- 2) Di proposito, proiettare l'avversario dall'area di combattimento a fuori l'area di sicurezza.
- 3) Ignorare le istruzioni dell' Arbitro centrale.
- 4) Emettere delle grida, fare delle osservazioni o dei gesti poco sportivi verso gli Arbitri, l'avversario, i P.di G., il pubblico, ecc.
- 5) Eseguire un' azione incontrollata. Deve intendersi azione incontrollata l'atemi portato oltre la linea del corpo anche a distanza dell'avversario. E' azione incontrollata la tecnica di proiezione dopo la quale l'avversario non è in grado di continuare il combattimento.
- 6) Eseguire diretti di calcio o pugno al viso.
- 7) Limitatamente alle categorie BB - RA sono vietati tutti gli atemi alla testa.
- 8) Limitatamente alle categorie **BB - RA** si considerano vietate le seguenti azioni:
proiezioni effettuate con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa sul Kimono sulla schiena.
Cadere con violenza sull'avversario dopo aver effettuato una buona tecnica di proiezione.



SEZIONE 10. AZIONI PROIBITE GRAVI (HANSOKUMAKE)

Una sanzione deve essere data dalla maggioranza degli arbitri.

Le azioni proibite gravi sono sanzionate con un "Hansokumake" e l'avversario vincerà l'incontro.

Sono considerate "azioni proibite gravi" le seguenti azioni:

- 1) Applicare un'azione qualsiasi che possa ferire o danneggiare l'avversario.
- 2) Proiettare o tentare di proiettare l'avversario che sta subendo una leva od un strangolamento.
- 3) Applicare una leva al collo od alla spina dorsale.
- 4) Eseguire leve in torsione al ginocchio e/o al piede.
- 5) Limitatamente alle categorie BB - RA si considerano vietate le leve ed i soffocamenti.

SEZIONE 11. PENALITA'

Gli Arbitri dovranno sanzionare gli Atleti in base all'azione scorretta, mentre i Presidenti di Giuria provvederanno a seguire le seguenti modalità:

- g) Azione proibita leggera = SHIDO (1 Wazari all' avversario)
- h) Azione proibita = CHUI (2 Wazari all' avversario)
- i) **Due azioni proibite = HANSOKUMAKE o HANSOKUMAKE diretto (Squalifica - Al vincitore vanno 14 punti al perdente 0 punti. Se i punti di differenza al momento dell'Hansokumake maggiori di 14 a favore del vincitore, si lascia il punteggio acquisito nel combattimento e al perdente 0 punti).**
- j) La prima volta che un concorrente viene sanzionato con un Hansokumake, perde il match in corso.
- k) La seconda volta che un concorrente viene sanzionato con un Hansokumake verrà espulso per tutto il Torneo.
- l) Se entrambi i concorrenti vengono sanzionati con un Hansokumake, il match verrà ripetuto.



REGOLAMENTO DI DUO SYSTEM

SEZIONE 1. DUO SYSTEM

La competizione di **DUO SYSTEM** è aperta alle classi BB - RA - ES - SP - JU - SE

La competizione mira alla difesa personale di un atleta contro un predeterminato numero di attacchi da parte di un agonista facente parte dello stesso team.

Gli attacchi sono divisi in 4 gruppi di 5 tecniche.

La coppia esegue 3 attacchi per ogni gruppo per un totale di 12 tecniche.

Il difensore TORI sceglie la propria difesa a suo piacimento.

SEZIONE 2. COMPOSIZIONE DEI CONCORRENTI

Le coppie del Duo System possono essere composte da 2 donne, 2 uomini o misto (uomo/donna) senza restrizione di peso o gradi.

Le coppie Tori e Uke possono cambiare ruolo in ogni momento della gara.

I concorrenti, durante la gara, sono responsabili l'uno dell'altro.

Nella serie D, Tori può cominciare l'attacco con entrambe le armi in mano

SEZIONE 3. POSIZIONE ALL' INIZIO DELLA GARA

All'inizio di ogni serie, in occasione del primo attacco, Tori (chi si difende) dovrà posizionarsi con la giuria alla propria destra.

Per i successivi attacchi, la posizione è ininfluente.

SEZIONE 4. GRUPPI DI ATTACCO

Gli attacchi sono divisi in 4 gruppi (serie):

- 1) Attacchi con prese.
- 2) Attacchi con avvolgimenti (torace/collo).
- 3) Attacchi di atemi/ pugni, calci e taglio della mano.
- 4) Attacchi con armi (coltello di gomma e bastone ricoperto da materiale morbido, lungo da 50 a 70 Cm)

Ogni gruppo è composto da 5 attacchi.

Per la categoria "BB" sono previste la 1^a e 2^a serie e per la categoria "RA" la 1^a, 2^a e 3^a serie.

L'Arbitro centrale sorteggerà 3 tecniche di ogni serie e li mostrerà alla coppia che eseguirà la prova prima dell'attacco.

L'altra coppia eseguirà gli stessi attacchi ma in ordine diverso chiamato dall'Arbitro centrale.

La posizione dei piedi è completamente libera.

E' obbligatorio, allo scopo di rompere l'equilibrio di Tori, eseguire un pre-attacco prima di applicare l'attacco, con un atemi (shock), oppure spingendo o tirando l'avversario. Il pre-attacco e l'attacco devono essere effettuati da Uke ed il pre-attacco deve essere 1 solo.

Gli attacchi possono essere eseguiti sia a destra che a sinistra.

SEZIONE 5. SVOLGIMENTO DI GARA

La competizione si svolge tra due coppie.

La coppia 1 porta la cintura **Rossa** e la coppia 2 porta la cintura **Blu**.

Le coppia 1 inizia con la prima serie; dopo aver ricevuto il punteggio procede la coppia 2 con la prima serie; e dopo aver ricevuto il punteggio la coppia 2 continua con la seconda serie, dopo aver ricevuto il punteggio lasciano il posto alla coppia 1 che eseguirà la seconda serie; dopo aver ricevuto il punteggio la coppia 1 eseguirà la terza serie e, dopo aver ricevuto il punteggio lascia il posto alla coppia 2 che eseguirà la prova della terza serie, e dopo il punteggio la quarta serie, infine ritornerà la coppia 1 per eseguire la quarta serie.

Questo punteggio, dato dopo ogni serie, permette al pubblico di capire meglio la gara, e di assegnare ai concorrenti un punteggio più onesto.



SEZIONE 6. SORTEGGIO

Al sorteggio la coppia 1ma chiamata porterà la cintura rossa.

La coppia che indossa la cintura rossa inizierà il combattimento alla destra dell'arbitro centrale.

I Presidenti di Giuria sederanno al tavolino di fronte all'arbitro centrale.

SEZIONE 7. L'ARBITRO CENTRALE

L'Arbitro centrale può usare la carta per aiutarsi a visualizzare l'attacco, e deve solo indicare alla Giuria se l'attacco è stato eseguito in modo sbagliato o debole. Per attacco sbagliato si intende errore del numero richiesto, per debole si intende senza kimé o senza chiusura delle prese.

SEZIONE 8. GIURIA

La Giuria è composta da 5 Arbitri qualificati e devono essere se possibile di regione differente tra loro.

All'ordine dell'Arbitro centrale (HANTEI), i Giudici devono sollevare al di sopra della testa i loro punteggi contemporaneamente riabbassarli dopo che l'Arbitro centrale ridà il segnale.

SEZIONE 9. APPLICAZIONE DELL'HAJIME E DEL MATTE

L'Arbitro centrale, per dare inizio alla competizione, pronuncerà ogni volta il numero della tecnica che i concorrenti devono eseguire.

Pronuncerà HANTEI per chiamare il giudizio della Giuria.

SEZIONE 10. CRITERIO DI GIUDIZIO

La Giuria deve guardare e giudicare in base a:

- 1) Attitudine.
- 2) Efficacia.
- 3) Velocità.
- 4) Controllo.
- 5) Attacco di potenza.
- 6) Realtà.
- 7) Varietà

Nel punteggio complessivo si deve dare più importanza all'attacco e alla prima parte della difesa (attacco 40%, difesa 40%, controllo finale 20%).

SEZIONE 11. NORME DI GIUDIZIO

Gli attacchi e la difesa devono avere le seguenti norme:

- a) Gli attacchi devono essere preparati con un'azione di pre-attacco come ad esempio atemi, trazioni o spinte ai danni dell'avversario.
- b) Gli atemi devono essere portati con potenza, buon controllo e portati in modo naturale, considerando un possibile seguito.
- c) Proiezioni e atterramenti devono essere eseguiti con rottura dell'equilibrio dell'avversario, velocità e buon bilanciamento.
- d) Leve e strangolamenti devono essere eseguiti in modo tale che la Giuria possa vedere, ed eseguiti in modo chiaro e corretto con battuta (resa) dell'avversario.
- e) Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in modo reale, e con buona tecnica.

Dal 01/01/2011 gli ATTACCHI DEL DUO SYSTEM, subiranno variazioni come da tabella allegata.

Le valutazioni degli arbitri verranno effettuate decurtando punti come da schema seguente:



Punti da decurtare in caso di:

Attacco	Decurtare
Attacco incorretto	2 punti
Prese non chiuse	1/2 punto
Nessuna conseguenza logica tra attacco e pre-attacco	1/2 punto
Cattivo bilanciamento	1/2 punto
Attacco debole	1/2 punto
Attacco che manca il bersaglio	1/2 punto

Difesa e Atterramenti

Difesa insufficiente	1/2 punto
Nessun sbilanciamento	1/2 punto
Azione troppo veloce	1/2 punto
Nessun controllo su UKE	1/2 punto
Tecnica poco reale	1/2 punto
Nessuna conseguenza logica nell'azione	1/2 punto
Urla non necessarie	1/2 punto

Controllo a terra

Mancato controllo dell'arma	1/2 punto
Controllo insufficiente(chiusura,strangolamento)	1/2 punto
Attacco manca Uke	1/2 punto

SEZIONE 12. SISTEMA DI PUNTEGGIO

Ogni membro della Giuria darà un punteggio da 0 a 10 o eccezionalmente da 5 a 10 (intervallo di $\frac{1}{2}$ numero).

Il punteggio più alto e quello più basso verranno scartati dall'Arbitro centrale (MR).

La somma dei rimanenti punti verrà registrata.

SEZIONE 13. ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

La Giuria darà il punteggio dopo ogni serie di 3 tecniche all'ordine dell'Arbitro centrale (Hantei)

SEZIONE 14. RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

Con esclusione della gara a squadre , non è prevista la parità.

Se il match finisce in parità, le coppie ripeteranno la 1 ma serie (inizierà la coppia che porta la cintura blu).

L'arbitro centrale sorteggerà i 3 attacchi.

Se alla fine della 1 ma serie ci sarà ancora parità si ripeterà la seconda serie (inizierà la coppia che porta la cintura rossa).

L'arbitro centra e sorteggerà i 3 attacchi.

Si continuerà con questo sistema finché una delle due coppie non riceverà un punteggio maggiore rispetto ai propri concorrenti.

ATTACCHI DUO SYSTEM (01/01/2011)

SERIE A : ATTACCHI CON PRESE

(ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Pres: Uke afferra il braccio di Tori. una mano sul polso, l'altro sull'avambraccio.

Intento: Spingere o Tirare
Controllare frontalmente di Tori
Immobilizzarlo per evitare la difesa.



Pres: Uke tiene il bavero di Tori con la mano.

Intento: avvicinare l'avversario per poi agire.
Spingere, tirare o stratonare l'avversario per poi colpirlo



Pres: Uke afferra il collo di Tori con entrambe le mani in posizione frontale , o tentando il soffocamento alle spalle

Intento: Strattonare Tori
Spingere all'indietro Tori



Pres: Uke afferra il collo do Tori da posizione laterale con entrambe le mani

Intento: spingere o tirare Tori



Pres: Uke afferra lateralmente Tori sulla spalla.
Il tipo di presa è libera.

Intento: spingere o tirare Tori.

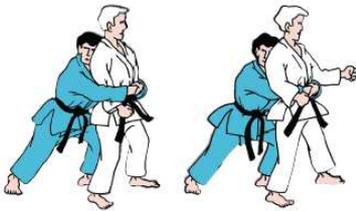
COMMENTO GENERALE: Le prese devono essere ben serrate

SERIE B : AVVOLGIMENTI E CHIUSURE AL COLLO (ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



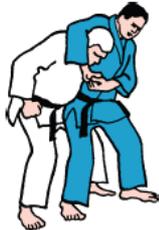
Attacco:

Uke avvolge Tori frontalmente. Può decidere di Avvolgere o di non avvolgere le braccia di Tori. La testa di Uke dovrà essere appoggiata sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori si trova in posizione naturale.



Attacco:

Uke avvolge Tori prendendolo alle spalle, avvolgendo o non, le braccia di Tori. La testa di Uke dovrà essere appoggiata sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori si trova in posizione naturale.



Attacco:

Uke avvolge il collo di Tori posizionandosi lateralmente.

Intento:

Soffocare o tentare di proiettare Tori.



Attacco:

Uke avvolge il collo di Tori posizionandosi frontalmente. La presa deve essere ben chiusa.

Intento:

Soffocare o tentare di proiettare Tori.



Attacco:

Uke applica Hadaka Jime usando le braccia.

Intento:

Soffocare o sbilanciare Tori.

COMMENTO GENERALE: Le prese devono essere ben serrate.

SERIE C : ATTACCHI, PUGNI E CALCI

(ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Attacco: Jodan o Chudan Tsuki - pugno diretto da posizione Frontale verso il viso od il corpo.
Bersaglio: Viso, plesso solare.



Attacco: Ago Tsuki (Upper cut) - pugno dal basso vs l'alto
Bersaglio: Mento



Attacco: Mawashi Tsuki - colpo semi-circolare con il pugno
Bersaglio: zona laterale del viso.



Attacco: Mae Geri, calcio frontale
Bersaglio: plesso solare, stomaco



Attacco: Mawashi Geri, calcio semi-circolare
Bersaglio: plesso solare, stomaco
E' permesso a Tori fare un passo indietro e girare leggermente il corpo.

COMMENTO GENERALE: L'attacco dovrà essere tale da colpire Tori, se questo non dovesse scansarsi. Non è permesso a Tori muoversi prima che l'attacco sia partito.

SERIE D : ATTACCHI ARMATI

(ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



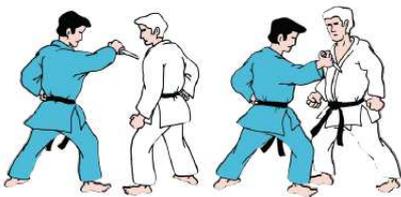
Attacco: Attacco di coltello dall'alto

Bersaglio: Base del collo sinistra o destra che sia.
Appena dietro la clavicola.



Attacco: Attacco di coltello frontale

Bersaglio: Stomaco



Attacco: Attacco di coltello semi-circolare, laterale o in diagonale discendente.

Bersaglio: Lati del corpo avversario.



Attacco: Attacco con bastone dall'alto

Bersaglio: Sommità del capo



Attacco: Attacco di bastone laterale o diagonale discendente.

Bersaglio: Testa/tempia di Tori.

COMMENTO GENERALE: L'attacco dovrà essere tale da colpire Tori, se questo non dovesse scansarsi. Tori dovrà avere il controllo completo dell'arma durante e dopo la sua difesa.

ALLEGATO A

GESTUALITA' ARBITRALE

 <p style="text-align: center;">Hajime</p> <p>Inizio del combattimento: L'Arbitro centrale sta in piedi tra gli atleti e con entrambe le mani distese annuncia "hajime". La voce deve essere forte e autorevole.</p>	 <p style="text-align: center;">Matte</p> <p>Stop al combattimento: L'arbitro alza una mano all'altezza della spalla con il braccio parallelo al tatami e la mano aperta (dita vs alto) rivolta alla giuria. La voce deve essere forte e autorevole.</p>
 <p style="text-align: center;">Ippon</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), alto sopra la testa con il palmo rivolto in avanti.</p>	 <p style="text-align: center;">Ippon 3 Points</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), alto sopra la testa con 3 dita chiaramente visibili.</p>
 <p style="text-align: center;">Wazaari</p> <p>Un punto: L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), di lato con il palmo della mano rivolto verso il basso. Il segno deve essere ben visibile dalla giuria di tavolo.</p>	 <p style="text-align: center;">Cancellare 1 decisione</p> <p>Cancellare una decisione: L'arbitro ondeggia il braccio qualche volta sopra la testa, dopo aver mostrato la decisione che intende cancellare. Il segno deve essere chiaro e deciso per l'Arbitro di tavolo.</p>

 <p style="text-align: center;">Passività</p> <p>Passività: L'Arbitro ruota entrambe le braccia dal gomito al polso davanti al proprio corpo. (penalità SHIDO)</p>	 <p style="text-align: center;">Tecnica incontrollata</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro piegato davanti al proprio corpo con il pugno chiuso. (penalità CHUI)</p>
 <p style="text-align: center;">Mobobe</p> <p>Azione confusa o pericolosa: L'Arbitro allunga le braccia in avanti ondeggiando più volte e annuncia a chiara voce "Mobobe". (penalità SHIDO)</p>	 <p style="text-align: center;">Pugno diretto al viso</p> <p>L'arbitro alza il pugno verso il viso. (penalità CHUI)</p>
 <p style="text-align: center;">Contatto violento</p> <p>L'Arbitro mostra il colpo con il pugno contro il palmo. (penalità CHUI)</p>	 <p style="text-align: center;">Colpo in presa</p> <p>L'Arbitro mostra con una mano la presa e con l'altra il pugno. (penalità SHIDO)</p>
 <p style="text-align: center;">Uscita dall'area di combattimento</p> <p>(Segno dell'Arbitro laterale) L'Arbitro laterale segnala la situazione al centrale, che prende la decisione opportuna. (penalità SHIDO)</p>	 <p style="text-align: center;">Spingere fuori</p> <p>L'Arbitro indica con entrambe le braccia lateralmente, la spinta dall'area di combattimento a quella di sicurezza. (penalità SHIDO)</p>
 <p style="text-align: center;">Proiettare dall'area di combattimento a fuori l'area di sicurezza.</p> <p>L'Arbitro indica col braccio destro o sinistro, se la penalità viene data all'atleta rosso o al blu, il movimento di proiezione dall'area di combattimento a fuori il tappeto. (penalità CHUI)</p>	 <p style="text-align: center;">Commenti non necessari</p> <p>L'Arbitro mette il dito indice davanti la bocca, rivolto verso chi sta parlando, all'atleta rosso o al blu. (penalità CHUI)</p>



Osaekomi

Controllo a terra:

L'arbitro punta il dorso della mano destra o sinistra verso gli atleti e annuncia a chiara voce OSAEKOMI. La mano deve rimanere puntata per tutta la durata dell'osaekomi.



Toketa

Fine del controllo a terra:

L'Arbitro ondeggia con la destra o la sinistra, che teneva in precedenza in osaekomi, sopra gli atleti e annuncia "Toketa". Il palmo è posizionato in maniera verticale e il segno deve essere deciso e chiaro.



Azione simultanea di entrambe le parti

L'Arbitro posiziona le braccia piegate davanti al proprio corpo, toccando tra loro i pugni.



Penalità

(Shido, Chui, Hansoku-make)

L'Arbitro punta il dito verso l'atleta che vuole penalizzare, e annuncia la relativa sanzione..



Segno di "Non visto"

L'Arbitro copre gli occhi con il palmo delle mani aperte per poco tempo.



Sistemare il Gi.

L'Arbitro incrocia le mani di fronte al corpo con le mani aperte, quindi indica all'atleta di sistemarsi il Gi.



Full Ippon

(Segno dell'Arbitro di Tavolo)

L'Arbitro di tavolo mostra al centrale il segno e il colore del vincitore.



Hantei

(Duo System)

L'Arbitro alza un braccio in alto con il palmo laterale per chiedere il punteggio alla giuria.



Hikiwake

Parità:
L'Arbitro incrocia le braccia davanti al petto, palmi distesi e annuncia HIKIWAKE.



Annuncio del vincitore

L'Arbitro indica il vincitore alzando il braccio a 45° con il palmo della mano aperto, ed annuncia ad alta voce il rispettivo colore.



Sonomama

L'Arbitro batte una volta con decisione entrambe le mani sulla spalla di entrambi gli atleti, mentre annuncia a voce alta "Sonomama".



Yoshi

Quando il motivo del Sonomama si è risolto, l'Arbitro batte ancora una volta sulle spalle degli atleti con entrambe le mani e annuncia a voce alta "Yoshi".



Tempo Medico

L'Arbitro forma una T con entrambe le mani.



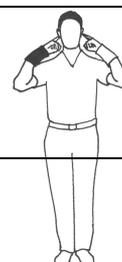
Perdita di tempo

L'Arbitro punta il dito verso il polso con l'indice disteso. **(penalità SHIDO)**



Azioni proibite

Per le tecniche punite con Shido (leve alle dita, dojime ai fianchi, pugni o calci con avversario disteso a terra, calci alle gambe): l'Arbitro colpisce con la mano aperta il suo avambraccio. **(penalità SHIDO)**



Non osservare le istruzioni dell'Arbitro

L'Arbitro punta gli indici verso le proprie orecchie, per indicare che non è stato ascoltato. **(penalità CHUI)**



Break

(In caso di Hikiwake prima del round aggiuntivo) L'Arbitro mostra il dito pollice verso l'alto col pugno chiuso rivolto al tavolo della giuria, quindi indica agli atleti di portarsi fuori dall'area di combattimento per il break