Modalità di lettura

Per una corretta lettura del regolamento occorre ricordare che:

Il testo scritto in modo normale e quello scritto in corsivo formano il regolamento ufficiale in atto dal gennaio 2006

Le note rappresentano appunti forniti per una corretta interpretazione dei diversi articoli, anche desunti da quanto verbalmente precisato in sede di raduni internazionali arbitri, ma non fanno parte del testo ufficiale

---

DISPOSIZIONI GENERALI
INDICE

1 - Ambito di utilizzo
2 - Uniforme di gara e requisiti personali
3 - Area di Gara
4 - Coaches

1: Ambito di utilizzo

A - Questo regolamento è da applicarsi alle gare di Fighting System e di Duo System, per atleti Juniores e Seniores, organizzate dalla Federazione Internazionale e dalle Unioni Continentali per campionati e tornei internazionali

B – Le Nazioni sono libere riguardo ai regolamenti per i rispettivi tornei nazionali

2: Uniforme di gara e requisiti personali

A - I contendenti devono indossare il Ju Jitsu Gi (Keikogi) bianco, di buona qualità, pulito e ben ordinato, annodato con la cintura rossa o blu.

B - La giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e deve essere chiusa attorno alla vita con una cintura.

C - Le maniche devono essere abbastanza larghe da permettere le prese ed abbastanza lunghe da coprire la metà dell'avambraccio, ma non il polso. Le maniche non devono essere rimboccate

D - I pantaloni devono essere abbastanza larghi da permettere le prese ed abbastanza lunghi da coprire metà dei polpacci. Le gambe dei pantaloni non devono essere rimboccate

E - La cintura deve essere annodata con un nodo piatto, ben stretto, in modo tale da mantenere chiusa la giacca e deve pendere dal nodo circa 15 cm per parte.

F - Le contendenti femmine devono portare sotto la giacca una T-shirt o una canottiera bianca. Ai maschi non è consentito portare nulla.

G - I contendenti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte.

H - I contendenti non possono portare alcun oggetto che possa procurare danno fisico all'avversario.

I - Ai contendenti non è consentito portare gli occhiali. Sono permesse le lenti a contatto a proprio rischio.

J – Devono essere indossate protezioni rosse o blu per le mani, le gambe ed i piedi.

3: Area di gara

A - Ogni "Area di Gara" deve misurare m 12 x 12 e deve essere ricoperta da tatami di colori (accettabili) adeguati.

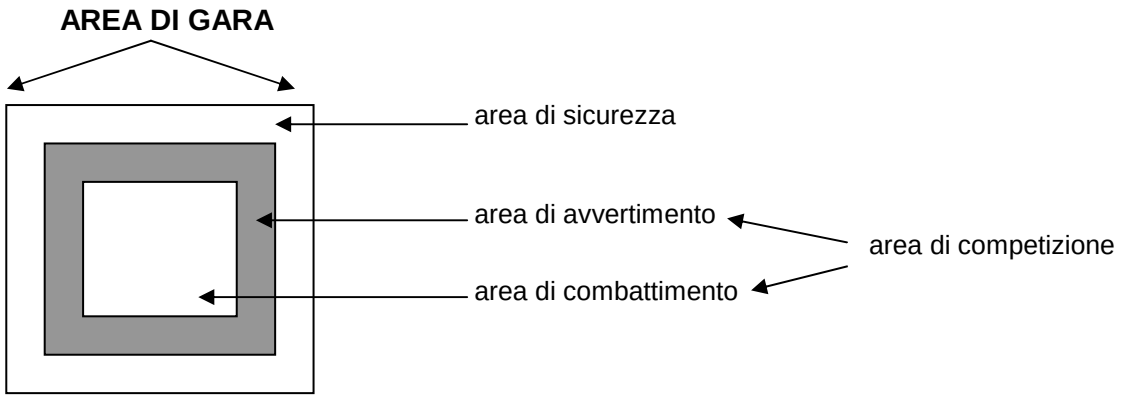
B – L'Area di Gara deve essere divisa in due zone. La demarcazione tra queste due zone è chiamata "Area di Avvertimento" ed è indicata da una zona colorata, generalmente rossa, della larghezza di un metro, che costituisce la zona esterna dell'area di competizione.

C – L'area all'interno, inclusa l'area di avvertimento, viene chiamata "Area di Competizione" e deve misurare m 10 x 10. Dentro l'area di competizione ed esclusa l'area di avvertimento si trova un quadrato di m 8 x 8 chiamata "Area di Combattimento"

D – L'area all'esterno dell'area di avvertimento è chiamata "Area di sicurezza" ed è della larghezza minima di un metro.

E – Quando sono utilizzate due o più aree di competizione affiancate, non è consentito l'utilizzo di una area di sicurezza comune.

F– E' possibile utilizzare per i Tornei Nazionali ed Internazionali l'area di combattimento di m 6 x 6.



4 : Coaches

A – Gli Atleti possono essere assistiti solamente da un Coach il quale può stare al limite dell'area di gara durante l'incontro.

B – Se un Coach si comporta male nei confronti degli atleti avversari, degli arbitri, del pubblico o di chiunque altro, il MR può decidere di farlo allontanare dall'area riservata agli accompagnatori per la durata dell'incontro.

C – Se il cattivo comportamento continua il Responsabile degli Arbitri della gara può decidere di di farlo allontanare dall'area della gara per l'intera durata della stessa. (1)

1) La sedia per i Coaches deve essere collocata fuori dai tatami

REGOLE D'ARBITRAGGIO
PER IL
FIGHTING SYSTEM
INDICE

5 - Disposizioni generali
6 - Attrezzatura
7 - Categorie di peso
8 - Arbitri
9 - Presidenti di Giuria
10 - Svolgimento dell'incontro
11 - Applicazione di Hajime, Matte, Sonomama e Joshi
12 - Punteggi
13 - Penalità
14 - Conclusione dell'incontro
15 - Ritiro e abbandono
16 - Infortunio, malore ed indisposizione
17 - Competizioni a squadre
18 - Riserve nelle gare a squadre

5 : Disposizioni generali

A – Nel F.S. due atleti combattono l'uno contro l'altro in uno scontro sportivo applicando tecniche di Ju Jitsu

B - Il Fighting System si articola in tre fasi:

1° fase: ATEMI – attacchi di mano e piede
2° fase: NAGE WAZA – proiezioni, atterramenti, leve, strangolamenti
3° fase: NE WAZA – leve, strangolamenti, immobilizzazioni

I contendenti devono essere tecnicamente attivi in tutte e tre le parti. Una tecnica è tecnicamente valida quando l'atleta la esegue in buon equilibrio e con combinazioni controllate (2)

C – Gli attacchi in prima fase sono limitati ai seguenti bersagli: testa, volto, collo, addome, petto, schiena e fianchi

D – E' permesso qualsiasi strangolamento eccetto quelli con le mani/dita nude

E – Il tempo di combattimento per ogni incontro è di tre minuti. Il MR assieme ai SR deve decidere, dopo aver consultato il TR, se una azione eseguita al suono del gong sia stata effettuata prima o dopo lo scadere dei tre minuti.

F – Quando uno stesso atleta è coinvolto in più combattimenti consecutivi, ha diritto ad un tempo di recupero di cinque minuti tra i due incontri.

6 : Attrezzatura

A - Gli organizzatori della gara devono mettere a disposizione:
cinture rosse e blu, schede per i punteggi degli incontri, tabelloni di gara, elenchi e documenti di gara, posti per gli arbitri e la Commissione Tecnica.

B – Gli Atleti devono indossare paranocche morbidi, di piccole dimensioni e leggeri e paratibie/piede morbidi, ciascuno del proprio colore (rosso o blu)

C – Le protezioni devono essere realizzate in materiale soffice e devono essere spesse da due a tre centimetri.

D – Le protezioni devono essere ben messe ed in buone condizioni.

E – E' permesso indossare sospensorio e paradenti. Alle atlete femmine è consentito indossare il paraseno.

F – Paratibie/piede, sospensorio e paraseno devono essere indossati sotto il Gi.

G – I capelli lunghi devono essere raccolti sulla nuca con un nastro morbido.

2) per combinazione si intende:
Nella 1° fase si devono fare combinazioni con calci e pugni
Nella 2° fase si deve essere attivi cercando realmente di proiettare al suolo l'avversario.
Nella 3° fase si deve cercare realmente di realizzare un buon bloccaggio o realmente di uscire da un bloccaggio

7 : Categorie di peso

Nei Campionati del Mondo e nelle gare continentali maschili e femminili che si svolgono sotto l'egida della JJIF devono essere utilizzate le seguenti categorie di peso:
FEMMINE: 0-55 / 55-62 / 62-70 / oltre 70
MASCHI : 0-62 / 62-69 / 69-77 / 77-85 / 85-94 / oltre 94
Per i World Games: le categorie dipenderanno dal numero di atleti accettati e dal numero di contendenti per ogni categoria

8: Arbitri

A – Il Mat-Referee (MR) (Arbitro Centrale) sta nella area di combattimento e dirige l'incontro

B – I due Side-Referis (SR) (Arbitro Laterale) assistono il MR e stanno nell'area di sicurezza. I SR si mettono dove ritengono più opportuno per seguirte il meglio possibile lo svolgimento dell'incontro ed assegnano i loro punteggi.

C – Il Table-Referee (TR) (Arbitro di Tavolo) è responsabile della giuria. Egli detta punti e penalità ai Presidenti di Giuria e comunica al MR quando finisce il tempo del combattimento, dell'Osae-Komi e il tempo di infortunio.

D – Possono esserci due TR nelle finali se il numero degli arbitri lo consente e se questo può essere fatto in tutte le finali della gara

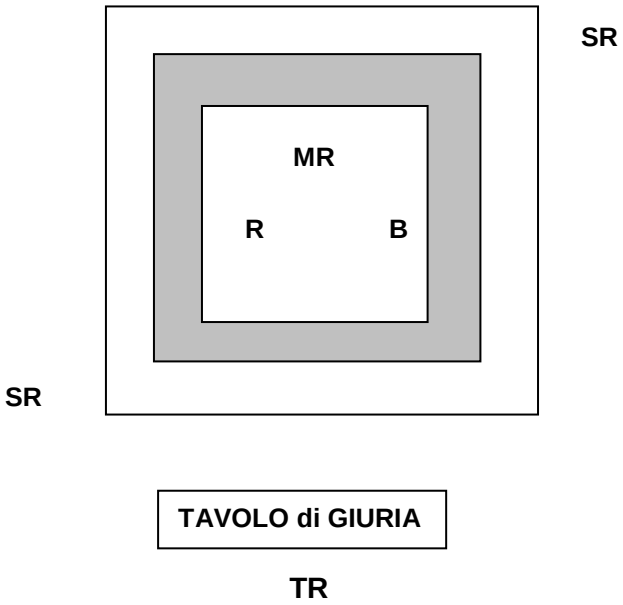
9 : Presidenti di giuria

A – Il tavolo di giuria all'inizio del combattimento è posto di fronte al MR.

B – La giuria è formata da due segnapunti e da un cronometrista

C – Un presidente di giuria registra i risultati del combattimento su carta, il secondo gestisce il tabellone elettronico.

D – Se risulta una differenza tra i due risultati registrati, fa fede quello cartaceo.



MR - Arbitro Centrale
SR - Arbitro Laterale
TR - Arbitro di Tavolo
R - Atleta Rosso (primo chiamato)
B – Atleta Blu (secondo chiamato)

NOTA: Cose dure o pericolose devono essere distanti almeno due metri dall'area di sicurezza.
Le sedie per i coaches devono essere poste fuori del tatami.
La distanza tra l'area di sicurezza e gli spettatori deve essere almeno di 3 metri. Devono essere poste delle transenne per segnare il limite.
Il Presidente di Giuria Responsabile della gara, prima dell'inizio della gara deve controllare l'idoneità di tutte le aree di gara.
Durante la gara gli arbitri (e i presidenti di giuria) sono responsabili del mantenimento dell'idoneità delle aree di gara.

10 : Svolgimento dell'Incontro

A – I contendenti iniziano ponendosi l'uno di fronte all'altro al centro dell'area di combattimento, circa a due metri di distanza uno dall'altro. L'atleta che indossa la cintura rossa si pone alla destra del MR. Al segnale del MR i contendenti eseguono il saluto in piedi rivolti prima agli Arbitri e poi tra di loro.

B – Successivamente il MR annuncia "Hajime" e l'incontro inizia in prima fase.

C – Appena viene stabilito un contatto tra i contendenti con una presa all'avversario, ha inizio la seconda fase. In questa fase non è consentito portare pugni, colpi o calci eccetto se sono portati contemporaneamente alla prima presa.

D – Non appena uno dei contendenti va a terra con entrambe le ginocchia, il sedere o viene portato a terra, l'incontro continua in terza fase.

E – Gli atleti possono passare da una fase all'altra, ma devono essere attivi in tutte e tre le fasi.

F – Nella prima fase se un contendente si avventa solamente contro l'avversario senza fare una azione tecnicamente valida o se lo stesso si mette in una situazione di pericolo per se stesso, ("Momobe"),gli deve essere assegnata una penalità tecnica e l'incontro deve continuare in prima fase.

G – I Contendenti possono rimanere nell'area di avvertimento per non più di cinque secondi.

H – Le proiezioni devono partire dall'Area di Combattimento. I contendenti possono proiettare sia nell'Area di Avvertimento che nell'Area di Sicurezza, purchè la proiezione non presenti rischi di infortunio per l'avversario.

I – Alla fine dell'incontro gli atleti si pongono al centro dell'area di combattimento e il MR proclama il vincitore e ordina il saluto, prima tra i contendenti e poi verso gli Arbitri, ponendosi allineati nell'area di combattimento di fronte agli Arbitri.

11 : Applicazione di "Hajime", "Matte", "Sonomama" e "Yoshi"

A - L'Arbitro Centrale ordina HAJIME per dare inizio al combattimento o per riprenderlo dopo una interruzione.

B - L'Arbitro Centrale ordina MATTE, per fermare momentaneamente l'incontro, nei seguenti casi:

1) Quando uno o entrambe i contendenti abbandonano l'area di combattimento
2) Quando uno o entrambe i contendenti eseguono una azione vietata nelle tre fasi
3) Quando uno o entrambe i contendenti subiscono un infortunio o vengono colti da malore
4) Quando uno dei contendenti batte durante uno strangolamento o una leva
5) Quando è finito il tempo dell'Osae-komi
6) Quando si perde il contatto in 2° e 3° fase e i contendenti non mostrano di voler continuare spontaneamente in 1° fase
7) In ogni altro caso in cui il MR lo ritenga opportuno (ad es. per fare ricomporre il Keikogi o per segnalare un giudizio)

8) In ogni altro caso urgente in cui un SR ritenga opportuno interrompere l'incontro (in questo caso il SR batterà le mani per richiamare l'attenzione del MR)
9) Quando il tempo del combattimento è terminato (3)

C - SONOMAMA viene utilizzato dal MR quando deve fermare temporaneamente l'incontro, in questo caso gli atleti non devono assolutamente muoversi. SONOMAMA può essere annunciato:

1) Per infliggere una ammonizione ad uno o entrambe i contendenti per passività in tutte e tre le fasi.
2) Per infliggere ad uno o entrambe i contendenti una penalità in tutte e tre le fasi.
3) Ogniqualvolta l'Arbitro Centrale lo ritiene necessario (o ne viene richiesto da un Arbitro Laterale)

D - Dopo il SONOMAMA gli atleti devono riprendere a gareggiare esattamente nella stessa posizione in cui si trovavano quando l'ordine è stato impartito. Per ridare il via al combattimento l'Arbitro Centrale ordina YOSHI.

3) Il MR assieme ai SR, dopo aver consultato il TR, deve decidere se l'ultima azione sia avvenuta prima o dopo la fine dei tre minuti di gara

12 : Punteggi

Il risultato delle azioni deve essere segnalato dalla maggioranza degli Arbitri, cioè da almeno due Arbitri. Se gli Arbitri segnalano risultati differenti l'uno dall'altro prevale il risultato intermedio. Se uno degli Arbitri non vede una azione prevale il risultato minore.

A – Nella 1°fase possono essere assegnati i seguen ti punteggi:
(Pugni, colpi e calci devono essere portati con i requisiti di Hikite / Hikiashi, in buon equilibrio e con controllo)

1 – Per pugni, colpi e calci che non vengono parati	Ippon (2 punti)
2 – Per pugni, colpi e calci parzialmente intercettati \	Wazari (1 punto)

B - Nella seconda fase possono essere assegnati i seguenti punti:
(Proiezioni, atterramenti, leve, strangolamenti)

1 – Per uno strangolamento o una leva, nel caso in cui il contendente non può battere e il MR deve interrompere l'incontro annunciando MATTE	Ippon (2 punti)
2 – Per uno strangolamento o leva con resa	Ippon (2 punti)
3 – Per una proiezione o un atterramento perfetto	Ippon (2 punti)
4 – Per un atterramento o proiezione non perfetta	Wazari (1 punto)

C - Nella terza fase possono essere assegnati i seguenti punti:
(Tecniche al suolo: immobilizzazioni, strangolamenti, leve)

1 – Per uno strangolamento o una leva, nel caso in cui il contendente non può battere e il MR deve interrompere l'incontro annunciando MATTE	Ippon (3 punti)
2 – Osae-Komi, strangolamento e/o leva con resa	Ippon (3 punti)
3 - Per un controllo efficace annunciato con Osae Komi di 15" (4)	Ippon (2 punti)
4 – Per un controllo efficace annunciato con Osae Komi da 10" a 14	Wazari (1 punto)

D - Se un Controllo efficace (OSAE KOMI) inizia prima della fine del tempo regolamentare si deve lasciare continuare l'azione fino al termine dell'Osae Komi, anche se sono scaduti i 3 minuti del tempo regolamentare. (Se l'Osae Komi si interrompe prima dello scadere dei 15", il MR ordina TOKETA).

4) OSAE-KOMI può essere annunciato solo se:

1) Uke appoggia a terra le spalle o il petto
2) Le gambe di Tori sono libere
3) Uke è ben controllato e non può muoversi liberamente. Tori ha un buon controllo di Uke

Il tempo di OSAE-KOMI continua anche quando:

1) Uke sia riuscito ad avvolgere le gambe di Tori
2) Uke possa rotolarsi sul fianco o sulla schiena

Quando uno o entrambe i contendenti si trovano con il corpo fuori dell'area di avvertimento, l'OSAE-KOMI viene interrotta

Non si possono sommare i punti di diverse tecniche di Ne-Waza (ad es. una immobilizzazione della durata di più di 10" e una leva articolare non sono conteggiati Waza Ari più Ippon) a meno che il M.R. non abbia prima interrotto il tempo dell'immobilizzazione annunciando TOKETA.

nota: 1) Nella 2° e 3° fase sono consentite tutte le p rese al Keikogi escluse quelle all'interno delle maniche e delle gambe dei pantaloni.

2) Se nella 3° fase glli atleti si rialzano assiem e, si può farli continuare a combattere nella 2° fa se senza dare il Matte

3) *In caso di Osaekomi, se Tori batte per uno strangolamento, a lui vengono assegnati i punti dell'immobilizzazione ottenuti fino a quel momento e ad Uke quelli dell'Ippon per la resa di Tori.*

nota:

1° fase

- *Gli Atemi portati alla schiena non possono essere portati alla colonna vertebrale, sono invece validi gli atemi portati alla cassa toracica ed ai reni*
- *Non si possono portare Atemi diretti al volto*
- *Sono ammessi gli Atemi circolari portati alla testa*
- *Non sono ammessi Atemi sotto la cintura ed alle gambe*
- *Gli Atemi possono colpire, ma non devono essere affondati*
- *All'inizio dell'incontro, occorre combattere nella prima fase per un tempo ragionevole (10/15") prima di passare alla seconda fase; agli Arbitri spetta decidere se la durata della prima fase è stata sufficiente.*

2° fase

- *La presa in cintura può essere tenuta stabilmente se si continua ad attaccare, non si può tenere per fare ostruzionismo*
- *Le prese sotto la cintura possono essere fatte solo di passaggio e non possono essere tenute per più di 5" se non si utilizzano per un attacco immediato.*

3° fase

- *l'Osae Komi si interrompe quando Uke dalla posizione prona solleva entrambe le ginocchia ed il bacino dal tatami nel chiaro tentativo di rialzarsi.*
- *l'Osae Komi si interrompe quando uno o entrambe i contendenti si rialzano da terra con entrambe le ginocchia per un tempo che non sia solo un passaggio rapido nella lotta a terra.*
- *l'Osae Komi si interrompe quando i contendenti si separano.*

13 : Penalità

A – Le penalità devono essere assegnate dalla maggioranza degli Arbitri (5)

B – Le "Azioni vietate leggere" devono essere punite con "SHIDO" e all'avversario viene aggiunto un Wazaari. Sono valutate "Azioni proibite leggere" le seguenti azioni:

1) Quando uno o entrambe i contendenti mostrano passività o commettono infrazioni tecniche di minor valore (6)

2) Mubobi

3) Andare di proposito fuori dell'area di avvertimento con entrambe i piedi *(in 1° e 2° fase) (o con tutto il corpo in 3° fase)*

4) Spingere di proposito l'avversario fuori dell'area di avvertimento

5) Colpire di proposito l'avversario con atemi dopo l'inizio della 2° fase

6) Eseguire qualsiasi azione dopo che l'Arbitro Centrale ha ordinato MATTE (o SONOMAMA).

7) Colpire l'avversario con atemi.alle gambe

8) Colpire l'avversario con atemi mentre si trova a terra

9) Flettere o torcere le dita delle mani e dei piedi.

10) Avvolgere con le gambe i fianchi dell'avversario *stringendo le gambe (DO JIME).*

11) Eseguire uno strangolamento direttamente con mani /dita nude

12) Presentarsi sul tappeto non pronto, ritardando l'inizio del combattimento

13) Perdere tempo apposta (mettendo a posto il Gi, togliendosi la cintura, togliendosi i guantini, …..)

C – Le "Azioni vietate" devono essere punite con "CHUI" e all'avversario vengono aggiunti due Wazaari:

1) Eseguire attacchi come calci, pugni, spinte, colpendo il corpo dell'avversario con violenza. (7)

2) Proiettare di proposito l'avversario dall'area di avvertimento nell'area di sicurezza (o fuori dell'area di sicurezza). (8)

3) Ignorare gli ordini dell'Arbitro Centrale.

4) Rivolgere senza necessità osservazioni o gesti non sportivi agli Arbitri, all'avversario, alla giuria di tavolo e al pubblico.

5) Proiettare l'avversario dall'area di combattimento nella zona esterna all'area di sicurezza. (9)

6) Eseguire una azione priva di controllo, come possono essere pugni e calci circolari che non si fermano anche se non colpiscono l'avversario e proiezioni dopo le quali chi le subisce non è in grado di proseguire immediatamente il combattimento.

7) Portare calci e pugni diretti verso la testa

D – Nel caso di due azioni vietate il combattimento termina con "Hansoku-make"

E – Le seguenti azioni sono considerate Azioni Vietate Gravi:

1) Eseguire qualsiasi azione che possa ferire o danneggiare l'avversario.

2) Proiettare o cercare di proiettare l'avversario con una leva o uno strangolamento (10)

3) Applicare una qualsiasi leva o torsione al collo o alla colonna vertebrale

4) Applicare torsioni alle ginocchia e alle caviglie.

F – La prima volta che un atleta commette una Azione Vietata Grave viene sanzionato con "Hansoku-make". Egli perde l'incontro con zero punti e all'avversario vengono attribuiti 14 punti o quelli che aveva fin qui ottenuto, se superiori ai 14 punti. *(L'atleta può continuare la gara)*

G – La seconda volta che nella stessa gara un atleta perde per Hansoku-make, questo non può più continuare la gara.

H – Se un atleta manifesta un atteggiamento antisportivo dopo la fine dell'incontro, il gruppo degli arbitri del tatami decide all'unanimità se questi deve essere estromesso dal resto della gara. Gli arbitri devono informare il Responsabile degli Arbitri della loro decisione e questi lo comunica al Coordinatore di Gara perché venga annunciato ufficialmente.
L'atleta espulso è considerato perdente in tutti i combattimenti che aveva già vinto, compresi quelli per le medaglie.

I – Se entrambe i contendenti sono puniti con Hansoku-make l'incontro deve essere ripetuto.

5) Gli errori fatti nell'assegnazione di punteggi e penalità possono essere corretti da tutti e tre gli arbitri di tappeto e dal TR che stanno officiando.

6) Passività nella 1° fase:
Uno o entrambe i contendenti non eseguono alcuna azione con la quale ottenere dei punti.
Uno o entrambe i contendenti vanno direttamente in 2° o 3° fase
Uno o entrambe i contendenti non eseguono alcuna combinazione di tecniche prima di passare alla fase successiva
Passività nella 2° fase:
Uno o entrambe i contendenti non eseguono alcuna azione con la quale ottenere dei punti.
Uno o entrambe i contendenti cercano solamente di bloccare gli attacchi o i movimenti dell'avversario
Uno o entrambe i contendenti escono volontariamente dall'area di competizione
Uno o entrambe i contendenti rifiutano di passare alla 2° fase, pur rimanendo attivi nella 1° fa se
Passività nella 3° fase:
Uno o entrambe i contendenti non eseguono alcuna azione con la quale ottenere dei punti

7) Un esempio di C1 è una tecnica che colpisca con forza corpo/testa dell'avversario, anziché essere controllata da chi la esegue
Un altro esempio di C1 è una tecnica che deve il contatto ad un movimento della testa
La tecnica che crea un infortunio (non quella che riapre una precedente ferita) deve essere valutata dal MR e dai SR per determinare in base alla situazione se la penalità debba essere C1 (azioni vietate) o E1 (azioni gravemente vietate)
Le tecniche (escluse quelle dirette) alla testa che toccano lievemente o sono portate entro i 10 cm sono tecniche ritenute valide per il punteggio.
A seconda di come è portato il contatto al corpo può essere considerato "contatto leggero" oppure contatto violento secondo C1.
Un altro criterio deve essere utilizzato per l'applicazione di C1 se il contatto violento avviene perché durante l'esecuzione della tecnica l'avversario si sposta. In questo caso, poiché non vi è l'intento dell'attaccante di eseguire un attacco violento, ci potrebbe essere la penalità di Mubobi per l'avversario, se il movimento avviene precedentemente all'arrivo della tecnica o per un movimento azzardato.

8) *Proiettare dall'Area di Competizione (non dall'area di avvertimento) nell'area di sicurezza non è una azione vietata. Proiettare dall'Area di Competizione (non dall'area di avvertimento) fuori dell'area di sicurezza è una azione vietata.*

9) *Proiettare l'avversario dall'area di combattimento nell'area di sicurezza, non è azione vietata*

10) *Le tecniche di proiezione in combinazione con leve o strangolamenti non sono permesse (attenzione: Kote-gaeshi è una tecnica di atterramento)*

Nota: Nel segnalare le sanzioni l'Arbitro Centrale tiene conto solo del valore della penalità relativa alla singola azione proibita, il punteggio negativo derivante da somma di sanzioni viene conteggiato dal Presidente di Giuria, segnato sul tabellone di gara e segnalato al MR per l'Hansoku-Make.

Lo Shido non si somma per generare sanzioni più gravi, cosa che avviene solamente per il Chui

14 : Conclusione del combattimento

A - Un contendente può vincere l'incontro prima del tempo regolamentare quando si aggiudica un Ippon da 2 o da 3 punti in ognuna delle tre fasi *(vale a dire un Ippon da 2 o 3 punti nella 1°, 2°, 3° fase. In tal caso al al perdente vanno 0 punti ed al vincitore 14 punti o il punteggio che aveva fin qui ottenuto, se superava i 14 punti).* Questo viene chiamato "Full Ippon"

B - Il contendente che alla fine del combattimento ha ottenuto più punti vince l'incontro

C - Quando alla fine dell'incontro i due contendenti hanno totalizzato gli stessi punti, viene dichiarato vincitore il contendente che ha realizzato più Ippon *(da 2 o 3 punti. Gli Ippon da 2 o 3 punti vengono conteggiati ugualmente ciascuno come un normale Ippon)*

D) Se l'incontro finisce in assoluta parità di punti e di Ippon *(da 2 o 3 punti)*, il combattimento continua con un altro round da 3 minuti, fino a che l'incontro sia vinto da qualcuno. Si deve lasciare un intervallo di un minuto prima di ogni round aggiuntivo. Questa procedura può essere ripetuta. Negli Extra round si tiene conto degli ippon ottenuti nel round iniziale.

15 : Ritiro e abbandono

A - La vittoria per FUSEN GACHI (ritiro dell'avversario) viene assegnata dal MR all'atleta il cui avversario non si presenta sul tatami per gareggiare (dopo essere stato chiamato tre volte per un tempo complessivo di tre minuti). In tal caso al vincitore vanno 14 punti *ed al perdente 0 punti.*

B - La vittoria per KIKEN GACHI (abbandono dell'avversario) viene assegnata dal MR all'atleta il cui avversario si ritira durante la gara. In tal caso al vincitore vanno 14 punti, o il punteggio che aveva realizzato durante l'incontro (se superiore), ed al perdente 0 punti.

16 : Infortunio, malore o indisposizione

A - In ogni caso in cui un combattimento viene interrotto a causa di un infortunio, di un malore o di una indisposizione di uno o entrambe i contendenti, L'Arbitro Centrale in accordo con i due Arbitri Laterali, può concedere all'atleta infortunato un tempo massimo di 2' per riprendersi (2' di recupero in totale, per ogni atleta e per ogni incontro)

B - Il tempo di infortunio ha inizio al comando del MR, da quando il dottore entra sul tatami

C - Quando un atleta non è più in grado di continuare l'incontro, a causa di infortunio, malore o indisposizione, l'Arbitro Centrale, in accordo con gli Arbitri Laterali, deciderà a chi assegnare la vittoria e la sconfitta in base ai seguenti casi:

1) Quando la responsabilità della lesione viene attribuita all'atleta leso, questo perde l'incontro con 0 punti e all'avversario viene assegnata la vittoria con 14 punti (o con il punteggio che aveva totalizzato, se superiore)

2) Quando la responsabilità della lesione viene attribuita all'atleta non leso, questo perde l'incontro con 0 punti e all'avversario viene assegnata la vittoria con 14 punti (o con il punteggio che aveva totalizzato, se superiore)

3) Quando è impossibile attribuire la responsabilità della lesione ad uno dei due contendenti, l'atleta che può continuare vince con 14 punti o con il punteggio realizzato fino a quel momento, se superiore, mentre al perdente vengono assegnati 0 punti.

D - Quando un atleta viene colto da malore o indisposizione durante un incontro e non è più in grado di continuare, questi perde l'incontro con 0 punti e all'avversario viene aggiudicata la vittoria con 14 punti (o con il punteggio che aveva totalizzato, se superiore

E - Spetta al Medico di gara decidere se l'atleta leso può continuare il combattimento e la gara, o no

F - Se un atleta perde conoscenza o sviene deve essere fermato e l'avversario deve essere eliminato per il resto della gara *(se ne è ritenuto responsabile).*

17 : Competizioni a squadre

E' possibile effettuare gare a squadre, per le quali il regolamento è uguale a quello delle gare individuali.

18 : Riserve nelle gare a squadre

A) Le riserve possono sostituire gli atleti infortunati o colti da malore

B) Le riserve devono essere dello stesso peso dell'atleta da sostituire. Tuttavia le riserve di peso inferiore possono sostituire gli atleti di peso superiore, ma non viceversa.

C) Le riserve non possono sostituire gli atleti squalificati.

D) Le riserve devono essere iscritte e pesate assieme agli atleti titolari

REGOLE D'ARBITRAGGIO
PER IL
DUO SYSTEM

INDICE

19 - Disposizioni generali
20 - Attrezzatura
21 - Categorie
22 - Criterio di giudizio
23 - Svolgimento dell'incontro
24 - Sistema di assegnazione dei punti
25 - Giuria
26 - Ritiro e abbandono
27 - Infortunio, malore ed indisposizione
28 - Competizioni a squadre

19 : Disposizioni generali

A - La competizione del Duo System comporta l'esecuzione di tecniche di difesa da parte di un atleta, contro un numero di attacchi prestabiliti, portati da un compagno in coppia con lui.
Gli attacchi sono divisi in quattro gruppi di cinque tecniche per ogni gruppo:

1) Serie A: Attacchi con prese *(a braccio, spalla, collo con una e due mani)*
2) Serie B: Attacchi con avvolgimenti al corpo e prese al collo*(al torace e al collo con le braccia)*
3) Serie C: Attacchi con atemi *(pugni, calci, taglio della mano alla testa ed al torace)*
4) Serie D: Attacchi con armi *(coltello e bastone alla testa ed al torace)*

B – Ogni attacco deve essere preparato con una azione preliminare, che può consistere nello spingere, nel portare atemi, nel tirare, (11)

C – La difesa è completamente libera, gli atleti possono conservare i rispettivi ruoli di attaccante e difensore oppure scambiarseli, la posizione dei piedi è libera.

D – Il MR estrae tre attacchi per ogni serie. Per la seconda coppia vengono utilizzati gli stessi attacchi ma in un ordine diverso, annunciato dal MR.

E – Al primo attacco di ogni serie Tori (quello che deve difendersi) deve avere la giuria alla sua destra, dopo l'attacco può spostarsi da un lato all'altro

F – Il punteggio dell'esibizione viene dato dalla giuria dopo l'esecuzione di ogni serie. Dopo che il MR ha chiesto "Hantei" ciascun giudice solleva il proprio cartellino di punteggio al di sopra della propria testa.

(11) Nella terza serie (C) Uke può portare attacchi con colpi o calci a sua scelta prima di eseguire l'attacco o il calcio richiesto dal MR

20 : Attrezzatura

A - Gli organizzatori della gara devono mettere a disposizione:
cinture rosse e blu, schede per i punteggi degli incontri, tabelloni di gara, elenchi e documenti di gara, posti per gli arbitri e la Commissione Tecnica.

B – La giuria di tavolo deve essere composta almeno da due Presidenti di Giuria

C – Gli atleti devono utilizzare un bastone morbido (50 cm) e un coltello di gomma

D - I capelli lunghi devono essere raccolti sulla nuca con un nastro morbido

21 : Categorie

A – Le coppie possono essere formate senza alcuna restrizione di peso, età e grado

B – Si devono suddividere le seguenti categorie: uomini, donne e mista

C – Gli atleti che compiono i seguenti anni nell'anno in corso sono classificati:

1) Seniors	da 21 anni in poi
2) Juniors	18, 19, 20 anni di età
3) Aspiranti	15, 16, 17 anni di età

D – Per le categorie Aspiranti e Juniors sono utilizzati gli stessi regolamenti e categorie che sono utilizzate nei Seniors

22 : Criteri di giudizio

A - La Giuria deve valutare le azioni in base ai seguenti criteri:

1) Decisione dell'attacco
2) Realisticità dell'azione
3) Controllo
4) Efficacia
5) Kime
6) Velocità

B - Nel punteggio complessivo si deve dare maggiore importanza alla precisione e decisione dell'attacco ed alla prima parte della difesa. *(attacco 40% del giudizio complessivo, prima parte della difesa 40 % del giudizio complessivo, controllo finale 20% del giudizio complessivo)* (12)

C - Gli atemi devono essere portati con potenza, buon controllo ed in modo naturale, considerando quello che può avvenire in seguito.

D - Le proiezioni e gli atterramenti devono essere eseguiti rompendo l'equilibrio dell'avversario ed essere reali

E - Le leve e gli strangolamenti devono essere eseguiti in modo tale che la Giuria possa vederli ed in modo chiaro e corretto, con la resa (battuta)

F - Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti con buona tecnica ed in modo realistico.

(12) Tecniche troppo spettacolari, attacchi sbagliati e deboli, grida non necessarie, tecniche incontrollate devono essere punite con una riduzione del punteggio.
Le armi devono essere sempre controllate
Qualora una tecnica non possa essere portata a termine per motivi accidentali, non può essere ripetuta. In questo caso la giuria valuta solo le altre due tecniche.

23 : Svolgimento dell'incontro

Le coppie si dispongono una di fronte all'altra nel centro dell'area di combattimento, a circa due metri l'una dall'altra. La prima coppia chiamata (Coppia 1) indossa la cintura Rossa e si pone alla destra del MR. La seconda coppia (Coppia 2) indossa la cintura Blu. Al segnale del MR le coppie eseguono il saluto in piedi prima al MR e poi l'una all'altra. Quindi la Coppia 2 abbandona l'Area di Combattimento e raggiunge l'Area di Sicurezza.
L'incontro inizia quando il MR annuncia il primo attacco chiedendo in inglese il numero dell'attacco ed eseguendo l'appropriato segnale con la mano.
Dopo la fine della prima Serie (A) i componenti della prima coppia si mettono in ginocchio ed attendono il loro punteggio. Dopo di ciò si alzano e abbandonano l'Area di Combattimento, raggiungendo l'Area di Sicurezza.
A sua volta la Coppia 2 esegue la serie A ed attende il suo punteggio. La Coppia 2 inizia per prima la Serie B ed attende il suo punteggio; dopo di ciò la Coppia 1 procede con l'esecuzione della Serie B e attende il suo punteggio. Poi la Coppia 1 inizia per prima la Serie C, ecc., e la Coppia 2 esegue per prima la Serie D, ecc.
L'incontro termina dopo l'esecuzione dell'ultima Serie da parte dell'ultima Coppia.
Su richiesta del MR entrambe le Coppie si pongono nella posizione in cui hanno iniziato.
Il MR chiede al Presidente di Giuria il vincitore e lo indica sollevando il braccio e dichiarandone il colore della cintura.
Qualora il punteggio delle due coppie fosse lo stesso ("Hikiwake"), l'incontro continua fino a che non vi sia un vincitore.

In tal caso la coppia Blu inizia per prima con la Serie A.
Dopo che il MR ha proclamato il vincitore ordina il saluto in piedi prima tra le Coppie e successivamente agli Arbitri.

24 : Sistema di assegnazione dei punti

A -I Giudici possono assegnare i seguenti punteggi:
1) Da 0 a 10 punti (con assegnazione dei ½ punti)

B - Il punteggio più alto e quello più basso vengono scartati (dal MR e viene registrata la somma dei restanti punteggi intermedi).

25 : Giuria

La giuria deve essere composta da cinque arbitri, ciascuno di diversa nazionalità

26 : Ritiro e abbandono

A - La vittoria per FUSEN GACHI (ritiro dell'avversario) viene assegnata dal MR alla coppia i cui avversari non si presentano sul tatami per gareggiare, dopo essere stato chiamato tre volte per un tempo complessivo di tre minuti.

B - La vittoria per KIKEN GACHI (abbandono dell'avversario) viene assegnata alla coppia i cui avversari si ritirano durante la gara.

27 : Infortunio, malore o indisposizione

A – Per infortunio, malore o indisposizione, la coppia che si sta esibendo ha diritto a un massimo di 5 minuti per poter riprendere (un totale di 5 minuti per ogni incontro)

B – Se una coppia non può continuare dopo un infortunio, viene assegnata la vittoria per "Kuken-Gachi" all'altra coppia.

28 : Competizioni a squadre

E' possibile effettuare gare a squadre, per le quali il regolamento è uguale a quello delle gare individuali.

REGOLE CONCLUSIVE

28 - Situazioni non contemplate dal presente regolamento
29 - Entrata in vigore

29 – Situazioni non contemplate

A - Se si presenta una situazione non contemplata nel presente regolamento, sarà esaminata e verrà presa una decisione dal MR in accordo con i SR, che arbitrano nell'incontro in questione.

B - Il TR non ha diritto a voto, può solo assistere alla discussione.

30 : Entrata in vigore

Questo regolamento è stato autorizzato dal Comitato Centrale della JJIF il 2 Aprile 2006 ed è in vigore dal Gennaio 2006 .
Questo regolamento sostituisce tutti gli altri esistenti.