

REGOLAMENTO ARBITRALE DI GARA PER PRATICANTI DAI 6 AI 14 ANNI

•La vittoria viene assegnata mediante le due seguenti modalità:

IPPON

-Mediante l'esecuzione, entro il limite massimo dei due minuti della durata del combattimento, di due tecniche che prevedano l'assegnazione del punteggio definito Waza-ari- (vedi paragrafo "Punteggi").

GIUDIZIO ARBITRALE

-Al termine dei due minuti previsti secondo il criterio sotto enunciato. I punti assegnabili sono i seguenti in ordine decrescente di importanza:

-Waza-ari (4punti)-Yuko (2 punti)-Koka (1 punto)

-Allo scadere del tempo di gara si procederà alla sommatoria dei punti ottenuti con le due seguenti possibilità:

1) Si aggiudica la vittoria l'atleta che ottiene la più alta sommatoria punti.

2) A parità di sommatoria punti vince l'atleta che avrà ottenuto il punteggio di maggior livello.

PROTEZIONI

Sarà obbligatorio indossare durante la gara:

- Caschetto integrale con griglia in plastica**
- Guantini di copertura completa fino alla 1^a falange delle dita**
- Corpetto a copertura totale del tronco**
- Conchiglia di copertura della zona dell'Inguine**

DURATA DEL COMBATTIMENTO

La durata del combattimento è di 2 minuti, con interruzione al conseguimento di ogni punto, ed assegnazione immediata del punto stesso. Il tempo viene sospeso a qualsiasi interruzione.

LOTTA A TERRA

La lotta a terra è consentita per due volte durante tutta la durata del combattimento e per un massimo di 20 secondi per ogni volta.

CLINCH

E' consentito afferrare l'avversario, trattenerlo per 5 secondi, colpirlo durante questo tempo e proiettarlo a terra.

COLPI E ZONE D'IMPATTO PERMESSI

1) Livello Jodan (dalla base del collo in su), sono permessi, con lieve contatto ed adeguato controllo, solo i seguenti colpi: -Zuki (Omote e Gyaku) -Furiken uchi (Omote e Gyaku) -Ageken uchi (Omote e Gyaku) -Mawashigeri - Uramawashigeri - Ushiromawashigeri - Mikazukigeri

• Livello Chudan (limitato esclusivamente alla zona coperta dal corpetto), sono permessi senza controllo i seguenti colpi:
-Zuki (Omote e Gyaku)-Furiken uchi (Omote e Gyaku)-Ageken uchi Omote e Gyaku)-Maegeri-Mawashigeri-Uramawashigeri-Ushiromawashigeri-Ushirogeri-Yokogeri (Sokuto)

PUNTEGGI

I punteggi verranno assegnati, con i seguenti criteri:

KOKA

1.1 -Colpo singolo di pugno a livello Jodan

1.2 -Colpo singolo di calcio o pugno a livello Chudan.

1.3 -Proiezione effettuata restando in Posizione eretta ed equilibrata.

YUKO

2.1 -Proiezione con finalizzazione di 2 colpi simulati e con kime

(tsuki/keri)2.2 -Combinazione di almeno 3 colpi a segno a livello chudan

2.3 -Tate gatame (Montada) con almeno 3 colpi di pugno ripetuti, simulati e con kime.2.4 -

Mawashigeri,Uramawashigeri,Ushiro maw ashigeri a livello jodan

WAZA-ARI

3.1 -Immobilizzazione osae waza, schiena a terra per 8 secondi, il sollevamento da terra della zona lombo sacrale (Ponte) non interrompe il conteggio del tempo.

KOKA

1.1 - Colpo singolo di pugno a livello Jodan

1.2 - Colpo singolo di calcio o pugno a livello chudan.

1.3 - Proiezione effettuata restando in posizione eretta ed equilibrata.

IPPON

4.1 - La somma di due waza-ari decreta la vittoria immediata, prima del termine dei 2 minuti della durata intera del combattimento.

4.2 - Per manifesta superiorità tecnica decretata dalla pool arbitrale

4.3 - Quando tra i due atleti si produca una differenza punti di almeno 6 koka o equivalenti.

SANZIONI

Sono comminabili durante il combattimento le seguenti sanzioni:

1)Shido (richiamo ufficiale)

2)Hansoku

(Squalifica).

Esse vengono comminate nei casi seguenti:

-Uscita volontaria dal tatami di gara (comportamento rinunciatorio)

-Colpi portati al viso (se non espressamente permessi dal regolamento),gambe e schiena

-Comportamento antisportivo nei confronti di Avversario, Arbitri, Pubblico, Etica.

PENALITA'



Le sanzioni suddette producono le segg. penalità:

-1[^] Uscita volontaria, Shido2[^]

Uscita, assegnazione all'avversario di Koka3[^]

Uscita, assegnazione

all'avversario di Yuko4[^] uscita,

assegnazione all'avversario

di Waza-ari5[^] Uscita, assegnazione

all'avversario di Ippone Vittoria del combattimento.

-1[°]Colpo proibito o in

zone proibite, Shido2[°]Colpo,

assegnazione all'avversario

di Hansokue Vittoria del combattimento

-Comportamento antisportivo,

assegnazione all'avvers. di Hansoku

e vittoria del combattimento.

ESTENSIONE DEL TEMPO DI DURATA



In caso di netta parità tra i due atleti al termine del combattimento gli Arbitri potranno decidere se pronunciare un giudizio di assegnazione della vittoria, o prolungare la durata del combattimento per un minuto assegnando la vittoria al primo dei due che segnerà il primo punto, o assegnando definitivamente la vittoria al termine del combattimento con giudizio arbitrale.

KUDOITALIA