



*ESTRATTO DEL REGOLAMENTO DI GARA*

*KUDO INTERNATIONAL FEDERATION*

- *La vittoria o la sconfitta vengono determinate per mezzo di ogni attacco diretto effettuato utilizzando pugni, calci, gomitate, testate, proiezioni ecc. Sarà obbligatoria una maschera di protezione per il viso e le tecniche dovranno essere eseguite con mani e piedi nudi.  
(possono essere usati guantini di protezione riconosciuti dalla Commissione Arbitrale).  
Inoltre, sono permesse tecniche (ma solo quando i due combattenti sono a terra) come strangolamenti e leve articolari ,per ottenere la vittoria.*

*Afferrare e scuotere l'avversario (Clinch),  
e colpirlo con pugni, gomitate, testate e calci  
trattenendolo per il Gi, è permesso per un  
tempo massimo di 10 secondi, ma ripetibile  
per tutta la durata del combattimento.*

*E' permesso attaccare usando colpi di gomito o di testa ed utilizzando il palmo della mano aperta.*

*E' permesso placcare e proiettare l'avversario.*

*E' consentita la lotta a terra per un massimo di due volte durante i 3 minuti del combattimento primario o dell'estensione o della ri-estensione, per un massimo di 30 secondi per ogni volta.*

*Durante il combattimento a terra sono permesse le 5 seguenti tecniche di strangolamento:*

- *Hadaka-jime*
- *Jyuuji-jime*
- *Okuri-eri-jime*
- *Kataha-jime*
- *Sankaku-jime*

*Durante il combattimento a terra sono  
Permesse le seguenti tecniche di leva  
Articolare:*

- *Ude-hishigi (Jyuuji-gatame, hiza-gatame ecc.)*
- *Ude garami*
- *Tendine d'Achille-gatame*
- *Hiza-jyuuji-gatame*

*In caso di differenza di oltre 20 punti di  
“Physical Index” è permesso a entrambi i  
combattenti di calciare all’inguine.*



*Tutti i combattenti verranno divisi in 5 diverse Categorie in funzione del loro “Physical Index”, determinato dalla somma del loro Peso in Kg e l’Altezza in cm.*

*La divisione in categorie sarà la seguente:*

- Inferiore a 230*
- Da 230 fino a 239*
- Da 240 fino a 249*
- Da 250 fino a 259*
- Da 260 e oltre*

*L'esito del combattimento sarà determinato in uno dei due modi seguenti:*

- *Vittoria per Ippon*
- *Vittoria per decisione arbitrale*

## *IPPON*

*L'ippon viene assegnato nei casi seguenti:*

*3) Un attacco Jodan (testa), Chudan (Corpo)  
o Gedan (Gambe) che causi un  
Knock Down (l'avversario va a terra)  
per un tempo superiore ai 4 secondi*

2) *Quando durante una leva articolare o uno strangolamento l'avversario dichiara "MAITTA" (RESA) o la segnali battendo con le mani o i piedi su se stesso, l'altro combattente o a terra.*

*3) Quando l'attacco a segno, sebbene non provochi Knock down, permette a chi lo ha effettuato di continuare a colpire soprattutto alla testa senza che il suo avversario reagisca, per oltre 6 secondi.*

## *DECISIONE ARBITRALE*

*Per tutti i casi in cui non si verifichi per Ippon,  
il risultato del combattimento sarà determinato  
dalla predominanza di WAZA-ARI, YUKOU,  
KOKA.*

## *WAZA-ARI*

*Il giudizio per Waza-ari sarà espresso nei  
seguenti casi:*

*1) Un attacco Jodan (testa), Chudan (Corpo)  
o Gedan (Gambe) che causi un  
Knock Down (l'avversario va a terra)  
per un tempo da 2 a 4 secondi*



*2) Quando l'attacco a segno, sebbene non provochi Knock down, permette a chi lo ha effettuato di continuare a colpire soprattutto alla testa senza che il suo avversario reagisca, per un tempo da 4 a 6 secondi.*

*YUKOU*

*Un giudizio per Yukou sarà espresso nei  
seguenti casi:*

- *Un attacco Jodan (testa), Chudan (Corpo) o Gedan (Gambe) che causi un Knock Down (l'avversario va a terra) per un tempo fino a 2 secondi*

*2) Quando l'attacco a segno, sebbene non provochi Knock down, permette a chi lo ha effettuato di continuare a colpire soprattutto alla testa senza che il suo avversario reagisca, per un tempo da 2 a 4 secondi.*

*KOKA*

*Un giudizio per Koka sarà espresso nei  
seguenti casi:*

*1) Quando a causa di un attacco, subito all'area Jodan e che non risolve in un Knock down, l'avversario pieghi le gambe, ondeggi o barcolli e sia evidente che in assenza del casco di protezione la tecnica sarebbe stata realmente efficace.*

*2) Quando a causa di un attacco,  
subìto all'area Chudan o Gedan e che non  
risolva in un Knock down, l'avversario si  
inclina, si piega o zoppica.*

*3) Quando un combattente proietta in maniera forte e pulita il suo avversario, rimanendo in piedi ed è evidente che, in assenza della materassina, la caduta conseguente alla proiezione avrebbe causato danni importanti.*



4) *Quando un combattente, dopo una incerta e poco netta proiezione, cade a terra con il suo avversario, si rialza prontamente in piedi ed effettua con Kime due o più attacchi corretti di pugno, gomito o calcio sull'avversario ancora a terra.*

*5) Quando il combattente è in grado, dalla “Mount Position” (Montada), o “Knee in the belly” (Ginocchio sull’addome), di controllare l’avversario e produrre 4-5 pugni consecutivi alla testa senza contatto, senza essere bloccato.*

*La decisione Arbitrale, pertanto in assenza di Ippon, deriverà dal punteggio accumulato.*

*Non dipenderà però dal numero dei punti ottenuti ma dal maggior livello di qualità dei punti in ordine decrescente d'importanza:*

- Waza-ari*
- Yukou*
- Koka,*

*e solo a parità di livello verrà considerato il numero dei punti ed in caso di pari numero, di nuovo si considererà il livello sottostante ed eventualmente il relativo numero. In situazione di assoluta parità sarà richiesto il giudizio dei singoli Arbitri (Hantei) assegnando la vittoria a quello dei due che avrà ottenuto la maggioranza dei gradimenti.*

*Nel combattimento “primario” in presenza di 2 Koka da proiezione contro 1 Koka da percossa, spetterà ai Giudici assegnare la Vittoria secondo il principio della maggioranza dei gradimenti.*

*Sarà anche possibile una “Estensione” di ulteriori 3 minuti (se prevista nelle regole della competizione), al termine dei quali, in caso di ulteriore parità verrà richiesto il giudizio arbitrale .*

*La priorità di valore nel punteggio sarà , in ordine decrescente d'importanza, la seguente:*

- Percossa*
- Proiezione*
- A terra*

*Come anticipato il risultato del combattimento sarà deciso dai Giudici al meglio dei 3 su 5 (o 2 su 3).*

## *HANSOKU*

*Per definire un elevato standard di sicurezza per gli atleti sarà considerato “Hansoku” (fallo) ciascuno dei seguenti comportamenti:*

- 1) *Afferrare e/o manipolare il caschetto dell'avversario*
- 2) *Tentare uno strangolamento o una leva articolare, anche se tra quelle espressamente permesse, nella posizione eretta.*
- 3) *Qualsiasi pugno, colpo, attacco a dita aperte nell'area della gola*
- 4) *Calci su fronte e lati delle ginocchia.*
- 5) *Qualsiasi forma di attacco sul lato posteriore del corpo e della testa se non in forma simulata.*
- 6) *Ogni strangolamento o leva articolare al di fuori di quelle previste come permesse.*
- 7) *Qualsiasi altro al di fuori di quanto espressamente permesso.*



*KUDO ITALIA*