



***REGOLAMENTO PER LE
COMPETIZIONI DI
JUDO-TRADIZIONALE***

EDIZIONE - GENNAIO 2019

By M° Sergio Bertozzi

Regolamento Gare Judo Tradizionale

Art. 1 – AREA DI COMPETIZIONE

L'area di competizione dovrà avere le dimensioni di mt. 14 x 14 ed un minimo di 13 x 13, dovrà essere ricoperta da tatami o altro materiale ugualmente accettabile.

La zona interna, sarà denominata "**area di combattimento**" e dovrà avere dimensioni di mt. 8 x 8 ed un minimo di 7 x 7. Sarà formata da un quadrato della larghezza di un tatami di colore diverso dall'area di competizione.

La zona al di fuori dell'area di combattimento sarà denominata "**area di sicurezza**" e sarà larga 3 metri.

In occasione di più aree di combattimento attigue, è consentito l'utilizzo di un'area comune di sicurezza che non dovrà essere inferiore a 3 metri.

Nessun Allenatore sarà ammesso al bordo dell'area di combattimento e il pubblico dovrà essere, generalmente, ad almeno tre metri di distanza dall'area stessa.

Art. 2 – ABBIGLIAMENTO

I combattenti indosseranno il judogi, (costume da judo) bianco e pulito, sul quale annoderanno, la cintura bianca (primo chiamato) o rossa (secondo chiamato).

Il judogi, indossato dai combattenti dovrà rispondere ai seguenti requisiti:

- a. La casacca sarà di tessuto resistente, in cotone o materiale simile, senza strappi o lacerazioni, abbastanza morbido da permettere la presa e lunga da ricoprire le anche. Lo spessore del bavero della

giacca non deve essere così spesso da impedire una presa efficace all'avversario. Solo due distintivi potranno essere applicati al judogi ; il logo del Dojo di appartenenza e il marchio del produttore, sebbene qualunque cosa ritenuta eccessiva sarà bandita. Nessun'altra forma di pubblicità sarà ammessa

- b. Le maniche saranno larghe e lunghe tanto da ricoprire la parte più alta del polso (ci deve essere una distanza di almeno 5 cm. tra la manica e il braccio, per tutta la sua lunghezza compreso eventuali fasciature).
- c. I pantaloni saranno larghi e lunghi tanto da raggiungere le caviglie (ci deve essere una distanza di almeno 7 cm. tra il pantalone e la gamba, per tutta la sua lunghezza compreso eventuali fasciature).
- d. La cintura sarà allacciata con un nodo piatto, abbastanza stretta da impedire alla casacca di essere troppo lenta, sarà lunga tanto da fare due volte il giro del corpo e da sporgere da ogni lato del nodo che la fissa, per almeno 15 cm.
- e. Le donne dovranno indossare, sotto la casacca una maglietta bianca, a maniche corte o un body bianco.

Art. 3 – REQUISITI PERSONALI

I combattenti avranno le unghie tagliate corte e non porteranno alcun oggetto metallico, nascosto, che possa ferire o recare danno all'avversario o a se stessi.

Ad un combattente i cui capelli, a parere dell'arbitro, siano tanto lunghi da poter causare inconvenienti durante il combattimento, sarà richiesto di legarli dietro con un elastico.

Gli apparecchi dentali dovranno essere protetti sopra e sotto.

Art. 4 – POSIZIONI

Il combattimento si svolgerà nell'area di combattimento. Nessuna tecnica applicata quando uno o entrambi i combattenti sono al di fuori di questa area, sarà ritenuta valida.

I combattenti dovranno svolgere il confronto mantenendo la posizione Shizentai, potranno alternare con Jigotai o Kogeki shisei, nelle situazioni dove si renda necessario, senza arrecare ostruzione al combattimento.

Art. 5 – INIZIO DEL COMBATTIMENTO

I combattenti staranno in piedi uno di fronte all'altro nell'area di combattimento, in prossimità del nastro rosso o bianco assegnato in corrispondenza del colore della cintura indossata, ad una distanza di 4 metri e faranno un saluto in piedi.

Dopo il saluto, insieme, avanzeranno di un passo, prima col piede sinistro e poi con il destro per portarsi in Shizen Hontai.. Il combattimento inizierà immediatamente dopo che l'arbitro avrà annunciato Hajime (cominciate).

Le prese dovranno essere effettuate entro 4/5 secondi dall'Hajime.

Il combattimento avrà sempre inizio con i combattenti in piedi.

Art. 6 – FINE DEL COMBATTIMENTO

Al termine del combattimento i contendenti torneranno al posto iniziale in Shizen Hontai e, stando uno di fronte all'altro attenderanno il verdetto dell'Arbitro, poi faranno un passo in dietro, partendo prima col piede destro e poi con il sinistro, per eseguire il saluto in piedi.

Art. 7 – RISULTATO

Il risultato di un combattimento sarà deciso a seguito dell'attribuzione di Ippon o Waza-ari ottenuto con tecniche di Nage-waza (tecniche di proiezione) e Katame-waza (tecniche di controllo).

Nelle competizioni e squadre o con gironi all'italiana saranno assegnati i seguenti punti Judo:

- Ippon, Waza-ari Awasete Ippon,10 punti
- Waza-ari7 punti
- Yusei-Gachi.....1 punto

Art. 8 – GESTI

L'Arbitro, nel corso delle seguenti azioni, eseguirà i gesti sotto indicati:

- 1) Ippon: alzerà il braccio teso al di sopra del capo, con il palmo della mano rivolto in avanti.
- 2) Waza-ari: alzerà il braccio all'altezza della spalla, con il palmo della mano rivolto verso il basso.
- 3) Waza-ari awazete ippon: prima il gesto del Waza-ari poi quello dell'ippon.
- 4) Osai komi: tenderà il braccio, col palmo della mano verso il basso, in direzione dei combattenti, mentre è di fronte a loro, piegando il corpo in avanti in direzione di questi ultimi.
- 5) Toketa: tenderà il braccio in avanti verso i combattenti, mano tesa col palmo rivolto verso l'interno, muovendolo velocemente da destra a sinistra per 2-3 volte.
- 6) Matte/Jikan: alzerà una mano all'altezza delle spalle e con il braccio parallelo al tatami mostrerà il palmo piatto della mano (con le dita rivolte verso l'alto) al tavolo della giuria.

7) Sonomama: si piegherà in avanti e toccherà entrambi i combattenti con il palmo delle mani.

8) Yoshi: toccherà entrambi i combattenti con il palmo delle mani esercitando una certa pressione su di loro.

9) Kachi: (per indicare il vincitore di un combattimento) solleverà una mano verso il vincitore, col palmo rivolto verso l'interno.

10) Per indicare ai combattenti di risistemare il judogi: incrocerà la mano sinistra sopra la destra all'altezza della cintura con i palmi rivolti verso l'interno.

11) Per assegnare una penalità: indicherà verso il combattente con il dito indice, tenendo il resto delle dita chiuse a forma di pugno.

12) Per invitare il medico: posizionandosi verso il tavolo del medico agiterà un braccio, con il palmo verso l'alto, dalla direzione del tavolo medico verso il combattente infortunato.

13) Falso attacco: estenderà entrambe le braccia in avanti, con le mani chiuse, poi compirà un atto verso il basso con entrambe le mani.

COMMENTO

Se ad entrambi i combattenti viene assegnata una penalità. l'Arbitro deve indicare alternativamente entrambi i combattenti (indice destro per il combattente alla sua destra, indice sinistro per quello alla sua sinistra)

Il gesto di Hikiwake sarà applicato solo nelle competizioni a squadre o gironi all'Italiana.

Per indicare il vincitore. l'Arbitro ritornerà nella posizione in cui si trovava all'inizio dell'incontro, farà un passo avanti, indicherà il vincitore e farà un passo indietro.

Art. 9 – PASSAGGIO IN NE-WAZA

I combattenti potranno passare dalla posizione in piedi al Ne-waza (lotta a terra) nei casi seguenti, tuttavia l'Arbitro potrà sempre ordinare loro di

riprendere la posizione in piedi, qualora ritenga che non ci sia continuità nell'applicazione della tecnica:

- a) Quando un combattente, dopo aver ottenuto qualche risultato con una tecnica di proiezione, continua l'azione senza interruzione in ne-waza e prende l'offensiva.
- b) Quando uno dei combattenti cade in seguito all'esecuzione non riuscita di una tecnica di proiezione, l'altro può seguirlo a terra, o quando uno dei combattenti è squilibrato o è sul punto di cadere, dopo l'esecuzione di una tecnica di proiezione, l'altro può avvantaggiarsi della posizione squilibrata dell'avversario per portarlo a terra.
- c) Quando uno dei combattenti ottiene un risultato importante eseguendo una Shime-waza (strangolamento), o Kansetsu-waza (leva articolare) nella posizione in piedi e continua, con controllo e senza interruzione, in Ne-waza.
- d) Quando uno dei combattenti porta l'avversario in Ne-waza con l'esecuzione particolarmente abile di un movimento che, anche se può assomigliare ad una tecnica di proiezione non può essere considerata come tale.
- e) In ogni altro caso non previsto dai paragrafi precedenti di questo articolo, in cui un combattente può cadere o essere sul punto di cadere, l'altro potrà avvantaggiarsi della posizione dell'avversario per andare in Ne-waza.

COMMENTO.

- c) se il risultato della tecnica non è subito evidente, l'Arbitro dovrà annunciare matte.
- d) quando un combattente esegue un Hikkomi gaeshi, se i combattenti si separano alla fine dell'azione, il risultato può essere considerato come una proiezione e potrà essere assegnato un punteggio.

Quando un combattente trascina a terra il suo avversario in ne-waza in modo non conforme all'art.9 ed il suo avversario non si avvantaggia di ciò per continuare in ne-waza, l'Arbitro dovrà annunciare matte e assegnare la penalità al combattente che ha effettuato il trascinamento.

Quando un combattente trascina a terra il suo avversario in ne-waza in modo non conforme all'art.9 ed il suo avversario si avvantaggia di questo per continuare in ne-waza, si può far continuare il combattimento, ma l'Arbitro deve comunque assegnare la penalità al combattente che ha effettuato il trascinamento.

Art. 10 – DURATA

La durata del combattimento (tempo reale) verrà stabilita in precedenza. Al termine del tempo stabilito e in situazione di parità, sarà prolungata la durata dell'incontro per il tempo fissato dal regolamento di gara, al termine del quale, se nulla cambia, l'Arbitro assegnerà la vittoria al combattente che, a suo giudizio, avrà dimostrato una maggiore combattività (tenuto conto dei Kinza o dei Wazari ni chikai waza non registrati). Di seguito si indicano i tempi di gara consigliati che possono essere soggetti a cambiamenti:

- | | | |
|----------------|---------------|----------|
| - Esordienti A | 12 anni: | 2 minuti |
| - Esordienti B | 13 - 14 anni: | 2 minuti |
| - Cadetti | 15 - 17 anni: | 3 minuti |
| - Junior | 18 - 20 anni: | 4 minuti |
| - Senior | 21 - 35 anni: | 4 minuti |

Art. 11 – SEGNALE DI FINE TEMPO

La fine del tempo stabilito per il combattimento sarà segnalata all'Arbitro con un segnale acustico sufficientemente sonoro.

Art. 12 – TECNICA COINCIDENTE COL SEGNALE DI FINE TEMPO

Ogni tecnica di proiezione eseguita contemporaneamente al suono del segnale di fine tempo, sarà ritenuta valida; così pure quando un Osaekomi (immobilizzazione) è annunciata simultaneamente al segnale di fine tempo, il tempo stabilito per il combattimento sarà prolungato fino a quando l'Arbitro annuncerà Ippon o Toketa (immobilizzazione rotta).

COMMENTO. Sebbene una tecnica di proiezione possa essere applicata in coincidenza col segnale di fine tempo, se l'Arbitro, ritiene che non ci sia stata immediata efficacia, potrà annunciare sore-made,

Art. 13 - TEMPO DI OSAEKOMI

Ippon: 30 secondi

Waza-ari: dai 25 ai 29 secondi

Un osaekomi di durata inferiore a 25 secondi sarà valutato come Waza-ari Nichikai waza o Kinza.

Art. 14 – SONO MAMA

In Ne-waza, nel caso in cui l'Arbitro ritenga opportuno interrompere momentaneamente il combattimento senza causare un cambiamento nella posizione dei combattenti, dovrà annunciare Sono-mama. Per fare ricominciare il combattimento annuncerà Yoshi

Il tempo intercorso tra l'annuncio di Sono-mama e Yoshi sarà escluso dal tempo specifico di Osaekomi.

Art. 15 – RESPONSABILITA'

Tutte le decisioni prese dall'Arbitro saranno definitive e inappellabili.

Art. 16 – UFFICIALI DI GARA

Il combattimento sarà diretto da un solo Arbitro.

Gli Arbitri, sia uomini che donne, dovranno indossare il judogi bianco durante la gara. Gli Arbitri donna devono indossare una maglietta bianca, sotto il judogi.

Art. 17 – POSIZIONI E FUNZIONI DELL'ARBITRO

L'Arbitro starà all'interno dell'area di combattimento di fronte al tavolo della giuria e avrà la responsabilità sia dello svolgimento del combattimento che del giudizio finale.

Art. 18 – RESPONSABILE DI TATAMI

Il Responsabile di Tatami è il più anziano tra gli Arbitri e l'autorità più alta in ogni competizione. Deve essere un esperto e rappresentare la politica dell'organizzazione. A lui dovranno essere rivolte richieste o lamentele. Sarà posizionato a fianco del tavolo dei cronometristi e a lui potrà rivolgersi l'Arbitro per eventuali consigli.

Art.19 – IPPON

L'Arbitro annuncerà Ippon (punto) e Sore-made (finito) ponendo fine al combattimento, quando sarà dell'avviso che una tecnica di proiezione o di controllo, eseguita da uno dei combattenti, merita Ippon e dopo aver fermato il combattimento farà tornare i combattenti ai loro posti iniziali e indicherà il vincitore sollevando la mano verso di lui.

COMMENTO: Nel caso in cui entrambi i combattenti ottengano contemporaneamente un risultato meritevole di Ippon, l'Arbitro annuncerà Doji-ippun (ippun contemporaneo) e Sore-made. In tal

caso, i combattenti avranno il diritto, di rifare il combattimento, se uno solo lo richiederà sarà dichiarato vincitore per Ippon.

Quando entrambi i combattenti cadono in seguito a ciò che sembra essere un attacco eseguito contemporaneamente e l'Arbitro non è in grado di decidere quale delle due tecniche abbia prevalso, non si deve assegnare nessun punteggio.

Art. 20 – WAZA-ARI

L'Arbitro annuncerà Waza-ari (quasi punto), quando sarà dell'avviso che la tecnica eseguita da un combattente meriti l'assegnazione di Waza-ari. Se lo stesso combattente ottiene due Waza-ari l'Arbitro annuncerà Waza-ari awazete-ippou (due waza-ari valgono Ippou) e dopo aver fermato il combattimento, farà tornare i combattenti alle loro rispettive posizioni di partenza e indicherà il vincitore alzando la mano verso di lui. Qualora, invece, l'Arbitro sia dell'avviso che la tecnica eseguita da un combattente valga Waza-ari ni chikai waza (quasi waza-ari) ne terrà conto senza darne annuncio.

Art. 21 – OSAE-KOMI

L'Arbitro annuncerà Osae-komi (immobilizzazione) quando è dell'avviso che un combattente ha intrapreso con successo una immobilizzazione valida. L'Arbitro annuncerà immediatamente Toketa (immobilizzazione interrotta) in qualunque momento dopo l'annuncio di Osae-komi se è dell'avviso che l'immobilizzazione non sia più valida.

COMMENTO: Se un combattente, che sta controllando il suo avversario, con una osaekomi waza, cambia, senza perdere il controllo, con un'altra osaekomi waza, il conteggio del tempo di immobilizzazione continuerà fino all'annuncio di ippou (o waza-ari, o equivalente nel caso di wazari-awasete-ippou) o toketa.

Quando l'osae-komi waza è stata applicata, se è il combattente in posizione di vantaggio a commettere un'infrazione passibile di penalità, l'Arbitro annuncerà "matte" e farà tornare i combattenti nella loro posizione iniziale, annuncerà la penalità (e qualsiasi punteggio derivante dall'osaekomi) e quindi farà riprendere il combattimento con l'annuncio di hajime.

Quando l'osaekomi è stata applicata, se è il combattente in posizione di svantaggio a commettere un'infrazione passibile di penalità, l'Arbitro dovrà annunciare "sonomama", infliggere la penalità e quindi dare inizio di nuovo al combattimento toccando entrambi i combattenti e annunciando "yoshi". Tuttavia, qualora la penalità assegnata dovesse essere hansoku-make, l'Arbitro dovrà agire in conformità.

Art. 22 – APPLICAZIONE DI MATTE - JIKAN

Nei casi sottoindicati l'Arbitro annuncerà Matte (aspettate) e interromperà momentaneamente il combattimento, facendolo poi riprendere annunciando Hagime.

- a) Quando uno o entrambi i contendenti escono o stanno per uscire dall'area di combattimento.
- b) Quando uno o entrambi i contendenti hanno compiuto o stanno per compiere un atto proibito.
- c) Quando durante il Ne-waza non c'è alcun progresso evidente e i combattenti si trovano in una posizione di Ashi-garami (gambe agganciate).

Il tempo intercorso tra l'annuncio di Matte e l'Hagime non interromperà il tempo del combattimento.

Se si prevedono azioni con tempi lunghi, l'Arbitro annuncerà con il segnale appropriato, Matte/Jikan e il tempo del combattimento sarà fermato fino all'annuncio di Hagime.

Esempio:

- 1) Quando uno o entrambi i contendenti sono infortunati o si sentono male.
- 2) Quando è necessario che uno o entrambi i combattenti rimettano a posto il loro judogi.
- 3) In ogni altro caso in cui l'Arbitro lo ritenga necessario.

Art. 23 – ATTI PROIBITI E SANZIONI

La prima sanzione lieve, sarà Shido, la seconda sarà Shido2, la terza sarà Hansoku-Make a meno che l'infrazione non sia grave da meritare Hansoku-Make direttamente.

L'Arbitro è autorizzato a infliggere penalità secondo "l'intento" o la situazione e nel migliore interesse del Judo stesso.

Infrazione lieve, errori tattici, tecnici o comportamentali non gravi, normalmente penalizzate con SHIDO:

- 1) Nella posizione in piedi, evitare intenzionalmente di effettuare la presa.
- 2) Adottare una posizione di difesa esagerata. Combattere in posizione non eretta di uno o entrambi i combattenti. Costringere l'avversario ad una posizione scorretta per mezzo della presa.
- 3) Stando in posizione eretta, continuare e tenere l'estremità della manica o maniche dell'avversario a scopo difensivo.
- 4) Tenere continuamente da un solo lato (con ambo le mani) il collo, il bavero o la manica dell'avversario, oppure la sua cintura o la casacca all'estremità inferiore.
- 5) Introdurre una o più dita all'interno della manica o della parte bassa dei pantaloni dell'avversario o prendere attorcigliando la sua manica.

- 6) Tenere continuamente intrecciate le dita di una o entrambe le mani per evitare il combattimento
- 7) Disfare intenzionalmente il proprio judogi, slacciare la cintura o riallacciare i pantaloni senza l'autorizzazione dell'Arbitro.
- 8) Stando in posizione eretta, afferrare il busto, un piede o i piedi dell'avversario, la gamba o le gambe o i pantaloni con una mano o le mani, prima di aver effettuato la presa, salvo poi simultaneamente tentare una tecnica di proiezione.
- 9) Arrotolare l'estremità della cintura o della casacca intorno a qualsiasi parte del corpo dell'avversario.
- 10) Afferrare tra i denti il judogi dell'avversario o appoggiare direttamente una mano o un braccio o gamba o piede sul viso dell'avversario
- 11) Stando sulla schiena, trattenere l'avversario mediante una presa con le gambe intorno al suo collo o al torace, quando egli è riuscito a rialzarsi, oppure ha le ginocchia in tale posizione da poter sollevare il combattente che si trova sulla schiena.
- 12) Applicare Do-jime (compressione con le gambe a forbice) sul tronco, sul collo o la testa dell'avversario.
- 13) Colpire, col ginocchio o il piede, la mano o il braccio dell'avversario per obbligarlo ad abbandonare la presa.
- 14) Inserire il piede o la gamba sotto la cintura, il colletto o i baveri della casacca dell'avversario, o torcere una o più dita di questo per liberarsi dalla sua presa.
- 15) Trascinare l'avversario a terra per poter proseguire con il ne-waza.
- 16) Eseguire qualsiasi tecnica di nage-waza gettandosi prima sulle ginocchia.

Infrazione grave, azioni contro l'integrità fisica dei combattenti o contro lo spirito del Judo, normalmente penalizzate con HANSOKU-MAKE:

- 1) Fare qualsiasi azione che possa provocare lesioni al collo o alle vertebre dell'avversario o che sia contraria allo spirito del judo.
- 2) Tuffare la testa, mantenuta in avanti, sul tatami, eseguendo o tentando di eseguire tecniche come Uchi-mata, Hane-goshi, Harai-goshi.
- 3) Lasciarsi cadere volontariamente indietro quando l'avversario si aggrappa alle spalle, mentre ciascun combattente controlla i movimenti dell'altro.
- 4) Proiettare l'avversario con Kawazu-Gake
- 5) Sollevare da terra l'avversario distesa sulla schiena per proiettarlo di nuovo a terra.
- 6) Lasciarsi cadere direttamente a terra durante l'applicazione o il tentativo di applicare tecniche quali Waki-gatame
- 7) Applicare Kansetsu-waza in altre parti del corpo che non siano il gomito.
- 8) In seguito ad una proiezione, arrivare "volontariamente" in "ponte", al fine di evitare l'Ippon.
- 9) Falciare dall'interno la gamba d'appoggio dell'avversario quando questi sta applicando una tecnica come harai-goshi.
- 10) Fare dei richiami, delle osservazioni o dei gesti inutili o sgarbati all'avversario durante il combattimento.
- 11) Non tener conto delle osservazioni dell'Arbitro.

COMMENTO: Al fine di privilegiare il Judo attivo, le sanzioni di Shido, Shido2, non attribuiscono automaticamente nessun vantaggio per l'avversario.

La suddivisione in due gruppi va intesa come una guida per chiarire i concetti sulle relative sanzioni normalmente inflitte per aver commesso un atto proibito. Si può infliggere una sanzione dopo l'annuncio di Soremade per qualsiasi atto proibito commesso durante il tempo concesso per il combattimento o, in alcune situazioni eccezionali, per azioni gravi commesse dopo il segnale di fine combattimento, quando ancora la decisione non è stata dichiarata.

E' consentito eseguire tecniche con un solo ginocchio a terra.

Art. 24 - DECISIONE DOPO UN ATTO PROIBITO

Quando il risultato di un combattimento è stato deciso in seguito a Hansoku (atto proibito), Fusen (forfait), Kiken (abbandono), ferita o incidente, l'Arbitro indicherà il vincitore del combattimento.

Art. 25 – PENALITA'

L'Arbitro annuncerà Shido, Shido2, o Hansoku-make (squalifica) quando uno o entrambi i combattenti eseguono o stanno per eseguire un'azione proibita, valutando la gravità dell'infrazione.

Le penalità non comporteranno alcun punteggio per l'avversario.

Per assegnare la penalità l'Arbitro interromperà momentaneamente il combattimento, rimanderà i combattenti alle rispettive posizioni d'inizio e annuncerà la penalità inflitta, indicando il combattente che ha commesso l'azione proibita.

COMMENTO:

- 1) Quando i due combattenti infrangono le regole nello stesso momento, ciascuno di loro deve essere penalizzato secondo la gravità dell'infrazione commessa.

- 2) Quando un combattente è stato penalizzato con Shido² e in seguito riceve un'altra punizione, sarà squalificato con Hansoku-make.
- 3) Quando un combattente trascina il suo avversario in Ne-waza in modo non conforme alla regola dell'art. 9 e l'avversario non si avvantaggia di ciò per continuare il Ne-waza, l'Arbitro annuncerà Matte, fermerà il combattimento e infliggerà Shido al combattente che ha infranto l'art. 9. Quando un combattente trascina il suo avversario in Ne-waza in modo non conforme alla regola dell'art. 9 e l'avversario se ne avvantaggia per continuare il Ne-waza, il combattimento potrà proseguire, ma l'Arbitro infliggerà Shido al combattente che ha infranto l'art. 9.

Art. 26 – VALUTAZIONE DI IPPON

La valutazione di Ippon sarà data nei seguenti casi:

a) Nage-waza

- Quando un combattente, applicando una tecnica o contrattaccando una tecnica dell'avversario lo proietta nettamente sulla schiena con forza, velocità e controllo.

b) Kateme-waza:

- Quando un combattente dichiara Maitta (rinuncio) o batte sul proprio corpo o su quello dell'avversario, o sul tatami, con la mano o coi piedi due o più volte.
- Quando un combattente immobilizza l'avversario che non riesce a liberarsi per 30 secondi, dopo l'annuncio di Osae-komi fatto dall'Arbitro.
- Quando l'efficacia di una tecnica di Shime-waza o Kansetsu-waza è sufficientemente evidente.

COMMENTO: Quando un combattente che immobilizza il suo avversario con una Osae-waza annunciata, passa, senza perdere il

controllo, in un'altra forma di Osae-komi, il tempo di immobilizzazione continuerà ad essere ritenuto valido.

In Shime-waza o Kansetsu-waza l'Arbitro può decretare Ippon, a suo giudizio, quando ritiene che la tecnica sia eseguita in maniera pienamente efficace, **considerato il livello tecnico dei combattenti**. Questo commento ha il fine di prevenire possibili incidenti o reclami.

Art. 27 – VALUTAZIONE DI WAZA-ARI

L'assegnazione di Waza-ari sarà data nei seguenti casi:

- a) Nage-waza – Quando un combattente applicando una tecnica di proiezione non realizza il successo completo, tanto da meritare Ippon.
- b) Osae-komi – Quando un combattente immobilizza l'altro per 25 secondi o più, ma meno di 30 secondi.

COMMENTO: Quando un combattente cerca di eseguire Tomoe-nage senza momentaneamente riuscirci e poi dopo un certo lasso di tempo, mentre è ancora adagiato sulla schiena, riesce a completare il Tomoe-nage, potrà al massimo ottenere un Waza.ari.

Art. 28 – VALUTAZIONE DI YUSEI-GACHI

La decisione di Yusei-gachi (vittoria per superiorità), sarà attribuita quando nel combattimento c'è stata una evidente superiorità materiale nell'attitudine, nella combattività o nell'abilità da parte di un contendente.

COMMENTO: Al fine di incentivare il Judo attivo, per l'assegnazione di Yusei-Gachi, non si terrà conto se uno dei combattenti è stato penalizzato con Shido.

Art. 29 – ASSENZA O ABBANDONO

La decisione di Fusen-gachi sarà presa nei riguardi del combattente il cui avversario non si presenta per il combattimento.

La decisione di Kiken-gachi sarà presa nei riguardi del combattente il cui avversario abbandona la gara nel corso del combattimento.

Art. 30 – INFORTUNIO, MALORE O INCIDENTE

La decisione di Kachi (vittoria), Make (sconfitta), Hiki-wake (parità), sarà presa dall'Arbitro, quando uno dei combattenti viene a trovarsi nell'impossibilità di continuare a causa di ferita, malessere o incidente, accorsogli durante il combattimento, in base alle seguenti regole:

- 1) **FERITA:** Se la responsabilità della ferita è imputabile al combattente ferito, questi sarà dichiarato sconfitto.
 - Se la responsabilità della ferita è imputabile al combattente sano, questi sarà dichiarato sconfitto.
 - Se non è possibile attribuire la responsabilità della ferita a uno dei combattenti, vincerà l'atleta che può continuare.
- 2) **MALESSERE:** Generalmente, se il combattente colto da malore durante il combattimento non può continuare, sarà dichiarato sconfitto.
- 3) **INCIDENTE:** Se sopravviene un incidente che rende impossibile proseguire un combattimento per lungo tempo, sarà presa la decisione di Hiki-wake, in caso contrario si riprenderà da dove si era interrotto.

COMMENTO:

- 1) Se un combattente ferito si trova nell'impossibilità di proseguire il combattimento, l'Arbitro non emetterà subito il verdetto che lo dichiara sconfitto, col semplice annuncio di Kiken, ma renderà nota la responsabilità della ferita e il referto medico sul combattente ferito, poi prenderà la decisione appropriata, secondo quanto stabilito da questo articolo. Ove un combattente rifiuti di continuare il combattimento, quando è ritenuto in grado di farlo, il combattimento sarà concluso per Kiken.

- 2) Il combattente che verrà dichiarato Make (perdente) per aver ferito l'avversario, non potrà prendere parte ad alcun combattimento successivo.
- 3) Nel caso siano feriti entrambi i combattenti e sia impossibile attribuire la responsabilità della ferita ad uno di loro e sia necessario avere un contendente che partecipi al turno successivo, come nelle gare individuali, sarà concesso al combattente in grado di continuare a combattere, il diritto di proseguire nella gara.
- 4) Assistenza medica.
 - Nel corso del combattimento saranno ammessi solamente due interventi medici, al terzo intervento, il combattente sarà dichiarato perdente.
 - Le ferite sanguinanti dovranno essere tamponate dal medico nella misura e con gli accorgimenti del caso. Ad eccezione delle suddette ferite, nessun trattamento sarà consentito. Nel caso, il medico, ritenga urgente ed indispensabile intervenire con cure appropriate, il combattente sarà dichiarato perdente.
- 5) Il Coach non è mai ammesso nell'area di competizione.

Art. 31 – SITUAZIONI NON PREVISTE DAL REGOLAMENTO

Se si verifica una situazione non prevista da questo regolamento, la decisione dell'Arbitro, deve essere presa dopo averla discussa con il Coordinatore e gli Arbitri.

REGOLAMENTO GARE CATEGORIA ESORDIENTI

Art. 1 - INIZIO DEL COMBATTIMENTO

L'Arbitro darà inizio al combattimento dopo che i combattenti avranno effettuato la presa fondamentale (bavero e manica). Quando entrambi i combattenti hanno rotto oppure lasciato le prese, l'Arbitro annuncerà matte.

All'annuncio di matte e prima che l'Arbitro annunci hagime, i combattenti rifaranno la presa fondamentale, dopo essere ritornati al centro dell'area di combattimento.

Art. 2 – AZIONI PROIBITE

Oltre alle azioni proibite dal Regolamento Judo Tradizionale verranno punite – dopo un primo ed unico richiamo non conteggiato – le seguenti azioni:

- Azioni con le ginocchia al suolo
- Azioni con la presa al disotto della cintura
- Azioni che avvolgono o bloccano il collo dell'avversario
- Azioni che si svolgono con prese non tradizionali
- Azioni giudicate potenzialmente pericolose dall'Arbitro.

Sono inoltre vietate le tecniche di:

Shime waza, kansetsu waza, sutemi, makikomi e tecniche portate a sinistra con presa a destra o viceversa.

L'Arbitro darà il matte qualora uno dei due atleti si pieghi a 90°.