REGIONALE Umbria - Discipline Orientali

TORNEO GIOVANILE di JUDO

**REGOLAMENTO**

Il presente regolamento è stato stilato al solo fine di dare delle linee guida per il torneo, che vuole essere soprattutto uno **strumento ludico/educativo per le fasce di età non agonistiche**, dando la possibilità ai bambini di rapportarsi tra loro, in un clima sereno e di amicizia, imparando la giusta misura della vittoria e della sconfitta, per una comune crescita tecnica e morale.

**Gli insegnanti sono invitati a favorire una pratica sicura e corretta. Si sconsigliano atteggiamenti di eccessivo incitamento o che risultino troppo severi.**

* possono partecipare al torneo le associazioni affiliate UISP e, a invito, anche quelle affiliate a Federazioni e EPS riconosciuti dal CONI;

**L’iscrizione al torneo, da parte delle singole associazioni, va confermata con il versamento di Euro 30,00 per squadra, compilando e inviando l’apposito modulo allegato.**

* ogni associazione può presentare più di una squadra;
* ogni squadra sarà composta da 7 bambini/ne, di età compresa tra i 5 e gli 11 anni, corrispondenti alle categorie **NON AGONISTE: Bambini, Fancciulli e Ragazzi**;
* sono consentiti, con 1 kg. di tolleranza , i seguenti **pesi: kg. 22 / 26 / 30 / 35 / 40 / 45/ +45**. Il controllo peso e età verranno effettuati a campione per ogni associazione. **Si raccomanda in particolare di far gareggiare bambini delle varie fasce di età**;
* le prove da effettuare sono 3, con il seguente ordine di esecuzione: Randori in Ne Waza, Sumo e Randori in Taki Waza;
* la composizione della squadra dovrà essere la medesima per ognuna delle tre prove;
* **Per ognuna delle 3 prove (ne-waza, sumo e tachi-waza) verrà attribuito alla squadra il seguente punteggio: vittoria degli incontri 2 punti, pareggio degli incontri 1 punto, sconfitta degli incontri 0 punti. Il totale dei punti per le tre prove è di 6;**
* gli incontri del Torneo verranno disputati in 2 tappe, che verranno determinate e calendarizzate con la chiusura delle iscrizioni al torneo stesso. Ogni squadra del torneo incontrerà le altre un’unica volta. La squadra che non si presenterà all’incontro sarà dichiarata perdente e totalizzerà 0 punti, mentre l’altra vincerà e totalizzerà 6 punti;
* ad ogni tappa verranno annesse altrettante manifestazioni giovanili, in occasione delle quali i bambini presenti, non facenti parte delle squadre, parteciperanno, dopo l’esecuzione di un percorso ginnico e la loro suddivisione in pool omogenei, alle prove di Randoni in ne Waza e in Tachi Waza;
* Gli incontri del torneo saranno diretti da CN che stanno effettuando il percorso formativo per Arbitri e Giudici UISP;
* **Premiazioni**: Alla fine del Torneo tutte le squadre partecipanti verranno ugualmente premiate, con la sola lettura della classifica finale.

In ogni singola tappa tutti i bambini/ne verranno premiati con medaglia ricordo.

**La quota di partecipazione alle singole tappe per ogni bambino/na è di 8,00 Euro**.

**APPENDICE AL REGOLAMENTO**

**Regole per le singole prove**

**Randori in ne Waza:**

* **inizio** **incontro**: uno difronte all’altro con prese al judoji con ginocchio a terra(lato manica e ginocchio alzato(lato bavero);
* **tempo incontro**: 1’30”
* **tempo immobilizzazione**: 10” wazari e 15” ippon
* **vittoria prima di fine tempo**: doppio ippon.

**Sumo:**

* **inizio incontro:** al centro dell’area, spalla contro spalla. All’ajime devono essere effettuate le prese alla casacca (manica bavero, manica manica, bavero bavero);
* **tempo incontro:** 3 attacchi. Qualora un contendente vinca i primi due non sarà necessario effettuare il terzo attacco;
* **vittoria di un attacco:** quando l’altro contendente va fuori area con ambedue i piedi, oppure con un piede fuori e l’altro all’interno ma alzato; se cade a terra oppure va a terra con un ginocchio ed una mano poggiata, oppure con un solo ginocchio a terra ma non si rialza subito;
* **azioni vietate:** non si possono effettuare tecniche.

**Randori in tachi waza:**

* **inizio incontro:** prese fondamentali. Qualora le prese vengano lasciate, si interrompe e si rifarà ripartire l’incontro con la presa fondamentale;
* **tempo incontro:** 1’30”
* **vittoria prima di fine tempo:** doppio ippon
* **azioni proibite:**
* tecniche eseguite con ambedue le ginocchia al suolo
* avvolgimenti o bloccaggi del collo dell’avversario
* tecniche portate a sinistra con presa a destra e viceversa
* azioni che si svolgono con prese non tradizionali o che possano arrecare danno
* strangolamenti e leve, tecniche di sutemi e makikomi.

 Il Responsabile Settore Attività

 Maurizio Varazi