



**ENDAS**  
Settore Ju Jitsu Nazionale



ENTE DI PROMOZIONE  
SPORTIVA  
RICONOSCIUTO  
DAL CONI



# REGOLAMENTO GARE

## **ART. 1 REGOLAMENTO GARE SETTORE JU JITSU**

Il presente regolamento disciplina le competizioni organizzate dall'ENDAS Campania per il settore Ju Jitsu.

### **ART. 1 TIPOLOGIE DI COMPETIZIONI**

Sono previste due tipologie di competizioni, denominate EXHIBITION e COMBAT

#### **ART. 2.1: TIPOLOGIA EXHIBITION**

La tipologia Exhibition comprende tutte le competizioni dimostrative, divise nelle seguenti categorie

- KATA
- DUO SYSTEM
- DEMO FIGHTING

#### **ART. 2.2: TIPOLOGIA COMBAT**

La tipologia Combat comprende tutte le competizioni di combattimento, divise nelle seguenti categorie

- KUMITE
- KUMIUCHI
- BUJUTSU

### **ART. 3 NORME DI ISCRIZIONE**

Le iscrizioni alle gare dovranno pervenire all'organizzazione dell'evento in tempo utile, mediante opportuna modulistica compilata dal Responsabile di ogni Team. Nell'iscrivere i propri atleti in gara, il Responsabile dichiara, sotto la sua responsabilità, che i partecipanti siano in regola con il tesseramento presso l'ente di promozione sportiva, in possesso di regolare certificato medico agonistico e che abbiano preso visione e accettato integralmente il regolamento di gara. Ove richiesto, tutti gli atleti sono tenuti a firmare la liberatoria che esoneri l'organizzazione da qualsiasi responsabilità civile, penale o di altra natura. Le procedure di iscrizione, peso e inserimento nelle categorie vengono espletate all'apertura della competizione, durante la quale unicamente gli allenatori ed i tecnici potranno accedere alla segreteria di gara per consegnare l'opportuna documentazione.

### **ART. 4 COMITATO ORGANIZZATORE**

Il comitato organizzatore si fa carico del lavoro di organizzazione, segreteria, promozione, logistica e quant'altro si renda necessario per il regolare svolgimento della competizione. Designa, in collaborazione con gli organi dell'ente di Promozione, i presidenti di giuria, i giudici, gli arbitri, lo staff tecnico, gestisce la modulistica, le griglie e la segreteria di gara.

### **ART. 5 ARBITRI E GIUDICI**

Ogni postazione di gara sarà presieduta da un Presidente di Giuria, un team di giudici, un team arbitrale e uno staff tecnico.

#### **ART. 5.1: IL PRESIDENTE DI GIURIA**

Il Presidente di Giuria è il responsabile dello svolgimento della competizione nel settore a lui assegnato. Supervisiona l'operato di Arbitri e Giudici, firma i verbali e raccoglie eventuali contestazioni degli aventi diritto. Ha facoltà di sospendere la competizione in caso di necessità e allontanare chiunque cagioni disagi o pericoli per lo svolgimento della stessa.

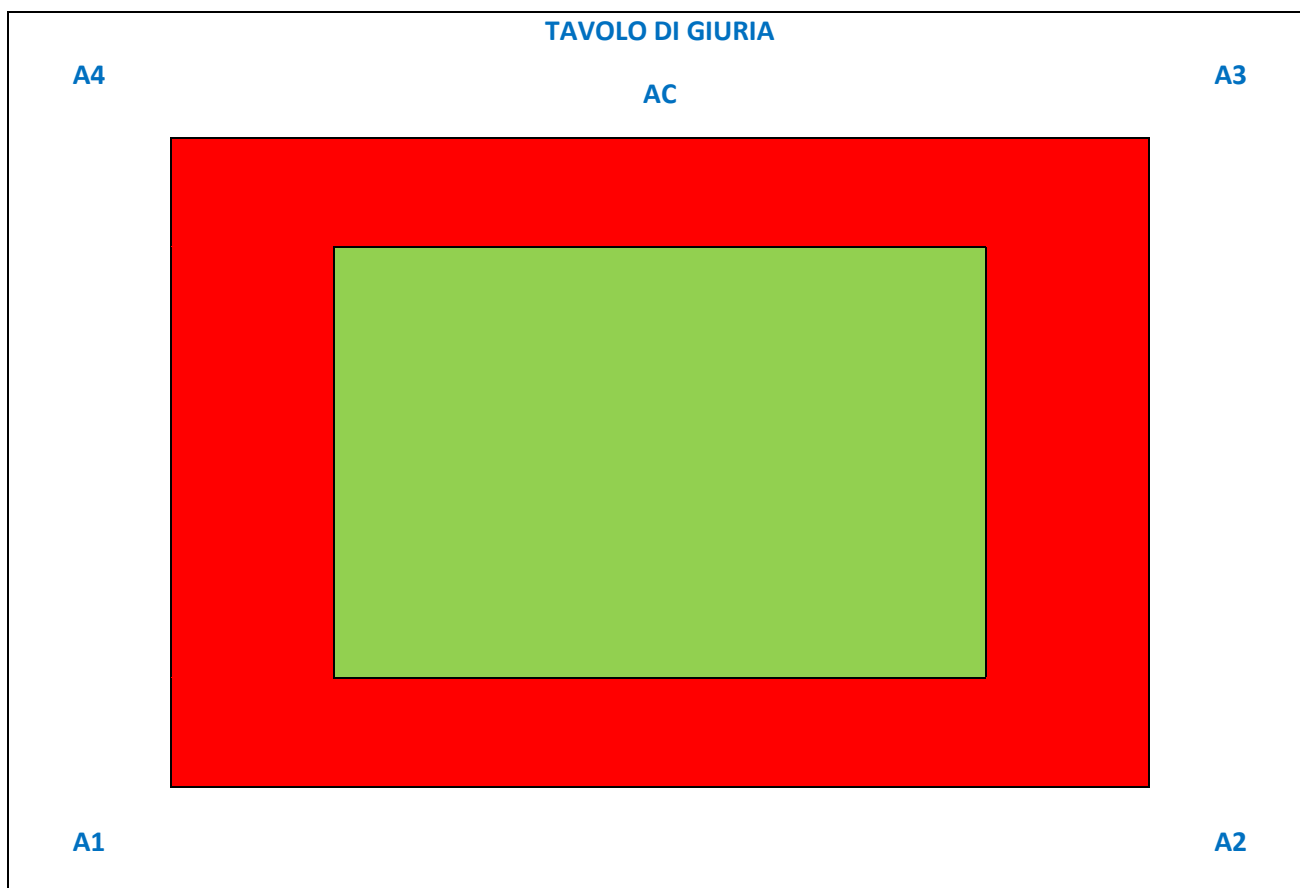
### ART. 5.2: I GIUDICI DI TAVOLO

I giudici di tavolo occupano, insieme al Presidente, il Tavolo di giuria. Svolgono le funzioni di Segretario, preposto alla compilazione delle griglie e alla redazione dei verbali; e di Cronometrista/Lettore, preposto alla chiamata degli atleti, alla gestione del cronometro, alla lettura e somma dei punteggi, alla comunicazione del punteggio finale e del piazzamento degli atleti.

### ART. 5.3: GLI ARBITRI

Il team arbitrale è composto da un arbitro centrale e da un numero massimo di 4 arbitri laterali. Il team arbitrale, diretto dall'Arbitro Centrale, si occupa dell'arbitraggio della gara, dell'assegnazione di punteggi e penalità, della squalifica di Atleti e Coach che reiterino un comportamento scorretto o pericoloso. Nelle competizioni che richiedono la presenza di un Arbitro all'interno del quadrato, tale funzione sarà svolta dall'arbitro centrale. Al termine di ogni fase di gara, round o incontro, l'Arbitro Centrale può di propria iniziativa o su invito di un Arbitro Laterale, interrompere la competizione per indire un consulto arbitrare.

### ART. 6 AREA DI GARA



L'area di gara è composta da un tatami di misura minima 8x8mt, comprendente un perimetro di sicurezza di almeno 1mt. Nelle competizioni che prevedono 3 arbitri, questi si dispongono davanti al tavolo di giuria (AC) ad ai due vertici opposti del tatami (A1 e A2). Nelle competizioni che prevedono 5 arbitri, i restanti due occupano gli altri vertici (A3 e A4). Al tavolo di giuria prendono posto 1 presidente di Giuria, 1 Giudice di Tavolo, con funzione di segretario, e 1 Giudice Cronometrista/lettore, con funzione di annunciatore. La Giuria sovrintende al corretto svolgimento della competizione chiamando gli atleti, calcolando i punteggi, stilando le classifiche e compilando i verbali di gara in base ai tabellini degli Arbitri.

## **ART. 7 CHIAMATA DEGLI ATLETI**

All'apertura della categoria di gara vengono annunciati i nomi di tutti gli atleti partecipanti, secondo le griglie di partecipazione arbitrali, che devono portarsi in prossimità dell'area di gara pronti per sostenere la competizione. Tale momento rappresenta l'ultima possibilità di integrare atleti che, per errori o vizi di procedura, non risultassero inseriti nelle griglie. Gli atleti vengono nuovamente chiamati singolarmente al momento del loro ingresso sul tatami. Dal momento della chiamata, avranno a disposizione 3 minuti, durante i quali la chiamata sarà ulteriormente ripetuta, per portarsi sul tatami pronti per sostenere la competizione. In casi eccezionali, previa approvazione della Giuria, i Tecnici dei Team potranno richiedere di slittare i loro atleti al termine del turno.

## **ART. 8 ABBIGLIAMENTO CONSENTITO**

Agli atleti è permesso indossare la divisa del proprio stile o qualsiasi abbigliamento sportivo idoneo alla competizione. È fatto assoluto divieto di indossare anelli, collane, orecchini e qualunque altro accessorio possa risultare pericoloso. A seconda della tipologia di competizione, gli atleti sono tenuti ad indossare l'equipaggiamento protettivo specifico per la gara da sostenere. Gli atleti potranno, a loro rischio e pericolo, gareggiare indossando occhiali o lenti a contatto, dichiarandolo esplicitamente all'atto dell'iscrizione. Gli Allenatori ed i tecnici dei Team, che sono gli unici ammessi nelle prossimità dell'area di gara oltre agli atleti, potranno indossare abbigliamento formale o sportivo.

## **ART. 9 ARMI DA GARA**

Tutte le armi utilizzate in gara dovranno essere conformi alle norme di sicurezza, essere in materiale idoneo per la competizione e non presentare parti appuntite o affilate. Nelle gare di esibizioni, tutti gli atleti utilizzano le proprie armi a proprio rischio e pericolo, e sono pienamente responsabili per qualsiasi danno arrecato a se stessi o ad altri.

## **ART. 10 FORMATI DI GARA EXHIBITION**

Le gare dimostrative sono organizzate in un girone unico a classifica

### **ART. 10.1.: CLASSI DI GARA**

Le classi di gara vengono suddivise divise come segue

- MASCHILI
- FEMMINILI
- MISTE
- CADETTI ( < 13 ANNI)
- JUNIORES (13-18 ANNI)
- SENIORES (> 18 ANNI)

## **ART. 11 GARE DI KATA**

Nelle Gare di Kata un singolo atleta (o una squadra) esegue un singolo kata o la combinazione di un kata e le sue applicazioni.

### **ART. 11.1: SPECIALITÀ**

Le gare di kata vengono suddivise nelle seguenti specialità

- KATA SINGOLO
- KATA SINGOLO ARMI
- KATA A SQUADRE
- KATA SQUADRE ARMI

### **ART. 11.2: KATA SINGOLO - KATA SINGOLO ARMI**

Un Kata è costituito da una serie di movimenti codificati che evidenzino i principi fondanti e le opportunità di esecuzione delle tecniche di combattimento in esso contenute

### **ART. 11.3: KATA A SQUADRE - KATA A SQUADRE ARMI**

Un Kata a squadre consiste nell'esecuzione sincronizzata di un kata da parte degli atleti che compongono la squadra, alla quale segue l'applicazione pratica (BUNKAI) delle tecniche contenute nella forma. Ogni squadra è rappresentata da un TORI, l'atleta che, durante la fase del BUNKAI, esegue le tecniche, e un numero variabile di UKE, che rappresentano gli avversari di TORI. Le Fasi di KATA e BUNKAI vanno eseguite senza soluzione di continuità: al termine della prima fase, gli atleti, mantenendo un atteggiamento marziale, si dispongono nelle posizioni più idonee e iniziano l'esecuzione del BUNKAI. Ogni tecnica viene scandita dai KIAI degli UKE, corrispondenti agli attacchi, e da quelli di TORI, corrispondenti alle finalizazioni delle tecniche. Vengono valutate sia la sincronia degli atleti durante il KATA che la tecnica ed il realismo delle applicazioni durante il BUNKAI.

### **ART. 11.4.: SVOLGIMENTO DELLA GARA**

Al momento della chiamata sul tatami, l'atleta (o la squadra) si disporrà al centro del quadrato, effettuando il saluto e dichiarando il nome del kata scelto. Si disporrà quindi nel punto più indicato per l'esecuzione della forma e attenderà il segnale dell'arbitro centrale (HAJIME). Al termine dell'esecuzione, l'atleta o la squadra si disporrà nuovamente al centro del quadrato in attesa dell'attribuzione del punteggio (HANTEI). Gli arbitri solleveranno il segnapunti mostrandoli agli atleti e al Giudice Cronometrista/Lettore che leggerà ad alta voce i singoli punteggi. Il Giudice di Tavolo sommerà i punteggi e annuncerà il totale.

### **ART. 11.5.: CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nella valutazione del kata vengono presi in considerazione i seguenti parametri:

- Correttezza formale dell'esecuzione
- Corretta applicazione delle tecniche
- Modulazione della potenza e della velocità
- Equilibrio
- respirazione
- concentrazione

### **ART. 11.6.: ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Ciascun arbitro attribuirà alla performance dell'atleta o della squadra un punteggio, espresso in decimali, da 6.0 a 9.0. Il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei voti. Nelle gare con 5 arbitri, verranno scartati il voto più alto e quello più basso. In caso di parità, verrà preso in considerazione il singolo punteggio più alto, inclusi quelli scartati.. In caso di ulteriore parità verrà disputato un turno di spareggio.

### **ART. 11.7.: PENALITÀ**

L'arbitro che ravviserà un errore formale, di applicazione, un'esitazione, una perdita di equilibrio, un uso errato della respirazione o una perdita di concentrazione, detrarrà 1 decimo dal punteggio attribuito se tali errori saranno di lieve entità, 2 decimi se saranno vistosi. In caso di ritiro o errore dell'atleta che comprometta in modo definitivo la performance, sarà assegnato da ciascun arbitro il punteggio minimo.

## **ART. 12 GARE DI DUO SYSTEM**

Le Gare di Duo System sono competizioni ove una coppia di atleti esegue una serie di tecniche chiamate dall'arbitro. Le tecniche sono divise in cinque categorie:

- Prese
- Pugni
- Calci
- Bastone
- Coltello

### **ART. 12.1.: SVOLGIMENTO DELLA GARA**

Al momento della chiamata sul tatami, la coppia si disporrà all'arbitro centrale, effettuando il saluto. Guadagnerà quindi il centro del tatami, posizionandosi di fronte al tavolo di giuria. L'arbitro centrale si disporrà sul lato opposto, rivolto verso gli atleti.

L'arbitro centrale chiamerà, in ordine casuale, tutte e cinque le tecniche. Ogni componente della coppia eseguirà una tecnica come UKE ed una come TORI, per un totale di due tecniche a chiamata. Se la situazione lo richiede, è consentita l'esecuzione di un'azione di pre-attacco (colpo, spinta, spostamento etc.) da parte di UKE per agevolare l'esecuzione dell'attacco vero e proprio. Tra una chiamata e l'altra, gli atleti si posizioneranno in guarda uno di fronte all'altro. Le chiamate relative al bastone e coltello intendono una difesa a mani nude contro avversario armato.

Al termine dell'esecuzione, gli atleti disporranno nuovamente al centro del quadrato in attesa dell'attribuzione del punteggio (HANTEI). Gli arbitri solleveranno il segnapunti mostrandoli agli atleti e al Giudice Cronometrista/Lettore che leggerà ad alta voce i singoli punteggi. Il Giudice di Tavolo sommerà i punteggi e annuncerà il totale.

### **ART. 12.2.: CRITERI DI VALUTAZIONE**

Nella valutazione del kata vengono presi in considerazione i seguenti parametri:

- Corretta Esecuzione delle tecniche
- Realismo
- Potenza
- Velocità

### **ART. 12.3.: ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Ciascun arbitro segnerà sul proprio tabellino un punteggio da 0 a 10, per ogni singola tecnica. Alla fine della prova mostrerà unicamente, tramite il segnapunti, il punteggio finale, da 0 a 100, determinato dalla somma dei singoli voti. Il punteggio finale sarà determinato dalla somma dei voti espressi dagli arbitri. Nelle gare con 5 arbitri, verranno scartati il voto più alto e quello più basso. In caso di parità, verrà preso in considerazione il singolo punteggio più alto, inclusi quelli scartati. In caso di ulteriore parità verrà disputato un turno di spareggio.

### **ART. 12.4.: PENALITA'**

L'arbitro che ravviserà un errore, un'esitazione, una perdita di equilibrio, detraerà 1 punto dal punteggio attribuito se tali errori saranno di lieve entità, 2 punti se saranno vistosi. In caso di errore che pregiudichi definitivamente l'esecuzione di una tecnica, sarà assegnato per questa il punteggio minimo.

## **ART. 13 GARE DI DEMO FIGHTING**

Le Gare di Demo Fighting sono competizioni ove una squadra esegue una coreografia di combattimento. Sono previste due tipologie di competizione: Show e Street

### **ART. 13.1.: SVOLGIMENTO DELLA GARA**

Al momento della chiamata sul tatami, la squadra porterà si disporrà al centro del quadrato, effettuando il saluto. Da questo momento, gli atleti avranno a disposizione due minuti per posizionare se stessi ed eventuali armi o oggetti di scena sul tatami. Dopodiché, un membro della squadra comunicherà, tramite alzata di mano, di essere pronti per iniziare, e attenderà il segnale dell'arbitro centrale (HAJIME). Al termine dell'esecuzione, l'atleta o la squadra si disporrà nuovamente al centro del quadrato in attesa dell'attribuzione del punteggio (HANTEI).

Ogni squadra ha a disposizione un tempo massimo di 3 minuti per eseguire la propria esibizione, al termine della quale i componenti del team si disporranno nuovamente di fronte alla giuria in attesa del verdetto. Gli arbitri solleveranno il segnapunti mostrandoli agli atleti e al Giudice Cronometrista/Lettore che leggerà ad alta voce i singoli punteggi. Il Giudice di Tavolo sommerà i punteggi e annuncerà il totale. Dopo l'attribuzione del punteggio la squadra effettuerà il saluto e provvederà celermente a rimuovere ogni elemento scenico dall'area di gara.

### **ART. 13.1: TIPOLOGIA SHOW - CRITERI DI VALUTAZIONE**

La tipologia Show premia principalmente la spettacolarità delle performance. I criteri di valutazione sono:

- Precisione e controllo delle tecniche.
- Tasso tecnico dell'esecuzione.
- Varietà delle tecniche eseguite.
- Coordinazione nell'esecuzione delle tecniche.
- Aspetti coreografici ed acrobatici.

### **ART. 13.2: TIPOLOGIA STREET - CRITERI DI VALUTAZIONE**

La tipologia Street premia principalmente il realismo delle performance. I criteri di valutazione sono:

- Precisione e controllo delle tecniche.
- Tasso tecnico dell'esecuzione.
- Efficacia delle tecniche.
- Velocità di esecuzione delle tecniche
- Realismo della Performance.

### **ART. 13.3: ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Ogni arbitro attribuirà una valutazione da 6.0 a 9.0, decimali inclusi. La somma delle valutazioni determinerà il punteggio finale. Nelle gare con 5 arbitri, verranno scartati il voto più alto e quello più basso. In caso di parità, verrà preso in considerazione il singolo punteggio più alto, inclusi quelli scartati. In caso di ulteriore parità verrà disputato un turno di spareggio.

## **ART. 14 FORMATI DI GARA COMBAT**

Le gare dimostrative sono organizzate in tornei ad eliminazione diretta

### **ART. 14.1.: CLASSI DI GARA**

Le classi di gara vengono suddivise divise come segue

CADETTI ( < 13 ANNI)		MASCHILE	CADETTI ( < 13 ANNI)		FEMMINILE
➤ -50	➤ -60		➤ -45	➤ -55	➤ +60
➤ -55	➤ +60		➤ -50	➤ -60	

JUNIORES (13-18 ANNI)		MASCHILE	JUNIORES (13-18 ANNI)		FEMMINILE
➤ -55	➤ -70	➤ -85	➤ -45	➤ -60	
➤ -60	➤ -75	➤ -90	➤ -50	➤ -65	
➤ -65	➤ -80	➤ +90	➤ -55	➤ +65	

SENIORES ( 18 - 38 ANNI)		MASCHILE	SENIORES ( 18 - 38 ANNI)		FEMMINILE
➤ -50	➤ -70	➤ -90	➤ -45	➤ -65	
➤ -55	➤ -75	➤ +90	➤ -50	➤ -70	
➤ -60	➤ -80		➤ -55	➤ +70	
➤ -65	➤ -85		➤ -60		

MASTERS ( > 38 ANNI)		MASCHILE	MASTERS ( > 38 ANNI)		FEMMINILE
➤ -50	➤ -70	➤ -90	➤ -45	➤ -65	
➤ -55	➤ -75	➤ -95	➤ -50	➤ -70	
➤ -60	➤ -80	➤ -100	➤ -55	➤ -75	
➤ -65	➤ -85	➤ -100	➤ -60	➤ +75	

### **ART. 14.2.: ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI**

Agli atleti è permesso indossare la divisa del proprio stile o qualsiasi abbigliamento sportivo idoneo alla competizione. È fatto assoluto divieto di indossare anelli, collane, orecchini e qualunque altro accessorio possa risultare pericoloso.

Sono obbligatorie le seguenti protezioni: Caschetto anatomico senza grata, Conchiglia, Paradenti, Paratibia morbido di tipo a calza, Guanti a dita libere da 7oz.

Sono facoltative seguenti protezioni: Bendaggi, Ginocchiere morbide, Paragomiti morbidi, Paraseno.

Gli atleti potranno, a loro rischio e pericolo, gareggiare indossando lenti a contatto, dichiarandolo esplicitamente all'atto dell'iscrizione.

Gli Allenatori ed i tecnici dei Team, che sono gli unici ammessi nelle prossimità dell'area di gara oltre agli atleti, potranno indossare abbigliamento formale o sportivo.

### **ART. 14.3.: CUTMAN E PERSONALE MEDICO**

Ogni atleta o team può presentare in gara i propri responsabili della prevenzione e del trattamento dei danni fisici (CUTMEN). Questi si occuperanno di gestire contusioni, gonfiori e lacerazioni, per permettere agli atleti di competere in sicurezza, in accordo con il parere del medico di gara medico, che avrà sempre l'ultimo e insindacabile parere sulle condizioni fisiche dell'atleta e sulla sua idoneità a continuare l'incontro. I cutmen hanno la facoltà di curare piccole ferite, fermare sanguinamenti, cospargere di vasellina il contorno occhi, gli zigomi ed il naso. E' severamente vietato, pena squalifica, l'uso di unguenti e sostanze irritanti che possano fornire un ingiusto vantaggio agli atleti.



## **ART. 13 GARE DI KUMITE**

Le Gare di Kumite sono competizioni di combattimento comprendenti sia la fase in piedi (STRIKING e GRAPPLING) che quella a terra (GROUNDING).

### **ART. 13.1.: SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI**

Gli incontri si articolano in round da 5 minuti, sulle seguenti distanze

- CADETTI: 1 round da 5 minuti
- JUNIORES: 2 round da 5 minuti
- SENOIRES: 3 round da 5 minuti
- MASTERS: 3 round da 5 minuti

Al termine di ogni round è previsto un minuto di recupero.

### **ART. 13.2.: TECNICHE CONSENTITE**

Sono consentiti tutti i colpi di mano e di piede, controllati e portati assolutamente a contatto leggero. È consentito colpire tutta la parte frontale del corpo, dalla coscia (al di sopra del ginocchio) al viso, esclusa la zona genitale. Nelle fasi di GRAPPLING e GROUNDING sono consentiti colpi di gomito e ginocchio, solo al corpo. Sono consentite le proiezioni, le leve articolari e alcune tecniche di soffocamento, eseguite sempre in pieno controllo e mai in maniera esplosiva.

### **ART. 13.3.: TECNICHE VIETATE**

È assolutamente vietato:

- Colpire a contatto pieno
- Portare tecniche "cieche" o non controllate
- Colpire con la testa
- Colpire la parte posteriore del capo
- Colpire la colonna vertebrale o la nuca
- Colpire all'inguine
- Infilare dita negli occhi o in altri orifizi
- Mordere
- Tirare i capelli
- Eseguire leve sulle piccole articolazioni
- Colpire la gola o afferrare la trachea
- Graffiare, pinzare o torcere la pelle
- Afferrare le clavicole
- Calciare alla testa un avversario a terra
- Colpire alla testa con gomiti o ginocchia
- Proiettare verticalmente su testa e collo
- Proiettare fuori dall'area di gara
- Afferrare l'abbigliamento dell'avversario
- Sputare verso l'avversario
- Evitare intenzionalmente il combattimento
- Qualsiasi perdita di tempo ingiustificata
- Ogni altro comportamento antisportivo

Ogni infrazione sarà sanzionata tramite richiamo dell'arbitro centrale. A partire dal 3° Richiamo, sarà attribuito un punto di penalità, al 5° richiamo l'atleta sarà squalificato. Infrazioni particolarmente gravi potranno portare alla squalifica diretta. L'uscita volontaria dall'area di gara comporta un richiamo. Dopo un uscita, gli atleti saranno ricondotti al centro dell'area di gara, ripristinando la posizione raggiunta al momento dell'uscita, se tatticamente vantaggiosa per l'attaccante.

### **ART. 13.4.: ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Al termine di ogni round, ciascun arbitro annoterà sul proprio tabellino il punteggio, attribuendo

<b>10 - 10</b>	<b>10 - 9</b>	<b>10 - 8</b>
Situazione di parità	Leggero vantaggio di un atleta	Notevole vantaggio di un atleta

La somma dei punteggi dei singoli round determinerà il verdetto finale, che verrà confrontato con quello degli altri arbitri. In caso tutti gli arbitri abbiano indicato il medesimo vincitore, a quest'ultimo sarà assegnata la vittoria per DECISIONE UNANIME; se la maggioranza dei giudizi sarà a favore di uno dei due atleti, a quest'ultimo sarà assegnata la vittoria per DECISIONE NON UNANIME. In caso di parità, (determinata da giudizi opposti o maggioranza di giudizi di parità) sarà disputato un round di spareggio.

## **ART. 14 GARE DI KUMIUCHI**

Le Gare di Kumite sono competizioni di combattimento comprendenti la fase in piedi (GRAPPLING) e quella a terra (GROUNDING).

### **ART. 14.1.: SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI**

Gli incontri sono composti da un singolo round, con un minuto di overtime in caso di pareggio.

- CADETTI: 3 minuti + 1 minuto overtime
- JUNIORES: 4 minuti + 1 minuto overtime
- SENOIRES: 5 minuti + 1 minuto overtime
- MASTERS: 5 minuti + 1 minuto overtime

### **ART. 14.2.: TECNICHE CONSENTITE**

Sono consentiti tutte tecniche di proiezione, soffocamento e leva articolare, sia nella fase in piedi che in quella a terra eseguite sempre in pieno controllo e mai in maniera esplosiva.

### **ART. 14.3.: TECNICHE VIETATE**

È assolutamente vietato:

- Qualsiasi tipo di colpo
- Portare tecniche non controllate
- Proiettare verticalmente su testa e collo
- Proiettare fuori dall'area di gara
- Infilare dita negli occhi o in altri orifizi
- Mordere
- Tirare i capelli
- Eseguire leve sulle piccole articolazioni
- Graffiare, pinzare o torcere la pelle
- Afferrare con le mani gola o trachea
- Afferrare le clavicole
- Afferrare l'abbigliamento dell'avversario
- Sputare verso l'avversario
- Evitare intenzionalmente il combattimento
- Qualsiasi perdita di tempo ingiustificata
- Ogni altro comportamento antisportivo

Ogni infrazione sarà sanzionata tramite richiamo dell'arbitro centrale. A partire dal 3° Richiamo, sarà attribuito un punto di penalità, al 5° richiamo l'atleta sarà squalificato. Infrazioni particolarmente gravi potranno portare alla squalifica diretta. L'uscita volontaria dall'area di gara comporta un richiamo. Dopo un uscita, gli atleti saranno ricondotti al centro dell'area di gara, ripristinando la posizione raggiunta al momento dell'uscita, se tatticamente vantaggiosa per l'attaccante.

### **ART. 14.4.: ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO**

Nel corso del combattimento, le seguenti azioni fanno guadagnare punteggio all'atleta che le esegue:

- |   |  |
|---|--|
| <b><u>AZIONI DA DUE PUNTI</u></b>       | <b><u>AZIONI DA TRE PUNTI</u></b>                  |
| ➤ Proiezione da in piedi                | ➤ Proiezione da in piedi oltre la linea della vita |
| ➤ Ribaltamento a terra in controllo     | ➤ Controllo a terra in monta laterale              |
| <b><u>AZIONI DA QUATTRO PUNTI</u></b>   | <b><u>VITTORIA IMMEDIATA</u></b>                   |
| ➤ Controllo a terra in monta frontale   | ➤ Sottomissione dell'avversario (TAP)              |
| ➤ Controllo a terra in monta posteriore | ➤ Superiorità tecnica (vantaggio > 15 punti)       |

Sono definite IN CONTROLLO tutte le posizioni di monta in piedi che sovrastano l'avversario (che esso si trovi tra le gambe dell'attaccante in piedi, o pressato a terra da almeno un arto) e qualsiasi posizione a terra di MONTA LATERALE, FRONTALE O POSTERIORE, mantenute per almeno 3 secondi. Durante la medesima azione di lotta (non interrotta dall'arbitro o dal disimpegnarsi degli atleti) è possibile guadagnare punti solo passando verso una posizione di maggior vantaggio (da laterale a frontale o posteriore, da frontale a posteriore) e non viceversa. L'ottenimento di una sottomissione decreta immediatamente la vittoria dell'incontro, a prescindere dal punteggio. Qualora l'arbitro ravvisi un immediato pericolo per l'incolumità di un atleta che sta per essere sottomesso, ha piena facoltà di fermare l'incontro decretando, insindacabilmente, la sottomissione.

## **ART. 15 GARE DI BUJUTSU**

Le Gare di Bujutsu sono competizioni di combattimento con armi in gomma con anima flessibile ("choken").

### **ART. 15.1 SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI**

All'inizio di ogni incontro, i partecipanti si disporranno l'uno di fronte all'altro ad una distanza di mt.3 e attenderanno i comandi KAMAE per assumere la posizione di guardia e HAJIME per cominciare il combattimento. Ad ogni contatto pieno dell'arma con il corpo dell'avversario, indipendentemente dalla validità o meno dell'attacco, l'arbitro chiamerà il MATE ed esprimerà il proprio giudizio, mentre gli atleti riprenderanno la posizione di inizio incontro.

### **ART. 15.2 BERSAGLI E ATTACCHI CONSENTITI**

Tutto il corpo, è considerato un bersaglio consentito. È consentito colpire l'arma dell'avversario allo scopo di disarmare o spezzare la guardia, ma tale azione non vale punteggio. Il casuale contatto tra l'arma dell'attaccante e la mano armata del difendente non assegna punteggio. In caso di perdita dell'arma l'atleta disarmato dovrà continuare il combattimento cercando di riprendere l'arma.

### **ART. 15.3 ATTRIBUZIONE DEI PUNTI**

I punti vengono attribuiti in base alla zona del corpo colpita, secondo il seguente criterio.

- |   |           |         |  |
|---|-----------|---------|--|
| • | YUKO      | 1 Punto | Colpo valido agli arti superiori o inferiori |
| • | WAZARI    | 3 Punti | Colpo valido al corpo                        |
| • | IPPON     | 5 Punti | Colpo valido alla testa                      |
| • | TORIMASEN | 0 Punti | Colpo non valido                             |

In caso di attacco contemporaneo, entrambi gli attacchi varranno punteggio. La contemporaneità è giudicata in base alla coincidenza degli intenti offensivi degli atleti, anche se gli attacchi risultano leggermente sfalsati.

### **ART. 15.4 ATTRIBUZIONE DELLE PENALITA'**

Non è consentito afferrare l'arma dell'avversario, lanciare la propria arma contro l'avversario, uscire volontariamente dall'area di gara. Ogni infrazione comporterà l'attribuzione di una ammonizione. A partire dalla terza ammonizione, verrà attribuito un punto di penalità per ogni ulteriore infrazione. Qualsiasi attacco portato a mani nude comporterà l'immediata squalifica.

### **ART. 15.5 CONDIZIONI DI VITTORIA**

Si aggiudica il round il primo atleta che riesce a totalizzare 10 punti. Se entrambi gli atleti superano contemporaneamente i 10 punti, l'atleta con il punteggio maggiore viene proclamato vincitore. Se sussiste la parità, il round continua ad oltranza finché, al termine di un attacco valido, uno degli atleti non si trova in vantaggio. Gli incontri sono disputati al meglio dei tre round, le finali al meglio dei cinque round.

### **ART. 15.6 COLPI VALIDI**

Un colpo viene considerato valido quando si realizzano tutte le seguenti condizioni:

- Sia caricato da dietro la testa, le spalle o i fianchi
- Si realizzi il pieno contatto con l'avversario.
- L'arma si fletta al contatto completando la traiettoria dell'attacco e oltrepassando la zona colpita
- Per gli affondi la parte finale dell'arma deve flettersi in maniera evidente durante il contatto.
- Il colpo venga portato in pieno controllo dell'equilibrio.

È consentito toccare terra con un singolo ginocchio, ma se una qualsiasi altra parte del corpo diversa dai piedi tocca terra il colpo non verrà considerato valido.

#### ART. 15.7 TIPOLOGIE DI ARMI

Le Armi sono divise in due categorie: LAME lunghe e corte e BASTONI lunghi e corti

#### ART. 15.8 TIPOLOGIE DI INCONTRI

Sono previste due tipologie di incontri

SINGLE WEAPON	Entrambi gli atleti utilizzano la stessa arma per tutta la competizione
OPEN WEAPON	Gli atleti possono utilizzare un arma diversa da quella dell'avversario, ma devono mantenerla per tutta la competizione
MULTI WEAPON	Gli atleti possono cambiare arma tra un round e l'altro, indipendentemente dall'arma che sta utilizzando l'avversario. All'inizio dell'incontro, viene effettuato un sorteggio, il cui vincitore potrà scegliere se dichiarare l'arma da usare per primo o per secondo. A partire dal secondo round, l'atleta che ha perso il round appena concluso sarà il primo a scegliere l'arma.

#### ART. 15.9 NORME DI UTILIZZO DELLA SPADA LUNGA

La spada lunga viene utilizzata come una spada a due mani (TACHI): sono consentiti i cambi di impugnatura e tutte le guardie, ma l'arma dovrà sempre essere impugnata a due mani.

#### ART. 15.10 NORME DI UTILIZZO DELLA SPADA CORTA

La spada corta viene utilizzata come una spada ad una mano (KODACHI): sono consentiti i cambi di impugnatura e tutte le guardie.

#### ART. 15.11 NORME DI UTILIZZO DELLA DOPPIA SPADA

Per doppia spada si intende l'utilizzo contemporaneo di due spade corte: sono consentiti i cambi di impugnatura e tutte le guardie. In caso di doppio attacco a segno, verrà preso in considerazione il colpo che frutta maggior punteggio.

#### ART. 15.12 NORME DI UTILIZZO DEL BASTONE LUNGO

Il bastone viene utilizzato come un bastone lungo (BO): sono consentiti i cambi di impugnatura e tutte le guardie, ma al momento del contatto con l'avversario è necessario che entrambe le mani impugnino saldamente l'arma.

#### ART. 15.13 NORME DI UTILIZZO DEL BASTONE CORTO

Il bastone viene utilizzato come un bastone da passeggio (JO): sono consentiti i cambi di impugnatura e tutte le guardie.



Direttore Tecnico Nazionale Settore Ju Jitsu  
M° Francesco Malvano