

ENDAS

Settore Nazionale

Marziali Arti

柔術

REGOLAMENTO

GARA

JU JITSU

Il settore Ju Jitsu Endas , bandisce delle gare di ju jitsu con lo scopo di promuovere la disciplina del Ju Jitsu sul territorio nazionale.

Si potranno svolgere gare:

- 1. Internazionali**
- 2. Nazionali**
- 3. Interregionali**
- 4. Regionali**
- 5. Provinciali**

Le Gare :

- 1. Fighting System**
- 2. Duo system**
- 3. Difesa personale**
- 4. Grund combat**
- 5. Esibizione**

Per le gare del Duo System e Fighting System si adotta il regolamento approvato dalla Fijlkam

ENDAS

JU JITSU



Settore Arti Marziali

REGOLAMENTO GARA

DIFESA PERSONALE

ART.1 - AREA DI GARA

- L' area di gara deve avere la superficie di materiale idoneo alle competizioni.
- La zona di combattimento deve avere le dimensioni di 08m x 08m .

ART. 2 – UNIFORME DI GARA

- Gli atleti devono presentarsi, alla chiamata, in GI (keikogi) al disotto del quale può essere indossato abbigliamento intimo (maglietta).
- Per le donne è obbligatorio una maglietta a girocollo
- GI di qualunque colore, deve soddisfare le elementari norme igieniche e di decenza.

Se l'atleta si presenta con il GI non in regola, verrà allontanato dall'area di gara ed invitato a sostituire il Gi nel tempo limite di 2 minuti trascorso il quale se l'atleta si rifiuta o non si presenta sarà allontanato e dichiarato perdente.

ART. 3 – ARBITRO

- **L' arbitro è uno centrale**

ART.4 –GIURIA

- **Sul tavolo della giuria siedono, il presidente di giuria e due componenti. Il ruolo della giuria è quello di programmare dirigere le operazioni di gara. Alla giuria compete qualsiasi decisione inerente la competizione.**

ART.5 –GIUDICI di GARA

- I Giudici di Gara previsti sono Quattro**
- **Giudici dovranno valutare la dimostrazione basandosi a :**
 - a - **Velocità , marzialità,**
 - b – **Controllo, gesto tecnico**
 - c - **Realismo nell'esecuzione delle tecniche**

ART.6 – CATEGORIE E CLASSI D' ETA'.

Gli atleti sono divisi in classi ed età.

- | | | | | | | |
|---|-----------------|------------------|-------------|-------------------|--------------|-------------|
| - | Bambini | 6 – 7 | anni | Fanciulli | 8 -10 | anni |
| - | Ragazzi | 11. 12 | anni | Esordienti | 13/14 | anni |
| - | Juniores | 15 – 18 | anni | Seniores | 19/30 | anni |
| - | Master A | da 31 -49 | anni | Master B | 50 | anni |

ART. 7 CHIAMATA DEGLI ATLETI

- Il nome dell'atleta viene annunciato 3 minuti prima dell'inizio della prova e ripetuto altre 2 volte a intervalli di un minuto l'atleta che non si presenta sul campo di gara entro un minuto dopo la terza chiamata viene squalificato.**
- **Durante le manifestazioni è vietato incitare dal bordo tatami i propri atleti.**

COACHES

- Il coaches deve essere preventivamente autorizzato dalla giuria a presiedere alla competizione e indossare un abbigliamento ginnico.**
- Nessuno può sostare vicino l'area di gara.**
- Gli atleti possono essere assistiti solamente dal coach il quale può stare al limite dell' area di gara durante il combattimento.**

- Se il coach assume un comportamento scorretto nei confronti degli atleti avversari, degli arbitri ,del pubblico , l'arbitro centrale può decidere di farlo allontanare dall'area della gara.

ART. 8 DISPOSIZIONI GENERALI

- Gli atleti si portano al centro del tatami ed assumono la seguente posizione : in piedi uno di fronte all'altro ad una distanza di circa due metri. Chi eseguirà la prova indosserà la cintura rossa, e si posizionerà alla destra dell' arbitro centrale. La gara è individuale.**
- La prova inizia dopo che l'arbitro avrà annunciato Hajimè (cominciare).**
- La coppia può essere maschile ,femminile o mista. Gli atleti categoria bambini e fanciulli eseguiranno tre tecniche , la categoria ragazzi seguiranno 4 tecniche mentre le altre categorie eseguiranno 05 tecniche di difesa personale scelte personalmente su 20 tecniche previste dal regolamento.**
- Sono ammessi come armi per la prova solo : coltello e bastone in gomma,.**
- Non sono ammesse le prove ritenute pericolose per gli atleti o per il pubblico.**
- Alla fine della prova i concorrenti si portano al centro del tappeto ed aspettano la votazione finale.**
- L'arbitro rivolgendosi alla giuria dirà hantei , la giuria si esprimerà con un punteggio che va da un minimo di 06 ad un massimo di 10 è previsto il mezzo punto 0.50.**
- Vince la competizione l' atleta che avrà ottenuto un punteggio maggiore.**
- A parità di punteggio verranno riviste le prove e rigiudicate.**
- Gli atleti che per qualunque ragione completino la prova eseguendo meno tecniche previste saranno penalizzate nel punteggio finale di - 6 punti.**
- Gli atleti che per qualunque ragione eseguono tecniche diverse da quelle previste dal regolamento verranno squalificati.**
- La prova non deve superare i 100 secondi , superati la prova viene fermata e dichiarata conclusa.**
- Ogni gesto offensivo da parte dei concorrenti sarà punito con la squalifica.**
- E' severamente vietata l'invasione del campo ; gli atleti che non rispettano tale norma saranno squalificati e perderanno i titoli acquisiti ;**

ART.09 TECNICHE

- **La competizione è individuale, comporta l'esecuzione di tecniche di difesa libera da parte dell'atleta, contro un numero di attacchi prestabiliti, la scelta delle tecniche è individuale e libera, gli attacchi previsti sono :**

GRUPPO A prese

- 1) presa doppia polso + avambraccio
- 2) Presa al bavero con una mano
- 3) Strangolamento frontale
- 4) strangolamento laterale
- 5) Da dietro presa ad una spalla (mano destra di uke sulla spalla sinistra di tori)

GRUPPO B avvolgimenti

- 1) Presa in avanti sotto le braccia
- 2) Presa laterale sotto /sopra le braccia
- 3) presa al collo laterale
- 4) Presa al collo in avanti
- 5) presa al collo da dietro

GRUPPO C atemi

- 1) Pugno al viso
- 2) pugno allo stomaco
- 3) pugno semicircolare
- 4) Calcio frontale
- 5) calcio circolare

GRUPPO D armi

- 1) attacco di coltello dall'alto
- 2) attacco di coltello diretto all'addome
- 3) attacco semicircolare di coltello
- 4) attacco di bastone dall'alto
- 5) attacco bastone diagonalmente

ART.10 ISCRIZIONI E MODALITA'

Ogni concorrente dovrà regolarizzare la propria iscrizione nei termini di volta in volta stabiliti e dichiarare le proprie generalità'. Gli atleti devono essere in possesso del documento di riconoscimento e tessera ENDAS.

- **Qualunque disputa o questione dovesse insorgere prima, durante e dopo la gara sarà risolta insindacabilmente dal Presidente della Giuria, dall'arbitro e dai giudici di gara .**

Ai Dirigenti di società è concessa di accedere ad eventuale ricorso indirizzato al comitato regionale/ nazionale

A

B

C

D

Prese	Avvolgimenti	Atemi	Armi
			
Presa 1	Avvolgimento 1	Atemi 1	Armi 1
			
Presa 2	Avvolgimento 2	Atemi 2	Armi 2
			
Presa 3	Avvolgimento 3	Atemi 3	Armi 3
			
Presa 4	Avvolgimento 4	Atemi 4	Armi 4
			
Presa 5	Avvolgimento 5	Atemi 5	Armi 5

ENDAS

JU JITSU



Settore Arti Marziali

REGOLAMENTO GARA

GROUND COMBAT

ART.1 - AREA DI GARA

- **Il campo di gara deve avere la superficie di materiale idoneo alle competizioni.**
- **La zona di combattimento deve avere le dimensioni di 08m x 08m .**

ART. 2 – UNIFORME DI GARA

-Gli atleti devono presentarsi, alla chiamata, in GI (keikogi)

-Per gli atleti di sesso maschile la maglietta intima sotto la giacca non è prevista, per le categorie da fanciulli a ragazzi indossare un abbigliamento intimo (maglietta)è facoltativo.

- Per le donne è obbligatorio una maglietta a girocollo.

- GI di qualunque colore, deve soddisfare le elementari norme igieniche e di decenza. La manica del Gi deve coprire metà avambraccio, il pantalone dovrà essere abbastanza lungo da coprire la tibia. Sia la giacca che il pantalone non possono essere arrotolati.

- Se l'atleta si presenta con il GI non in regola, verrà allontanato dall'area di gara ed invitato a sostituire il Gi nel tempo limite di 2 minuti trascorso il quale se l'atleta si rifiuta o non si presenta sarà allontanato e dichiarato perdente.

ART.3 -ARBITRO

- **Gli arbitri sono 3 : 1 centrale e 2 d'angolo.**
- **L'arbitro centrale è mobile mentre gli altri fissi**
- **L'arbitro centrale assegna i punti.**
- **Gli arbitri d'angolo collaborano con l'arbitro centrale nell'assegnazione dei punti.**
- **Gli arbitri devono indossare giacca blu camicia bianca cravatta federale.**
- **L'arbitro si serve di gesti e di parole per condurre il combattimento.**
- **I due combattenti sono di fronte.**
- **Uno con la cintura rossa e l'altro con la cintura bianca.**
- **L'arbitro li invita al saluto (**Rei**)**
- **Li invita ad assumere la posizione in ginocchio e poi annuncerà a voce alta**
"Hajime"(cominciate); quando vuole interrompere l'azione griderà **"Matte"** (aspettate)
- **Quando comincia l'immobilizzazione l'arbitro annuncia "**Osae Komi**" e quando è interrotta "**Toketa**".**
- **Per una tecnica di atterramento assegnerà il punteggio dicendo**
Ippon (due punti)
- **Al termine della immobilizzazione(10 secondi) assegnerà **Waza-ari** (un punto)**
- **Al termine della immobilizzazione dei 20 secondi assegnerà **Ippon** (due punti)**
- **Quando l'arbitro vedrà una azione proibita la sanzionerà con "**Shido**" SANSIONI LEGGERE e all'avversario sarà assegnato un **Waza-ari**. (un punto)**
- **Al terzo shido ; porterà la squalifica ("**Hansoku-Make**"). INFRAZIONE GRAVI**
- **Quando l'arbitro vedrà una azione proibita Grave la sanzionerà con **Hansoku-Make**. SANSIONI GRAVE , L'atleta perde l'incontro con 0 punti .**
Se in una gara l'atleta per la seconda volta perde per **Hansoku-Make verrà espulso per il resto del torneo.**

ART.4 -GIURIA

**Sul tavolo della giuria siedono, il presidente di giuria e due componenti
Il ruolo della giuria è quello di programmare dirigere le operazioni di gara.
Alla giuria compete qualsiasi decisione inerente la competizione.**

ART.5 -GLI ATLETI

Gli atleti sono divisi in classi e categorie di peso e gradi di cintura.

ART.6 – CATEGORIE E CLASSI D' ETA'.

- **Bambini** 5 – 6- anni
- **Fanciulli** 7 - 8 anni
- **Ragazzi** 9 – 10 - anni
- **Esordienti A** 11- 12 anni
- **Esordienti B** 13 – 14 anni
- **Cadetti** 15 – 16 anni
- **Juniores** 17- 19 anni
- **Seniores** 20 – 30 anni
- **Da anni 5 ad anni 14 cintura bianca/ nera**
- **Da anni 15 in su bianca / blu marrone /nera**

La differenza di peso nelle categorie fanciulli/ bambini/ ragazzi non deve superare i 4 Kg.

Per le altre categorie la differenza di peso non deve superare i 5 Kg.

ART. 7 CHIAMATA DEGLI ATLETI

Il nome dell'atleta viene annunciato 3 minuti prima dell'inizio del combattimento e ripetuto altre 2 volte a intervalli di un minuto l'atleta che non si presenta sul campo di gara entro un minuto dopo la terza chiamata viene squalificato.

Il primo chiamato indosserà la cintura rossa ed il secondo chiamato la cintura bianca. Durante le manifestazioni è vietato incitare dal bordo tatami i propri atleti.

ART. 8 COACHES

- **Il coaches deve essere preventivamente autorizzato dalla giuria a presiedere alla competizione e indossare un abbigliamento ginnico.**
- **Nessuno può sostare vicino l'area di gara.**
- **Gli atleti possono essere assistiti solamente dal coach il quale può stare al limite dell' area di gara durante il combattimento. Se il coach assume un comportamento**

scorretto nei confronti degli atleti avversari, degli arbitri ,del pubblico , l'arbitro centrale può decidere di farlo allontanare dall'area della gara.

ART. 9 DISPOSIZIONI GENERALI

Categorie

Bambini Fanciulli Ragazzi Esordienti A Esordienti B

- I combattenti si portano al centro del tappeto ed assumono la seguente posizione : in ginocchio uno di fronte all'altro con prese di manica e bavero (cintura rossa: mano dx presa bavero sx ; mano sx presa manica) con il ginocchio sx alzato.
- Il combattimento inizia dopo che l'arbitro avrà annunciato **Hajimè** (cominciare).
- La durata dell'incontro è di 90 secondi effettivi, osae komi compreso, (per la categoria esordienti A/B la durata dell' incontro è di 120 secondi).
- La durata di osae komi (immobilizzazione) è di 10 secondi ; (l'immobilizzazione avviene di fianco o col dorso a terra).
- Sono consentite : immobilizzazioni e Sbilanciamenti
- Vince il combattimento chi avrà ottenuto un punteggio maggiore.
- A parità di punteggio verrà dato un recupero di 30 secondi.
- E' fatto divieto colpire l'avversario con qualsiasi parte del corpo, pena la squalifica, è vietato alzarsi in piedi durante il combattimento.
- Sono vietate : forbici al collo, leve e strangolamenti .
- Ogni gesto offensivo da parte dei concorrenti sarà punito con la squalifica.
- E' consentita oltre la presa regolare manica /bavero anche la presa alla spalla.
- E' severamente vietata l'invasione del campo ; gli atleti che non rispettano tale norma saranno squalificati e perderanno i titoli acquisiti ;

ART. 10 DISPOSIZIONI GENERALI

Categorie

cadetti

Juniores

Seniores

- **I combattenti si portano al centro del tappeto ed assumono la seguente posizione : in ginocchio uno di fronte ad una distanza di circa due metri.**

Il combattimento inizia dopo che l'arbitro avrà annunciato **Hajimè (cominciare).**

- **La durata dell'incontro è di 150 secondi effettivi, osae komi compreso. La durata di osae komi (immobilizzazione) è di 20 secondi ;**

E' valido ogni gesto tecnico atto a neutralizzare e sottomettere il proprio avversario.

- **l'immobilizzazione avviene di fianco , prona o supina.**

Sono consentite : immobilizzazioni ,strangolamenti , leve articolari , e Sbilanciamenti

- **A parità di punteggio verrà dato un recupero di 30 secondi,**

- **Alla fine della prova i concorrenti si portano al centro del tappeto ed aspettano la votazione finale.**

Non è consentito

- **Niente mani, gomiti o ginocchia sul viso.**
- **Applicare leve in torsione al collo o alla cervicale, chiave articolare in torsione piede-caviglia - ginocchio. prese delle dita o del pollice (microleve)comprese le dita dei piedi**
- **Eseguire strangolamenti con le dita o con le mani.**
- **Uscire dall'area di gara senza alcun motivo.**
- **Passività, non affrontare il combattimento.**

E' assolutamente vietato , pena la squalifica:

A- Colpire l'avversario in qualsiasi parte del corpo.

B- Afferrare la carotide, capelli, mordere, graffiare o pizzicare l'avversario

C -Eseguire qualsiasi azione di lotta dopo il break dell'arbitro e dopo il suono del gong.

D-Effettuare qualsiasi azione antisportiva ed ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico.

E - l'invasione del campo ;

ART. 11 DISPOSIZIONI FINALI

Il risultato di ogni combattimento (cadetti juniores seniores) viene determinato da:

- **Resa**
- **Squalifica**
- **Perdita di conoscenza**
- **Punti**

•si intende con resa quando la superiorità tecnica di uno dei due atleti costringe l'avversario a dichiararsi sconfitto. Questi sono tutti i possibili casi:

•Battere ripetutamente il palmo della mano sul proprio avversario o per terra in modo chiaro e visibile.

•Battere ripetutamente con i piedi per terra (se non si è in grado di farlo con le mani).

•Chiedere verbalmente all'arbitro che la lotta venga fermata (se non si può farlo nè con le mani ne con i piedi).

•Chiedere che la lotta venga fermata se si ritiene di essersi infortunati o se ci si sente fisicamente incapaci di continuare .

•In tutte le categorie, dalla cintura bianca alla nera, l'arbitro ha il diritto di fermare la lotta e assegnare la vittoria a quell'atleta che, qualora portasse a termine una finalizzazione perfettamente chiusa, arrecherebbe seri danni fisici al suo avversario.

ART.12 PUNTEGGIO per tutte le categorie

- **Tecnica di atterramento** **Ippon** (due punti)
- **Per le categorie da cadetti a seniores l immobilizzazione:**
 - fino al 10 secondi** **Waza-ari** (un punto)
 - dal 11 al 20 secondo** **Ippon** (due punti)
- **Liberazione dall ' immobilizzazione entro il limite**
 - consentito per ribaltamento** **Waza-ari** (un punto)

ART.13 ISCRIZIONI E MODALITA'

Ogni concorrente dovrà regolarizzare la propria iscrizione nei termini di volta in volta stabiliti e dichiarare le proprie generalità' .gli atleti devono essere in possesso del documento di riconoscimento e tessera ENDAS.

Il peso dei concorrenti sarà verificato prima dell'inizio delle gare .

Gli abbinamenti saranno sorteggiati nell'ambito di ciascuna categoria in conformità delle regole . Alle operazioni di peso e di sorteggio potranno assistere solo i rappresentanti riconosciuti dalla organizzazione. Su richiesta della giuria ogni concorrente dovrà esibire un documento di identità.

Qualunque disputa o questione dovesse insorgere prima, durante e dopo la gara sarà risolta insindacabilmente dal Presidente della Giuria, dall'arbitro e dai giudici di gara . Ai Dirigenti di società è concessa di accedere ad eventuale ricorso indirizzato al comitato provinciale/regionali/nazionale.

-----○-----

ENDAS

JU JITSU



Settore Arti Marziali

REGOLAMENTO

GARA

ESIBIZIONE

ART.1 - AREA DI GARA

- Il campo di gara deve avere la superficie di materiale idoneo alle competizioni.
- La zona di esibizione deve avere le dimensioni di 8m x 8m .

ART. 2 – UNIFORME DI GARA

- Gli atleti devono presentarsi, alla chiamata, in GI (keikogi) di qualsiasi colore o forma ho altro abbigliamento a tema della esibizione.
- GI o altro abbigliamento, deve soddisfare le elementari norme di decenza. Se gli atleti si presentano con abbigliamento non decorosi verranno invitati a cambiarsi entro tre minuti, passato il tempo limite verranno dichiarati perdenti.

ART.3 -ARBITRO

- L'arbitro è uno centrale.

ART.4 –GIURIA

**- Sul tavolo della giuria siedono, il presidente di giuria e due componenti.
Il ruolo della giuria è quello di programmare dirigere le operazioni di gara.
Alla giuria compete qualsiasi decisione inerente la competizione**

ART.5 –GIUDICI di GARA

La giuria è composta da un numero di 6 Giudici

Di cui 4 giudici di gara e 2 due ospiti (non tecnici)

I Giudici dovranno valutare la dimostrazione basandosi su:

a – Spettacolarità, fantasia nella presentazione coreografica

b - Realismo nell'esecuzione delle tecniche

ART.6 – CATEGORIE E CLASSI D' ETA'.

La categoria è :

A (bambini fanciulli) 6/7 anni

B ragazzi 8 /10

C esordiente 11/14

D juniores 15/18

E Seniores 19/

ART. 7 CHIAMATA DEGLI ATLETI

- La squadra verrà chiamata 3 minuti prima dell'inizio della prova e ripetuto altre 2 volte a intervalli di un minuto , se non si presenta sul campo di gara entro un minuto dopo la terza chiamata viene squalificata.

ART. 8 DISPOSIZIONI GENERALI

• L' esibizione potrà essere eseguita da un minimo di due atleti ad un massimo di sei atleti .

- **Gli atleti si portano al centro del tappeto ed assumono la seguente posizione : in piedi di fronte alla giuria**
 - **La prova inizia dopo che l'arbitro avrà annunciato Hajimè (cominciare).**
 - **La squadra può essere maschile ,femminile o mista.**
- Sono ammessi come armi per la prova : coltello, bastone, pistole o altri oggetti in materiale in gomma.**
- **Sono ammesse musiche di sottofondo**
 - **Non sono ammesse tecniche di rottura**
 - **Non sono ammesse le prove ritenute pericolose per gli atleti o per il pubblico .**
 - **Alla fine della prova i concorrenti si portano al centro del tappeto ed aspettano la votazione finale.**
 - **L'arbitro rivolgendosi alla giuria dirà hantei , la giuria si esprimerà con un punteggio che va da un minimo di 06 ad un massimo di 10.**
 - **Vince la competizione la squadra che avrà ottenuto un punteggio maggiore.**
 - **A parità di punteggio verranno riviste le prove e rigiudicate.**
 - **La prova non deve superare i 240 secondi , superato il tempo limite la prova viene fermata e dichiarata conclusa.**
 - **Ogni gesto offensivo da parte dei concorrenti sarà punito con la squalifica.**

ART.10 ISCRIZIONI E MODALITA'

- **Ogni concorrente dovrà regolarizzare la propria iscrizione nei termini di volta in volta stabiliti e dichiarare le proprie generalità' .gli atleti devono essere in possesso del documento di riconoscimento e tessera ENDAS.**
- **Qualunque disputa o questione dovesse insorgere prima, durante e dopo la gara sarà risolta insindacabilmente dal Presidente della Giuria, dall'arbitro e dai giudici di gara .**