REGOLAMENTO TECNICO PER PARTECIPANTI A MANIFESTAZIONI NON COMPETITIVE APPLICATO ALLE CLASSI BAMBINI A, BAMBINI B, FANCIULLI E RAGAZZI

1. SCOPO DEL DOCUMENTO

Il presente documento presenta un regolamento utilizzabile in manifestazioni judoistiche non competitive. Per quanto non previsto nel presente regolamento si rimanda al regolamento per l'attività pre-agonistica: *"L'educazione attraverso l'arte del combattimento."* , pubblicato dalla FIJLKAM, e al regolamento internazionale IJF.

2. ELENCO PROVE:

Per ciascuna delle fasce di età si propongono le seguenti prove:

Bambini:

1. Prova ludica di ne-waza
2. Yaku Soku Geiko (Scambio di tecniche/valutazione dello svolgimento degli ukemi)
3. Percorso ad ostacoli

Fanciulli:

1. Incontro di ne-waza (fino a cintura arancio) – incontro di Tachi -waza (da cintura verde)
2. Yaku Soku Geiko (Scambio di tecniche/valutazione dello svolgimento degli ukemi)
3. Percorso di abilità

Ragazzi:

1. Incontro in tachi-waza
2. Yaku Soku Geiko (Scambio di tecniche/valutazione dello svolgimento degli ukemi)
3. Percorso di abilità

3. TACHI WAZA

Le categorie RAGAZZI e FANCIULLI (cinture superiori ad arancio) si confrontano in una prova di TACHI WAZA (lotta in piedi), che può prevedere anche un proseguo a terra (NE WAZA).

L'inizio dell'incontro è previsto con prese tradizionali: una presa al bavero e una alla manica. L'obiettivo del confronto è realizzare un vantaggio (ippon o waza ari), necessario per decretare un vincitore.

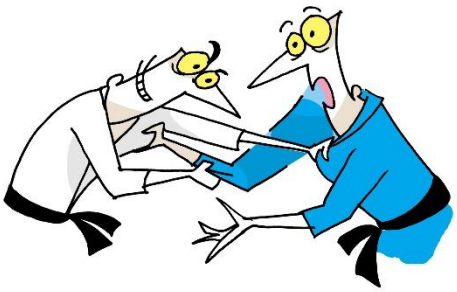
3.1. PRESE

La composizione delle prese prevede, all'hajime, l'avanzamento dei 2 contendenti, avviando un approccio diretto al Kumi Kata. L'arbitro ha il compito di verificare che le prese siano corrette; nel caso questo non si verifichi (spostamento del corpo o movimento non finalizzato alle prese), si procederà prima con un'ammonizione verbale, poi con SHIDO.

- ✓ Non è concessa presa al collo o al bavero oltre la clavicola; (la presa al bavero alto e dietro al collo, con l'introduzione del pollice nel bavero e la posizione

del palmo verso il basso, limita la progressione didattica, escludendo la possibilità di eseguire un ampio ventaglio di tecniche fondamentali).

- ✓ Alcune tecniche, come o goshi, seoi nage, eri seoi nage, prevedono un cambio presa: questo è permesso in un tempo che non supera i 3 secondi. Superati i 3 secondi, l'arbitro darà MATTE, per consentire ai partecipanti di ricomporre le prese e favorire un judo positivo.
- ✓ Le prese eseguite con le dita all'interno della manica sono penalizzate.
- ✓ Non sono permesse presa a pistola e presa a tasca
- ✓ La presa alla cintura o la presa al bavero, composta sul lato della manica (per effettuare tecniche quali eri seoi nage), sono consentite solo per il tempo strettamente necessario all'esecuzione della tecnica
- ✓ Non sono permesse prese NON CONVENZIONALI, come presa incrociata e Russian Grip, per garantire la sicurezza dei bambini.



3.2. AZIONI PROIBITE

Oltre quanto non indicato nel regolamento IJF sono da considerarsi non consente le seguenti azioni aggiuntive:

a) Azioni che bloccano il collo.

b) Azioni con proiezioni orientate in avanti portate sul lato opposto a quello in cui si ha eseguito la presa, ossia il bavero ((Fa eccezione la tecnica di IPPON SEOI NAGE) .

c) Proiezioni con presa alle gambe.

d) Azioni che prevedono 1 o 2 ginocchia appoggiate al suolo, in quanto non favoriscono la predisposizione di apprendimento dei bambini verso ulteriori tecniche e combinazioni di tecniche (RENRAKU).

Qualora un contendente dovesse assumere una posizione o configurazione di divieto, come cadere in ginocchio o in avanti, non riuscendo a mantenere il proprio equilibrio, dopo avere però eseguito con efficacia una tecnica di lancio in piedi, l'azione dovrà essere ritenuta valida.

e) Azioni di MAKI KOMI WAZA e SUTEMI WAZA,

f) Azioni di SHIME WAZA e KANSETZU WAZA.

g) Azioni con prese non convenzionali.

h) Prese al di sotto della cintura.

i) Proiezioni senza aver dimostrato controllo.

j) Proseguire in NE WAZA dopo un'azione vietata dal regolamento.

3.3. PUNTEGGI

L'incontro può aver termine prima del tempo regolamentare quando uno dei due combattenti ha ottenuto IPPON diretto o per la somma di 2 waza-ari.

Al termine del tempo prestabilito sarà data la vittoria al contendente che avrà ottenuto una condizione di vantaggio (waza-ari).

Al termine del tempo prestabilito, in caso di parità, sarà attribuita la vittoria a chi avrà dimostrato la condizione di maggior positività.

Per la determinazione della classifica, in caso di parità di vittorie, si procederà ad una valutazione in base:

- ✓ ai punti Judo
- ✓ risultato dello scontro diretto (in caso di parità punti judo)
- ✓ Qualora dovesse comunque sussistere una condizione di parità si attribuirà lo stesso punteggio in classifica ad entrambi i partecipanti.

4. NE WAZA

Il meeting di NE WAZA (lotta a terra) è destinato alle seguenti classi:

- ✓ Bambini (tutte le cinture)
- ✓ Fanciulli fino a cintura arancione;

4.1. PRESE

Nel Ne Waza i due judoka inizieranno preferibilmente da posizione frontale (un ginocchio a terra e uno sollevato) e con le prese fondamentali. Dopo l'HAJIME, potranno cambiare le prese e sviluppare azioni finalizzate all'Osae-Komi.

- ✓ Sono ammesse prese al di sotto della cintura.
- ✓ Sono permesse tutte le immobilizzazioni, tranne SANKAKU GATAME.

4.2. AZIONI PROIBITE

- ✓ Azioni di SHIME WAZA e KANSETZU WAZA
- ✓ Tutte le azioni proibite definite dal regolamento IJF in vigore

4.3. PUNTEGGI

L' incontro può terminare prima del tempo quando uno dei due contendenti ha ottenuto IPPON.

La vittoria può essere conseguita tramite un'immobilizzazione di 15"(IPPON), oppure conquistando 2 waza-ari tramite altrettante immobilizzazioni della durata da 5" a 14".

Al termine del tempo prestabilito sarà data la vittoria al contendente che avrà ottenuto una condizione di vantaggio (wazari).

Al termine del tempo prestabilito, in caso di parità, sarà attribuita la vittoria a chi avrà dimostrato la condizione di maggior positività.

Per la determinazione della classifica , in caso di parità di vittorie, si procederà ad una valutazione in base:

- ✓ ai punti Judo
- ✓ risultato dello scontro diretto (in caso di parità punti judo)
- ✓ Qualora dovesse comunque sussistere una condizione di parità si attribuirà lo stesso punteggio in classifica ad entrambi i partecipanti.

5. SANZIONI

Il regolamento IJF in vigore prevede la sanzione 1, sanzione 2 e sanzione 3, equivalente dell'Hansokumake.

Essendo una manifestazione non agonistica, tuttavia, è preferibile che l'arbitro preceda la prima sanzione con un ammonimento verbale.

Nei **Bambini A** (4-5 anni), l'infrazione produce solo un richiamo verbale.

Nei **Bambini B** (6-7 anni), alla prima azione scorretta, viene comminata un'ammonizione verbale di avvertimento. Dalla seconda scorrettezza viene applicata la regola del vantaggio (vedi sotto).

L'obiettivo è quello di non esprimere un giudizio negativo verso un'azione proibita che, nel caso delle classi di età inferiore, potrebbe essere molto probabilmente involontaria.

5.1. REGOLA DEL VANTAGGIO

Negli incontri di **NE WAZA** (bambini) la regola del vantaggio prevede che:

- Il judoka che ha commesso un'infrazione si metta in posizione supina, con le braccia lungo i fianchi mentre l'altro si posiziona lateralmente in ginocchio, con le braccia lungo i fianchi, in attesa dell'HAJIME.

5.2. AZIONI CHE PREVEDONO SHIDO:

L'applicazione della sanzione Shido (preceduta da un richiamo verbale), è contemplata qualora uno o entrambi i contendenti eseguono una delle azioni proibite definite dal regolamento IJF e/o dal presente regolamento. Inoltre sono da considerarsi passive di sanzione tutte le azioni non dirette a promuovere il judo positivo (come indicato nel Regolamento IJF) e di cui riportiamo, a titolo di esempio, un elenco non esaustivo:

a) Posizioni negative che non favoriscono un judo dinamico e positivo (posizioni di marcata difesa)

b) Afferrare la gamba o il pantalone con una mano: il primo gesto viene sanzionato con un richiamo verbale, se questo gesto viene ripetuto viene sanzionato con shido e, se questo gesto viene eseguito ulteriormente (per la terza volta nel combattimento), il bambino viene sanzionato con Hansokumake. Eventuali proiezioni con presa alle gambe non verrà valutata.

c) Nella posizione in piedi tenere continuamente l'estremità della manica del compagno a scopo esclusivamente difensivo.

d) Nella posizione in piedi trattenere continuamente le dita delle mani intrecciato del compagno, allo scopo di ostacolare la sua azione nell' incontro.

e) Mettere intenzionalmente in disordine il proprio judogi o sciogliere la propria cintura o i pantaloni senza l'autorizzazione dell'arbitro.

f) Trascinare al suolo il compagno con l'intento di iniziare una fase di NE WAZA

g) Uscire fuori dall' area di combattimento o forzare intenzionalmente a uscire dall' area di combattimento il compagno.

h) Colpire con mani, braccia, piedi o gambe del compagno per fargli lasciare la presa.

i) Utilizzare la propria gamba come supporto per rompere le prese alla manica del compagno.

5.3. AZIONI CHE PREVEDONO UN HANSOKUMAKE

L'applicazione della sanzione Hansokumake viene inflitta al raggiungimento di 3 sanzioni (shido) o in caso di un'infrazione grave.

In accordo con quanto previsto dal regolamento Internazionale dell'IJF questa sanzione può essere applicata direttamente in due differenti casi:

- Hansokumake tecnico: prevede la squalifica del combattente per l'incontro interessato. Può proseguire la manifestazione.

(Es: "diving", Se Uke tenta di evitare la caduta sulla schiena con un qualsiasi movimento pericoloso per la salute della testa, del collo e della colonna vertebrale)

- Hansokumake disciplinare: prevede la squalifica del combattente per l'incontro interessato e non può più competere nella manifestazione.

(es: azioni contrarie allo spirito e all' etica del judo)

6. YAKU SOKU GEIKO

Conil termine YAKU SOKU GEIKO si intende una stazione del percorso, nella quale ogni manifestante esegue una serie di azioni (cadute e tecniche di judo). I bambini dispongono al massimo di 1' per l'esecuzione delle proprie tecniche. Per lo svolgimento delle tecniche TORI viene abbinato ad un UKE della propria pool, in funzione della differenza di peso/grado. Poiché non si prevede la possibilità di formare a livello preventivo le copie, le tecniche disponibili per ogni classe di età sono definite, come di seguito descritto.

6.1. VALUTAZIONE DI TORI:

Per ogni tecnica si parte da un massimo punteggio di 10 e si sottrae 1 punto per ogni imprecisione.

6.1.1. MOTIVO DELL'IMPRECISIONE:

- ✓ Cadute:
  - posizioni rischiose
  - mancanza di controllo nella caduta
  - mancanza della battuta

- ✓ Tecniche:
  - qualità non adeguata dell'esecuzione
  - posizione prese errata
  - assenza fase di squilibrio
  - mancanza di controllo nella proiezione

N.B: in caso la tecnica non venga svolta si attribuisce 0.

6.2. VALUTAZIONE UKE:

Per ogni tecnica si parte da un massimo punteggio di 10 e si sottrae 1 punto per ogni imprecisione.

6.2.1. MOTIVO DELL'IMPRECISIONE:

- ✓ mancata battuta
- ✓ mancata predisposizione alla caduta

I gesti tecnici richiesti variano a seconda delle classi d’età.

6.3. ELENCO GESTI TECNICI:

I gesti tecnici richiesti variano a seconda delle classi d'età.

BAMBINI A: caduta indietro, caduta in avanti, o-soto gari.

CADUTA INDIETRO:	CADUTA AVANTI:

O SOTO GARI	

BAMBINI B: caduta indietro, caduta in avanti destra e sinistra, o-soto gari, o-uchi gari.

CADUTA INDIETRO:	CADUTA AVANTI:

O SOTO GARI	

O UCHI GARI	

FANCIULLI: caduta indietro, caduta in avanti destra e sinistra, caduta laterale destra e sinistra,

o-soto gari, o-uchi gari, uki goshi.

CADUTA INDIETRO:	CADUTA AVANTI:

CADUTA LATERALE	

O SOTO GARI	

O UCHI GARI	

UKI GOSHI	

RAGAZZI: caduta indietro, caduta in avanti destra e sinistra, caduta laterale a destra e sinistra,

o-soto gari, uki goshi, tai otoshi.

CADUTA INDIETRO:	CADUTA AVANTI:

CADUTA LATERALE	

O SOTO GARI	

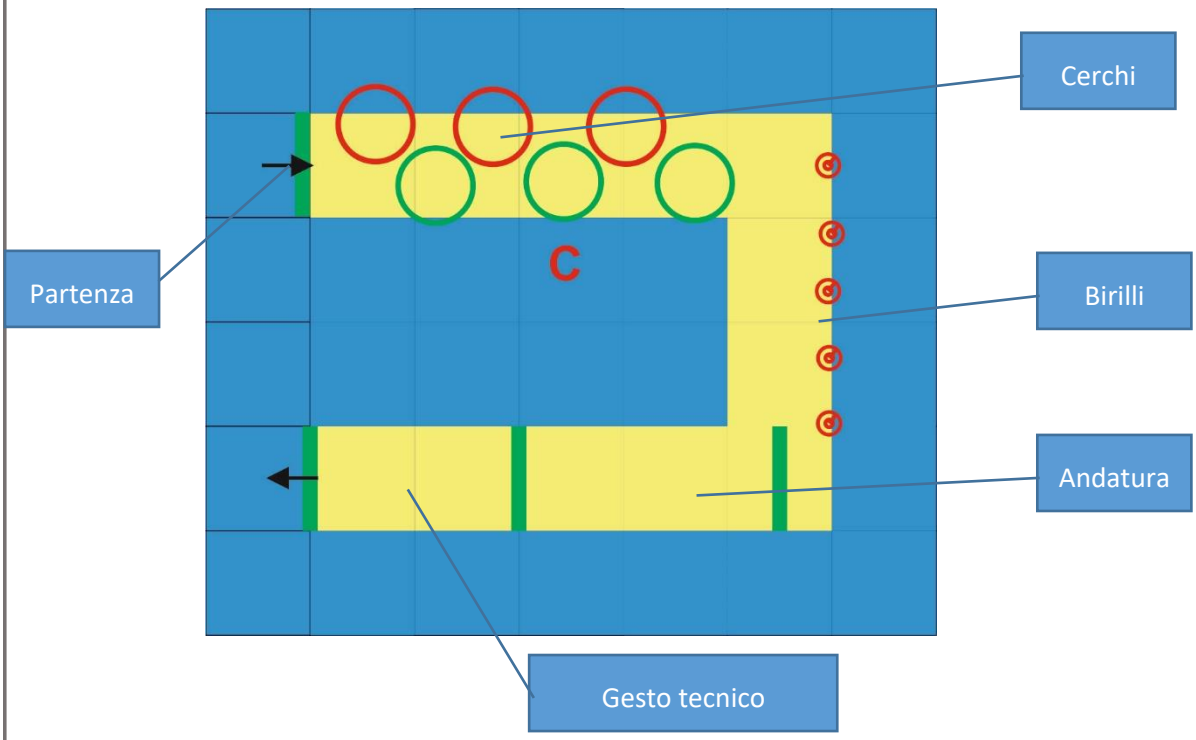
O UCHI GARI	

UKI GOSHI	

TAI OTOSHI	

7. PERCORSO

Il percorso di abilità si sviluppa con la seguente modalità:



Classe Bambini:

1. Cerchi: salto a piedi pari
2. Birilli: slalom
3. Andatura: andatura in quadrupedia
4. Gesto tecnico: caduta indietro

Classe Fanciulli:

1. Cerchi: salto a piedi pari
2. Birilli: slalom
3. Andatura: andatura strisciando
4. Gesto tecnico: caduta avanti

Classe Ragazzi:

1. Cerchi: salti su un piede solo
2. Birilli: slalom all'indietro
3. Andatura: andatura strisciando
4. Gesto tecnico: caduta avanti

Le Valutazioni tengono conto del tempo totale per lo svolgimento aumentato di 1-2 sec per ogni penalità (in funzione della gravità) eventualmente commessa.

N.B: Il percorso potrà subire variazioni in funzione delle disponibilità di spazio con l'introduzione di ulteriori tappe.

8. PREMIAZIONE

Il carattere ludico della manifestazione prevede una premiazione per tutti i partecipanti da svolgersi al termine delle prove. Durante le fasi della premiazione saranno annunciati le posizioni di ciascun partecipante all' interno della pool e relativo punteggio totale.