



魂
流
柔
術

REGOLAMENTO GARE
della

Tamashii Ryu Ju Jitsu
Associazione Sportiva Dilettantistica

Redatto a cura del
Consiglio Direttivo

Approvato dal Consiglio TRJJ
(Vers. 1 – 25 marzo 2010)

Le modifiche e/o integrazioni al presente regolamento associativo emanate dal Consiglio Direttivo, verranno rese note con apposite circolari a tutte le Società affiliate alla TRJJ tramite la Segreteria Generale.



Tamashii Ryu Ju Jitsu - Associazione Sportiva Dilettantistica REGOLAMENTO GARE

STORIA DELLE MODIFICHE APPORTATE

- Versione 1 – Entrata in vigore dal 25 marzo 2010.

Approvato da:	Consiglio Direttivo TRJJ	25 marzo 2010
Versione 1:	REGOLAMENTO GARE Approvato dal Consiglio Direttivo TRJJ il 25 marzo 2010.	
Distribuzione:	PUBBLICA	Il contenuto del presente documento è di proprietà della TRJJ. Tutti i diritti riservati.

LEGENDA

Stato del documento

Le firme sulla copertina del presente documento fanno riferimento allo standard interno della TRJJ per la gestione della documentazione.

Distribuzione

La distribuzione di un documento può essere:

- **PUBBLICA**, se il documento può circolare senza restrizioni;
- **INTERNA**, se il documento può circolare solo all'interno della TRJJ;
- **RISTRETTA**, se il documento è distribuibile ad un numero limitato di destinatari;
- **CONTROLLATA**, se il documento è distribuibile ad un numero limitato di destinatari e ogni copia è controllata.



SOMMARIO

STORIA DELLE MODIFICHE APPORTATE	2
SOMMARIO	3
NORME GENERALI.....	4
<i>Art 1 - Area di Gara.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 2 - Categorie.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 3 - Pesi</i>	<i>5</i>
<i>Art. 4 - Tempi Effettivi.....</i>	<i>6</i>
<i>Art. 5 - Atleti</i>	<i>6</i>
<i>Art. 6 - Rituale</i>	<i>7</i>
<i>Art. 7 - Arbitri.....</i>	<i>7</i>
<i>Art. 8 – Arbitro Centrale</i>	<i>7</i>
<i>Art. 9 – Arbitri Laterali e/o di Sedia</i>	<i>7</i>
<i>Art. 10 – Presidenti di Giuria</i>	<i>7</i>
<i>Art. 11 – Modulistica.....</i>	<i>8</i>
<i>Art. 12 – Rappresentanti di Società</i>	<i>8</i>
<i>Art. 13 – Medico di Gara</i>	<i>8</i>
<i>Art. 14 – Infortunio, Malore o Indisposizione</i>	<i>9</i>
PROVA DIMOSTRATIVA A COPPIE	10
<i>Valutazioni</i>	<i>10</i>
COMBATTIMENTO.....	11
<i>Svolgimento</i>	<i>11</i>
<i>Azioni Permesse</i>	<i>11</i>
<i>Azioni Non Permesse.....</i>	<i>11</i>
<i>Punteggi</i>	<i>12</i>
<i>Fermo del Tempo.....</i>	<i>12</i>
<i>Sanzioni</i>	<i>12</i>
<i>Vittoria</i>	<i>13</i>
REGOLAMENTO DI DIFESA A COPPIE.....	14
<i>Valutazioni</i>	<i>14</i>
<i>Esecuzione della Prova.....</i>	<i>15</i>
REGOLAMENTO DI KATA.....	16
<i>Prove</i>	<i>16</i>
<i>Svolgimento</i>	<i>16</i>
<i>Valutazioni</i>	<i>16</i>



NORME GENERALI

Il presente regolamento gare viene predisposto per la corretta gestione di competizioni direttamente organizzate dalla TRJJ.

Il regolamento disciplina le competizioni di tipo regionale e/o interregionale.

In caso di competizioni a livello nazionale aperte anche ad altri Enti di Propaganda e/o Federazioni si farà riferimento ai regolamenti internazionali.

Per le categorie NON AGONISTE, le varie competizioni dovranno avere uno scopo divulgativo, formativo ed associativo escludendo pertanto forme esasperate di agonismo.

Di norma dovranno essere predisposte delle pool atte a fare competere almeno due volte ogni singolo atleta e le premiazioni dovranno essere uguali indifferentemente alla classifica di ogni singola categoria.

Art 1 - Area di Gara

L'area di competizione sarà di minimo 4X4 per le categorie bambini e ragazzi e minimo mt. 5 X 5 per le altre categorie, più 1 mt. di area di avvertimento, più 1 mt. di area di sicurezza. Le 3 aree devono essere chiaramente identificabili.

L'intera area di Tatami dovrà essere di colori differenti tra l'area di avvertimento e dell'area di competizione.

Gli organizzatori devono provvedere a: tavoli per Presidenti di Giuria, cronometri, manicotti per Arbitro (blu e rossi), lista e materiale amministrativo, Dottore, materiale di pronto soccorso, ambulanza, tabelloni di punteggio, posto per Arbitri e Commissione Tecnica.

I tavoli devono essere composti da un minimo di 2 persone (un Presidente di Giuria ed un cronometrista)

Art. 2 - Categorie

Categorie NON AGONISTI

CLASSE A – 5 /6 ANNI

CLASSE B – 7/8 ANNI

CLASSE C – 9/10 ANNI

CLASSE D – 11/12 ANNI

CLASSE E - OLTRE 35 ANNI

Categorie AGONISTI

CLASSE F - DA 13 A 14 ANNI

CLASSE G - DA 15 A 17 ANNI

CLASSE H - DA 18 A 20 ANNI

CLASSE I - DA 21 A 35 ANNI

NOTA: Per il conteggio degli anni si dovrà prendere a riferimento solo l'anno di nascita e non il mese o il giorno di compimento dell'età.



Art. 3 - Pesì

Categorie NON AGONISTI

- BAMBINI P (6 ANNI)
M/F 21 / 23 / 26 / 29 / 32 / 35 / 39 / 43 / +43
- BAMBINI A (DA 7 A 8 ANNI)
M/F 20 / 23 / 26 / 29 / 32 / 36 / 40 / 44 / +44
- BAMBINI B (DA 9 A 10 ANNI)
M/F 24 / 26 / 28 / 31 / 34 / 37 / 40 / 45 / 50 / +50
- RAGAZZI (DA 11 A 12 ANNI)
M/F 28 / 31 / 34 / 37 / 41 / 45 / 50 / +50

Categorie NON AGONISTI

- ESORDIENTI (DA 13 A 14 ANNI)
 - MASCHILI 40 / 44 / 48 / 52 / 57 / 63 / 70 / 78 / +78
 - FEMMINILI 37 / 41 / 45 / 50 / 55 / 60 / 73 / +73
- SPERANZE (DA 15 A 17 ANNI)
 - MASCHILI 46 / 50 / 55 / 60 / 66 / 73 / 81 / +81
 - FEMMINILI 40 / 44 / 48 / 52 / 57 / 63 / 70 / +70
- JUNIORES (DA 18 A 20 ANNI)
 - MASCHILI : 56 / 62 / 69 / 77 / 85 / 94 / +94
 - FEMMINE: 49 / 55 / 62 / 70 / +70
- SENIORES (DA 21 A 35 ANNI)
 - MASCHILI : 62 / 69 / 77 / 85 / 94 / +94
 - FEMMINE: 55 / 62 / 70 / +70



Art. 4 - Tempi Effettivi

Combattimento

CLASSE A: 2 MINUTI

CLASSE B: 2 MINUTI

CLASSE C: 2 MINUTI E 30 SECONDI

CLASSE D: 3 MINUTI

CLASSE E: 4 MINUTI

CLASSE F: 3 MINUTI

CLASSI G/H/I: 4 MINUTI

Prova Dimostrativa

1 MINUTO PER COPPIA

Art. 5 - Atleti

Vestiaro dei Concorrenti

I concorrenti porteranno il Ju-Jitsu Gi (Keikogi) bianco, di buona qualità, pulito e ben ordinato annodato con cintura rossa o blu.

La giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e le maniche devono essere abbastanza larghe da permettere la presa ed abbastanza lunghe da coprire l'avambraccio ma non il polso.

I pantaloni devono essere abbastanza larghi ed abbastanza lunghi da coprire i polpacci. Ogni Concorrente dovrà presentarsi sul tatami di gara con:

- la cintura richiesta (blu o rossa) ben annodata;
- le protezioni previste per la prova specifica (potrà essere usato il paradenti e per le concorrenti femmine il paraseno);
- le armi previste per la prova specifica;
- le concorrenti Femmine devono portare sotto la giacca una maglietta bianca (non consentita per i concorrenti maschili).

Gli Atleti potranno indossare protezioni di materiale soffice per proprio uso (es.: ginocchiere ecc.). Eventuali bendaggi e/o fasciature dovranno essere chiuse senza l'ausilio di fermagli in ferro o materiale che possa arrecare danno all'avversario e sia i bendaggi che le protezioni non dovranno impedire una buona presa dell'avversario sul Kimono.

I concorrenti devono osservare le normali condizioni di corretta igiene personale e non possono portare alcun oggetto che possa procurare un danno fisico all'avversario.

I concorrenti che portano le lenti a contatto lo fanno a proprio rischio e pericolo.



Art. 6 - Rituale

I concorrenti staranno al centro dell'area di gara ad una distanza di circa 2 mt. uno di fronte all'altro. All'inizio della gara i concorrenti faranno il saluto in piedi, prima all'Arbitro centrale e poi tra di loro mentre al termine dell'incontro la procedura è inversa.

L'atleta (o la coppia) prima chiamato/a indosserà la propria cintura rossa (mentre la seconda chiamata la propria cintura blu) posizionandosi alla destra dell' Arbitro Centrale posto di fronte al Tavolo di Giuria.

Art. 7 - Arbitri

Il numero di arbitri è determinato da ogni singolo regolamento di gara.

Potranno essere previste specifiche uniformi che saranno comunicate dal Consiglio Direttivo o dall' Organizzazione dell' evento.

Art. 8 – Arbitro Centrale

L'Arbitro Centrale deve stare all'interno dell'area di gara ed ha la responsabilità dello svolgimento della gara.

L'Arbitro Centrale, per dare inizio alla prova, pronuncia HAJIME e SORE-MADE al suono acustico che determina la fine del tempo.

Pronuncia HANTEI per chiamare il giudizio della Giuria nei casi previsti, i Giudici devono sollevare al di sopra della testa i loro voto (Rosso o Blu) contemporaneamente e riabbassarli dopo che l'Arbitro centrale ridà il segnale.

L'Arbitro centrale successivamente designa il vincitore indicandolo con il braccio.

A giudizio di uno o più degli arbitri di sedia potrà essere previsto un colloquio tra gli stessi prima della votazione.

Art. 9 – Arbitri Lateral e/o di Sedia

Gli Arbitri laterali devono assistere l'Arbitro centrale stando appena fuori dall'area di competizione. Potranno essere posizionati su sedie oppure essere in piedi in base al singolo regolamento di gara.

Art. 10 – Presidenti di Giuria

Compiti

I Presidenti di Giuria devono :

- gestire la gara;
- controllare il tempo della prova iniziando dall' Hajime dell'Arbitro Centrale e segnalandogli lo scadere del tempo prefissato con segnali acustici;
- controllare il tempo dell' osae-komi iniziando dal comando dell' Arbitro Centrale e terminando al Toketa;
- registrare le vittorie degli incontri e determinare i recuperi sui tabelloni di gara sul modello previsto per la Competizione;
- definire le classifiche finali per categoria e per Società.



I Presidenti di Giuria dovranno inoltre fornire ogni notizia in merito a risultati, recuperi e/o successivi incontri ai Rappresentanti di Società purché ciò non influisca con il normale svolgimento della competizione e/o con il lavoro dei Presidenti di Giuria.

Art. 11 – Modulistica

L'organizzatore della gara dovrà predisporre i seguenti moduli di gara (vedere allegati):

- elenco degli atleti per il controllo della classe / peso / kyu;
- modello per segnare i punti durante le singole competizioni;
- Pool di gara che potranno essere :
 1. a recupero semplice (effettuano gli incontri di recupero solo gli atleti che hanno perso con i due finalisti);
 2. a doppio incontro (tutti gli atleti anche perdendo effettuano due incontri);
 3. a girone all'italiana (tutti gli atleti combattono contro gli altri atleti);
- modello per determinare la classifica finale di società.

Art. 12 – Rappresentanti di Società

Il rappresentante di Società dovrà essere un tecnico della Società oppure un Dirigente. Salvo casi specifici autorizzati di volta in volta un atleta non potrà essere il rappresentante di Società.

Il rappresentante di Società è:

- responsabile del comportamento dei propri atleti nell'ambito delle arre di gara;
- autorizzato a seguire a bordo tatami i propri atleti;
- l'unico autorizzato a rappresentare la propria Società in qualsiasi discussione o problematica in sede di gara;
- responsabile della corretta iscrizione dei propri atleti nei tabelloni di gara;
- autorizzato a presenziare alle operazioni di peso.

Il rappresentante di Società deve:

- dimostrare un comportamento corretto verso gli Atleti o gli Arbitri o il pubblico (a giudizio degli arbitri può essere allontanato dall'area di gara);
- collaborare attivamente con gli Arbitri, i Presidenti di Giuria e con gli altri rappresentanti di Società per una corretta gestione delle competizioni.

Art. 13 – Medico di Gara

In ogni competizione deve essere presente il Medico Ufficiale designato dalla Organizzazione; non si potrà iniziare e/o proseguire alcuna competizione in sua assenza.

Il Medico Ufficiale è incaricato del Primo Soccorso in caso di infortunio e/o malore.

La sua decisione in merito alla non possibilità di prosecuzione da parte di un concorrente in seguito ad un infortunio o/malore è insindacabile.

Il Medico Ufficiale deve compilare i certificati medici in caso di abbandono della competizione per infortunio, fornendo copia di tale dichiarazione alla Società di



appartenenza dell' atleta infortunato per gli eventuali interventi assicurativi e/o ricoveri Ospedalieri.

L'intervento del Medico ufficiale deve essere richiesto dall' Arbitro Centrale.

Il Medico Ufficiale potrà consultarsi con il medico della società presente in sede di gara.

Art. 14 – Infortunio, Malore o Indisposizione

Se il Medico ufficiale darà il permesso all'atleta di proseguire la competizione gli Arbitri dovranno decidere se:

- far proseguire la prova all'atleta/coppia infortunata;
- far rieseguire dall'inizio la prova all'atleta/coppia infortunata;
- determinare la fine dell'incontro dando il relativo esito della gara.

I casi particolari verranno decisi al momento dagli arbitri presenti sul tatami, consultandosi eventualmente con il responsabile arbitri della manifestazione.



PROVA DIMOSTRATIVA A COPPIE

È una competizione a coppie in cui gli Atleti devono eseguire il maggior numero di tecniche presentando agli arbitri la propria capacità tecnico/atletica.

In base al regolamento delle differenti gare le coppie potranno essere formate da atleti dello stesso sesso o da coppie miste.

Nell'ambito delle varie classi potranno essere previste delle divisioni in base a capacità differenti (Kyu). In questi casi la coppia dovrà gareggiare nella fascia e/o classe dell'atleta più anziano o più della fascia superiore.

Valutazioni

La valutazione delle coppie verrà eseguita da minimo 3 e massimo 5 arbitri. Gli arbitri devono sedere di fronte all'arbitro Centrale. L'arbitro centrale può dare un giudizio.

Il giudizio potrà essere espresso in punteggi (da 5 a 10 con i mezzi punti) nel qual caso ogni arbitro dovrà dare un punteggio differente alle due coppie, oppure con indicazione della coppia vincente sollevando all'Hantei il braccio con il manicotto del colore corrispondente alla coppia migliore.

La valutazione dovrà essere effettuata valutando quale coppia ha eseguito in modo migliore la prova considerando come punti di giudizio:

- la velocità (il numero maggiore di tecniche dovrà essere un punto di merito valutando ovviamente anche la difficoltà delle singole tecniche eseguite);
- la tecnica (ogni tecnica dovrà essere eseguita con la corretta rottura dell'equilibrio dell'avversario);
- l'efficacia delle singole tecniche;
- l'elevazione (le tecniche eseguite con il sollevamento al momento della proiezione di entrambe i piedi dal tatami - tecniche volanti - sono considerate di difficoltà superiore a quelle eseguite con entrambi i piedi a terra -tecniche normali-);
- il controllo del compagno durante la caduta e durante l'esecuzione delle tecniche;
- l'abilità nella costruzione tecnica delle singole tecniche e degli eventuali concatenamenti.

Non verranno valutate:

- le tecniche eseguite con la proiezione del compagno oltre l'area di sicurezza;
- le tecniche eseguite con possibilità di traumi al compagno;
- le tecniche iniziate dopo il termine del tempo stabilito.

Al termine delle prove di entrambe le coppie l'arbitro centrale determinerà la vittoria:

- in base ai punteggi dati dagli arbitri;
- oppure
- chiamando l'hantei per verificare la valutazione degli arbitri.

La coppia con il maggior punteggio sarà la vincitrice.



COMBATTIMENTO

La gara di combattimento viene eseguita da due avversari della stessa classe e di peso così come determinato nella singola competizione.

Svolgimento

Gli avversari si posizioneranno a circa due metri tra loro e all' Hajume cominceranno a competere.

Tutele classi – esclusa la classe A che gareggerà con un ginocchio a terra - gareggeranno in piedi.

Gli atleti dovranno cercare di proiettare l'avversario a terra impostando di seguito immobilizzazioni, leve o soffocamenti se permessi.

L'Arbitro centrale pronuncerà HAJIME per dare o ridare inizio al combattimento oppure pronuncerà MATTE per fermare temporaneamente l'incontro quando lo riterrà necessario.

Il Matte ferma il tempo del combattimento.

Azioni Permesse

CLASSE A

Sono permesse tutte quelle tecniche, azioni, movimenti che consentono di far toccare la schiena dell'avversario a terra.

ALTRE CLASSI

Sono permesse tutte quelle tecniche, azioni, movimenti che consentono di proiettare l'avversario a terra.

Azioni Non Permesse

Non sono consentite tutte quelle tecniche, azioni, movimenti che possono arrecare danno all'avversario

CLASSE A

Non sono valide le azioni con la chiusura del collo dell'avversario. Ogni azione è consentita solo con la presa sul kimono.

CLASSI A / B / C / D

Non sono permessi i sutemi, le leve ed i soffocamenti, le proiezioni effettuate con entrambe le ginocchia a terra, le proiezioni effettuate con la presa sulle gambe dell'avversario

TUTTE LE CLASSI

Non è consentito uscire di proposito dal tatami.

Non è consentito proiettare l'avversario oltre l'area di avvertimento.

Non sono consentiti gli atemi in genere, le leve alle dita e le leve in torsione agli arti inferiori.



Punteggi

Il presidente di giuria dovrà segnare i punti dati dall'arbitro centrale, se unico arbitro, oppure la media dei punteggi dati dai tre arbitri presenti sul tatami.

I punteggi possibili sono:

- Ippon (2 o 3 punti) e Waza Ari (1 punto).

L'arbitro centrale e/o gli arbitri sul tatami concederanno ippon nei seguenti casi:

- proiezione perfetta (sia con arrivo di schiena che di pancia);
- strangolamento con battuta (2 punti se in piedi – 3 punti se a terra – sono validi tutti gli strangolamenti tranne quelli effettuati a mani nude e quelli effettuati con le gambe senza il controllo anche di un braccio (sankaku));
- leva con battuta (2 punti se in piedi – 3 punti se a terra);
- immobilizzazione controllata per 20 secondi (solo per le classi A/B/C l'immobilizzazione vale solo con schiena a terra – l'immobilizzazione inizia quando si ha il controllo dell'avversario – non inizia se colui che è immobilizzato chiude una o entrambe le gambe dell'avversario tra le sue - termina (toketa) quando colui che è immobilizzato riesce ad uscire dal controllo, si alza almeno sulle ginocchia, esce fuori dall'area di avvertimento- batte in segno di resa – a giudizio dell'arbitro – l'immobilizzazione non termina con il termine dell'incontro);

L'arbitro centrale e/o gli arbitri sul tatami concederanno waza ari nei seguenti casi:

- proiezione non perfetta (sia con arrivo di schiena che di pancia – il semplice trascinarsi non determina punteggio);
- immobilizzazione controllata da 10 a 19 secondi (valgono le considerazioni precedenti);

Fermo del Tempo

Se non diversamente sancito dagli organizzatori della competizione il tempo previsto per le rispettive classi è effettivo.

Pertanto il tempo deve essere bloccato in caso di:

- Matte;
- Sonomama (comando utilizzato dall'arbitro centrale per fermare il tempo bloccando gli atleti nella posizione in cui si trovano – serve per rimettere poter sanzionare un atleta e ogniqualvolta l'arbitro lo ritiene necessario).

Riprende al comando:

- Hajime;
- Joshi (dopo il Sonomama).

Sanzioni

L'atleta che commette delle infrazioni al regolamento potrà ricevere le seguenti sanzioni:

SHIDO = 1 punto all'avversario

CHUI = 2 punti all'avversario

HANSOKUMAKE = perdita dell'incontro



SHIDO

L'arbitro centrale darà shido nei seguenti casi:

- in caso di passività;
- esecuzione di scorrettezze tecniche di minore entità;
- uscita volontaria oppure spinta volontaria dell'avversario fuori dall'area di sicurezza;
- non fermare la propria azione dopo il MATTÈ;
- eseguire leve o torsioni alle dita delle mani e dei piedi;
- esecuzione della compressione sui reni DO JIME.

CHUI

L'arbitro centrale darà chui nei seguenti casi:

- in caso di atemi in genere;
- proiettare l'avversario cadendo sullo stesso con violenza;
- proiettare l'avversario al di fuori dell'area di sicurezza;
- ignorare volutamente le indicazioni dell'Arbitro centrale;
- parlare, urlare;
- eseguire gesti antisportivi;
- limitatamente alle classi A/B/C/D eseguire:
 - sutemi o tecniche di sacrificio;
 - maki komi e tecniche correlate;
 - proiezioni con avvolgimento diretto del collo e torsione dello stesso;
 - proiezioni effettuate con entrambe le ginocchia a terra;
 - proiezioni effettuate con l'ausilio di prese sulle gambe dell'avversario.

HANSOKUMAKE

L'arbitro centrale darà Hansokumake nei seguenti casi:

- esecuzione di ogni azione che possa ferire o ledere l'avversario;
- effettuare proiezioni o trascinamenti verso terra con leva o soffocamento in atto;
- effettuare soffocamenti con interessamento della colonna vertebrale o compressione delle cervicali;
- esecuzione di leve in torsione agli arti inferiori;
- limitatamente alle classi A/B/C/D eseguire leve o soffocamenti.

Vittoria

L'atleta con il punteggio più alto al termine del tempo fissato è il vincitore.

In caso di parità si determinerà il vincitore con i seguenti criteri:

- l'atleta con più ippon;
- l'atleta con più ippon da tre punti;
- l'atleta con meno sanzioni.

In caso di ulteriore parità gli arbitri potranno decidere all'Hantei oppure di far eseguire ancora un combattimento della durata pari al 50 % del tempo fissato per la classe.

Risulterà perdente prima del limite di tempo prefissato l'atleta che sarà stato sanzionato due volte con Chui oppure con Hansokumake.



Il combattimento termina al raggiungimento di

- 4 punti per le classi A/B/C/D;
- 6 punti per le altre.

REGOLAMENTO DI DIFESA A COPPIE

La gara di difesa a coppie viene eseguita da due coppie della stessa classe senza distinzione di peso.

In base al regolamento delle differenti gare le coppie potranno essere formate da atleti dello stesso sesso o da coppie miste.

Nell'ambito delle varie classi potranno essere previste delle divisioni in base a capacità differenti (Kyu). In questi casi la coppia dovrà gareggiare nella fascia e/o classe dell'atleta più anziano o più della fascia superiore.

Valutazioni

La valutazione delle coppie verrà eseguita da minimo 3 e massimo 5 arbitri. Gli arbitri devono sedere di fronte all'arbitro Centrale. L'arbitro centrale può dare un giudizio.

Il giudizio potrà essere espresso in punteggi (da 5 a 10 con i mezzi punti) nel qual caso ogni arbitro dovrà dare un punteggio differente alle due coppie, oppure con indicazione della coppia vincente sollevando all'Hantei il braccio con il manicotto del colore corrispondente alla coppia migliore.

La valutazione dovrà essere effettuata valutando quale coppia ha eseguito in modo migliore la prova considerando come punti di giudizio:

- l'efficacia dell'attacco, delle parate/liberazioni/controlli;
- la costruzione delle tecniche;
- l'efficacia delle tecniche e dei movimenti;
- la velocità di esecuzione;
- il controllo dell'avversario e delle azioni impostate;
- la potenza di esecuzione;
- la realtà delle tecniche;
- l'effettivo squilibrio dell'avversario prima di ogni tecnica;
- la corretta esecuzione di leve e soffocamenti.

Non verranno valutate:

- le tecniche eseguite senza una corretta parata /controllo / liberazione dell'attacco dell'avversario;
- le tecniche eseguite con la proiezione del compagno oltre l'area di sicurezza;
- le tecniche eseguite con possibilità di traumi al compagno;
- le tecniche iniziate dopo il termine del tempo stabilito.



Tamashii Ryu Ju Jitsu - Associazione Sportiva Dilettantistica
REGOLAMENTO GARE

Al termine delle prove di entrambe le coppie l'arbitro centrale determinerà la vittoria in base:

- ai punteggi dati dagli arbitri;
- oppure
- chiamando l'hantei per verificare la valutazione degli arbitri

La coppia con il maggior punteggio sarà al vincitrice.

Esecuzione della Prova

La coppia rossa eseguirà per prima tutte gli attacchi previsti per la propria classe, in seguito gli stessi attacchi verranno eseguiti dalla coppia blu.

Gli attacchi prefissati sono:

- 1) Presa con due mani al polso destro dell'avversario;
- 2) Presa al bavero destro dell'avversario con la mano destra;
- 3) Presa alla spalla sinistra con la mano destra;
- 4) Oi tuski;
- 5) Shuto uchi;
- 6) Mae geri;
- 7) Fendente con bastone dall'alto verso il basso;
- 8) Fendente con bastone dall'alto verso il fianco sinistro dell'avversario;
- 9) Fendente con il coltello diretto all'addome.

Per ogni competizione verranno fissate le tecniche da eseguire.

Di norma si prevede:

- A/B/C/D prime sei tecniche;
- Altre classi tutti gli attacchi.

Gli attacchi possono essere eseguiti indifferentemente da entrambi gli atleti della coppia.

Possono essere eseguiti dei pre attacchi prima di eseguire gli attacchi definiti.

All' Hajime la coppia esegue le tecniche prescelte ed il difensore sceglie la propria difesa a suo piacimento.



REGOLAMENTO DI KATA

La competizione è predisposta per la classe E e comunque per tutti i non agonisti per permettergli di competere in una prova esclusivamente tecnica.

Per quanto non riportato sul presente regolamento fare riferimento al Regolamento di difesa a coppie.

La gara è una competizione a coppie in cui gli atleti devono dimostrare il proprio valore tramite l'esecuzione di tecniche codificate (appartenenti ai programmi tecnici della TRJJ) nel miglior modo possibile dal punto di vista tecnico.

La scelta della prova potrà essere definita a priori dal Comitato Organizzatore o lasciata libera agli atleti. Sul bando di gara dovrà essere determinata l'impostazione tecnica della competizione.

La gara viene eseguita da due coppie della stessa classe senza distinzione di peso.

In base al regolamento delle differenti gare le coppie potranno essere formate da atleti dello stesso sesso o da coppie miste.

Potranno essere previste delle divisioni in base a capacità differenti (Kyu/Dan). In questi casi la coppia dovrà gareggiare nella fascia e/o classe dell'atleta più anziano o più della fascia superiore.

Uke e Tori si possono alternare nell'esecuzione della prova.

Prove

Sul bando di gara dovranno essere indicate le modalità di esecuzione della prova che dovranno essere scelte tra i seguenti programmi tecnici:

- 1) SETTORI – METODO BIANCHI;
- 2) YAWARA NO KATA;
- 3) KATA previsti dallo stile HDRJJ;
- 4) Altri Kata presentati dagli atleti purché codificati da un'arte marziale o dalla TRJJ.

In caso di un numero sufficiente di kata si potrà suddividere la competizione in base ai differenti kata presentati.

Svolgimento

La competizione si svolge tra due coppie. Inizia la coppia rossa ed in seguito la coppia blu. Il numero delle tecniche eseguite potrà variare in base al kata presentato.

Si definisce in ogni caso un numero minimo di 5 tecniche ed un numero massimo di 7 tecniche. Alla fine della prova e prima del saluto finale, verrà definito dalla giuria il vincitore.

Valutazioni

Considerata la natura tecnica della prova potranno essere designati ad arbitrare la competizione anche Insegnanti Tecnici e/o Cinture Nere di comprovata esperienza tecnica della prova oggetto della competizione.



Tamashii Ryu Ju Jitsu - Associazione Sportiva Dilettantistica
REGOLAMENTO GARE

L'Arbitro centrale deve stare dentro l'area di competizione e ha la responsabilità della conduzione del match. L'Arbitro centrale deve indicare alla Giuria se l'esecuzione non è stata eseguita in modo non corretto (tecnica non prevista). La Giuria dovrà tenerne conto nella valutazione finale.

La Giuria è composta da minimo 3 e massimo 5 Arbitri che devono essere nel limite del possibile di Associazioni Sportive differenti tra loro.

La giuria deve giudicare in base a:

- esecuzione corretta del kata così come codificato;
- Kime (se previsto);
- Ritmo;
- Respirazione;
- Posizioni.

I criteri non sono e non hanno un ordine di importanza ma concorrono tutti a formare il giudizio finale.