

# REGOLAMENTO DELLE COMPETIZIONI DI JUDO TRADIZIONALE

## AREA DI COMBATTIMENTO

**Articolo 1.** L' area di combattimento avrà una superficie totale di m 14 suddivisa in due zone :un quadrato centrale di m 10 di lato, formato da 50 tatami, circondato da una striscia di materassine o tatami larga m 2 ;la linea di demarcazione tra le due zone sarà larga circa 1 m. I tatami che compongono l' area di competizione saranno posti su una piattaforma opportunamente rialzata. Le stuoie che ricoprono i tatami potranno essere sostituite da teli di vinile o di altro materiale analogo.

## COSTUME

**Articolo 2.** I combattenti indosseranno un judogi (costume da Judo) e generalmente annoderanno sopra la cintura regolamente una fettuccia o nastro, bianco o rosso.

Il judogi (costume da Judo) indossato dai combattenti dovrà rispondere ai seguenti requisiti :

- 1) La casacca sarà di tessuto abbastanza morbido da permettere la presa e lunga da ricoprire le anche.
- 2) Le maniche saranno larghe e lunghe tanto da ricoprire più di metà dell'avambraccio (ci deve essere una distanza di almeno 5 cm fra l'orlo della manica e la parte più grossa dell'avambraccio).
- 3) I pantaloni saranno larghi e lunghi tanto da ricoprire più della metà del polpaccio (ci deve essere una distanza di almeno 7 cm fra l'orlo dei calzoni e la parte più grossa del polpaccio).
- 4) La cintura sarà allacciata con un nodo piano, abbastanza stretta da impedire alla casaccadi essere troppo lenta ;sarà lunga tanto da lasciar pendere i capi per almeno 15 cm quando il nodo è stretto .

**Articolo 3.** I combattenti avranno le unghie corte e non porteranno oggetti metallici che possano ferire o recare danno all' avversario.

## COMBATTIMENTO

**Articolo 4.** Il combattimento avrà luogo nell'area di combattimento.

**Commento 1.** Nessuna tecnica che venga applicata quando uno o entrambi i combattimenti sono fuori dell'area di combattimento, sarà ritenuta valida. Un combattente è considerato fuori dell'area di combattimento quando, se lotta in piedi, mette un piede fuori, o se, eseguendo una tecnica di Sutemi-waza (tecnica di sacrificio) o di Ne-waza (lotta a terra), ha più della metà del corpo fuori dell'area di combattimento.

**Commento 2.** Quando uno dei combattenti proietta l'avversario al di fuori dell'area di combattimento, restando all'interno abbastanza a lungo affinché sia evidente l' efficacia della sua tecnica, la tecnica sarà considerata valida.

**Articolo 5.** I combattenti staranno uno di fronte all'altro al centro dell'area di combattimento, ad una distanza di circa m 4, e faranno un saluto in piedi. Il combattimento avrà inizio subito dopo che l'arbitrio avrà annunciato Hajime (cominciate). Si puo' tuttavia effettuare il saluto in ginocchio.

**Articolo 6.** Al termine del combattimento i contendenti torneranno al posto iniziale e, stando uno di fronte all'altro, effettueranno di nuovo un saluto in piedi, dopo che l' arbitro avrà annunciato il risultato del combattimento.

**Articolo 7.** Il risultato di un combattimento sarà deciso in base al Nage-waza (tecnica delle proiezioni) o al Katame-waza (tecnica dei controlli).

**Articolo 8.** Il combattimento si arresterà immediatamente allorquando uno dei contendenti avrà marcato Ippon (punto) .

**Articolo 9.** Il combattimento avrà inizio nella posizione in piedi.

**Articolo 10.** I combattenti potranno passare al Ne-waza (lotta a terra) nei casi sottoindicati, tuttavia l'arbitro potrà sempre ordinare loro di riprendere la posizione in piedi, qualora ritenga che non ci sia continuità nella tecnica intrapresa :

- 1) Quando un combattente, dopo aver ottenuto risultato da una tecnica di proiezione, continua l'azione senza interruzione in Ne-waza (lotta a terra) e prende l'offensiva.
- 2) Quando un contendente cade in seguito all'esecuzione non riuscita di una tecnica di proiezione, o quando uno dei combattenti può avvantaggiarsi della posizione squilibrata dell'avversario per portarlo a terra.
- 3) Quando uno dei combattenti ottiene un risultato importante eseguendo Shime-waza (tecnica di strangolamento), o Kansetsu-waza (tecnica di leva) nella posizione in piedi e continua, senza interruzione, in Ne-waza (lotta a terra).
- 4) Quando uno dei combattenti trascina l'avversario in Ne-waza (lotta a terra) con l'esecuzione particolarmente abile di un movimento che anche se può rassomigliare ad una tecnica di proiezione non può essere considerata tale.
- 5) In ogni altro caso non previsto dai precedenti paragrafi di questo articolo, in cui il combattente può cadere o essere sul punto di cadere, l'altro potrà avvantaggiarsi della posizione, dell'avversario per andare in Ne-waza (lotta a terra).

**Commento.** Vedi il commento n. 4 all'articolo 31.

**Articolo 11.**La durata del combattimento verrà stabilita in precedenza e sarà non inferiore a 3 minuti primi nè superiore a 20. In alcuni casi speciali si potrà prolungare la durata prestabilita dell'incontro.

**Articolo 12.**La fine del tempo stabilito per il combattimento dovrà essere segnalata all'arbitro con un segnale acustico sufficientemente sonoro.

**Articolo 13.**Ogni tecnica di proiezione eseguita contemporaneamente al suono del segnale, sarà ritenuta valida ;così pure un Osae- komi (immobilizzazione) annunciato simultaneamente al suono del segnale. Il tempo del combattimento sarà prolungato finchè l'arbitro annuncerà Ippon (punto) o Toketa (immobilizzazione rotta).

**Commento.** Nage-waza (tecnica delle proiezioni) iniziato contemporaneamente al segnale che annuncia lo scadere del tempo, vuol dire Nage-waza (tecnica delle proiezioni) effettuato simultaneamente al segnale. Esso conclude il combattimento con un risultato decisivo in un breve lasso di tempo.

**Articolo 14.** Quando l'arbitro ha annunciato Osae-komi (immobilizzazione) e ritiene che i combattenti siano sul punto di uscire dall'area di combattimento, annuncerà Sono-mams (non muovetevi) ;verificherà che i combattenti arrestino le loro azioni e li tirerà all'interno dell'area di combattimento ;poi, accertatosi che la posizione di Osae-komi (immobilizzazione) non è cambiata, annuncerà Yoshi (continue). Il tempo intercorso tra l'annuncio di Sono-mama (non muovetevi) e Yoshi (continue).Il tempo intercorso tra l'annuncio di Sono-mama (non muovetevi) e Yoshi (continue) sarà escluso dal tempo specifico di Osae-komi (immobilizzazione). In ogni altro caso di Ne-waza (lotta a terra) in cui l'arbitro ritiene che i combattenti stiano per uscire dall'area di combattimento, mentre le loro azioni sono temporaneamente interrotte e la loro posizione relativa resta invariata, egli dovrà tirarli all'interno dell'area di combattimento e far loro continuare l'azione, come indicato nel presente articolo.

Per quanto riguarda, invece, Tachi-waza (tecniche del combattimento in piedi), l'arbitro utilizzerà i summenzionati termini e azioni solo una volta. Il ripetersi di tale comportamenti sarà sanzionato con di Shido.

## GIUDIZIO

**Articolo 15.** Ogni decisione presa dall'arbitro e dai giudici sarà definitiva e inappellabile.

**Articolo 16.** Generalmente un combattimento è diretto da un arbitro e due giudici. Tuttavia, in certi casi, è possibile che ci siano solo un arbitro e un giudice, o addirittura solo un arbitro.

**Articolo 17.** L' arbitro starà all' interno dell' area di combattimento e avrà la responsabilità sia dello svolgimento del combattimento, che del giudizio.

**Articolo 18.** I giudici assisteranno l' arbitro e si disporranno all' esterno dall' area di combattimento , in due angoli opposti, per sorvegliare attentamente il combattimento.

**Articolo 19.** L' arbitro annuncerà Hajime (cominciate) dando il via al combattimento, dando il via al combattimento, dopo che i combattenti avranno effettuato il saluto ;annunciando Sore-made (finito) porrà termine all' azione.

**Articolo 20.** L' arbitro annuncerà Ippon (punto) e Sore-made (finito) ponendo fine al combattimento, quando sarà dell' avviso che una tecnica di proiezione o di controllo, eseguita da uno dei combattenti, meriti Ippon (punto) e indicherà il vincitore sollevando la mano verso di lui, dopo che i combattenti saranno tornati alle posizioni iniziali.

**Commento.** Nel caso in cui entrambi i combattenti ottengano contemporaneamente un risultato meritevole di Ippon (punto) ad esempio con tecniche di strangolamento, l'arbitro annuncerà Doji-ippon (Ippon contemporaneo) e Sore-made (finito) e il risultato dell'incontro sarà di Hiki-wake (parità).

**Articolo 21.** L'arbitro annuncerà Waza-ari (quasi punto), quando sarà dell' avviso che la tecnica eseguita da un combattente meriti l' assegnazione di Waza-ari (quasi Ippon). Se lo stesso combattente ottiene due Waza-ari (quasi Ippon) l' arbitro annuncerà Waza-ari awasete-ippon (due Waza-ari valgono Ippon) e Sore-made (finito), interromperà il combattimento e indicherà il vincitore alzando la mano verso di lui, dopo che i combattenti sono tornati alle rispettive posizioni di partenza. Qualora, invece, l' arbitro sia dell' avviso che la tecnica eseguita da un combattente valga Waza-ari ni chikai waza (quasi Waza- ari) ne terrà conto senza darne annuncio.

**Articolo 22.** L' arbitro interromperà il combattimento, annuncerà Sogo-gachi (vittoria composta) e Sore-made (finito), indicherà il vincitore alzando la mano verso di lui, allorchè i combattenti avranno raggiunto le rispettive posizioni di partenza, nei seguenti casi :quando uno dei combattenti ha ottenuto Waza-ari (quasi Ippon) e l' avversario viene successivamente penalizzato con Keikoku (richiamo ufficiale) o similmente quando a un combattente, il cui avversario ha già ricevuto una penalizzazione di Keikoku (richiamo ufficiale) viene assegnato un Waza-ari (quasi Ippon).

**Articolo 23.** L'arbitro annuncerà Osae-komi (immobilizzazione) quando è dell' avviso che un combattente ha intrapreso con successo una immobilizzazione valida.Se ritiene che l' immobilizzazione sia interrotta, annuncerà immediatamente Toketa (immobilizzazione rotta) in qualunque momento dopo l' annuncio di Osae-komi (immobilizzazione).

**Articolo 24.** Se un giudice non concorda con una decisione annunciata dall' arbitro, richiamerà l' attenzione per esporre la sua opinione ; l' arbitro potrà adottare , o meno, l'opinione del giudice .La decisione finale che l'arbitro indicherà o annuncerà ai combattenti è definitiva e inappellabile.

**Articolo 25.** Se si giunge alla fine del tempo stabilito per il combattimento senza che sia stato realizzato Ippon (punto), l' arbitro annuncerà Sore-made (finito) ponendo fine al combattimento e rimanderà i combattenti alle rispettive posizioni di partenza. L' arbitro ritornato anche lui alla posizione iniziale, chiederà Hantei (decisione), alzando in alto una mano.

In risposta, i giudici alzeranno al di sopra della testa il contrassegno bianco o rosso, per indicare il combattente che giudicano meritevole la decisione. Per indicare Hiki-wake (parità) alzeranno contemporaneamente i due contrassegni.

**Commento.** Alcuni regolamenti di gara possono escludere Yusei-gachi (superiorità).

**Articolo 26.** L'arbitro aggiungerà la propria opinione a quella dei giudici e annuncerà la decisione corrispondente alla maggioranza delle tre opinioni, cioè Hiki-wake (parità) o Yusei-gachi (superiorità). Se i due giudici hanno opinioni diverse, l'arbitro prenderà la decisione finale.

Se c'è un solo giudice, l'arbitro prenderà in considerazione la sua opinione prima di annunciare Yusei-gachi (superiorità) o Hiki-wake (parità).

**Commento.**

- 1) Qualora arbitro e giudici abbiano opinioni discordanti, l'arbitro può convocare i giudici per discutere con loro.
- 2) Quando l'arbitro ha un'opinione differente da quella di uno o entrambi i giudici riguardo ad Hantei (decisione), egli può chiedere le loro motivazioni.
- 3) Applicare qualunque azione che possa ferire il collo o la spina dorsale dell'avversario.
- 4) Proiettare l'avversario a terra, dopo averlo sollevato dalla materassina dove giaceva sul dorso.
- 5) Cadere volontariamente indietro insieme all'avversario, controllandolo, mentre resta aggrappato alle spalle.
- 6) Colpire col ginocchio, la gamba o il piede, la mano dell'avversario per costringerlo ad abbandonare la presa sul judogi (costume da Judo)
- 7) **Evitare intenzionalmente la presa per impedire l'azione del combattimento e rompere la presa dell'avversario con una o entrambe le mani per impedirgli una presa corretta.**
- 8) Uscire intenzionalmente dall'area di combattimento o obbligare, l'avversario a farlo (o proiettarlo intenzionalmente all'esterno dell'area di combattimento).
- 9) Uscire dall'area di combattimento nella posizione in piedi per una ragione che non sia dovuta ad una tecnica o azione dell'avversario.
- 10) **Adottare una posizione sconveniente per evitare la sconfitta. Combattere in posizione non eretta di uno o di entrambi i combattenti.**  
**Costringere l'avversario ad una posizione scorretta per mezzo della presa.**
- 11) **Tenere continuamente da un solo lato (con ambo le mani) il collo, il bavero o la manica dell'avversario, oppure la sua cintura o la casacca all'estremità inferiore.**
- 12) **Infilare uno o più dita all'interno della manica o dell'orlo dei pantaloni, o afferrare la manica « strizzandola ».**
- 13) Rimanere a lungo entrambi con le dita di una o entrambe le mani intrecciate.
- 14) Mettere in disordine il proprio judogi, allacciare o slacciare la cintura o i pantaloni senza l'autorizzazione dell'arbitro.
- 15) Trascinare l'avversario a terra per proseguire in Ne-waza (lotta a terra).
- 16) Fare una presa alla gamba o al piede dell'avversario per trascinarlo in Ne-waza (lotta a terra), a meno di non dimostrare un'abilità eccezionale.
- 17) Avvolgere l'estremità della cintura o della casacca ad una qualsiasi parte del corpo dell'avversario.  
**Commento.** « Avvolgere » va inteso come fargli fare più di un giro. Avvolgere non completamente, anche mezzo giro, è invece permesso.
- 18) Afferrare con la bocca il judogi dell'avversario, o mettergli una mano (o braccio), o un piede (o gamba) direttamente sul viso.
- 19) Infilare un piede o una gamba nella cintura dell'avversario, o nel collo dei judogi, o piegare all'indietro un suo dito o le dita, nel tentativo di rompere la presa nel corso di Katame-waza (tecnica dei controlli).
- 20) Mantenere la presa (non lasciandolo andare) con le gambe attorno al collo o sotto le ascelle dell'avversario, stando sdraiati sulla schiena, quando questi si trova in piedi o inginocchiato in una posizione che gli permetta di sollevare l'avversario.
- 21) Eseguire una qualsiasi tecnica al di fuori dell'area di combattimento.

22) Non tenere conto delle istruzioni dell'arbitro.

23) Fare richiami o osservazioni inutili, o gesti sgarbati all'avversario nel corso dei combattimenti.

24) **Compiere qualsiasi azione che possa ferire o recare danno all'avversario, o che sia contro lo spirito del Judo.**

**Articolo 27.** Nei casi sottoindicati l'arbitro annuncerà Mate (aspettate) e interromperà temporaneamente il combattimento, facendo poi riprendere annunciando Hajime (cominciate); se l'arbitro annuncerà Jikan (tempo) il tempo intercorso tra questo annuncio e quello di ripresa del combattimento all'ordine Hajime (cominciate) non sarà contato nel tempo di combattimento:

- 1) Quando uno o ambedue i contendenti escono, o sono sul punto di uscire dall'area di combattimento.
- 2) Quando uno o ambedue i contendenti hanno compiuto o stanno per compiere un atto proibito.
- 3) Quando uno o ambedue i contendenti sono feriti o ammalati.
- 4) Quando è necessario che uno o entrambi i combattenti ricompongano il costume.
- 5) Quando durante un Ne-waza (lotta a terra) non c'è alcun progresso evidente e i combattimenti si trovano in una posizione di Ashi-garami (gambe avviluppate).
- 6) In ogni altro caso in cui l'arbitro lo ritenga necessario.

**Articolo 28.** Quando il risultato di un combattimento deve essere in seguito a Hansoku (atto proibito), Fusen (forfait), o Kiken (abbandono), ferita o incidente, l'arbitro indicherà il vincitore del combattimento, o annuncerà Hiki-wake (parità), se questa sarà la decisione.

**Articolo 29.** Gli annunci degli ufficiali di gara sono accompagnati dai seguenti gesti:

## ARBITRO

- I. Ippon (punto). Alzerà una mano in alto sopra la testa.
- II. Waza-ari (quasi Ippon). Alzerà una mano, palmo rivolto in basso, lateralmente, all'altezza delle spalle.
- III. Waza-ari ni chikai waza (quasi Waza-ari). Non verrà segnalato dall'arbitro.
- IV. Osae-komi (immobilizzazione). Tenderà il braccio verso i combattenti, con la mano tesa, palmo rivolto in basso.
- V. Osae-komi toketa /immobilizzazione rotta). Alzerà una mano in avanti e l'agiterà rapidamente da sinistra a destra due o tre volte.
- VI. Per indicare che una tecnica non è valida, alzerà una mano al di sopra della testa, palmo in avanti, e l'agiterà da destra a sinistra due o tre volte.
- VII. Hiki-wake (parità). Alzerà una mano in alto, l'abbasserà avanti al corpo (pollice in alto), restando così per qualche istante.
- VIII. Jikan (tempo). Alzerà una mano all'altezza delle spalle e, col braccio quasi parallelo al tappeto, rivolgerà il palmo della mano (dita in su) verso il cronometrista.

## I GIUDICI

- I. Il giudice alzerà una mano in alto e la riporterà all'altezza delle spalle, nella direzione della linea di confine dell'arca di combattimento (pollice in alto), restando in questa posizione per qualche istante, per indicare che ritiene che un combattente sia rimasto all'interno dell'area di combattimento.
- II. Il giudice alzerà una mano all'altezza delle spalle, in direzione del limite dell'arca di combattimento (pollice in alto) e l'agiterà più volte da destra a sinistra, per indicare che ritiene che un combattente sia uscito dall'area stessa.

**Articolo 30.** Sono proibite tutte le tecniche e le azioni qui elencate:

- 1) Falciaie dall' interno la gamba di appoggio dell' avversario quando questi esegue una tecnica come Harai-goshi (spazzare con l'anca).
- 2) Proiettare l' avversario con Kawazu-gake (gamba attorcigliata a quella dell' avversario).
- 3) Tutti gli Shime-waza (tecnica degli strangolamenti), che applicano azioni di Do-jime (strangolamento al corpo) , o forbici eseguite direttamente con le gambe al tronco, al collo o alla testa dell'avversario.
- 4) Applicare Kansetsu-waza (tecnica di leva) in altre parti del corpo che non siano il gomito.

## APPENDICI

- I. Eseguire Maki-komi (arrotolamento) per mezzo di Uchi-mata, Hane-goshi o Harai-goshi col corpo piegato in avanti (proiettandosi sulla materassina a capofitto).
- II. Proiettarsi di colpo nell'esecuzione di Waki-gatame nella posizione in piedi.
- III. **Mantenere la presa alla cintura dell' avversario. La presa in cintura è concessa solo per eseguire un attacco immediato e non continuativo nella stessa azione.**

Il combattente che avrà compiuto una delle azioni proibite summenzionate sarà passibile di penalizzazioni.

**Articolo 31.** L' arbitro annuncerà Shido (osservazione), Chui (avvertimento), Keikoku (richiamo ufficiale) o Hansoku-make (squalifica) quando uno o entrambi i combattenti eseguono o stanno per eseguire un' azione proibita, valutando la gravità dell'infrazione. Hansoku (penalizzazione) sarà comminata attenendosi a quanto segue :

- 1) Shido (osservazione). E' generalmente attribuito al combattente che ha commesso, o sta per commettere, un fallo molto leggero. La ripetizione del fallo punito con Shido (osservazione) verrà penalizzata con Chui (ammonizione).
- 2) Chui (ammonizione). Viene attribuito al combattente che ha trasgredito agli atti proibiti in maniera così grave che, se lo ripetesse, meriterebbe Keikoku (richiamo ufficiale). Quando un combattente viene penalizzato con Chui (ammonizione), all' avversario viene attribuito Yuko (quasi Waza-ari) con le conseguenze stabilite dall' articolo 34. Per dare Chui (ammonizione), l'arbitro interromperà momentaneamente il combattimento, rimanderà i combattenti alle rispettive posizioni d'inizio e, lasciandoli nella posizione in piedi, annuncerà Chui (ammonizione).
- 3) Kekoku ( richiamo ufficiale). Viene dato al combattente che ha commesso un'infrazione tanto grave da meritare Hansoku-make (squalifica) se ripetuta, oppure al combattente cui si dovrebbe dare Chui (ammonizione) per la seconda volta. Se un combattente viene penalizzato con Keikoku (richiamo ufficiale), per l' avversario sarà come se avesse meritato Waza-ari (quasi Ippon), con le conseguenze stabilite all'articolo 33. Per comminare Keikoku (richiamo ufficiale) l' arbitro interromperà temporaneamente il combattimento, rimanderà i contendenti alle rispettive posizioni di partenza, li farà mettere in ginocchio, e annuncerà keikoku (richiamo ufficiale).
- 4) Hansoku-make (squalifica). Viene comminato al combattente che abbia commesso una delle infrazioni elencate all' articolo 36. Hansoku-make (squalifica) dato a un combattente vale Ippon (punto) all'altro, come detto all' articolo 32.

### **Commento.**

- 1) Quando entrambi i contendenti infrangono una regola nello stesso momento, devono essere penalizzati secondo la gravità dell' infrazione.
- 2) Quando ambedue i combattenti sono stati penalizzati con Keikoku (richiamo ufficiale) e in seguito ambedue ricevono un' altra punizione, saranno squalificati ambedue, con Hansoku-make (squalifica). Ciononostante, la decisione finale degli ufficiali di gara può essere presa, nel caso volessero fare un' eccezione, in ottemperanza all' articolo 39.
- 3) Quando un combattente infrange i paragrafi « 10 » o « 11 » dell' articolo 28, la penalità dovrà seguire queste regole :

- Quando un combattente esce deliberatamente dall' area di combattimento o finge di eseguire una tecnica al solo scopo di uscire prima dell' avversario la penalità sarà Keikoku (richiamo ufficiale)
- Quando un combattente costringe deliberatamente l' avversario ad uscire dall' area di combattimento (o trovandosi all' esterno proietta deliberatamente l' avversario), la penalità sarà Keikoku (richiamo ufficiale).
- Quando un combattente lascia l'area di combattimento prima dell' avversario in seguito a Shintai o Tai-sabaki (movimenti del corpo) nella posizione in piedi, la penalità sarà Chui (ammonizione). Mentre se uscirà dall' area di combattimento in seguito ad un'azione dell' avversario, non verrà penalizzato.
- Quando un combattente trascina l' avversario in Ne-waza (lotta a terra) in modo non-conforme alle regole, la penalità sarà comminata, a seconda dei casi, come segue :
  1. Quando é evidente che un combattente tin Ne-waza (lotta a terra) l'avversario, che non si avvantaggia del cambio in Ne-waza (lotta a terra), allora l' arbitro interromperà temporaneamente il combattimento, rimanderà i combattenti alle rispettive posizioni di partenza e, mantenendoli nella posizione in piedi, annuncerà Chui (ammonizione) rivolto al combattente che ha commesso l' infrazione.
  2. Quando risulta evidente che un combattente trascina in Ne-waza (lotta a terra) l' avversario, che pero' si avvantaggia di questa situazione continuando il Ne-waza (lotta a terra), l'arbitro punirà con Chui (ammonizione) il combattente che ha commesso infrazione, senza fermare il combattimento.

## GIUDIZIO DEL COMBATTIMENTO

**Articolo32.** La decisione di « Ippon » (punto) sarà data nei seguenti casi :

1) Nage-waza (tecnica dei lanci).

- Quando il combattente esegue una tecnica o contrattaccando l' avversario, proietta questo nettamente sulla schiena con considerevole forza o impeto ;
- quando un combattente solleva con abilità l' avversario, disteso sulla schiena, circa all' altezza delle proprie spalle.

2) Katame-waza (tecnica dei controlli) :

- Quando un combattente dice Maitta (rinuncio) o batte sul proprio corpo, o su quello dell' avversario, o sulla materassina, con la mano o coi piedi, almeno due volte ;
- quando un combattente tiene l' altro, che non riesce a liberarsi, per 30 secondi, dopo che é stato annunciato Osae-komi. Nel caso che un combattente, che tiene immobilizzato l' altro in Osae-komi waza, passi in un' altra forma di Osae-komi, senza perdere il conterollo dell' avversario, il tempo di immobilizzazione continuerà ad essere ritenuto valido ;
- quando il risultato di una tecnica di Shime-waza (tecnica degli strangolamenti), o Kansetsu-waza (tecnica delle leve) é sufficientemente evidente.**Commento.**In Shime-waza e Kansetsu-waza l' arbitro puo' decretare Ippon, a suo giudizio, quando ritiene che la tecnica sia eseguita in maniera pienamente efficace, considerato il livello tecnico dei combattenti.Questo commento ha il fine di prevenire possibili reclami.

**Articolo 33.** L' assegnazione di waza-ari (quasi Ippon) sarà data nei seguenti casi :

- 1) Quando un combattente, eseguendo una tecnica di proiezione, non riesce a terminarla in modo completo, tanto da meritare Ippon.

- 2) Quando un combattente immobilizza l'altro per almeno 25 secondi. Pertanto se a un combattente è stato già assegnato un Waza-ari gli basterà tenere un Osae-komi per 25 secondi.

**Commento.** Quando un combattente cerca di eseguire un Tomoe-nage per un po' senza successo, e poi, dopo un apprezzabile lasso di tempo, mentre è ancora sulla schiena, riesce nell'intento di portare a termine la proiezione di Tomoe-nage, può ottenere Waza-ari.

**Articolo 34.** La decisione di Yusei-gachi (vittori per superiorità) sarà generalmente attribuita nei seguenti casi :

- 1) quando c'è stato Waza-ari o una penalità di Keikoku (richiamo ufficiale) ;
- 2) quando c'è stato Yuko o una penalità di Chui (ammonizione) ;
- 3) quando nel combattimento c'è stata evidente differenza di abilità e di efficacia, o se uno dei combattenti ha commesso scorrettezze ;

**Commento :**

- I regolamenti di gara stabiliranno, in particolare, il criterio di attribuzione di Yusei-gachi (vittoria per superiorità) accettando completamente o parzialmente i paragrafi (1), (2) e (3) del presente articolo.
- Ogni Osae-komi waza annunciata e che duri almeno 20 secondi va considerata come Yuko.

**Articolo 35.** La decisione di Hiki-wake (parità) sarà adottata quando non c'è nessun risultato positivo, o se non c'è la possibilità di giudicare un combattente superiore all'altro.

**Articolo 36.** La decisione di Hansoku-make (squalifica) sarà comminata al combattente che commetta una delle seguenti infrazioni :

- 1) quando un combattente commette una grave infrazione come, ad esempio, un'azione o l'esecuzione di una tecnica che rischia di ferire o mettere in pericolo il suo avversario, oppure fa osservazioni o gesti che sono considerati contro lo spirito del Judo ;
- 2) quando un combattente, che è già stato penalizzato, con Keikoku (richiamo ufficiale) riceve una ulteriore penalità di Chui (ammonizione).

**Articolo 37.** La decisione di Fusen-gachi (vittoria per forfait) sarà presa nei riguardi del combattente il cui avversario non si presenta per il combattimento e la decisione di Kiken-gachi (vittoria per abbandono) sarà presa nei riguardi del combattente il cui avversario abbandona la gara nel corso del combattimento.

**Articolo 38.** La decisione di kachi (vittoria), Make (sconfitta), Hiki-wake (parità), sarà presa dall'arbitro, dopo consultazione coi giudici, quando uno dei combattenti viene a trovarsi nell'impossibilità di continuare a causa di ferita, malessere o incidente, occorsogli durante il combattimento, in base alle seguenti regole :

1) FERITA

- Se la responsabilità della ferita è imputabile al combattente ferito, questi sarà dichiarato sconfitto.
- Se la responsabilità della ferita è imputabile al combattente sano, questi sarà dichiarato sconfitto .
- Se non è possibile attribuire la responsabilità della ferita a uno dei combattenti si deciderà Hiki-wake (parità).

2) MALESSERE. Generalmente, se il combattente colto da malore durante il combattimento non può continuare, sarà dichiarato sconfitto.

3) INCIDENTE. Se sopravviene un incidente che rende impossibile proseguire un combattimento, sarà presa la decisione di Hiki-wake (parità).

**Commento.**

- I. Se un combattente ferito si trova nell'impossibilità di proseguire il combattimento, l'arbitro non emetterà subito il verdetto che lo dichiara sconfitto, col semplice annuncio di Kiken

(abbandono) verso il combattente ferito, ma renderà nota la responsabilità della ferita e il referto medico sul combattente ferito, poi prenderà la decisione appropriata, secondo quanto stabilito dai paragrafi di questo articolo riguardanti il « caso di ferita ».Ove un combattente rifiuti di continuare il combattimento, quando è ritenuto in grado di farlo, il combattimento sarà concluso per Kiken (abbandono).

- II. Il combattente che verrà dichiarato Make (perdente) per aver ferito l' avversario, non potrà prendere parte ad alcun combattimento successivo.
- III. Nel caso sia impossibile attribuire la responsabilità della ferita a uno dei combattenti e sia necessario avere un contendente che partecipi al turno successivo, come nel caso delle gare individuali, sarà concesso al combattente in grado di continuare a combattere il diritto a partecipare.
- IV. Il combattente cui sarà stata data la decisione di Kachi (vittoria), Make (perdente) o Hikiwake (parità) in seguito a una propria ferita, non potrà, generalmente, essere ammesso a partecipare a combattimenti successivi.

**Articolo 39.** Se si presenta una situazione non prevista da queste regole, essa sarà risolta con una decisione presa da tutti gli arbitri e i giudici dopo consultazione.

## **ARBITRAGGIO**

### **SHIAI**

Il regolamento di arbitraggio è quello tradizionale del kodokan. La differenza sostanziale con le attuali regole di arbitraggio consiste nel penalizzare tutti gli atteggiamenti e le tattiche di combattimento contrarie allo spirito del Judo Kodokan.

In particolare, l'arbitro interverrà ogni volta che i combattenti violeranno i seguenti paragrafi all' articolo 30 del regolamento di gara « Judo Kodokan » :

- 9) Evitare o rompere intenzionalmente la presa dell' avversario per impedire l' azione del combattimento.
- 12) Adottare una posizione sconveniente per evitare la sconfitta o per invalidare la posizione dell' avversario.
- 13) Tenere continuamente da un solo lato (con ambo le mani) il bavero, la manica dell' avversario oppure la sua cintura o la casacca all' estremità inferiore.
- 14) Infilare una o più dita all' interno della manica, dell' orlo dei pantaloni o afferrare la manica « strizzandola ».
- 26) Compiere qualsiasi azione che possa ferire o recare danno all' avversario o che sia contro lo spirito del Judo.

### **KATA**

Gli incontri saranno ad eliminazione diretta con recupero o ad esecuzione unica e la valutazione sarà data con un punteggio da 1.00 a 10.00 per ognuno dei tre punti della valutazione seguente :

- ☞ SHIN : valutazione dell' atteggiamento mentale.
- ☞ GI : valutazione dell' esecuzione tecnica (saluto, posizioni, spostamenti, proiezioni, cadute, controlli, colpi di pugno e calcio).
- ☞ TAI : valutazione dell' energia fisica nell' esecuzione delle tecniche.

**La forma di esecuzione richiesta è quella del Kodokan di Tokyo presentata nei testi e in video ; fermo restando che ogni coppia è libera di partecipare alla gara con forme di esecuzione provenienti da scuole diverse.**

La somma di questi tre punteggi darà il vincitore dell' incontro : in caso di parità l'arbitro centrale prenderà la decisione finale.