



## **Federazione Svizzera di Judo & Ju-Jitsu**

# **REGOLAMENTO D'ARBITRAGGIO PER LE COMPETIZIONI DI JUDO**

**2014-2016**

**Regolamento per la Federazione Svizzera di Judo & Ju-Jitsu**

**Versione 1.15 (19.05.2015)**

## **Indice**

Articolo 1 – Area di Competizione

Articolo 2 – Attrezzatura

Articolo 2 – Uniforme per il Judo (Judogi)

Articolo 4 – Igiene

Articolo 5 – Arbitri ed Ufficiali

Articolo 6 – Posizione e Funzione dell'Arbitro

Articolo 7 – Posizione e Funzione die Giudici

Articolo 8 – Gestì

Articolo 9 – Luogo (Area valide)

Articolo 10 – Durata del Combattimento

Articolo 11 – Tempo escluso / Sono-mama / Matte

Articolo 12 – Segnale fine tempo

Articolo 13 – Tempo della Osaekomi

Articolo 14 – Tecnica coincidente con il segnale di fine tempo

Articolo 15 – Inizio del Combattimento

Articolo 16 – Passaggio in Ne-waza

Articolo 17 – Applicazione del Matte

Articolo 18 – Sono-mama

Articolo 19 – Fine del Combattimento

Articolo 20 – Ippon

Articolo 21 – Waza-ari

Articolo 22 – Waza-ari-awasete-Ippon

Articolo 23 – Yuko

Articolo 24 – Osaekomi-waza

Articolo 25 – Atti proibiti et Penalità

Articolo 26 – Assenza ed Abbandono

Articolo 27 – Infortunio, Malore od Incidente

Articolo 28 – Situazioni non previste da questo Regolamento

## **ARTICOLO 1 – Area di Competizione**

L'“**area di Competizione**” deve avere le dimensioni minime di 14 m x 14 m e massime di 16 m x 16 m, dev' essere ricoperta di tatami o materiale simile.

### **Area di Competizione per Torneo Ranking FSJ**

**Area di Combattimento minima di 6 m x 6 m**

**Area di Sicurezza minima di 3 m**

L'area di competizione dev'essere divisa in due zone. L'area interna sarà chiamata “**Area di Combattimento**” e dovrà avere sempre le misure minime di 8 m. x 8 m o massime di 10 m x 10 m. La superficie al di fuori dell'Area di Combattimento viene denominata “**Area di Sicurezza**” e dev'essere larga almeno 3 m. L'Area di Combattimento e l'Area di Sicurezza dovranno avere colori differenti. I colori non sono predefiniti.

L'Area di Competizione dev'essere fissata su di un pavimento o piattaforma aventi proprietà elastiche. Qualora due o più aree di competizione siano poste l'una accanto all'altra, è necessario l'utilizzo di una comune area di sicurezza larga tra i 3 e i 4 m. Intorno all'area di competizione deve essere lasciata una zona libera di almeno 50 cm.

## **Appendice Articolo 1 – Area di Competizione**

### **Tatami**

Deve restare solido sotto il piede ed avere la proprietà di ammortizzare gli impatti durante le Ukemi, per tale ragione non deve essere sdruciolevole né troppo ruvido.

Gli elementi che costituiscono l'Area della Competizione, devono essere allineati senza spazi tra loro, devono offrire una superficie omogenea ed essere fissati in modo tale da non discostarsi.

## **ARTICOLO 2 - Attrezzatura**

**(a)Tabelloni per i risultati** Per ogni Area di Competizione ci deve essere almeno un (1) tabellone elettronico (ottimali due (2)) che indica orizzontalmente i risultati; dev'essere posto al di fuori dell'Area di Competizione ed in modo tale da poter essere facilmente visto dagli Arbitri, membri di Commissione, Ufficiali di Gara e spettatori. In caso di utilizzo di tabelloni segnapunti manuali, questi ultimi dovranno essere posizionati sul tavolo di Giuria in numero di due (2), uno per ciascun combattenti.

I tabelloni devono essere strutturati in modo tale da poter registrare sia le valutazioni che le penalità ricevute dai combattenti.

Ogni volta che si fa uso di tabelloni elettronici, tabelloni manuali devono essere disponibili in caso di necessità.

### **(b) Cronometri**

Devono essere disponibili i seguenti cronometri:

Durata del combattimento	<b>1</b>
Osae-komi	<b>2</b>
Di riserva	<b>1</b>

Se utilizzati cronometri elettronici, devono essere utilizzati anche cronometri manuali per controllo.

### **(c) Bandiera per Il cronometristi**

Bandiera verde	Osae-komi
Bandiera giallo	Durata del combattimento

### **(d) Segnale del Tempo**

La fine del tempo stabilito per il combattimento dev'essere segnalata all'Arbitro per mezzo di una campana o congegno sonoro analogo.

### **(e) Judogi Bianco e Blu.**

I combattenti indosseranno un judogi bianco o blu (il primo combattente chiamato indossa il judogi bianco, il secondo quello blu).

## **APPENDICE Articolo 2 - Attrezzatura**

### **Posizione dei tabellonisti, giurie, cronometristi**

I tabellonisti ed i cronometristi devono essere di fronte all'arbitro.

### **Distanza degli spettatori**

In generale gli spettatori non devono essere ammessi a meno di 3 metri dall'area di competizione.

### **Cronometri e tabelloni**

I cronometri devono essere a disposizione ed affidati alla custodia dei soggetti preposti al loro utilizzo; il regolare funzionamento e precisione dei predetti strumenti dovranno essere verificati prima dell'inizio della competizione e, periodicamente, nel corso della stessa. I tabelloni devono corrispondere alle norme emanate dalla IJF/FSJ e dovranno essere a disposizione degli Arbitri in caso di necessità. I cronometri manuali devono essere usati simultaneamente a quelli elettronici nell'eventualità che, questi ultimi, cessino il loro corretto funzionamento. I tabelloni manuali dovranno essere disponibili per riserva.

### **ARTICOLO 3 – Uniforme per il Judo (Judogi)**

Dopo una accurata considerazione ha deciso la direzione ASJ ha deciso **per il Judogi omologato FIJ (con il logo rosso)**.

Questo non è da prendere in considerazione per il torneo svizzera, il quale non è riconosciuto dal IJF o EJU. Tuttavia l'ultimo cambiamento riguardo alla lunghezza delle maniche, che devono coprire il polso, è valido (FSJ HP 10.09.2014 DE/FRA)

Per il tornei IJF/EJU vale questo regolamento : si può trovare nella Homepage IJF, sotto :

- DOCUMENTS
- Education & Coaching Commission
- Guide de contrôle de judogi FRA/ENG

Si trova solo in lingua inglese e francese.

I combattenti indosseranno il judogi rispondente alle seguenti condizioni:

**(a)** Fatto di cotone o materiale similare resistente, in buone condizioni (senza strappi o lacerazioni), il materiale non dev'essere così spesso o così duro da impedire all'avversario di fare una presa.

**(b)** Di colore bianco o quasi bianco per il primo combattente chiamato e blue per il secondo combattente chiamato.

**(c)** La giacca dovrà essere abbastanza lunga da coprire le cosce e dovrà arrivare come minimo ai polsi quando le braccia sono completamente distese in basso e lungo i fianchi del corpo. La giacca sarà indossata con il lato sinistro incrociato sopra il destro e sarà larga abbastanza da avere un minimo di sovrapposizione di 20 cm nella parte bassa della cassa toracica. La larghezza della manica dovrà avere uno spazio di 10-15 cm tra la stoffa della manica ed il braccio (compresi i bendaggi), per l'intera lunghezza della manica. Il risvolto e il collo del Judogi devono essere un massimo di 1 cm di spessore e 5 cm di larghezza.

**(d)** I pantaloni saranno lunghi abbastanza da coprire le gambe e potranno arrivare sino alle giunture delle caviglie come massimo e, come minimo, a 5 cm sopra le giunture delle caviglie. Ci sarà uno spazio di 10-15 cm tra la gamba del pantalone e la gamba (compresi i bendaggi) per tutta la lunghezza della gamba del pantalone.

**(e)** Dovrà essere una cintura resistente, larga da 4 a 5 cm, il cui colore dovrà corrispondere al grado, sarà indossata sopra la giacca al livello del punto vita e annodata con un nodo quadrato, dovrà essere stretta abbastanza per impedire alla giacca di fuoriuscire e dovrà essere lunga abbastanza in modo da consentire due volte il giro della vita e restare sporgente dai 20 ai 30 cm da ciascun lato quando annodata.

**(f)** Le donne combattenti dovranno indossare sotto la giacca uno dei tre seguenti indumenti a loro scelta:

1. Una maglietta liscia bianca o quasi bianca, con maniche corte, abbastanza resistente, lunga abbastanza da essere indossata dentro i pantaloni.
2. Un body liscio bianco o quasi bianco a maniche corte.
3. I copricapo non sono ammessi.

### **APPENDICE Articolo 3 - Uniforme per il Judo (Judogi)**

Se il Judogi di un combattente non rispetta questo articolo, l'Arbitro sanzionerà l'atleta con Hansoku-Make, poiché tale atto è da considerarsi come antisportivo, egli non può più continuare a combattere. Per Lui il torneo è finito..

Ognuno dei combattenti è responsabile per il abbigliamento adeguato. Per assicurarsi che il Judogi delle combattente sia in regola, l'Arbitro va a misurare il Judogi con il Soku-teiki (Mlsura Judogi). Anche I due arbitri esterni sono presenti quando l'Arbitro di gara va a misurare il Judogi. Dev'essere raggiunta l'unanimità, se in regola o pure no.

### **Regolamento SJV/IJF**

**Protezioni per la orecchie non sono ammesse. Protezioni per i denti (tutte le varianti) non sono ammesse.**

### **ARTICOLO 4 - Igiene**

**(1)** Il Judogi dev'essere asciutto, pulito, non mostrare macchie particolari e senza odori sgradevoli.

**(2)** Le unghie dei piedi e delle mani devono essere tagliate corte.

**(3)** L'igiene personale del combattente dev'essere più che soddisfacente.

**(4)** I capelli lunghi devono essere legati in modo da non provocare alcun disagio per l'altro combattente. I capelli devono essere legati per mezzo di una fascia per capelli fatta di gomma o materiale simile ed essere privo di componenti rigidi o metallo. La testa non può essere coperta ad eccezione di bendaggio di natura medica.

### **APPENDICE Articolo 4 - Igiene**

Ad ogni combattente che non intende conformarsi ai requisiti di cui agli Articoli 3 e 4 dev'essere negato il diritto di combattere e l'avversario sarà dichiarato vincente in conformità all'articolo 28 del presente regolamento, per Fusen-gachi, se il combattimento non è ancora iniziato, o per Kiken-gachi, se il combattimento è già iniziato, in accordo alla regola della "maggioranza dei tre"

## **ARTICOLO 5 – Arbitri e Ufficiali**

In generale, i tre arbitri designati ad arbitrare un incontro sono di nazionalità diverse da quella degli atleti che combattono.

Il giudice sul tatami è collegato mediante un sistema di comunicazione radio con i due giudici al tavolo, che lo assistono con un sistema di video CARE-SYSTEM, sotto la supervisione della Commissione Arbitrale.

Il sistema di sorteggio degli arbitri dev'essere tale da garantire la neutralità degli arbitri.

Regolamento del concorso della FIJ (2014-16) **CSI e CSS finali**

L'Arbitro ed i Giudici saranno assistiti dai tabellonisti e dai cronometristi.

Un sistema di rotazione sarà attuato per gli Arbitri. La Commissione interviene solo quando lo ritiene necessario. La Commissione si siede vicino al loro proprie CARE-System dev'essere collegato ai giudici tramite cuffie.

L'uniforme dell'arbitro sarà quella stabilita dal regolamento federale.

## **APPENDICE Articolo 5 – Arbitri e Ufficiali**

Il Comitato Organizzatore deve assicurarsi che i Cronometristi, le giurie da tavolo ed i Tabellonisti, così come tutti gli altri assistenti tecnici, abbiano ricevuto una buona formazione in merito al lavoro da svolgere. Devono esserci almeno due Cronometristi: uno per registrare il tempo reale del combattimento ed uno per quello degli Osaekomi. Per quanto possibile deve esserci una terza persona che avrà l'incarico di controllare i due (2) cronometristi al fine di evitare qualsiasi errore o dimenticanza.

Il cronometrista principale (quello addetto alla durata del combattimento) deve far partire il cronometro sentendo gli annunci di Hajime o Yoshi e lo ferma sentendo gli annunci di Matte o Sonomama.

Il cronometrista degli Osaekomi deve far partire il cronometro sentendo Osaekomi, lo deve fermare sentendo Sonomama, e lo fa ripartire sentendo Yoshi. Sia sentendo Toketa che Matte egli ferma l'orologio e indica all'Arbitro il numero dei secondi trascorsi. Al termine del tempo per l'Osaekomi (20 secondi quando non c'è stato un precedente punteggio o 15 secondi quando il combattente che sta effettuando l'Osaekomi ha avuto un Waza-ari), indica la fine della Osaekomi per mezzo di un segnale udibile.

Il cronometrista degli Osaekomi alza immediatamente una bandiera verde e avvia l'orologio quando sente il comando o vede il gesto per "Osaekomi" o "Yoshi".

Il cronometrista abbassa la bandiera e ferma il cronometro quando sente il comando "Toketa" o "Matte" o "Sonomama" o alla fine del tempo di Osaekomi.

Il cronometrista principale (quello addetto alla durata del combattimento) alzerà la bandiera gialla e fermerà il cronometro sentendo o vedendo il segnale di "Matte" o "Sonomama". Abbasserà la bandiera gialla e avvierà di nuovo l'orologio quando sentirà o vedrà il comando o il gesto di "Hajime" o "Yoshi".

Quando il tempo stabilito per il combattimento è finito i cronometristi devono avvisare l'Arbitro per mezzo di un segnale sonoro chiaramente udibile. Il tabellonista deve conoscere bene i gesti dell'Arbitro e gli annunci, in modo tale che egli possa registrare con precisione l'andamento ed i risultati del combattimento.

In aggiunta alle suddette persone ci dev'essere una persona addetta a registrare l'andamento complessivo dei combattimenti.

Se si fa uso di sistemi elettronici, la procedura rimane la stessa come sopra descritta. Tuttavia, cronometri manuali devono essere utilizzati contemporaneamente all'apparecchiatura elettronica al fine di garantire la loro funzione e tabelloni manuali devono essere disponibili di riserva per la registrazione manuale.

### **ARTICOLO 6 - Posizione e Funzione dell'arbitro**

L'Arbitro, in genere, rimane dentro l'area di combattimento.

Egli deve dirigere il combattimento e amministrare le decisioni. Inoltre, deve assicurarsi che le decisioni siano correttamente registrate.

### **APPENDICE Articolo 6 - Posizione e Funzione dell'arbitro**

L'Arbitro deve assicurarsi, prima dell'inizio del combattimento, che tutto è in ordine, ad esempio l'area di competizione, attrezzatura, uniformi, igiene, ufficiali, ecc..

Il combattente che indossa il Judogi blu è alla sinistra dell'Arbitro ed il combattente che indossa il Judogi bianco è alla destra dell'Arbitro.

L'arbitro non deve mai perdere di vista l'evolversi dell'azione posta in essere dai combattenti in ogni momento. Nei casi previsti dal presente regolamento quando i combattenti sono in Ne-waza, ovvero ogni qual volta lo ritenga opportuno e necessario, l'Arbitro può seguire l'azione dall'Area di Sicurezza.

Prima di officiare un combattimento, l'Arbitro e i Giudici devono familiarizzare autonomamente con il suono della campana o con i mezzi indicanti la fine del combattimento e con la posizione del medico e dell'assistente sanitario relativamente ai tatami di competenza. Nell'assumere il controllo di un'area di competizione l'Arbitro ed i Giudici devono assicurarsi che la superficie del tappeto sia pulita ed in buone condizioni, che non ci siano spazi tra i tatami e che i combattenti rispondano ai requisiti richiesti di cui agli Articoli 3 e 4 del presente Regolamento.

L'Arbitro ed i Giudici devono assicurarsi che non vi siano spettatori, sostenitori o fotografi in una posizione tale da causare intralcio o rischio d'infortunio ai combattenti.



## **ARTICOLO 7 - Posizione e funzione del giudici**

I due giudici, seduti al tavolo, sono collegati con l'arbitro via radio.

I giudici coadiuvano l'arbitro con l'aiuto del video "Care-system", e si adotta la regola della " maggioranza dei tre ".

## **APPENDICE Articolo 6 - Posizione e Funzione dei giudici**

L'arbitro e i giudici devono lasciare le loro posizioni in caso di lunghi intervalli nel programma

Se un giudice nota che il tabellone riporta un errore dovrà attirare l'attenzione dell'Arbitro sull'errore stesso.

Qualora un combattente dovesse lasciare l'area di competizione temporaneamente dopo che il combattimento è iniziato, per una ragione ritenuta necessaria dall'Arbitro, un Giudice deve accompagnare obbligatoriamente il combattente per assicurarsi che non avvengano irregolarità. Questa autorizzazione sarà concessa solo per circostanze eccezionali (per cambiare il Judogi, che non sia più conforme alle norme).

### **Torneo-Ranking della FSJ:**

**Per i tornei che non hanno una funzione di Care-system, bisogna lavorare con il sistema di tre arbitri sulla materassina. Finali 1° - 2° posto e finali per il 3° posto, dovranno essere arbitrate a tre arbitri.**

## **ARTICOLO 8 – Gesti**

**(a)** L'Arbitro farà i gesti come appresso descritti quando avvengono le seguenti azioni:

### **1. Ippon:**

alzerà un braccio con il palmo della mano rivolto verso l'avanti, alto sopra la testa.

### **2. Waza-ari:**

solleverà un braccio con il palmo della mano rivolto verso il basso, lateralmente, all'altezza della spalla.

### **3. Waza-ari-awasete-ippou:**

prima il gesto di waza-ari, poi quello di ippon.

### **4. Yuko:**

solleverà un braccio, con il palmo della mano rivolto verso il basso, a 45 gradi dal suo corpo.

**5. Osae-komi:**

tenderà il suo braccio allontanandolo dal suo corpo, giù verso i combattenti, palmo verso il basso, mentre sta di fronte ai combattenti, piegando il corpo verso di loro.

**6. Toketa:**

alzerà un braccio verso l'avanti frontalmente e muovendolo da destra a sinistra rapidamente due o tre volte piegando il corpo verso i combattenti.

**7. Hiki-wake:**

L'arbitro alza la mano in aria, lascia cadere la mano di fronte al suo corpo. L'arbitro aspetta un momento in questa posizione (con i pollici in su)

**8. Matte:**

alzerà una mano all'altezza delle spalle e con il suo braccio approssimativamente parallelo al tatami, mostrerà il palmo aperto della sua mano (le dita in alto) al cronometrista.

**9. Sono-mama:**

si piegherà in avanti e toccherà entrambi i combattenti con il palmo delle sue mani.

**10. Yoshi:**

toccherà energicamente entrambi i combattenti facendo pressione con il palmo delle sue mani su di loro.

**11. Per annullare un'opinione già espressa:**

ripeterà con una mano il gesto dell'opinione da annullare (senza parlare), mentre alza l'altra mano sopra la testa davanti e l'agiterà da destra a sinistra due o tre volte.

**12. Kachi :**

Per indicare il vincitore di un combattimento, alzerà una mano, palmo aperto, al di sopra della spalla in direzione del vincitore.

**13. Indicare al(i) combattente(i) di riaggiustare il judogi:**

incrocia la mano sinistra sopra la destra, palmi rivolti verso l'interno, all'altezza della cintura.

**14. Per invitare il medico:**

l'Arbitro dovrà rivolgersi verso la postazione riservata al medico e, stendendo il braccio con il palmo della mano verso l'alto, lo inviterà a raggiungere il combattente infortunato.

**15. Per annunciare una penalità (Shido, Hansoku-make):**

indica il combattente da penalizzare con il dito indice tenendo il pugno chiuso.

**16. Non-combattività:**

fa roteare, con un movimento in avanti, gli avambracci all'altezza del petto e poi indica con il dito indice il combattente da penalizzare.

**17. Falso attacco:**

distende entrambe le braccia in avanti con le mani chiuse portandole poi, entrambe, verso il basso.

**18. Uscire fuori dell'area di combattimento:**

indica il bordo del tappeto, con un braccio teso.

**19. Combattere in posizione piegata:**

L'arbitro mostra con la mano aperta, palmo verso l'alto, il movimento.

**20. Azione / blocco sotto la cintura:**

L'arbitro fa un gesto con la mano, mimando la presa sotto la cintura.

## **APPENDICE Articolo 8 – Gestii**

Quando non è sufficientemente evidente a quale dei due combattenti dev'essere assegnato il punteggio o la sanzione (quest'ultima in casi eccezionali: Osaekomi ), l'Arbitro, dopo il gesto ufficiale, può indicare la posizione iniziale degli Atleti (Bianco o Blu).

Nel caso di arresto prolungato del combattimento, l'Arbitro indica al(i) combattente(i) che può sedersi a gambe incrociate nella posizione iniziale, facendo un gesto con una mano aperta, palmo in alto.

I gesti di Yuko e Waza-ari devono iniziare con il braccio incrociato sul petto, per poi passare lateralmente nella corretta posizione finale.

**Il gesto di "Hikiwake" è valido solo per le competizioni di squadra.**

L'Arbitro, mentre si sta muovendo per assicurarsi che il risultato sia chiaramente visibile ai Giudici, dovrà mantenere i gesti di Yuko e Waza-ari. Tuttavia, quando sta girando, non deve perdere di vista i combattenti.

Se dovesse essere data una sanzione ad entrambi i combattenti, l'Arbitro dovrà fare il gesto appropriato e indicare alternativamente entrambi i combattenti (l'indice sinistro per il combattente sulla sua sinistra e l'indice destro per il combattente alla sua destra).

Se dovesse essere necessario un gesto di rettifica, questo sarà fatto subito dopo il gesto di annullamento. Nessun annuncio dovrà essere dato in caso di annullamento di un risultato o di una sanzione.

Tutti i gesti devono essere mantenuti da 3 a 5 secondi.

Per indicare il vincitore, l'Arbitro ritornerà nella posizione in cui si trovava all'inizio del combattimento, farà un passo in avanti, indicherà il vincitore e poi farà un passo indietro.

### **Giudici laterali (solo per FSJ e senza Care-system)**

#### **1. Jonai:**

Per segnalare che una tecnica di lancio di uno dei due combattenti è iniziata dentro, il giudice deve alzare la mano in alto sopra il bordo, stendendo il braccio e lasciarlo scivolare fino all'altezza della spalla tenendo il pollice verso l'alto mentre il braccio rimane per un istante immobile.

## 2. Jogai:

Per far vedere che è dell'opinione che la tecnica è iniziata al di fuori, ovvero che entrambi i combattenti erano fuori, il giudice esterno alza la mano a livello della spalla con il pollice alzato in alto stende il braccio oltre il confine della zona di combattimento muovendo ripetutamente il braccio da destra a sinistra.

3. Per segnalare il suo parere che la sanzione o valutazione data dal giudice secondo articolo 8(a) non è corretta il giudice esterno alza la mano sopra la testa e la muove due o tre volte da destra a sinistra.

4. Al fine di evidenziare la loro differente opinione, il giudice esterno o i giudici esterni mettono in atto uno dei segnali secondo l'articolo 8(a)

5. Quando i giudici esterni vogliono esortare l'arbitro a chiamare un Matte in Ne-waza (per esempio perchè non c'è progresso) allora devono mostrargli che alzano entrambe le braccia all'altezza delle spalle, tenendo verso l'alto l'interno delle mani.

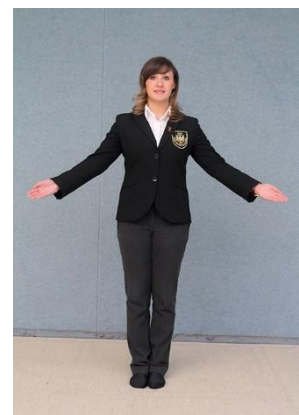
## Gesti:



Inchinarsi quando si entra e quando si esce



Posizione alla partenza



Invita combattenti ad entrare sul tatami



Ippon



Waza-ari



Yuko



Waza-ari - Awasete - Ippon



Osae-komi



Toketa



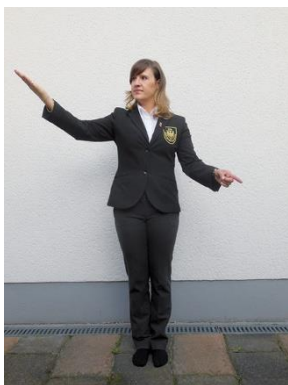
Sono-mama / Yoshi



Mate



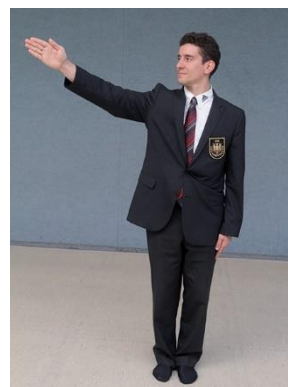
Far riassetare il judogi



Intervento medico



Per cancellare una opinione espressa



Kachi ( assegnazione della vittoria in un' incontro normale)



Non valida



Alzarsi



Penalita per proteggere la giacca



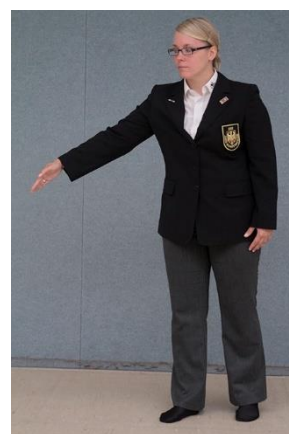
Penalità



Falso attacco



Penalità per presa a pistola



Penalità per uscire fuori dell'area di combattimento



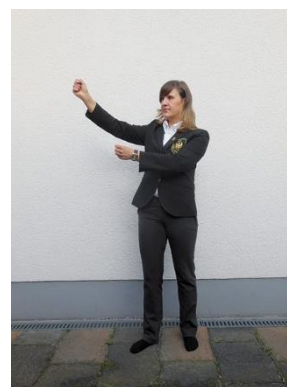
Penalità per tenere nel manica



Penalità per azione / blocco sotto la cintura



Penalità per non combattività



Penalità per presa doppia



Penalità per blocco

### **ARTICOLO 9 – Luogo (aree valide)**

Il combattimento si svolge all'interno dell'Area di Combattimento. Un'azione di proiezione deve iniziare quando almeno un combattente è a contatto con l'Area di Combattimento.

Qualsiasi tecnica iniziata quando entrambi i combattenti sono al di fuori dell'Area di Combattimento non sarà considerata valida.

Tutte le azioni sono valide e possono continuare (No Matte) sino a quando un combattente ha una parte del corpo che tocca l'Area di Combattimento.

#### **Eccezioni:**

Quando una proiezione è iniziata con almeno un combattente in contatto con l'area di combattimento ma, nel corso della stessa azione, entrambi i combattenti si spostano fuori dall'area di Combattimento e l'azione è continua e non ha subito alcuna interruzione:



- a. La proiezione dev'essere considerata valida ai fini dell'attribuzione di un eventuale punteggio;
- b. Se l'azione si conclude un' Osaekomi, l'Arbitro la annuncerà lasciandola continuare sino all'Ippon o al Matte.
- c. Se l'azione di proiezione finisce fuori dell'area di combattimento e uno dei combattenti applica immediatamente Osaekomi, Shime-waza o Kansetsu-waza, questa tecnica è considerata valida. Se durante Ne-waza, Uke esegue le tecniche sopra citate in continuità, è valido. Kansetsu-waza e Shime-waza iniziate all'interno dell'area di combattimento e che si rivelano efficaci, possono essere mantenute anche se i combattenti escono fuori dell'area di combattimento.

#### **APPENDICE Articolo 9 – Area di combattimento (aree valide)**

Azioni in "Tachi Waza " sono valide se: Tori all'inizio della proiezione è all'interno.

Una volta che il combattimento è iniziato, i combattenti possono lasciare l'Area di Competizione solo se l'Arbitro dà loro il permesso di farlo.

Tale permesso è concesso soltanto in circostanze eccezionali, come la necessità di cambiare uno Judogi che non è più conforme all'Articolo 3 (per es. che si sia danneggiato o sporcato).

#### **Spiegazioni per la FSJ:**

Se Uke a causa di un attacco di Tori esce con un piede o con entrambi i piedi e non rientra subito da solo=Matte;

Se Uke esce senza l'attacco di Tori con un piede, deve rientrare immediatamente dentro o fare un attacco altrimenti, Shido;

Se Uke esce con un piede senza l'attacco di Tori, e vorrebbe rientrare ma Tori glielo impedisce con una spinta, sanzionare ugualmente Uke con Shido, perché è Uke che ha rischiato. Se Uke esce con entrambi i piedi senza attacco di Tori subito Matte=Shido. Se Uke esce con entrambe i piedi senza attacco di Tori e non può più attaccare=Shido;

Se Uke esce durante un attacco di Tori, può contrattaccare (attacco dall'interno può anche contrattaccare fuori) p.es. Ken-ken;

Finché Uke può essere attaccato, può anche contrattaccare;

Se Uke esce durante un attacco diretto di Tori (Tiro/Girata) non dev'essere punito;

In Ne-waza sono validi Shime-Waza, Kansetsu-waza e Osaekomi -waza purché siano iniziati dentro;

Osaekomi prosegue al di fuori dell'area di combattimento, purché sia stato annunciato all'interno;

## **ARTICOLO 10 – Durata del combattimento**

Seniores uomini	<b>5 min.</b> di tempo reale di combattimento. - nessun limite per il "Golden Score"
Seniores donne	<b>4 min.</b> di tempo reale di combattimento - nessun limite per il "Golden Score"
Juniores uomini & donne	<b>4 min.</b> di tempo reale di combattimento - nessun limite per il "Golden Score"

## **FSJ – Durata del combattimento**

Cadetti masch. + femm.	<b>4 min.</b> di tempo reale di combattimento
Scolari/ragazze A	<b>3 min.</b> di tempo reale di combattimento
Scolari/ragazze B & C	<b>2 min.</b> di tempo reale di combattimento

Ogni combattente ha diritto ad un periodo di recupero tra un combattimento e l'altro pari a 10 minuti.

L'Arbitro dovrà informarsi della durata del combattimento prima di salire sull'area di competizione.

## **ARTICOLO 11 - Tempo escluso**

Il tempo che trascorre tra gli annunci dell'Arbitro di Matte e Hajime e tra Sono-mama e Yoshi non dev'essere conteggiato come parte della durata del combattimento.

## **ARTICOLO 12 – Segnale di tempo**

La fine del tempo stabilito per il combattimento sarà segnalata all'Arbitro dal suono di una campana o altro segnale sonoro ugualmente udibile.

## **APPENDICE Articolo 12 – Segnale di tempo**

Quando si utilizzano più aree di competizione nello stesso tempo, è necessario l'uso di mezzi sonori **DIVERSI**.

Il segnale del tempo deve essere sufficientemente forte da poter essere udito nonostante il rumore causato dagli spettatori.

## **ARTICOLO 13 - Tempo della Osaekomi**

## 1. Tempo equivalente.

- a. Ippon: 20 secondi.
- b. Waza-ari: 15 secondi o più ma meno di 20 secondi.
- c. Yuko: 10 secondi o più ma meno di 15 secondi.

## 2. Osaekomi annunciata simultaneamente al segnale di fine tempo

Quando l'Osaekomi viene annunciato simultaneamente con il segnale di fine tempo o quando il tempo rimanente non è sufficiente per permettere il completamento dell'Osaekomi, il tempo a disposizione del combattimento sarà prolungato fino all'annuncio di "Ippon" (o equivalente) "Toketa" o "Matte".

Durante questo prolungamento del tempo stabilito per il combattimento, il combattente che è immobilizzato (UKE), può contrattaccare applicando Shime-Waza o Kansetsu-Waza. Se (Tori) rinuncia o perde conoscenza, (Uke) vincerà il combattimento per Ippon.

### **ARTICOLO 14 – Tecnica coincidente con il segnale del tempo**

Ogni risultato di una tecnica iniziata simultaneamente con il segnale di fine tempo sarà valutabile.

Benché una tecnica di proiezione possa essere eseguita simultaneamente con il suono della campana, se l'arbitro decide che questa non sarà immediatamente efficace, egli dovrà annunciare Sore-made senza alcun valore ai fini di un eventuale punteggio.

Ogni tecnica applicata dopo il suono della campana (o altro mezzo) per indicare il termine del tempo del combattimento non sarà valida, anche se l'arbitro non ha ancora annunciato Sore-made.

Nel caso di Osaekomi annunciato simultaneamente con il segnale del fine tempo, il tempo a disposizione per il combattimento sarà prolungato fino a che verrà assegnato: "Ippon" o "Waza-ari", "Yuko" o "Toketa" o "Matte".

### **ARTICOLO 15 – Inizio del combattimento**

**1.)** L'Arbitro ed i Giudici devono sempre essere nella posizione d'inizio combattimento prima dell'arrivo dei combattenti sull'Area di Combattimento.

Nelle competizioni individuali l'Arbitro dev'essere al centro, due metri dietro la linea mediana dove i combattenti si posizioneranno per iniziare l'incontro, rivolto verso il tavolo dei Cronometristi. Nella competizione a squadre, prima dell'inizio delle gare per ogni incontro, la cerimonia del saluto tra le due squadre dovrà essere la seguente:

**a)** l'Arbitro resterà nella stessa posizione come nelle competizioni individuali. Al suo invito le due squadre si recheranno sul lato loro assegnato, in linea con il bordo esterno dell'area di gara, in ordine decrescente e con l'atleta più pesante in prossimità dell'arbitro, in posizione eretta e frontale l'un l'altra.

**b)** su ordine dell'Arbitro le due squadre entreranno nell'Area di Combattimento fermandosi sulla linea loro assegnata sul Tatami.

**c)** l'Arbitro ordinerà alle squadre di rivolgersi verso Joseki, stendendo le sue braccia parallelamente in avanti, con i palmi aperti, pronuncerà Rei (saluto) che sarà eseguito contemporaneamente da tutti i componenti le squadre. L'arbitro non dovrà salutare.

**d)** successivamente l'Arbitro ordinerà, con un gesto delle braccia, avambraccio ad angolo retto e palmi rivolti frontalmente, "OTAGANI-NI" (saluto reciproco) alle due squadre di nuovo in posizione frontale. Annunciando Rei (saluto), da eseguire con le stesse modalità della sezione precedente.

**e)** al termine della cerimonia del saluto iniziale, i componenti delle due squadre usciranno nella stessa posizione dalla quale erano entrati, attendendo, in un angolo loro riservato nell'area di competizione, i combattenti di ciascuna squadra che devono sostenere il primo incontro. In ciascun incontro i combattenti devono seguire la stessa procedura della competizione individuale.

**f)** al termine dell'ultimo incontro di ciascuna competizione a squadre l'Arbitro ordinerà alle squadre di procedere come descritto nei paragrafi **a)** e **b)**, segnalando, con il gesto appropriato, la squadra vincitrice.

**2.)** Sebbene non obbligatorio, i combattenti sono liberi di salutarsi quando entrano o escono dall'area di combattimento. Entrambi i combattenti entrano contemporaneamente nell'area di combattimento. E' vietato stringersi la mano all'inizio del combattimento.

I combattenti cammineranno verso il centro dell'Area di Combattimento, arrivando dal bordo a loro riservato nell'area di sicurezza, sui rispettivi lati in accordo con l'ordine dei combattimenti (primo chiamato sul lato destro ed il secondo chiamato sul lato sinistro della posizione dell'Arbitro) fermandosi in posizione eretta. All'annuncio dell'Arbitro, i combattenti avanzeranno verso le rispettive posizioni di partenza, si saluteranno contemporaneamente l'un l'altro ed avanzeranno di un passo partendo con il piede sinistro. Quando l'incontro è terminato e l'Arbitro ha annunciato il vincitore, i combattenti, contemporaneamente, faranno un passo indietro partendo con il piede destro e si saluteranno reciprocamente. Se i combattenti non saluteranno o lo faranno in modo non corretto (quando, cioè, qualcuno non lo esegue con un angolo di 30 gradi misurati dalla vita) l'Arbitro ordinerà ai combattenti di farlo in modo corretto. È molto importante effettuare il saluto nella forma corretta.

**4.)** Il combattimento inizierà sempre nella posizione in piedi quando l'arbitro annuncia Hajime.

**5.)** Il medico accreditato (ovvero, in assenza di quello accreditato, il Medico Ufficiale della competizione) può richiedere all'arbitro di fermare il combattimento nei casi e con le conseguenze regolate dall'Articolo 29.

**6.)** Per tutti gli eventi IJF il ruolo dell'allenatore è stato definito dalla IFJ. Gli allenatori devono essere seduti al posto loro riservato prima dell'inizio del combattimento.

**a.** Non è possibile per gli allenatori fornire istruzione ai combattenti mentre questi stanno combattendo.

**b.** Gli allenatori sono autorizzati a fornire una istruzione ai loro combattenti solo durante il tempo di pausa (tra Matte e Hajime).

**c.** Dopo la pausa, ripreso il combattimento (Hajime), gli allenatori devono di nuovo restare in silenzio e non fare gesti.

**d.** Se un allenatore non segue questa regola, riceve un primo AVVERTIMENTO.

**e.** Se l'allenatore mantiene di nuovo lo stesso atteggiamento, riceverà un secondo AVVERTIMENTO e verrà espulso dal suo posto e non verrà sostituito durante il combattimento.

**f.** Se l'allenatore continua con il suo comportamento anche al di fuori dell'area di combattimento, sarà penalizzato. La pena può causare una perdita di accreditamento.

**7.)** I membri della commissione arbitrale possono interrompere il combattimento ed interferire ma solo quando un errore dev'essere corretto. L'intervento ed ogni cambiamento nelle decisioni arbitrali da parte della Commissione Arbitrale della IFJ avvengono solo in circostanze eccezionali.

I membri della Commissione Arbitrale della IFJ, così come gli arbitri, devono essere di diverse nazionalità degli atleti sul tappeto.

Non vi è alcun processo di appello per l'allenatore, ma possono venire al tavolo della Giuria IJF per ascoltare le osservazioni in merito alla decisione finale.

#### **ARTICOLO 16 – Passaggio in Ne-Waza**

**1.)** I combattenti potranno passare da Tachi-waza (posizione in piedi) al Ne-Waza (lotta a terra) se si verificano uno dei casi riportati in questo Articolo. Comunque, se la tecnica applicata ha subito una considerevole interruzione nella sua applicazione, l'Arbitro annuncerà Matte ed ordinerà ad entrambi i combattenti di riassumere la posizione in piedi.

**2.)** Situazioni che permettono il passaggio da Tachi-waza in Ne-waza.

**a.** quando un combattente, dopo aver ottenuto un risultato con una tecnica di proiezione, passa senza interruzione in Ne-waza e prende l'iniziativa.

**b.** quando uno dei combattenti cade a terra, a seguito dell'applicazione non riuscita di una tecnica di proiezione, l'altro può trarre vantaggio dalla posizione del suo avversario per proseguire in Ne-waza;

**c.** quando un combattente, effettuando un'azione di Shime-waza o Kansetsu-waza nella posizione in piedi, ottiene un effetto apprezzabile, può proseguire la sua azione, senza interruzione, in Ne-waza;

**d.** quando un combattente porta al suolo il suo avversario in Ne-waza con l'applicazione di un movimento particolarmente abile che non si può qualificare come una tecnica di proiezione;

**e.** In ogni altro caso non previsto dalle sotto sezioni di questo Articolo, quando uno dei combattenti sia caduto o stia per cadere, l'altro combattente potrà trarre vantaggio dalla posizione di squilibrio per proseguire in Ne-waza.

Quando un combattente trascina il suo avversario a terra in Ne-waza in maniera non conforme all'articolo 16, paragrafo 2, ed il suo avversario non trae vantaggio da ciò per continuare in Ne-waza, l'Arbitro deve annunciare Matte, fermare il combattimento e sanzionare con Shido il combattente che non ha rispettato l'Articolo 25 – Shido 7). Se l'avversario, invece, prende vantaggio dall'azione di Tori, l'attività in Ne-waza può continuare.

### **ARTICOLO 17 – Applicazione del matte**

**1. Norma generale** l'Arbitro annuncerà Matte per interrompere temporaneamente il combattimento nei casi previsti da questo articolo ed i combattenti devono velocemente ritornare alle loro posizioni di inizio. Per far riprendere il combattimento l'Arbitro annuncerà Hajime.

Dopo aver annunciato il Matte, l'Arbitro dev'essere attento a non perdere di vista i combattenti in modo da assicurarsi che gli stessi, non avendo udito il Matte annunciato, stiano continuando a combattere ovvero per qualsiasi altro incidente possa accadere.

Dopo aver annunciato il Matte i combattenti devono tornare rapidamente alle loro posizioni di partenza nei seguenti casi:

- Se l'arbitro ha assegnato Shido dovuto ad uscita dall'area di combattimento
- Se l'arbitro ha assegnato un quarto Shido – Hansoku-Make
- Quando è necessario che uno o entrambi i combattenti rimettano in ordine il loro Judogi.
- Quando l'arbitro ritiene che un combattente ha bisogno di un intervento medico.

Se "Matte" è annunciato per sanzionare con uno Shido, i combattenti rimangono nel luogo.

I combattenti non ritornano nella posizione di partenza. (Matte-Shido-Hajime)

Eccezione: Penalità (Shido) per uscire fuori dell'area di combattimento.

## **2.)** Situazioni nelle quali l'Arbitro deve annunciare Matte:

**a)** Quando entrambi i combattenti escono completamente fuori dall'area di combattimento.

**b)** Quando uno o entrambi i combattenti commettono uno degli atti proibiti elencati nell'Articolo 25 del presente Regolamento.

**c)** Quando uno o entrambi i combattenti si infortunano o sono colti da malore. Nel caso si verificano le condizioni di cui all'Articolo 27, l'Arbitro, dopo aver annunciato Matte, chiamerà il dottore per eseguire un esame medico. In conformità allo stesso Articolo, sia su richiesta del combattente che direttamente a seguito della gravità dell'infortunio, permettendo al combattente, al fine di facilitare l'esame medico, di assumere qualsiasi posizione diversa dalla posizione di partenza.

**d)** Quando è necessario che uno o entrambi i combattenti rimettano in ordine il loro Judogi.

**e)** Quando, durante il Ne-waza, non c'è un evidente progresso.

**f)** Quando un combattente dal Ne-waza riguadagna la posizione eretta o semieretta con l'avversario sulla sua schiena e con le mani completamente e chiaramente staccate dal Tatami, dimostrando una perdita di controllo da parte dell'avversario.

**g)** Quando un combattente rimane in piedi o, dal Ne-waza riguadagna la posizione in piedi e solleva chiaramente dal Tatami il suo avversario che è in posizione supina con una o entrambe le gambe intorno a qualsiasi parte del corpo del combattente in piedi.

**h)** Quando un combattente esegue o tenta di eseguire Kansetsu-waza o Shime-waza dalla

posizione eretta ed il risultato non è sufficientemente evidente.

**i)** Quando uno dei combattenti inizia o tenta un movimento preparatorio di una tecnica proibita, l'Arbitro può chiamare immediatamente Matte, cercando di fermare e di non lasciare che il concorrente che effettua il movimento finisca l'azione.

**j)** Quando l'Arbitro ed i Giudici o la Commissione d'Arbitraggio desiderano conferire.

**k)** Quando in ogni altro caso giudicato dall'arbitro necessario farlo.

## **3.)** Situazioni nelle quali l'Arbitro non deve annunciare Matte

**a)** L'Arbitro non annuncerà Matte per fermare il/i combattente/i che stanno uscendo dall'Area di combattimento, a meno che la situazione sia considerata pericolosa.

**b)** L'Arbitro non deve annunciare Matte quando un combattente che si è liberato, ad esempio da Osaekomi , Shime-waza o Kansetsu-waza, sembra aver bisogno di una pausa o la richieda espressamente.

#### **4.)** Situazioni eccezionali.

**a)** Se l'Arbitro annuncia Matte per errore durante il Ne-waza ed i combattenti per questo annuncio si separano, l'Arbitro, sentiti i Giudici e confortati dalla visione del Care System, se possibile ed in accordo con la regola della "maggioranza dei tre", faranno rimettere i combattenti nella posizione più simile a quella che avevano prima del Matte e il combattimento riprenderà, se così facendo si potrà rimediare ad una eventuale ingiustizia subita da uno dei combattenti.

### **ARTICOLO 18 – Sono-mama**

**1.)** In ogni caso in cui l'Arbitro vuole fermare temporaneamente il combattimento (ad esempio per rivolgersi ad uno o ad entrambi i combattenti), senza causare un cambiamento delle loro posizioni, egli deve annunciare Sonomama facendo il gesto di cui all'Articolo 8.9 , mentre deve assicurarsi che non vi siano variazioni nelle posizioni o nelle prese di ciascun combattente.

**2.)** Sonomama può essere applicato soltanto nelle situazioni in cui i combattenti sono in posizione di Ne-waza.

**3.)** Procedere nella varie situazioni:

**a)** Per assegnare una penalità. Se il combattente al quale dev'essere assegnata è in una situazione sfavorevole, Sonomama non dev'essere applicato: la penalità sarà assegnata direttamente.

**b)** Intervento medico. Se durante il Ne-waza un combattente mostra segni di infortunio e, in accordo con l'Articolo 29 può essere assistito dal Dottore, l'Arbitro può annunciare Sonomama e, se necessario, separare i combattenti.

Successivamente l'Arbitro, in accordo con la regola della "maggioranza dei tre", riposiziona i combattenti nella posizione che essi avevano prima dell'annuncio di Sonomama.

**4.)** Per far riprendere il combattimento, l'Arbitro annuncerà Yoshi.

**Sonomama in Shime waza o Kantsesu-waza non è possibile.**



## **ARTICOLO 19 – Fine del combattimento**

**1.)** L'Arbitro deve annunciare "Sore-made" per indicare la fine del combattimento nei casi previsti dal seguente Articolo. Dopo questo annuncio, l'Arbitro deve sempre mantenere i combattenti nella sua visuale, in caso essi non abbiano udito il suo annuncio e continuino a combattere. Se necessario e prima di indicare il risultato finale, l'Arbitro ordinerà ai combattenti di rimettere in ordine il loro "Judogi".

Dopo che l'Arbitro ha indicato il risultato del combattimento applicando la gestualità di cui all'Articolo 8, i combattenti devono fare un passo all'indietro verso le rispettive posizioni di partenza, faranno il saluto (stando in piedi) e lasceranno l'Area di Combattimento utilizzando l'Area di Sicurezza al lato del "Tatami".

Quando gli atleti lasciano il tappeto devono indossare il Judogi correttamente e non devono togliersi alcuna parte del Judogi o la cintura prima di lasciare l'area di competizione.

Se l'Arbitro dovesse, per errore, assegnare la vittoria al combattente sbagliato, i due Giudici dovranno assicurarsi che egli modifichi la decisione prima che lasci l'Area di Competizione.

Tutti i provvedimenti e le decisioni prese da Arbitro e Giudici, in conformità alla regola della "maggioranza dei tre", saranno definitivi e senza possibilità di reclamo.

### **2.)** Situazioni per annunciare Sore-made

- a)** Quando un combattente ottiene il risultato di Ippon o Waza-ari-awasete-ippun (Articoli 20 e 21).
- b)** Nel caso di Kiken-gachi (Articolo 26).
- c)** Nel caso di Hansoku-make (Articolo 25).
- d)** Quando un combattente non può continuare a causa di infortunio (Articolo 27).
- e)** Quando il tempo stabilito per il combattimento è terminato.

L'Arbitro aggiudicherà il combattimento come di seguito riportato

- a)** Quando un combattente ottiene il punteggio di Ippon o equivalente, egli sarà dichiarato vincitore;
- b)** Se non c'è Ippon o equivalente, il vincitore è dichiarata sulla base di: un waza-ari prevale su qualsiasi numero di Yuko;
- c.** Se non vi è alcun punto registrato o punteggi sono esattamente gli stessi su ogni punto (Waza-Ari, Yuko), quello con il minor Shido vince. In caso contrario, il combattimento si estende a un vantaggio decisivo (Golden Score);

#### **4.) Situazione di “Golden Score”**

Quando il tempo assegnato al combattimento termina a seguito della circostanza riferita al paragrafo 3.c di questo Articolo, l'Arbitro annuncia Sore-Made per terminare temporaneamente il combattimento ed i combattenti ritornano alle loro posizioni d'inizio del combattimento.

Non vi è alcun limite di tempo per il vantaggio decisivo, e i punteggi segnati sul quadro di valutazione nel periodo precedente sono mantenuti.

L'Arbitro annuncerà immediatamente Hajime per iniziare nuovamente il combattimento. Non vi è alcun periodo di riposo fra la conclusione del combattimento iniziale e l'inizio del combattimento con “Golden Score”.

Il combattimento termina, e l'Arbitro deve annunciare Sore-made, quando ad un combattente viene assegnato un punteggio (sarà dichiarato vincitore) o una sanzione (sarà dichiarato vincitore il suo avversario).

Quando un combattente, nel corso del tempo riservato al “Golden Score”, viene controllato dal suo avversario e l'Osaekomi è stato annunciato, l'Arbitro deve permettere che il controllo continui per 20 secondi (Ippon), ovvero sino al Toketa o Matte, oppure se uno Shime-Waza o un Kansetsu-waza viene applicato con risultato immediato da uno dei combattente. In questo caso il combattimento sarà vinto con il punteggio relativo.

Se durante il combattimento del “Golden Score” viene assegnato un Hansoku-make diretto, gli effetti per il combattente penalizzato saranno gli stessi che in un normale combattimento.

Nel caso in cui l'Arbitro decide di penalizzare un combattente e questo significa la vittoria del suo avversario, egli deve prima consultarsi con i Giudici e prendere la decisione finale in conformità alla regola della “maggioranza dei tre”.

#### **5.) Situazioni speciali nel tempo del “Golden Score”.**

**a)** Nel caso in cui solo un combattente eserciti il suo diritto a disputare il “Golden Score” e l'altro combattente rifiuta di farlo, il combattente che desidera combattere sarà dichiarato vincitore per Kiken-gachi.

**b)** Nel caso in cui entrambi i combattenti ottengano il punteggio di Ippon contemporaneamente nel tempo previsto per il “Golden Score”, l'Arbitro annuncerà Matte ed il combattimento continuerà senza tener conto di queste azioni ai fini del punteggio.

**c)** Nel caso in cui entrambi i combattenti sono penalizzati contemporaneamente con Hansoku-make non diretto (sommatoria di più Shido) il combattimento sarà deciso con il “Golden Score”.

**d)** Nel caso in cui entrambi i combattenti sono penalizzati contemporaneamente con Hansoku-make disciplinare saranno esclusi dalla competizione.

## **6.) CARE SYSTEM**

Il sistema (CARE) è la competenza esclusiva della Commissione Arbitrale, come definito in queste regole e nel SOR (Sport and Organization Rules in International Judo Federation) e nessuno può interferire o definire la sua applicazione al di fuori delle regole elencate in questo documento o in ciò che non era coperto da una decisione presa dalla Commissione Arbitrale al riguardo.

Sono previste le seguenti situazioni di utilizzo:

**a)** Il membro della Commissione può intervenire chiedendo di smettere di combattere ed informare l'arbitro e il tavolo dei giudici, nelle situazioni di seguito specificate.

**b)** I membri della Commissione possono dare un cenno di approvazione alla valutazione degli arbitri (senza fermare il combattimento), dopo aver visto sia l'azione (live) che la riproduzione tramite il Care System, se sono d'accordo con l'arbitro e il tavolo dei giudici.

Nelle seguenti circostanze, la visualizzazione utilizzando il Care System è obbligatoria per sostenere la decisione sul tappeto:

**a)** Qualsiasi decisione che comporta la fine del combattimento, sia durante il tempo previsto per lo stesso che nel tempo previsto per il "Golden Score".

**b)** Azioni di Kaeshi-waza nelle quali vi sia difficoltà di individuare il combattente che aveva il controllo dell'azione e che implicano la fine dell'incontro.

L'utilizzo del supporto video è di esclusiva competenza della terna arbitrale e dell'Arbitro Responsabile del tatami; nessun altro è autorizzato a richiederne l'utilizzo. Il parere dell'Arbitro Responsabile del tatami non è vincolante in quanto la decisione finale spetta sempre e comunque alla terna arbitrale.

## **ARTICOLO 20 – Ippon**

**1.)** L'Arbitro deve annunciare Ippon quando, a suo giudizio, l'applicazione di una tecnica risponde ai criteri seguenti:

**a)** Quando un combattente proietta con **controllo** dell'altro largamente sulla sua schiena con considerevole forza e velocità.

**Quando la caduta risulta arrotondata, senza impatto reale, non è possibile assegnare Ippon. = Waza-ari**

in tutte le situazioni in cui uno dei combattenti deliberatamente cade a "ponte" (testa e un piede o entrambi i piedi a contatto con il tatami) dopo essere stato proiettato saranno considerati come Ippon. Questa decisione è presa per la sicurezza dei combattenti, in modo da non cercare di sfuggire alla tecnica e mettere in pericolo la loro colonna vertebrale. Inoltre, anche solo il tentativo di effettuare il "ponte" (arco del corpo) dev'essere considerato come un "ponte".

**b)** Quando un combattente immobilizza con Osaekomi -waza l'altro combattente, e quest'ultimo è incapace di liberarsi per 20 secondi dopo l'annuncio di Osaekomi;

**c)** Quando un combattente si arrende battendo due o più volte con la sua mano o il piede oppure dice Maitta (Mi Arrendo!) generalmente a seguito di un risultato di tecniche di Osaekomi , Shime-waza o Kansetsu-waza;

**d.** Quando un combattente è reso incapace a continuare per l'effetto di uno Shime-waza o Kansetsu-waza;

Equivalenza

Se un combattente viene penalizzato con Hansoku-make, il suo avversario sarà immediatamente dichiarato vincitore con il punteggio equivalente di Ippon.

**3.)** Situazioni speciali

**a)** Tecnica simultanea. Quando entrambi i combattenti cadono sul Tatami, dopo quella che sembra essere attacchi simultanei, e gli arbitri non possono decidere quale tecnica dominava, non ci devono essere punti assegnati.

**b)** nel caso in cui entrambi i contendenti punteggiano simultaneamente Ippon, l'arbitro procede come previsto al paragrafo 5.b Articolo 19.

## **Spiegazioni per FSJ**

Atterraggio a ponte

Qualsiasi situazione in cui un combattente atterri a ponte, deve essere valutata con Ippon. Questa decisione viene presa per la sicurezza dei combattenti, in modo che non cerchino di evitare una tecnica mettendo in pericolo la loro spina dorsale.

Il ponte significa:

- La testa, un piede/entrambi i piedi sul tappeto (ponte tensione);
- Testa, spalla e un piede/entrambi i piedi sul tappeto (ponte tensione);
- Testa sul tappeto, e corpo sotto tensione ad arco (ponte a rilevare);
- Testa su Tori, un piede/due piedi sul tatami (tensione del ponte).

Tutto ciò che sembra ponte o è ponte va valutato come Ippon. L'intenzione, o tentativo di ponte dovrebbe essere evitato. Non c'è nessun ponte quando Uke atterra su un lato, poichè in tal caso va in ponte per impedire un ruolo continuo.

L'applicazione di "Kansetsu-waza", per lanciare l'avversario, non è considerato un lancio da valutare (es. UDE GAESHI)

### **ARTICOLO 21 – Waza-ari**

L'Arbitro deve annunciare Waza-ari quando, a suo giudizio, la tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

**a)** Quando un combattente proietta con controllo l'avversario, ma la tecnica è parzialmente mancante di uno dei tre elementi necessari per Ippon (vedi Articolo 20 (a) ed Appendice).

**b)** Quando un combattente immobilizza con Osaekomi-waza l'altro, quest'ultimo incapace di liberarsi, per 15 secondi o più, ma meno di 20 secondi.

### **ARTICOLO 22 – Waza-ari awasete Ippon**

Se un combattente ottiene un secondo Waza-ari nel combattimento, (vedi Articolo 21) l'arbitro annuncerà Waza-ari-awasete-ippou.

### **ARTICOLO 23 – Yuko**

L'arbitro deve annunciare Yuko quando, a suo giudizio, la tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

**a)** Quando un combattente proietta con controllo l'avversario, ma la tecnica in parzialmente mancante di due (2) dei altri tre (3) elementi necessari per Ippon.

**Quando un combattente proietta il suo avversario con il controllo e l'avversario cade su un fianco della parte superiore del corpo dev'essere Yuko.**

Esempi:

- 1)** Parzialmente mancante dell'elemento "largamente sul dorso" ed anche parzialmente mancante di uno degli altri due (2) altri elementi "velocità" o "forza".
- 2)** Largamente sul dorso ma parzialmente mancante in entrambi gli altri due elementi "forza e velocità".

**b)** Quando un combattente immobilizza con Osaekomi -waza l'altro combattente, quest'ultimo incapace di liberarsi, per 10 secondi o più ma meno di 15.

#### **APPENDICE Articolo 23 - Yuko**

Indipendentemente dal numero di Yuko annunciati, nessuna somma totale sarà considerata pari ad un Waza-Ari.

#### **ARTICOLO 24 – Osaekomi-waza**

L'Arbitro deve annunciare Osaekomi quando, a suo giudizio, la tecnica applicata corrisponde ai criteri seguenti:

- a)** Il combattente che è stato immobilizzato dev'essere controllato dal suo avversario e deve avere la sua schiena, entrambe le spalle o una sola a contatto con il tatami.
- b)** Il controllo può essere fatto dal fianco, da dietro o da sopra.
- c)** Il combattente che sta applicando l'immobilizzazione non deve avere la sua gamba(e) o il corpo controllato dalle gambe del suo avversario.
- d)** Almeno un combattente deve avere qualche parte del suo corpo che tocca l'Area di Combattimento (vedi eccezione appendice Art. 25).
- e)** Il combattente che sta applicando l'immobilizzazione deve avere il proprio corpo nella posizione o di Kesa o di Shiho o Ura, cioè simile alle tecniche di Kesa-gatame o Kami-shiho-gatame.

#### **APPENDICE Articolo 24 – Osaekomi waza**

Se il combattente che sta controllando il suo avversario con un'Osaekomi, cambia senza perdere il controllo in un'altro Osaekomi, il tempo dell'Osaekomi continuerà fino all'annuncio di Ippon (o Waza-ari o equivalente) o Toketa o Matte o Sore-made.

Quando un'Osaekomi è stato applicato, se è il combattente che è in una posizione vantaggiosa che commette un'infrazione meritevole di una sanzione, l'Arbitro annuncerà Matte, farà ritornare i combattenti alle loro posizioni iniziali, annuncerà la penalità (e qualsiasi punteggio dell'Osaekomi), e quindi ricomincerà il combattimento annunciando Hajime.

Quando un'Osaekomi è stato applicato , se il combattente che è in una posizione svantaggiosa commette un'infrazione meritevole di una sanzione, l'arbitro deve annunciare Sonomama, assegnare la sanzione, quindi fare riprendere il combattimento toccando entrambi i combattenti e annunciando Yoshi.

Tuttavia, se la penalità che dovrebbe essere annunciata fosse Hansoku-make, l'Arbitro, dopo aver annunciato Sonomama, consultati i Giudici, annuncerà Matte e farà ritornare i combattenti sulle loro posizioni iniziali di combattimento, sanzionerà l'Hansoku-make e farà finire il combattimento annunciando Sore-made.

Se i Giudici, posizionati con l'Arbitro Responsabile, sono d'accordo che vi sono i requisiti di un'Osaekomi non ancora annunciato dall'Arbitro, essi dovranno segnalarlo e, per la regola della "maggioranza dei tre", l'Arbitro deve annunciare immediatamente Osaekomi.

## **ARTICOLO 25 – Atti proibiti e penalità**

Gli atti proibiti si dividono in: infrazioni “Leggere ” (Shido) ed in infrazioni “Gravi” (Hansoku-make).

INFRAZIONI LEGGERE: saranno sanzionate con Shido.

INFRAZIONI GRAVI: saranno sanzionate con Hansoku-make diretto.

Se l'arbitro decide di penalizzare il combattente (tranne nel caso di Sono mama in Ne-waza) deve interrompere temporaneamente il combattimento annunciando Mate, indicare con il gesto appropriato la trasgressione e annunciare la sanzione, mentre punta il dito indice verso il combattente che ha commesso l'atto sanzionato.

Durante un combattimento ci saranno al massimo tre Shido, poichè il quarto sarà Hansoku-make (3 avvertimenti e poi interdizione). Shido non dà punteggio all'altro atleta, solo un punteggio tecnico può dare punti sul tabellone. Alla fine del combattimento, se il punteggio è pari sul tabellone, quello con meno Shido vince. Se il combattimento continua con il Golden Score, il primo che riceve un Shido perde, o il primo che guadagna un punteggio tecnico vincerà l'incontro.

Shido è pronunciato nel punto in cui il combattente ha effettuato la violazione della regola. I combattenti non tornano alla posizione iniziale. (Mate-Shido-Hajime)  
Eccezione: Quando si riceve Shido per aver lasciato l'area di competizione.

Quando un atleta riceve un'Hansoku-make non gli è più consentito continuare il torneo. Eccezione: Quando Hansoku-make è per Diving o per azione / blocco sotto la cintura (=è squalificato solo per l'incontro in questione).

Nel caso di Hansoku-make derivanti da sanzioni progressive, al combattente penalizzato con quattro Shido è permesso continuare il torneo.

Nel caso di un Hansoku-make diretto per comportamento antisportivo, non sarà consentito al judoka di continuare la competizione, in questo caso, una sanzione disciplinare può essere data dai funzionari FIJ.

Nel caso di un doppio (contemporaneo) Hansoku-make, come risultato di un quarto Shido, il risultato è equivalente e si applica la regola del Golden Score. (Situazione simile come Ippon simultaneo).

Per Hansoku-make diretto sanzionato contemporaneamente ai due combattenti, la giuria della FIJ prendere una decisione in merito.



Ogni volta che un arbitro attribuisce una penalità, deve mostrare con il gesto appropriato il motivo della sanzione.

Una sanzione può essere inflitta dopo l'annuncio di Soremade per qualsiasi atto proibito commesso durante il tempo previsto per il combattimento oppure, in casi eccezionali, per atti gravi commessi dopo il segnale che indica la fine del combattimento, anche se il risultato è già stato espresso.

### **SHIDO (gruppo di infrazioni leggere)**

a) Shido è inflitto al combattente che ha commesso un'infrazione leggera:

1.	Evitare intenzionalmente di fare le prese (Kumikata) al fine di ostacolare l'azione nel combattimento.
2.	Adottare nella posizione eretta, dopo aver effettuato le prese (Kumikata), un atteggiamento eccessivamente difensivo. (Generalmente più di 5 secondi)
3.	Eseguire un'azione volta a dare l'impressione di un attacco ma che chiaramente mostra che non c'era alcun intento di proiettare l'avversario (Falso Attacco). Falsi attacchi sono definiti come: - Tori non ha alcuna intenzione di proiettare. - Tori attacca senza Kumikata o immediatamente dopo aver lasciato il Kumikata. - Tori fa uno o più ripetuti attacchi senza squilibrare Uke. - Tori mette una gamba tra le gambe di Uke per bloccare la possibilità di attacco.
4.	Nella posizione in piedi tenere continuamente l'estremità della/e manica / maniche dell'avversario allo scopo difensivo o prendere "torcendo" la/e manica/maniche.
5.	Nella posizione in piedi, trattenere continuamente le dita di una o entrambe le mani intrecciate dell'avversario, allo scopo di ostacolarne l'azione nel combattimento.
6.	Intenzionalmente mettere in disordine il proprio Judogi, o sciogliere o annodare la cintura o i pantaloni senza il permesso dell'Arbitro.
7.	Trascinare al suolo l'avversario al fine d'iniziare Ne-waza tranne nel caso in cui si verifichi quanto stabilito dall'Articolo 16.
8.	Inserire un dito o le dita all'interno delle maniche dell'avversario o del fondo dei suoi pantaloni.
9.	In posizione in piedi, fare qualsiasi presa diversa dalla presa "normale" senza attaccare immediatamente.
10.	Nella posizione in piedi, prima o dopo che è stato effettuato il Kumi-kata, non fare alcun movimento di attacco (vedi l'appendice "Non Combattività").
11.	Prendere il bordo o parte finale della/e manica/maniche tenendola tra il pollice e le dita ("presa a pistola").
12.	Tenere la parte finale della/e manica/maniche facendone scomparire il bordo o parte di esso "presa a tasca".

13.	Nel tentativo di effettuare una tecnica di proiezione, abbracciare l'avversario in una posizione di petto contro petto, con entrambe le braccia che circondano il corpo con le mani che possono o meno toccarsi.
14.	Avvolgere la parte finale della cintura o il bordo della giacca del Judogi intorno a qualunque parte del corpo dell'avversario.
15.	Afferrare il Judogi con i denti (il proprio o quello dell'avversario).
16.	Mettere la mano, un braccio, un piede, o una gamba direttamente sul viso dell'avversario.
17.	Mettere un piede o una gamba dentro la cintura, nel collo o nel bavero dell'avversario.
18.	Applicare Shime waza utilizzando la parte bassa della giacca o la cintura o utilizzando solo le dita.
19.	In posizione Tachi waza o Ne waza uscire fuori dell'area di combattimento o forzare intenzionalmente a uscire dall'area di combattimento l'avversario (vedi Articolo 9 "Eccezioni"). Se un combattente mette un piede fuori dall'area di combattimento senza attacco immediato o non rientra immediatamente all'interno dell'area di combattimento, è sanzionato con Shido. Con due piedi fuori dall'area di combattimento è penalizzato con Shido. Se il combattente è spinto fuori dall'area di combattimento dal suo avversario, è l'avversario a ricevere Shido. Se i combattenti lasciano l'area di combattimento mentre si sta effettuando un attacco efficace, essi non sono penalizzati da Shido.
20.	Eseguire un'azione di "gambe a forbice" (dojime) al tronco, al collo o alla testa dell'avversario ("gambe a forbice" - piedi incrociati, estendendo le gambe).
21.	Colpire con il ginocchio o il piede, la mano o il braccio dell'avversario per fargli lasciare la presa.
22.	Torcere indietro il/le dito/a dell'avversario per fargli lasciare la presa.
23.	Rompere la presa con due mani. Entrambe le mani sul braccio dell'avversario.
24.	Proteggere/coprire il bavero della giacca per evitare le prese dell'avversario.
25.	Costringere l'avversario facendo pressione con uno o due braccia a prendere una posizione piegata, senza attacco immediato, è penalizzato con Shido.

### **Altre sanzioni Shido:**

**26.)** L'arbitro deve rigorosamente punire il combattente se non fa rapidamente le prese, Kumi-kata, o impedisce all'altro combattente di effettuare le prese, Kumi-kata.

**27.)** Il combattente che assume una posizione piegata di difesa.

**28.)** Se un combattente scivola con la sua testa sotto il braccio dell'avversario senza un'attacco immediato.

## **APPENDICE Articolo 25 – Atti proibiti e penalità**

Gli arbitri sono autorizzati a sanzionare anche solo "l'intenzione" o una situazione che vada contro l'interesse dello sport.

Se l'arbitro decide di penalizzare un combattente, (ad eccezione del caso di Sono- mama in Ne-waza ), fermerà temporaneamente la gara annunciando Mate, dovrà poi, riportare gli atleti nelle loro posizioni di partenza (articolo 17) e annunciare la sanzione mentre indica il combattente che ha commesso l'atto sanzionato.

Prima di sanzionare con Hansoku-make, l'Arbitro deve consultarsi con i giudici e prendere la decisione finale in conformità con la "maggioranza dei tre". Allorquando entrambi i combattenti violano le regole, allo stesso tempo, ad ognuno dev'essere assegnata una sanzione a seconda della gravità della violazione.

Se entrambi i combattenti hanno ricevuto tre (3) Shido e successivamente ognuno riceve un'ulteriore sanzione, entrambi devono ricevere Hansoku-Make.

Una penalità in Ne-waza dev'essere applicata allo stesso modo come in Osaekomi (Articolo 24 appendice, il 2. 3 ).

### **a) Shido**

**1.)** Quando un combattente rompe tre volte il Kumi-Kata del suo avversario, senza attaccare, l'arbitro deve penalizzare questo combattente con Shido.

**7.)** Se un combattente porta l'avversario in Ne-waza in modo non conforme all'articolo 16 e il suo avversario non trae vantaggio da ciò per continuare in Ne-waza, l'Arbitro annuncerà Matte, fermerà temporaneamente il combattimento e annuncerà Shido al combattente che ha infranto l'Articolo 16.

**9.)** Per presa "normale" si intende quando un combattente afferra con la mano sinistra il lato destro del Judogi del suo avversario, la manica, il collo, la zona pettorale, sopra la spalla o nella parte posteriore e con la mano destra la parte di sinistra del Judogi dell'avversario quali la manica, la zona pettorale, sopra la spalla o la parte posteriore di sinistra sempre sopra la cintura.

Se un combattente continua a prendere un Kumi-kata non conforme alle regole, il tempo permesso può essere progressivamente ridotto, e persino comminata una "sanzione diretta" di Shido.

Se un combattente esegue una presa incrociata (Cross grip), cioè, presa con due mani, una mano sul lato opposto della parte posteriore della spalla o del braccio dell'altro combattente, egli deve attaccare immediatamente o l'Arbitro lo sanzionerà con Shido. In nessun caso è consentito afferrare sotto la cintura.

La presa incrociata (Cross grip) dev'essere seguita da un attacco immediato.  
Analogamente per la presa alla cintura e per una presa laterale.

Un combattente non dev'essere penalizzato se ha una presa non conforme quando la situazione è stata causata dal suo avversario che lo ha schivato con la sua testa sotto il braccio in presa. Se un combattente schiva "volontariamente" con la sua testa il braccio in presa, l'Arbitro dovrà penalizzarlo per "posizione eccessivamente difensiva" (2).

Agganciare una gamba tra le gambe dell'avversario senza contemporaneamente tentare una tecnica di lancio non deve considerarsi come "normale Kumi-kata" ed il combattente deve attaccare o sarà penalizzato con Shido.

**10).** "Non-combattività" può essere considerata tale quando non ci sono azioni d'attacco da parte di uno o entrambi i combattenti in un tempo congruo per applicare un'azione judoisticamente apprezzabile. La "non combattività" non dev'essere assegnata quando non ci sono azioni d'attacco, se l'arbitro considera che il combattente sta cercando veramente l'opportunità per attaccare.

**11.)** Questo presa dev'essere punita, se non immediatamente seguita da attacco.

**12.)** Questo presa dev'essere punita, se non immediatamente seguita da attacco.

**14.)** L'atto di "avvolgere" significa che la cintura o la giacca avvolgono completamente. L'uso della cintura o della giacca come un' "ancora" per una presa (senza avvolgere) che, per esempio, serve a bloccare il braccio dell'avversario, non dev'essere penalizzata.

**16.)** Per "volto" s'intende quella area delimitata entro: fronte, davanti alle orecchie e la linea della mascella.

**18.)** Il punto 18 sarà strettamente osservato per Shime-waza: non è permesso effettuarlo con il proprio Judogi, o la cintura dell'avversario, o la parte inferiore della giacca, o utilizzando solo le dita.

## HANSOKU-MAKE (gruppo di infrazioni gravi)

**b)** Hansoku-make è inflitto a qualunque combattente che ha commesso un'infrazione grave (o che essendo stato penalizzato con tre (3) shido, commette un'ulteriore infrazione leggera):

1.	Applicare Kawazu-gake (Proiettare l'avversario avvolgendo la propria gamba intorno a quella dell'avversario mentre in posizione frontale/affiancata più o meno nella stessa direzione dell'avversario e cadendo indietro sopra di lui).
2.	Applicare Kansetsu-waza in parti diverse dall'articolazione del gomito.
3.	Sollevarlo dal tatami l'avversario disteso per poi proiettarlo con violenza sul tatami stesso.
4.	Falciare dall'interno la gamba d'appoggio dell'avversario mentre sta eseguendo una tecnica come Harai-goshi, ecc.
5.	Ignorare le istruzioni dell'arbitro.
6.	Fare delle osservazioni, gesti inutili o richiami offensivi contro l'avversario o l'arbitro durante il combattimento.
7.	Fare delle azioni che possano mettere in pericolo o ferire l'avversario, in particolare azioni dirette alla regione cervicale o la colonna vertebrale o che possano essere contrarie allo spirito dello Judo.
8.	Lasciarsi cadere, direttamente sul tatami eseguendo o tentando di eseguire una tecnica come Ude-Hishigi-Waki-gatame.
9.	Tuffarsi a testa ("dive") sul Tatami piegandosi in avanti e verso il basso durante l'esecuzione o il tentativo di esecuzione di tecniche come Uchi-mata, Harai-goshi, ecc., o cadere direttamente all'indietro durante l'esecuzione o il tentativo di eseguire una tecnica.
10.	Lasciarsi cadere intenzionalmente all'indietro mentre l'avversario sta agganciato sul proprio dorso ed ogni combattente controlla i movimenti dell'altro.
11.	Indossare un oggetto duro o metallico (ricoperto o non).
12.	Tutti gli attacchi, o il blocco con una o due mani o con uno o due braccia, sotto la cintura (in Tachi Waza) verranno penalizzati con Hansoku-make. E' possibile afferrare la gamba quando i due avversari sono chiaramente in una posizione di Ne-waza e l'azione Tachi Waza si è fermata. (Ne-Waza significa che è impossibile per entrambi i due combattenti effettuare una proiezione).
13.	Qualsiasi azione contro lo spirito del Judo può essere punita con un Hansoku-make diretto in qualsiasi momento del combattimento.
14.	Indossare un Judogi non in regola con il presente regolamento.

Quando un combattente ha ripetuto infrazioni leggere e dev'essere penalizzato con il suo quarto (4 °) Shido l'arbitro, dopo aver consultato i giudici, dà al combattente "Hansoku-make", vale a dire che il 4 ° Shido non è annunciato come "Shido", ma sarà annunciato direttamente come "Hansoku-make". Il combattimento termina secondo l'articolo 19 (c).

## **APPENDICE Articolo 25 – Atti proibiti e penalità (continuazione)**

### **b) Hansoku-make**

**1)** Se durante la proiezione, colui che proietta, si gira all'indietro durante l'azione, ciò sarà considerato come "Kawazu-gake" e sarà penalizzato.

Tecniche come Osoto-gari, Ouchi-gari o Uchi-mata dove il piede di tori avvolge quello di Uke sono consentite e dovranno essere valutate in caso di proiezione.

**8)** Il tentativo di proiettare con tecniche quali Harai-goshi, Uchi-mata, ecc., con una sola mano che prende il bavero dell'avversario da una posizione simile a Ude-hishigi-waki gatame (nella quale il polso dell'avversario è imprigionato sotto l'ascella di chi proietta) e gettandosi deliberatamente verso il basso sul tappeto, è facilmente causa d'infortunio e sarà, quindi, penalizzato. Quanto sopra si riferisce alle azioni che non hanno il chiaro scopo di proiettare il contendente sulla schiena e, quindi, essendo pericolose, saranno trattate come Waki-gatame.

**12)** Se Tori ha entrambe le mani sul Judogi (braccia/bavero) di Uke, il contatto sotto la cintura è permesso.

**14)** Se l'arbitro non è sicuro che il Judogi sia conforme alle norme del regolamento, può, insieme ai giudici, misurarlo ancora una volta.

## **ARTICOLO 26 – Assenza ed Abbandono**

La decisione di Fusen-gachi dev'essere attribuita ad ogni combattente il cui avversario non si presenta per il suo combattimento.

Un combattente che non è al suo posto all'inizio del combattimento dopo tre (3) chiamate ad intervalli di un (1) minuto, perderà il combattimento. L'Arbitro dovrà essere sicuro, prima di annunciare Fusen-gachi, di aver ricevuto l'autorizzazione da parte della Giuria di Tavolo e/o Commissione d'Arbitraggio.

La decisione di Kiken-gachi sarà attribuita ad ogni combattente il cui avversario abbandona la competizione per qualsiasi ragione, durante il combattimento.

## **APPENDICE Articolo 26 – Assenza ed Abbandono**

Lenti a contatto: nel caso in cui un Atleta, durante il combattimento, perde le sue lenti a contatto e non riesce a recuperarle immediatamente, informa l'Arbitro che non può continuare a combattere senza le lenti a contatto, l'Arbitro assegnerà la vittoria al suo avversario per Kiken-gachi, dopo consultazione con i Giudici e/o l'Arbitro Responsabile del tatami.

## **ARTICOLO 27 – Infortunio, Malore o Incidente**

La decisione di un incontro, quando un combattente non è in grado di continuare a causa di un infortunio, malore o incidente avvenuti nel corso del combattimento, dovrà essere data dall'Arbitro, dopo consultazione con i Giudici e/o l'Arbitro Responsabile del tatami, nel rispetto delle disposizioni seguenti.

### **(a) Infortunio:**

- 1)** quando la causa dell'infortunio è attribuita al combattente infortunato, egli perderà il combattimento;
- 2)** quando la causa dell'infortunio è attribuita al combattente non infortunato, il combattente non infortunato perderà il combattimento;
- 3)** quando è impossibile attribuire la causa dell'infortunio all'uno o all'altro combattente, perde l'Atleta che non può continuare.

**b) Malore:** Generalmente, se un Atleta è colto da malore durante l'incontro e non è in condizioni di continuare, perderà il combattimento.

**c) Incidente:** Se si verifica un incidente che è dovuto ad una causa esterna (forza maggiore), previa consultazione con la Commissione di Arbitraggio, il combattimento può essere annullato o posticipato. In questi casi di "forza maggiore", il Direttore della Gara, la Commissione Sportiva e/o la Giuria assumeranno l'ultima decisione.

## **Esami Medici**

**a)** L'Arbitro chiederà l'intervento del Medico per assistere un combattente nei casi in cui avviene un forte impatto con la testa o alla colonna vertebrale, ovvero, ogni volta che ha fondate ragioni di ritenere una ferita grave o seria. In ciascuno di questi casi, il medico esaminerà il combattente nello spazio di tempo più breve possibile, riferendo all'arbitro se il combattente può o meno continuare.

Se il medico, dopo un esame di un combattente infortunato, avvisa l'arbitro che quest'ultimo non può continuare l'incontro l'arbitro, dopo consultazione con i giudici, porrà termine al combattimento e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi.

**b)** Il combattente può chiedere all'Arbitro l'intervento del Medico, ma in questo caso il combattimento terminerà e l'avversario vincerà per Kiken-gachi.

c) Il medico accreditato alla Società di appartenenza del combattente può chiedere l'intervento per il suo combattente, ma in questo caso il combattimento terminerà e l'avversario vincerà per Kiken-gachi.

### **Ferita sanguinante**

In presenza di una ferita sanguinante l'arbitro chiamerà il medico per le cure necessarie al combattente allo scopo di arrestare e isolare l'emorragia.

In caso di emorragia, per motivi di salute, l'arbitro chiamerà il medico; non è consentito combattere mentre è in corso un'emorragia.

In ogni caso, la stessa ferita sanguinante, può essere curata dal medico in due (2) occasioni. La terza (3) volta che si riproduce la stessa ferita sanguinante, l'arbitro, dopo essersi consultato con i Giudici e/o l'Arbitro Responsabile del tatami, porrà fine al combattimento allo scopo di proteggere l'integrità del combattente e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi.

In qualsiasi caso dove non è possibile arrestare e isolare l'emorragia, l'avversario sarà dichiarato vincitore per Kiken-gachi.

### **Lesioni minori**

Una lesione minore può essere trattata dal combattente stesso.

Nel caso, per esempio, di un dito slogato, l'Arbitro arresterà il combattimento (mediante Matte o Sonomama) e consentirà al combattente di porre in asse il dito slogato.

Questa azione dev'essere fatta immediatamente, senza alcuna assistenza da parte dell'Arbitro o del Medico e l'Atleta può continuare il combattimento.

Al combattente sarà consentito di porre in asse lo stesso dito slogato in due (2) occasioni. Se avviene una terza (3) volta, il combattente non sarà considerato in condizione di continuare l'incontro. L'Arbitro, previa consultazione con i Giudici, porrà fine al combattimento e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi.

### **APPENDICE Articolo 27 - Infortunio, Malore o Incidente**

Se durante il combattimento un Atleta viene ferito in seguito ad una azione dall'avversario e non può continuare, la terna arbitrale deve analizzare il caso e prendere una decisione in base alle norme. Ogni caso dev'essere deciso in base alla sua importanza (vedi par. A) Ferita 1,2 e 3).

Generalmente solo un medico per ogni combattente è ammesso sull'area di competizione. Nel caso il medico necessiti di uno o più assistenti, deve prima informarne l'arbitro. Il coach non è mai ammesso sull'area di competizione.

Quando è richiesto l'intervento medico, l'arbitro si avvicinerà al combattente ferito per assicurarsi che l'assistenza prestata dal medico rientri nelle regole.



Tuttavia, l'arbitro può consultare i giudici nel caso di cui ha bisogno per prendere una decisione.

Assistenza medica nei seguenti casi dev'essere al di fuori dell'area di combattimento vicino al tavolo dei giudici; il combattente ferito, dev'essere accompagnato dai Giudici.

### **Intervento medico**

La procedura che dev'essere applicata è questa:

Se l'arbitro ritiene che questo sia un intervento medico necessario:

- L'arbitro accompagna il combattente al tavolo
- Uno dei due giudici rimane sul bordo del tatami (o appena fuori) con il medico. Se l'intervento medico è terminato, il combattente ritorna al centro del tappeto ed il combattimento continua.

**a)** Infortuni minori: nel caso di una unghia rotta, il medico può tagliare l'unghia al combattente. Il medico può fornire aiuto a seguito di un impatto allo scroto (testicoli).

**b)** Ferita sanguinante: il sangue, per ragioni di sicurezza, dev'essere bloccato completamente con cerotto, bende, fasciature, tamponi nasali, (è permesso utilizzare prodotti emostatici). Quando il medico è chiamato per assistere un combattente, l'assistenza deve svolgersi nel più breve tempo possibile.

**Nota: Con l'eccezione delle situazioni di cui sopra, se il medico applica un qualsiasi trattamento, l'avversario vincerà per Kiken-gachi.**

Tipi di Vomito: Nel caso che un combattente vomiti, l'incontro finirà con il risultato di Kiken-Gachi per il suo avversario (Vedi paragrafo B) malori).

Nel caso in cui un combattente, con un'azione intenzionale, lesioni l'avversario, la sanzione da applicare al combattente che ha causato le lesione sarà di Hansoku-make diretto:

la terna, sentito anche il parere del Commissario Gara/Direttore Sportivo, comunica alla Giuria di Tavolo l'esclusione dell'Atleta interessato dalla classifica redigendo l'apposito rapporto.

Nel caso che un medico realizzi chiaramente, specialmente in caso di tecniche di Shime-waza, che c'è un serio pericolo per la salute del combattente, egli può andare sul limite del Tatami e chiedere alla terna arbitrale di fermare immediatamente il combattimento. La terna arbitrale deve compiere tutti gli atti e/o azioni necessari al fine di assistere il medico. Un tale intervento comporterà conseguentemente la perdita del combattimento e perciò dovrebbe essere adottato soltanto in casi estremi.

## **ARTICOLO 28 – Situazioni non contemplate regolamento**

Quando si presenta una qualsiasi situazione non contemplata dalle norme del presente Regolamento, essa dev'essere trattata dalla terna arbitrale che dovrà prendere una decisione in merito, dopo una consultazione con la Commissione Arbitrale.