

Roma, 6 febbraio 2014

Alle Associazioni Sportive

e, p.c.

Ai Componenti del Consiglio di Settore  
Ai Componenti delle Commissioni Nazionali  
Ai Componenti del Settore Tecnico Nazionale  
Ai Presidenti dei Comitati Regionali  
Ai Vicepresidenti dei Comitati Regionali

Loro Indirizzi

**CIRCOLARE N° 17/2014 Judo**

**125° Consiglio di Settore Judo – 31 gennaio 2014**

### **Regolamento d'Arbitraggio Internazionale**

Nella sua ultima riunione il Consiglio di Settore ha svolto una approfondita analisi delle novità recentemente introdotte dalla International Judo Federation in tema di Regolamento d'Arbitraggio, aggiornamenti che sono stati discussi durante il Corso Nazionale di Aggiornamento Ufficiali di Gara tenutosi ad Ostia lo scorso 18 e 19 gennaio.

Il Corso, rivolto agli Arbitri Internazionali e Nazionali, ai Commissari Regionali Ufficiali di Gara ed ai Presidenti di Giuria Coordinatori, è stata l'occasione per fornire precisazioni sul Regolamento Internazionale (Referee Rules 2014-2016) alla luce delle risultanze del Seminario I.J.F. per Arbitri e Tecnici svoltosi a Malaga il 10 ed 11 gennaio scorsi.

L'apprezzata e puntuale relazione di Pasquale Chyurlia, membro della Commissione Arbitrale E.J.U e della Commissione Nazionale, ha evidenziato gli argomenti di maggior interesse e fornito i necessari chiarimenti.

Il Consiglio ha stabilito che le novità introdotte vengano applicate in Italia a partire dalle Fasi Regionali di Qualificazione ai Campionati Juniores, fissate in calendario per l'8 e 9 marzo p.v.

Al fine di dare la massima diffusione a questi aggiornamenti e di fornire un valido supporto per l'esatta interpretazione del Regolamento, il Consiglio ha stabilito di allegare alla presente circolare un documento, predisposto a cura della Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, che illustra e chiarisce i passaggi più significativi.

Ulteriori ed esaustive spiegazioni sono disponibili consultando il video dal titolo "Innovazioni Arbitrali Malaga 2014", visibile sul canale You Tube Official Channel della Federazione.

(Link: <http://www.youtube.com/watch?v=Jf93qYW8dRM> ).

### **Programma Attività Agonistica Federale**

Il Consiglio, inoltre, ha esaminato una serie di argomenti strettamente legati allo svolgimento dell'Attività Agonistica Federale, tenendo conto sia delle indicazioni dell'E.J.U. in materia di durata dei combattimenti sia delle relative necessità di adeguamento come di seguito specificato:

#### **Aggiornamento Art.6 – Durata dei Combattimenti**

Per quanto riguarda i Maschi è stato stabilito di fissare a 4 minuti effettivi la durata dei combattimenti per il Campionato Italiano a Squadre JU/SE e per il Grand Prix SE/JU .

Per le Femmine è stata recepita la norma stabilita a livello internazionale, portando a 4 minuti effettivi la durata degli incontri per la classe Seniores.

#### Modifica Art.17 – Orari e Categorie Campionato Italiano Juniores

Aggiornamento - punto 3

Con l'introduzione della quinta area di gara si è ritenuto opportuno inserire la categoria dei 60 Kg., che va ad aggiungersi alle categorie 66 Kg. e 73 Kg., per il peso del sabato dalle ore 08:00 alle ore 09:00.

#### Modifica Art.21 – Orari e Categorie Coppa Italia

Aggiornamento – punto 5

Per le stesse motivazioni di cui sopra, è stata inserite la categoria dei 60 Kg., che va ad aggiungersi alle categorie 66 Kg. e 73 Kg., per il peso del sabato dalle ore 08:00 alle ore 09:00.

#### Gestione Teste di Serie – Adeguamento programma informatico

E' allo studio un adeguamento del programma informatico utilizzato per la gestione delle competizioni al fine di razionalizzare l'inserimento delle Teste di Serie nel tabellone di gara.

Tale aggiornamento entrerà in vigore, previa attenta valutazione di una prima fase sperimentale, già dai prossimi Campionati Italiani Cadetti, fissati in calendario per il 22 e 23 febbraio p.v. presso il PALAPELLICONE del Lido Di Ostia/RM.

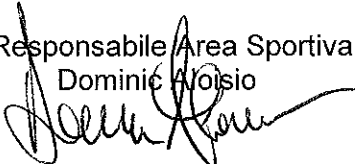
Sarà cura della Segreteria Federale inviare ai Comitati Regionali il relativo aggiornamento del *software*.

Il Consiglio, infine, tenuto anche conto dei suggerimenti pervenuti a vario titolo in Federazione, ha assunto le seguenti decisioni:

- Ribadito l'obbligo per il Tecnico sociale di non lasciare il proprio posto a bordo tatami durante l'incontro di un proprio Atleta e di accompagnarlo fuori dall'area di gara al termine dell'incontro, ma allo stesso è consentito, in deroga a quanto previsto a livello internazionale, di sedersi all'angolo di un'altra area di gara per seguire un proprio Atleta anche se l'incontro ha già avuto inizio.
- Raccomandazione, nei limiti del possibile e senza interrompere la competizione, di far svolgere gli incontri di finale per il primo e secondo posto sul tatami centrale.

Cordiali saluti.

Il Responsabile Area Sportiva  
Dominic Aloisio



All.c.s.



## **NUOVE REGOLE DI ARBITRAGGIO 2014 - 2016**

### **In “rosso” le nuove norme o precisazioni sulle norme esistenti**

#### **Arbitro e Giudici**

Tre Arbitri, provenienti da Regione diversa di quella dei due Atleti in gara, arbitreranno ciascun incontro.

Un Arbitro sul tatami, provvisto di un sistema di comunicazione radio, è collegato ai due Arbitri posizionati al tavolo del tatami; questi ultimi hanno il compito di assisterlo con l'ausilio del “CARE SYSTEM”.

Un sistema di rotazione sarà attuato per gli Arbitri per garantirne la neutralità.

La Commissione e l'Arbitro Responsabile intervengono solo quando vi è un errore che necessita di essere rettificato.

L'intervento, e qualsiasi modifica delle decisioni degli Arbitri da parte della Commissione e dell'Arbitro Responsabile, sarà effettuato solo in eccezionali circostanze.

La Commissione e l'Arbitro Responsabile intervengono solo quando ritengono sia necessario.

Non vi è alcun procedimento d'appello per gli allenatori, ma gli stessi possono avvicinarsi al tavolo del Care System per guardare le motivazioni del cambiamento alla decisione finale.

#### **NORMA ATTUATIVA IN ITALIA:**

**In sede gara sarà presente un Rappresentante degli Insegnanti Tecnici quale referente delle relazioni con gli Arbitri Responsabili di ciascun Tatami.**

#### **Valutazione tecnica**

##### **Ippon**

Dare più valore alla valutazione di Ippon e prendere in considerazione solo le tecniche con un impatto reale del dorso sul tatami.

Quando la caduta è rotolata senza impatto reale, non è possibile considerarla Ippon.

##### **Yuko**

Quando un combattente, con controllo, lancia il suo avversario e quest'ultimo cade sul lato della parte superiore del corpo, deve essere assegnata la valutazione di Yuko.

##### **Caduta in posizione di ponte**

Tutte le situazioni di caduta in ponte saranno considerate Ippon.

Questa decisione è presa per la sicurezza dei combattenti in modo che non cerchino di evitare la tecnica mettendo in pericolo le loro vertebre cervicali.

##### **Sanzioni**

Shido sarà dato al combattente interessato, sul posto, senza che entrambi i combattenti debbano tornare nella posizione di partenza (Matte - Shido - Hajime) tranne quando uno Shido è dato per aver lasciato l'area di combattimento.

I combattenti ritorneranno al posto iniziale quando l'Arbitro annuncia MATTE per uscita, in situazioni di NE-WAZA o quando, comunque, l'Arbitro lo ritenga necessario.

##### **Penalizzare con Shido**

- Rompere la presa dell'avversario con 2 mani.
- Coprire il bordo della giacca del Judogi per impedire la presa.



- La presa incrociata deve essere seguita da un attacco immediato. La stessa regola deve essere applicata per la presa cintura e per le prese su un lato.
- Gli Arbitri devono penalizzare severamente il concorrente che non si impegna in un veloce Kumikata o che cerca di evitare le prese del suo avversario.
- Se uno dei concorrenti rompe le prese due volte, senza che la situazione sia seguita da una azione judoisticamente apprezzabile, la terza volta che riceverà Shido.
- **“Presa a pistola” e “presa a tasca”** alla fine della manica, senza attacco immediato, devono essere penalizzate con Shido
- Abbracciare l'avversario per una proiezione (**Bear Hug**): **non è Shido quando uno dei combattenti ha un Kumikata con un minimo di una mano.**
- Forzare l'avversario con una o entrambe le braccia al fine di obbligarlo ad una posizione piegata senza un attacco immediato, sarà penalizzato con Shido (bloccare l'avversario).
- Prendere il polso o le mani dell'avversario solo per evitarne la presa o l'attacco deve essere penalizzato da Shido.

### Falso attacco punito con Shido. I falsi attacchi si concretizzano quando:

- Tori non ha alcuna intenzione di proiettare.
- Tori attacca senza Kumikata o lascia immediatamente il Kumikata.
- Tori esegue un singolo attacco, o una serie di attacchi ripetuti, senza rottura dell'equilibrio di Uke.
- Tori mette una gamba tra le gambe di Uke per bloccarne la possibilità di un attacco.
- Mettere un piede al di fuori dell'area di combattimento, senza attacco immediato, o non tornare subito dentro l'area di combattimento è penalizzato con Shido.
- Due piedi fuori l'area di combattimento è penalizzato con Shido. Se il combattente è spinto al di fuori dell'area di combattimento dal suo avversario, quest'ultimo riceverà Shido. **(Se i combattenti lasciano l'area di combattimento a seguito di un'azione iniziata con un attacco in posizione valida, i combattenti non devono ricevere Shido).**

### Osaekomi, Kansetsu-Waza e Shime-Waza

Osaekomi continuerà anche al di fuori dell'area di combattimento se la stessa è partita (e dichiarata dall'Arbitro) all'interno.

Osaekomi punteggi: 10 secondi per Yuko, 15 secondi per Waza-ari e 20 secondi per Ippon.

Se l'azione di lancio è finita fuori dell'area di combattimento e nell'immediatezza uno dei combattenti applica Osaekomi, Shime-Waza o Kansetsu-Waza, la tecnica deve considerarsi valida.

Deve, inoltre, essere considerata valida la situazione in cui, durante il Ne-Waza e senza soluzione di continuità, Uke assume il controllo con una delle tecniche sopra nominate.

Le situazioni di Kansetsu-Waza e Shime-Waza iniziate all'interno dell'area di combattimento e riconosciute come efficaci nei confronti dell'avversario, possono continuare anche se i combattenti sono al di fuori dell'area di combattimento.

### Articolo Osaekomi

Il combattente che applica Osaekomi deve avere il suo corpo in posizione di Kesa, Shiho o Ura, cioè simili a quelle delle tecniche Kesa-gatame, Kami-Shiho-gatame o Ura-gatame.

**La posizione Ura è ora valida.**

### Articolo relativo agli “ATTI PROIBITI E PENALITA”

Nell'Articolo relativo agli “ATTI PROIBITI E PENALITA” **il punto 14** (avvolgere la parte finale della cintura o il bordo della giacca del judogi intorno a qualunque parte del corpo dell'avversario) ed **il**



**punto 18** (applicare SHIME-WAZA utilizzando la parte bassa della giacca o la cintura, propria o di quella dell'avversario, o utilizzando solo le dita) **saranno rigorosamente osservati e sanzionati.**

### **Cadetti - U 18**

Tecniche di Kansetsu-Waza sono autorizzate per i cadetti.

Se un cadetto perde coscienza durante una situazione di Shime-Waza non è più in grado di continuare la competizione.

### **Il saluto**

Entrando insieme nella zona tatami, i combattenti camminano verso l'ingresso dell'area di competizione e si salutano reciprocamente nell'area di combattimento.

I combattenti non devono stringersi la mano PRIMA dell'inizio del combattimento.

Quando gli Atleti stanno lasciando il tatami devono essere vestiti con i loro judogi in modo corretto e non devono rimuovere qualsiasi parte del judogi o la cintura prima di lasciare il campo di gara.

### **Durata del combattimento**

Nessun limite di tempo per il Golden Score (Hantei viene annullato).

I tempi del combattimento saranno:

Seniores uomini: cinque minuti;

Seniores donne: **quattro minuti**;

Juniores e Cadetti: quattro minuti;

Esordienti B: tre minuti.

### **INIZIO DEL COMBATTIMENTO**

Dopo la chiamata del Presidente di Giuria, se è presente un solo Atleta a bordo tatami, l'Arbitro lo inviterà a salire e prendere posizione sul lato esterno dell'Area di Combattimento in prossimità della posizione a lui spettante.

Il Presidente di Giuria, a questo punto, avvierà il tabellone segnatempo (o, in assenza di quest'ultimo, il cronometro manuale) ed al termine di un minuto dal posizionamento dell'Atleta presente, se il suo avversario non sarà presente sul tatami, indicherà all'Arbitro di dichiararlo vincitore.

L'assenza di un combattente, causata da motivi indipendenti dalla sua volontà deve essere rappresentata dal Tecnico al Rappresentante degli Insegnanti Tecnici presente in sede gara quale referente delle relazioni con gli Ufficiali Gara.

L'assenza può essere giustificata solo dal Presidente di Giuria.

### **NORMA TRANSITORIA.**

Al fine di agevolare gli Atleti nella fase di recepimento della norma di cui sopra, la stessa verrà applicata nella sua interezza a partire dal 1° Settembre 2014. Sino a quest'ultimo termine si consente all'Insegnante Tecnico di giustificare al Presidente di Giuria del tatami interessato l'assenza dell'Atleta nei termini e nei modi della norma di cui trattasi.

Il Presidente di Giuria, ritenuto giustificato il ritardo, concederà un massimo di 2 (due) minuti dal momento in cui uno degli Atleti è presente sull'area di gara. Il Presidente di Giuria annoterà il giustificato motivo sul verbale di gara.



## CONDOTTA DEI TECNICI

### NORMA TRANSITORIA:

All'Insegnante Tecnico impegnato ad assistere il suo Atleta è consentito, dopo l'assegnazione della vittoria, di raggiungere la postazione a lui riservata in altro tatami dove è impegnato diverso Atleta della sua Società, **anche ad incontro iniziato.**

## GOLDEN SCORE

Nel tempo riservato al 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).

Se un Osaekomi è stata dichiarata, al raggiungimento della valutazione minima di Yuko, l'Arbitro dovrà annunciare **Yuko/Sore-made** e dichiarare vincitore Tori.

L'addetto al tavolo della Giuria (o cronometrista) deve segnalare il raggiungimento della valutazione minima con un segnale udibile.

Se un combattente, nel corso del tempo riservato al "**Golden Score**", viene controllato dal suo avversario e l'**Osaekomi** è stato annunciata, può realizzare uno **Shime-Waza** o un **Kansetsu-waza** ed aggiudicarsi l'incontro solo prima che il suo avversario raggiunga il punteggio minimo (Yuko).

## FINE DEL COMBATTIMENTO

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.

**Nessuna situazione è irrevocabile se la correzione potrà rimediare ad una eventuale ingiustizia subita da uno dei combattenti; questa correzione, se supportata da prova certa ed inconfutabile, può avvenire anche se Arbitro ed Atleti hanno lasciato l'Area di Combattimento.**

**La correzione deve avvenire entro dieci minuti dal termine dell'incontro interessato (pari al periodo di recupero tra un combattimento e l'altro).**

## LUOGO (AREE VALIDE)

### Il combattimento si svolge all'interno dell'Area di Combattimento.

I combattenti, fermo restando la possibilità di interscambio dei ruoli, sono autorizzati ad uscire **dall'Area di Combattimento** se eseguono un'azione judoisticamente apprezzabile che possa riferirsi ad un reale attacco, ad una successione di attacchi, ad un Gaeshi Waza, ad una transizione tra Tachi Waza e Ne Waza.

Il Combattente che, con un piede, esce dall'Area di combattimento e, senza soluzione di continuità ne rientra, non sarà sanzionato.

Se il Combattente ripete questa situazione in assenza di un'azione judoisticamente apprezzabile, sarà sanzionato.

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

## ECCEZIONI

Quando un'azione è iniziata all'interno **dell'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 deve essere considerata valida ai fini dell'attribuzione di un eventuale punteggio;
- b) se l'azione si conclude con una **Osaekomi**, l'**Arbitro** la annuncerà lasciandola continuare:
  - 1. sino **all' IPPON di Tori**;
  - 2. sino al **Toketa** per l'interruzione dell'**Osaekomi** con possibilità di evoluzione dell'azione di NE-WAZA;
  - 3. sino al **MATTE** quando l'**Osaekomi** viene interrotta (da parte di Tori o di Uke) senza ulteriori possibilità di sviluppo dell'azione.
- c) se l'azione si conclude con situazioni di **Kansetsu aza o Shime Waza** riconosciute come efficaci nei confronti di chi le subisce, l'**Arbitro** lascerà continuare sino **all'IPPON o all'eventuale MATTE** in caso di sopraggiunta inefficacia delle situazioni di cui sopra.

**In NE WAZA** l'azione è valida e può continuare sino a quando un combattente ha una parte del suo corpo che **tocca l'Area di Combattimento**.

## INOLTRE:

- a) una **Osaekomi** iniziata all'interno **dell'Area di combattimento** può continuare anche con i combattenti completamente fuori dalla stessa (e, quindi, **nell'Area di Sicurezza**) sino **all'IPPON o al MATTE**.

Durante questo prolungamento del tempo stabilito per il combattimento, il combattente che è immobilizzato (**UKE**) può contrattaccare utilizzando **SHIME WAZA o KANSETZU WAZA**.

In caso di resa o impossibilità a continuare da parte del combattente che sta effettuando l'**Osaekomi (TORI)**, il suo avversario (**UKE**) vincerà il combattimento **per IPPON**.

- b) azioni di **KANSETZU WAZA o SHIME WAZA** iniziate all'interno dell'Area di Combattimento e riconosciute come efficaci nei confronti di chi le subisce, possono continuare anche se i concorrenti escono **fuori dall'Area di Combattimento**. L'**Arbitro** lascerà continuare sino **all'IPPON** o all'eventuale **MATTE** in caso di sopraggiunta inefficacia delle situazioni di cui sopra.

\*\*\*\*\*