



IJF Cambiamenti delle regole d'arbitraggio 2014

Corso centrale arbitri Svizzeri, 14 settembre 2013, Burgistein

SHIDO

Kumi Kata	
	<ul style="list-style-type: none">• Rompere la presa dell'avversario con le 2 mani su una mano, sul polso, sull'avambraccio o sulla manica poco importa che sia all'interno, all'esterno, in diagonale, ecc.• Rompere la presa della manica usando il proprio ginocchio/gamba e rompere la presa colpendo, (destro contro quello sinistro o viceversa)• Picchiare la presa di uke (in diagonale)• Dominare fisicamente l'avversario con un Kumikata senza alcun vero attacco• Bloccare con una mano o due mani senza alcuna intenzione di attaccare.• SHIDO
	<ul style="list-style-type: none">• Rompere la presa con una mano, mentre l'altra è sul proprio Judogi.• Stesso fianco, rispettivamente in diagonale

Kumi Kata	"Presa dell'orso" (bear hug)
-	<ul style="list-style-type: none"> • Tori abbraccia o cintura direttamente e frontalmente l'avversario con le due braccia allo stesso tempo. • Se Uke ha soltanto una mano (presa) sul Judogi di Tori, quest'ultimo non lo può abbracciare direttamente per proiettarlo. • SHIDO
+	<ul style="list-style-type: none"> • Se Tori tiene con una o due mani e sviluppa da questa situazione la presa dell'orso, allora l'azione è giudicata valida!

Kumi Kata	"Prese poco ortodosse"
-	<p>Presa dalla medesima parte</p> <ul style="list-style-type: none"> • La presa in Cross Guard (presa incrociata) dev'essere seguita da un immediato attacco. La stessa regola dev'essere applicata nei casi di presa in cintura e presa su un lato con due mani. • Presa alla cintura / attorno all'anca. • Spingere una o tutte e due le maniche in basso/verso l'avanti. • Chi non permette all'avversario di effettuare le prese (es. nascondendo il bavero). • Chi non effettua un Kumikata (prese) rapidamente e/o chi cerca di evitare che l'avversario esegua un Kumikata (prese). • Deve seguire un'attacco immediato (3-5 sec) altrimenti. SHIDO



- Tutte le prese al disopra della cintura seguite da un'attacco immediato (3-5 sec) sono autorizzate.
- È ugualmente autorizzato, intercettare con le due mani il braccio di UKE, PRIMA della sua presa, se questa azione è seguita immediatamente da un'attacco (3-5sec).

Kumi Kata

"Prese negative / prese positive"





Tori non dimostra l'intenzione di fare le prese, di attaccare, rispettivamente di combattere:

- Difendere il proprio bavero (tenendolo)
- Strappare il proprio bavero con una mano e allontanare la spalla in posizione di difesa.
- Afferrare le dita.
- SHIDO



- Tori attacca e dimostra il voler proiettare sbilanciando l'avversario. Qui si differenzia soprattutto in Ashi Waza tra „pseudo-attacco“ e vero attacco.

HANSOKUMAKE

Presa alla gamba	Presa diretta o contatto delle gamba
	<ul style="list-style-type: none">• Tutte le prese o le azioni in Tachi-waza sotto la cintura, con una o due mani o con un o due braccia direttamente in attacco, difesa, in combinazione, bloccando, in contrattacco o in una situazione di transizione da una posizione in piedi a terra.• Il contatto e/o la presa della gamba è proibita in tutte le situazioni in Tachi Waza (attacco e difesa) e nel passaggio da in piedi -> a terra. Tutto questo verrà penalizzato con Hansoku-Make.• Ko Uchi Makikomi- "vecchia" Variante.• Kata Guruma / A tuffo.• Kata Guruma / A tuffo con una mano . (spalla/braccio che tocca la gamba).• Sode Tsuru Komi Goshi con braccio/mano che scivola dall'alto in basso sulla gamba.• Seoi Nage segue : difesa Go di uke, tori avvinghia le gambe di uke con un braccio.• Ko Uchi Gari ⇔ seguito d'Ashi Dori
	<ul style="list-style-type: none">• Se Tori afferra con una mano sopra la cintura, può chiudere, toccare, bloccare con questo braccio la gamba.• Ko Uchi Makikomi con presa da un lato o con una mano.• Kata Guruma con forte presa (entrambe le prese alla giacca).

Presca alla gamba	In difesa, in Kaeshi Waza e nel passaggio Da in piedi \Rightarrow terra
-	<ul style="list-style-type: none"> • La presa, il blocaggio, il contatto della gamba è proibito sia in difesa che in Kaeshi Waza e dev'essere sanzionato con Hansoku-Make. • Difesa contro Uchi Mata, Sumi Gaeshi, Tomoe Nage Sasae Tsuru Komi Ashi <ul style="list-style-type: none"> • Tori proietta Ippon \Rightarrow Ippon • Tori proietta Yuko, Wazzari o senza punti \Rightarrow Hansoku-Make per Uke • Passaggio da in piedi a \Rightarrow terra
+	<ul style="list-style-type: none"> • Difesa contro Sumi Gaeshi, Tomoe Nage • ARRESTO CHIARO • Passaggio da in piedi a \Rightarrow terra

Combattimen to al suolo	Ne Waza
Immobilizzaz ioni	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le azioni che iniziano all'interno della zona di combattimento, continuano, anche se i combattenti escono dalla superficie. Un'uscita dall'osae-komi, uscendo dal tatami, o nel spingere verso l'esterno tori non è più possibile.
Tempo	<ul style="list-style-type: none"> • 10 sec \Rightarrow Yuko • 15 sec \Rightarrow Waza-ari • 20 sec \Rightarrow Ippon

Shime-Waza	<ul style="list-style-type: none"> • Se la tecnica di strangolamento (Shime-Waza) inizia all'interno della zona di combattimento ed è efficace, (difficile da valutare) essa resta valida anche se i due combattenti escono dalla zona di combattimento. (strangolamento con capriola)
Kansetsu-Waza	<ul style="list-style-type: none"> • Se la tecnica di leva articolare (Kansetsu Waza) inizia all'interno della zona di combattimento ed è efficace, (Braccio teso e controllato) essa resta valida anche se i due combattenti escono dalla zona di combattimento. Questo rimane valido anche se il braccio resta teso nel movimento verso l'esterno.
Cambio di tecnica	<ul style="list-style-type: none"> • Se c'è un cambio di tecnica è Mate.

Golden Score	Combattimento
	<ul style="list-style-type: none"> • In caso di Golden Score, non è previsto nessun limite di tempo. Il primo combattente che marca un punto tecnico, vince. Il primo combattente che riceve una penalità, perde. Di principio il Golden Score dura "all'infinito"!
	<ul style="list-style-type: none"> • Il principio "tecnica prima della penalità" è sottolineato chiaramente dall'IJF. Un Yuko ha più valore che 3 Shido. Gli Shido vengono iscritti, ma non sono più convertiti in valori. Essi conteranno solo in caso di parità. In questo caso, il combattente che ha meno penalità, (Shido), vince.
	<ul style="list-style-type: none"> • Il 4° Shido darà sempre una squalifica, con Hansoku-Make.