

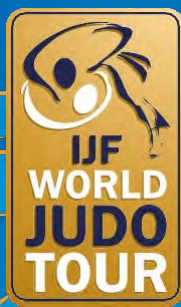
FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DI JUDO



DOCUMENTO

SOR

Regolamento sportivo e organizzativo



AD USO ESCLUSIVO INTERNO





REGOLAMENTO ARBITRALE IJF

Tutte le questioni relative all'arbitraggio sono di competenza della Commissione Arbitri IJF.

APPENDIX D



AD USO ESCLUSIVO INTERNO



D1.1 Arbitraggio - Cultura, storia e principi

Jujutsu è il termine generico che raggruppa tutti i metodi di combattimento a mani nude praticati dai guerrieri del Medioevo giapponese.

I feroci combattimenti tra le varie scuole di jujutsu contribuirono alla notorietà dei loro maestri e allievi; si trattava in genere di duelli tra le scuole che opponevano il miglior praticante di ciascuna di esse.

Jigoro Kano alla fine del ^{XIX} secolo sviluppò una scuola di jujutsu, che chiamò "JUDO", diversa dalle altre "Ryu" per il suo obiettivo. Come le altre scuole, il Judo coltivava la massima efficienza, ma l'obiettivo non era lo stesso.

"Il miglioramento dell'uomo e della società".

Il Judo è un metodo di educazione fisica, intellettuale e morale attraverso la pratica di un'arte marziale.

Il Judo è l'unica arte marziale derivata dal jujutsu in cui la presa dell'avversario è obbligatoria; questo è ciò che gli ha conferito ricchezza tecnica, finezza e intelligenza. Il confronto nel jujutsu non consentiva un vero combattimento poiché l'obiettivo era uccidere senza essere uccisi.

Jigoro Kano creò una disciplina in cui gli scontri consentivano di applicare le tecniche in modo completo, senza mai ferire l'avversario.

L'ippon veniva concesso solo se la caduta dell'avversario era controllata fino al momento dell'impatto con il suolo o se questi si arrendeva.

A parte l'articolazione del gomito, dove si deve lasciare la possibilità all'avversario di arrendersi, tutte le tecniche vengono eseguite nel senso dell'articolazione e mai in iperestensione.

Il controllo della direzione della caduta, l'impatto e la velocità di esecuzione sono la definizione del perfetto successo della tecnica di lancio.

Il judo non è una lotta in cui si accumulano vantaggi o punti, sia in piedi che a terra, il judo è un duello con un codice. L'unico obiettivo è l'ippon; tutti gli altri valori possono essere conteggiati solo se c'è la volontà di ottenere l'ippon.

L'evoluzione delle competizioni e dell'arbitraggio nel corso degli anni.

Dalle sfide interscolastiche di jujutsu senza pietà, poco più di 100 anni dopo, si è passati a diventare una disciplina membro del Comitato Olimpico Internazionale.

La competizione è oggi estremamente regolamentata e corrisponde pienamente alla "Carta Olimpica" umanistica, educativa e sociale. Il judo rimane tuttavia un'arte marziale in cui il duello al 100% deve essere la regola. È la tecnica perfetta che viene premiata con un ippon che pone fine alla gara. Ippon corrisponde a "fuori gara" come ai tempi dei guerrieri del Medioevo.

L'arbitraggio deve tenere conto dell'aspetto filosofico del duello tra i due atleti e premiarli con il giusto valore o la giusta sanzione.

I premi sono:

- Ippon, waza-ari e yuko.

Le sanzioni sono:

- Un avvertimento o una squalifica, a seconda della gravità, per coloro che mettono in pericolo la propria salute o quella dei loro avversari, coloro che rifiutano di gareggiare, coloro che impediscono lo svolgimento corretto della gara, coloro che escono dall'area di gara. Anche tutte le azioni contrarie allo spirito del judo devono essere punite.

Nell'ambito delle competizioni organizzate dalla IJF, o sotto la sua responsabilità, un judoka può essere immediatamente sanzionato dagli arbitri per qualsiasi azione "contraria allo spirito del judo", come specificato nel Codice Etico della IJF.

Le azioni "contrarie allo spirito del judo" nell'area di gara, senza che questo elenco sia esaustivo, sono:

- Attaccare o tentare di attaccare volontariamente l'integrità fisica dell'avversario o di se stessi.
- Praticare tecniche proibite o pericolose o portare oggetti rigidi durante i combattimenti.
- Rifiutarsi di eseguire le istruzioni dell'arbitro o degli organizzatori, ad esempio rifiutarsi di lasciare il tatami al termine dell'incontro.
- Insultare, con parole o gesti, l'avversario, l'arbitro, l'allenatore, gli organizzatori, il pubblico o qualsiasi altra persona presente nella sede dell'evento.
- Promuovere in qualsiasi modo marchi commerciali non conformi alle regole della IJF, o idee politiche, religiose o di altro tipo.
- Compiere qualsiasi azione che non abbia alcuna attinenza con la competizione e il cui scopo sia eventualmente quello di essere vista sui social network.
- Modificare le caratteristiche tecniche del judogi, come definito nel regolamento IJF (riferimento: SOR - Appendice C - Regole del judogi).

Vince chi ha eseguito "LA" tecnica migliore o per "Hansoku-make" dell'avversario (penalità tecniche o dovute ad azioni contrarie allo spirito del Judo).

Dal punto di vista culturale e complementare, il judo non si riduce alla sua espressione olimpica, il judo rimane un'arte marziale, il judo è più di uno sport, tutte le tecniche della Classificazione Kodokan fanno parte del patrimonio del judo e devono sempre essere insegnate.

Lo stesso vale per il "kappo", tecniche di rianimazione e mobilitazione articolare praticate circa quarant'anni fa dagli insegnanti di judo e dagli arbitri, oggi vietate in alcuni paesi. La loro pratica non è consentita, ma la loro conoscenza fa parte del patrimonio del judo e non deve essere dimenticata in nessun caso. La loro pratica non è consentita agli arbitri nelle competizioni dell'IJF World Judo Tour.

Gli arbitri sono i custodi dell'espressione fisica, culturale e filosofica del judo.

Il judo deve essere compreso per essere apprezzato!

Articolo 1 Arbitri e ufficiali

Si prega di fare riferimento alla Sezione 1.8 per le regole relative alla nazionalità degli arbitri.

I limiti di età per gli esami arbitrali continentali sono compresi tra i 25 e i 45 anni nell'anno dell'esame.

I limiti di età per l'esame di arbitro internazionale IJF sono compresi tra i 30 e i 50 anni nell'anno dell'esame.

Per arbitrare un evento del World Judo Tour (WJT) della Federazione Internazionale di Judo (IJF) e altri eventi concordati dal Comitato Esecutivo dell'IJF, un arbitro deve essere in possesso di una licenza internazionale IJF ed essere attivo nella propria nazione e nel proprio continente.

Tutti gli arbitri che partecipano al WJT IJF devono avere un'età massima di 55 anni durante quel ciclo olimpico (ad esempio, per il ciclo olimpico 2025-2028 gli arbitri devono essere nati nel 1973 o dopo). Le eccezioni per gli arbitri di alto livello devono essere approvate dal Comitato Esecutivo IJF.

A partire dal 1° gennaio 2026, tutti i candidati agli esami continentali e internazionali IJF devono essere in possesso di un certificato IJF Academy valido equivalente al Livello 1/UCJI.

A partire dal 1° gennaio 2026, gli arbitri che figurano nella classifica delle rispettive Unioni Continentali avranno un periodo di tre (3) anni, nel periodo 2026-2028, per ottenere il Certificato dell'Accademia IJF. Il mancato ottenimento del Certificato dell'Accademia IJF comporterà l'impossibilità di partecipare come arbitri agli eventi ufficiali elencati nei calendari delle Unioni Continentali e nel Calendario IJF.

Il direttore arbitrale dell'IJF selezionerà gli arbitri per gli eventi IJF e altri eventi. La selezione si basa su:

- La classifica degli arbitri IJF.
- Il livello dell'evento.
- Il periodo in cui si svolge l'evento (ad esempio, durante o al di fuori delle qualificazioni olimpiche).
- Lo stadio di sviluppo dell'arbitro.

In generale, la gara sarà condotta da un arbitro di nazionalità diversa rispetto ai due atleti in competizione. Lo stesso principio si applica alle competizioni a squadre.

Prima della competizione, prima della distribuzione delle categorie di peso per tatami, gli arbitri selezionati vengono assegnati a un tatami. L'assegnazione degli arbitri a ciascuna gara viene effettuata utilizzando il software di competizione IJF. La selezione viene effettuata per garantire la neutralità nazionale e assegnare approssimativamente lo stesso numero di incarichi come arbitro sul tatami. Dopo aver seguito queste condizioni, la selezione effettuata è completamente casuale.

I migliori arbitri delle preliminari di quel giorno vengono selezionati per il blocco finale. Al termine della competizione, ogni arbitro riceve una valutazione (punteggio). Questo punteggio viene poi aggiunto alla classifica degli arbitri IJF.

Nessuno può esercitare la funzione di arbitro durante gli eventi organizzati dalla IJF o dall'Unione Continentale o durante i giochi multisportivi in cui la IJF è responsabile della selezione degli arbitri se ricopre la carica di presidente della federazione nazionale, allenatore, medico, funzionario della squadra nazionale, direttore arbitrale e/o è responsabile della selezione degli arbitri e della loro valutazione.

Eccezione: il direttore arbitrale della federazione nazionale può arbitrare nelle Coppe Continentali e nelle competizioni cadetti e juniores, esclusi i Campionati Continentali.

Gli arbitri saranno assistiti da funzionari tecnici che gestiranno il sistema di cronometraggio e punteggio e completeranno le pratiche burocratiche della competizione. L'organizzazione locale Il comitato organizzatore locale (LOC) deve fornire due (2) ufficiali tecnici esperti per ogni tatami per il cronometraggio e il punteggio.

Ad ogni evento IJF WJT sono presenti uno o più supervisor arbitrali IJF, il cui compito è quello di garantire che tutte le decisioni prese dall'arbitro siano corrette.

L'arbitro sul tatami dispone di un sistema di comunicazione radio collegato al supervisore arbitrale IJF al tavolo tecnico.

Il direttore arbitrale capo e/o il supervisore arbitrale della IJF, che possono eventualmente intervenire, siedono ai loro posti riservati con il proprio sistema di riproduzione assistita da computer (CARE). Sono collegati all'arbitro tramite cuffie. La procedura è descritta in dettaglio nell'articolo 13.5.

Articolo 2 Posizione e funzione dell'arbitro

L'arbitro deve indossare l'uniforme approvata dalla IJF senza copricapi, oggetti religiosi o gioielli appariscenti.

Prima di arbitrare un incontro, l'arbitro:

- Deve familiarizzarsi con il suono del gong o con i mezzi utilizzati per segnalare la fine dell'incontro sul tatami, con la posizione del tavolo medico e con l'ubicazione del controllo del judogi.
- Deve verificare che la radio e le cuffie funzionino correttamente.
- Deve assicurarsi che la superficie dell'area di gara sia pulita e in buone condizioni e che non vi siano spazi vuoti tra i tatami.
- Deve assicurarsi che non vi siano spettatori, sostenitori o fotografi in posizione tale da causare disturbo o rischio di lesioni agli atleti.
- Assicurarsi che tutto sia in ordine (ad esempio, area di gara, attrezzature, divise, igiene, ufficiali tecnici, ecc.) prima dell'inizio della competizione.
- Assicurarsi che siano disponibili copie dei moduli (Modulo di sospensione dell'allenatore e Modulo di Hansoku- make diretto dell'articolo 18).

Durante la gara, l'arbitro:

- Deve generalmente rimanere all'interno dell'area di gara.
- Deve condurre la gara e amministrare le decisioni e deve assicurarsi che le decisioni siano registrate correttamente.
- In casi eccezionali (ad esempio, quando entrambi gli atleti sono in ne-waza e rivolti verso l'esterno), può osservare l'azione dall'area di sicurezza.

L'atleta che indossa il judogi blu si trova alla sinistra dell'arbitro, mentre quello che indossa il judogi bianco si trova alla destra dell'arbitro.

Articolo 3 Ruolo degli arbitri non in servizio

Gli arbitri che non stanno arbitrando devono sedersi al tavolo tecnico con una chiara visuale del loro tatami, in attesa della gara loro assegnata e, in ogni caso, pronti per qualsiasi eventualità che possa verificarsi durante l'evento (ad esempio, deve segnalare al supervisore arbitrale della IJF un errore registrato sul tabellone).

Qualora un atleta debba cambiare una parte del judogi al di fuori dell'area di gara o debba lasciare temporaneamente l'area di gara dopo l'inizio della competizione per un motivo ritenuto necessario dall'arbitro centrale, che concede tale autorizzazione solo in circostanze eccezionali, un arbitro assegnato al tatami specifico che non sta arbitrando deve accompagnare l'atleta per assicurarsi che non si verifichino anomalie. Se l'arbitro assegnato al tatami specifico non è dello stesso sesso dell'atleta, un funzionario designato dal direttore arbitrale capo della IJF o dal supervisore arbitrale della IJF dovrà accompagnare l'atleta.

Articolo 4 Gesti

L'arbitro deve compiere i gesti indicati di seguito quando intraprende le seguenti azioni. I gesti devono essere mantenuti per tre (3) - cinque (5) secondi mentre ci si sposta, per garantire che il punteggio sia chiaramente visibile al direttore arbitrale capo della IJF, al supervisore arbitrale della IJF e al cronometrista.



Inchinarsi entrando e uscendo dal tatami



In piedi prima dell'incontro



Invitare gli atleti sul tatami



Hajime! e Sore-made!



Ippon (100 punti segnati come ippon sul tabellone): l'arbitro alza un braccio sopra la testa con il palmo della mano rivolto in avanti.



Waza-ari (10 punti sul tabellone): l'arbitro alza un braccio lateralmente all'altezza della spalla con il palmo della mano rivolto verso il basso.

Il gesto waza-ari:

- Dovrebbe iniziare con il braccio incrociato sul petto, poi lateralmente fino alla posizione finale corretta.

Tuttavia, è necessario prestare attenzione durante la rotazione per mantenere gli atleti nel campo visivo.



Waza-ari-awasete-ippon (due waza-ari valgono un ippon, 100 punti, segnati come ippon sul tabellone): prima il waza-ari, poi il gesto dell'ippon.



Yuko (1 punto sul tabellone): l'arbitro alza un braccio lateralmente con il palmo della mano rivolto verso il basso, a 45 gradi dal corpo.

Il gesto dello yuko:

- Deve iniziare con il braccio incrociato sul petto, poi lateralmente fino alla posizione finale corretta.



Osaekomi! (Presca validal): mentre piega il corpo verso gli atleti, deve puntare il braccio con il palmo della mano rivolto verso il basso. L'arbitro deve verificare che il cronometrista abbia avviato il cronometro prima di interrompere il gesto e tornare in posizione normale per controllare il combattimento.



Toketa! (Presa interrotta!): mentre piega il corpo verso gli atleti, deve alzare un braccio, con le dita della mano dritta e rivolte in avanti e il pollice verso l'alto, davanti a sé e agitarlo rapidamente da destra a sinistra due o tre volte. Deve controllare che i cronometristi interrompano correttamente il tempo.



Mate! (Aspetta!): deve alzare un braccio all'altezza delle spalle, parallelamente al tatami, e mostrare il palmo della mano aperto (con le dita rivolte verso l'alto) agli arbitri e ai giudici di gara.



Sono-mama! <=> **Yoshi!**

Sono-mama! (Mantenete la posizione!): si piegherà in avanti e toccherà entrambi gli atleti con i palmi delle mani.

Yoshi! (Continua! o Riprendi!): deve toccare con decisione entrambi gli atleti con i palmi delle mani ed esercitare una pressione su di essi.



Alzarsi (ritornare alla posizione di inizio gara): entrambe le braccia distese verso il judoka interessato, i palmi delle mani rivolti verso l'alto parallelamente al tatami, l'arbitro le muoverà due/tre volte dal basso verso l'alto con un movimento di pochi centimetri. L'arbitro deve assicurarsi che il judoka veda chiaramente il gesto.



Per annullare un giudizio espresso: per indicare l'annullamento di un giudizio espresso: ripetere con una mano lo stesso gesto mentre si alza l'altra mano sopra la testa in avanti e la si agita da destra a sinistra due o tre volte. Non è necessario fare alcun annuncio quando si annulla un giudizio espresso (punteggio o penalità).

Se è necessario un gesto di rettifica, questo deve essere eseguito il più rapidamente possibile dopo il gesto di annullamento.

Se la situazione lo consente, l'arbitro segnalerà l'annullamento quando gli atleti potranno vedere questo gesto.



Non valido (azione di lancio senza punteggio per entrambi gli atleti): alzare una mano sopra la testa con il palmo parallelo alla testa e agitarla da destra a sinistra due o tre volte. Non devono essere fatti annunci.



Kachi: per indicare il vincitore, l'arbitro e gli atleti devono tornare alle loro posizioni di inizio gara; l'arbitro fa un passo in avanti, prima con il sinistro poi con il destro, indica il vincitore alzando una mano, con il palmo rivolto verso l'interno, sopra l'altezza delle spalle, in direzione del vincitore; poi fa un passo indietro, prima con il destro poi con il sinistro, per tornare alla posizione di inizio gara.



Per chiamare il medico: deve rivolgersi verso il tavolo medico, agitare un braccio (palmare verso l'alto) dalla direzione del tavolo medico verso l'atleta infortunato.



Per assegnare una penalità: nel tachi-waza, l'arbitro deve interrompere temporaneamente il combattimento annunciando "Mate!", riportare gli atleti nella posizione di partenza (articolo 11) e girarsi di 45 gradi verso l'atleta da penalizzare.

Shido o hansoku-make: deve indicare l'atleta da penalizzare con l'indice teso dal pugno chiuso.

Per assegnare una penalità: nel ne-waza, vedere l'articolo 17.

Se entrambi gli atleti ricevono una penalità, l'arbitro deve fare il gesto appropriato e indicare alternativamente entrambi gli atleti (indice sinistro per l'atleta alla sua sinistra e indice destro per l'atleta alla sua destra).



Non combattività: ruotare, con un movimento in avanti, gli avambracci all'altezza del petto, quindi indicare con l'indice l'atleta da penalizzare.



Falso attacco: estendere entrambe le braccia in avanti, con le mani chiuse, quindi compiere un movimento verso il basso con entrambe le mani



Correggere il judogi: per indicare all'atleta di sistemare il judogi o i capelli: incrociare la mano sinistra sulla destra, con i palmi rivolti verso l'interno, all'altezza della cintura, oppure mettere la mano, con il mignolo vicino ai capelli, per indicare all'atleta di sistemarsi i capelli.



Penalità per non aver sistemato il judogi o i capelli: assegnare una penalità all'atleta che non si aggiusta correttamente il judogi tra il mate e il successivo Hajime! (Inizia!); indicare l'atleta o gli atleti da penalizzare con l'indice esteso dal pugno chiuso mentre si annuncia la penalità, quindi incrociare la mano sinistra sulla destra, con i palmi rivolti verso l'interno, all'altezza della cintura; la stessa procedura deve essere applicata per chi non si sistema i capelli, mostrando il gesto appropriato.



Penalità per uscita dal tappeto



Penalità per afferrare la gamba



Penalità per aver rifiutato il kumi-kata coprendo il bavero



Penalità per atteggiamento di blocco con una mano



Penalità per atteggiamento di blocco con entrambe le mani



Penalità per mancata presa

Ulteriori gesti in caso di penalità saranno eseguiti in conformità con l'azione da sanzionare (vedi Articolo 18 - Azioni proibite e penalità).

I seguenti gesti sono riportati qui di seguito:

www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures

Yuko **per atterraggio su entrambe le natiche e entrambe le mani/gomiti, una mano/gomito, nessuna mano/gomito**. Dopo aver assegnato lo yuko non verrà inflitta alcuna penalità shido.

Shido per seoi-nage inverso. L'arbitro si girerà verso l'atleta da sanzionare con un movimento di circa 45° e porterà entrambe le mani a pugno chiuso su un lato del petto, quindi ruoterà leggermente il busto come all'inizio di una tecnica.

NOTA: Lo shido per il seoi-nage inverso sarà assegnato solo nelle gare cadetti.

Shido per sistemarsi i capelli. L'arbitro si girerà verso l'atleta da sanzionare con un movimento di circa 45° e porterà la mano a pugno chiuso, con la parte del mignolo a contatto con la tempia (stesso lato).

Per indicare **all'atleta o agli atleti che possono mettersi** in posizione di partenza se si prevede un lungo ritardo nella gara, l'arbitro deve segnalare la posizione di partenza con la mano aperta, il palmo rivolto verso l'alto.

Articolo 5 Posizione (aree valide)

Il combattimento si svolgerà nell'area di gara.

Tutte le azioni sono valide e possono continuare (nessun mate) se uno dei due atleti ha una parte del corpo a contatto con l'area di gara e l'azione è iniziata all'interno dell'area di gara.

Qualsiasi nuova tecnica applicata quando entrambi gli atleti sono fuori dall'area di gara non sarà riconosciuta.

Eccezioni

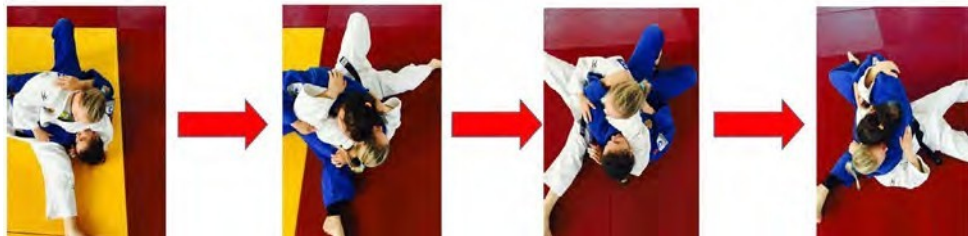
a) Quando una proiezione viene iniziata con un solo atleta in contatto con l'area di gara, ma durante l'azione entrambi gli atleti si spostano fuori dall'area di gara, l'azione può essere considerata ai fini del punteggio se l'azione di proiezione continua senza interruzioni in prossimità del limite dell'area di gara e non oltre due metri nell'area di sicurezza.

Allo stesso modo, qualsiasi tecnica di contrattacco immediata da parte dell'atleta che non era in contatto con l'area di gara quando l'azione di lancio è iniziata all'interno, può essere presa in considerazione ai fini del punteggio se l'azione continua senza interruzioni in prossimità del limite dell'area di gara e non oltre due metri nell'area di sicurezza.

b) L'azione ne-waza (finalizzata a osaekomi-waza, kansetsu-waza o shime-waza) è valida e può continuare al di fuori dell'area di gara se è stata iniziata dall'interno.

Le kansetsu-waza e shime-waza iniziate all'interno dell'area di gara e riconosciute come efficaci per l'avversario possono essere mantenute, anche se gli atleti si trovano fuori dall'area di gara, purché vi sia progressione.

c) Ne-waza fuori dall'area di gara: se l'azione di lancio viene completata fuori dall'area di gara in prossimità del limite dell'area di gara e non oltre due metri nell'area di sicurezza e immediatamente uno degli atleti applica osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, questa tecnica sarà valida purché vi sia progressione. Se durante il ne-waza, al di fuori dell'area di gara, uke prende il controllo con osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, in successione continua, anche questa sarà valida.



d) Se durante il ne-waza al di fuori dell'area di gara gli atleti escono dall'area di sicurezza e l'arbitro non è stato in grado di annunciare Mate!, questa situazione sarà trattata e una decisione sarà presa dall'arbitro dopo aver consultato il/i direttore/i arbitrale/i capo/i della IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i della IJF.

Una volta iniziata la gara, se l'arbitro lo consente, gli atleti possono lasciare l'area di gara.

Sarà concesso il permesso di cambiare il judogi o la maglietta che si sono danneggiati o sporcati o in caso di incidente che richieda l'intervento del medico. Tale intervento sarà effettuato fuori dal tatami, vicino all'area stessa o in prossimità della struttura medica; l'atleta sarà accompagnato da un altro arbitro (vedi articolo 3).

Articolo 6 Durata della gara

1. La durata delle gare e le formalità burocratiche saranno determinate in base al regolamento della competizione.

Per tutte le competizioni IJF, la durata delle gare sarà la seguente:

Senior uomini e donne/squadre miste:	4 minuti di tempo effettivo di gara
Juniors under 21 maschili e femminili/squadre miste:	4 minuti di tempo effettivo di gara
Cadetti under 18 maschili e femminili/squadre miste:	4 minuti di tempo effettivo di gara

Si raccomanda alle federazioni nazionali di utilizzare questi tempi per le competizioni senior, junior e cadetti.

2. Ogni atleta ha diritto a 10 minuti di riposo tra una gara e l'altra. A seconda della disposizione della sede, la Commissione Ad Hoc della IJF può aumentare questo tempo di riposo. La Commissione Ad Hoc della IJF deve essere composta da un (1) rappresentante dell'Arbitraggio, un (1) dello Sport e un (1) dell'Istruzione e dell'Allenamento. Se possibile, la composizione della Commissione Ad Hoc deve includere un (1) funzionario eletto della IJF.

Articolo 7 Tempo di Osaekomi

- a) Ippon: 20 secondi.
- b) Waza-ari: 10 secondi o più ma meno di 20 secondi (10-19 secondi).
- c) Yuko: 5 secondi o più ma meno di 10 secondi (5-9 secondi).

Articolo 8 Tecnica in coincidenza con il segnale temporale

1. Qualsiasi risultato immediato di una tecnica iniziata al più tardi nell'ultimo secondo del tempo valido sarà considerato valido.
2. Sebbene una tecnica di lancio possa essere applicata contemporaneamente al segnale di tempo, se l'arbitro o il direttore arbitrale capo della IJF e/o il supervisore arbitrale della IJF decidono che non sarà immediatamente efficace, l'arbitro annuncerà Sore-made!, senza alcun valore ai fini del punteggio.
3. Qualsiasi tecnica applicata dopo il segnale di tempo per indicare la scadenza del tempo di gara non sarà valida, anche se l'arbitro non ha ancora annunciato "Sore-made!".
4. Se Osaekomi! è iniziato nel tempo regolamentare (non nel golden score) e il tempo rimanente non è sufficiente per consentire il completamento dell'Osaekomi!, il tempo assegnato per l'incontro sarà prolungato fino a quando non verrà annunciato ippon (o equivalente yuko o waza-ari) o l'arbitro annuncerà Sore-made!, oppure fino a quando non verrà annunciato Toketa! e l'arbitro annuncerà Sore-Made!.

Durante questo periodo, l'atleta che riceve l'Osaekomi! (uke) può contrattaccare applicando shime-waza o kansetsu-waza. Il tempo continuerà fino all'annuncio di ippon (o equivalente) o Sore-made!.

Articolo 9 Inizio della gara

1. L'arbitro deve essere sempre pronto a dare inizio alla gara prima dell'arrivo degli atleti nell'area di gara.

Nelle competizioni individuali l'arbitro deve trovarsi al centro del tatami, 2 m dietro la linea da cui partono gli atleti, e deve essere rivolto verso il tavolo tecnico.

Nelle competizioni a squadre, prima dell'inizio delle gare di ogni incontro, si procederà alla cerimonia di inchino tra le due squadre come segue:

a) L'arbitro rimarrà nella stessa posizione delle competizioni individuali. Al suo segnale, le due squadre entreranno dal lato loro assegnato, in linea con il bordo esterno dell'area di gara, nell'ordine stabilito dal sorteggio delle categorie, e si schiereranno una di fronte all'altra.

Ciascuno dei tre arbitri assegnati arbitrerà due incontri consecutivi. Se un incontro viene annullato a causa della mancanza di uno o due concorrenti, l'ultimo arbitro arbitrerà solo quello rimanente o nessuno. In caso di parità, l'ultimo arbitro rimarrà sul tatami per l'incontro di spareggio.

b) Su ordine dell'arbitro, le due (2) squadre si sposteranno nella posizione di partenza sul tatami.

c) L'arbitro ordinerà alle squadre di voltarsi verso il tavolo tecnico, allungando le braccia in avanti parallelamente, con i palmi delle mani aperti, e annuncerà "Rei!", che dovrà essere eseguito simultaneamente da tutti i componenti di entrambe le squadre. L'arbitro non dovrà inchinarsi.

d) Quindi l'arbitro ordinerà, con un gesto delle braccia ad angolo retto, avambracci sollevati e palmi rivolti l'uno verso l'altro, "otagai-ni" (affrontatevi), alle due squadre di affrontarsi nuovamente, annunciando "Rei!" (inchino), da eseguire allo stesso modo della sezione precedente.

e) Dopo aver terminato la cerimonia dell'inchino, i componenti delle due squadre usciranno dallo stesso punto da cui sono entrati, aspettando, sul bordo esterno al centro dell'area di gara, che gli atleti di ciascuna squadra effettuino la prima gara. In ogni gara, eseguiranno la stessa procedura di inchino prevista nella competizione individuale.

f) In caso di parità dopo aver terminato l'ultima prova dell'incontro, l'arbitro ordinerà alle squadre di procedere come descritto nei paragrafi a) e b), in attesa del sorteggio della prova supplementare. Una volta effettuato il sorteggio, gli atleti interessati rimarranno sul tatami per la prova supplementare a punteggio d'oro, mentre il resto della squadra lascerà l'area di gara.

g) Al termine dell'ultimo incontro della gara, l'arbitro ordinerà alle squadre di procedere come descritto nei paragrafi a) e b), annunciando quindi il vincitore. La cerimonia di inchino si svolgerà in ordine inverso rispetto all'inizio, inchinandosi prima l'uno all'altro e, infine, al tavolo tecnico.

2. Gli atleti sono liberi di inchinarsi quando entrano o escono dall'area di gara, anche se non è obbligatorio.

Quando entrano nell'area del tatami, gli atleti devono camminare verso l'ingresso dell'area di gara contemporaneamente.

Gli atleti **NON** devono stringersi la mano prima dell'inizio della gara.

3. Gli atleti devono quindi recarsi al centro del bordo dell'area di gara (nell'area di sicurezza) sul proprio lato secondo l'ordine di combattimento (l'atleta con il judogi bianco sul lato destro e l'atleta con il judogi blu sul lato sinistro rispetto alla posizione dell'arbitro) e rimanere in piedi in quella posizione.

Al segnale dell'arbitro, gli atleti si sposteranno in avanti nelle rispettive posizioni di partenza, si inchineranno simultaneamente l'uno verso l'altro e faranno un passo in avanti con il piede sinistro.

Una volta terminato il combattimento e assegnato il risultato dall'arbitro, gli atleti faranno contemporaneamente un passo indietro con il piede destro e si inchineranno l'uno verso l'altro.

Se gli atleti non si inchinano o lo fanno in modo errato, l'arbitro li inviterà a farlo. È molto importante eseguire l'inchino nel modo corretto.

4. La gara inizia sempre con gli atleti in posizione eretta, indossando correttamente il judogi con la cintura stretta sopra le ossa iliache, quindi l'arbitro annuncia "Hajime!".

Durante il combattimento gli atleti devono sempre sistemare rapidamente il judogi/i capelli tra "Mate!" e "Hajime!".

5. Il medico accreditato può richiedere all'arbitro di interrompere il combattimento nei casi e con le conseguenze previsti dall'articolo 20.

6. Gli oggetti che cadono sul tatami devono essere raccolti/consegnati dall'arbitro, che decide, insieme alla Commissione Arbitri IJF se necessario, sulla consistenza dell'oggetto.

7. Esistono tecniche di judo classificate dal Kodokan consentite per tutte le fasce d'età.

Esistono tecniche classificate dal Kodokan consentite negli eventi senior/junior ma che sono penalizzate negli eventi cadetti (fare riferimento all'articolo 18).

Esistono tecniche di judo classificate dal Kodokan che non sono consentite negli eventi IJF (kawazu-gake, kani-basami, do-jime, ashi-garami, fare riferimento all'articolo 18).

Articolo 10 Transizione da Tachi-waza a Ne-waza (A) e da Ne-waza a Tachi-waza (B)

Il passaggio da tachi-waza a ne-waza è considerato valido se tori o uke effettuano un vero attacco o contrattacco e poi tentano osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza.

Si tratta di tachi-waza quando entrambi gli atleti sono in posizione eretta e non si trovano in nessuna delle seguenti posizioni ne-waza (vedi immagini sotto).

È consentito afferrare sotto la cintura nella fase finale di una tecnica di lancio.

Se la tecnica di lancio viene interrotta, afferrare sotto la cintura è un'azione ne-waza.

È consentito afferrare sotto la cintura nella fase finale di una tecnica di proiezione come con soto-makikomi continuando con ushiro-kesa-gatame o ura-gatame e azioni tecniche simili.

Il ne-waza si ha quando entrambi gli atleti hanno entrambe le ginocchia a terra (figura 10.1).



Figura 10.1

Se si verifica una perdita di contatto tra gli atleti e non vi è alcuna possibilità di continuare, deve essere chiamato il mate (figura 10.2).



Figura 10.2

Sdraiato a pancia in giù sul terreno, l'atleta blu è considerato in ne-waza (figura 10.3).



Figura 10.3

Controllo della presa da parte dell'atleta in piedi (bianco), consideriamo ancora l'atleta (blu) in ginocchio in tachi-waza e di conseguenza si applicano le regole del tachi-waza (figura 10.4).

Tuttavia, se il bianco o il blu non attaccano immediatamente, l'arbitro deve chiamare Mate! L'atleta in ginocchio (blu) non può afferrare le gambe per difendersi dal lancio con le braccia; se ciò accade, verrà assegnato uno shido.



Immagine 10.4

In questa posizione (figura 10.5), se l'atleta blu ha entrambi i gomiti e entrambe le ginocchia a terra, l'atleta bianco può eseguire una tecnica, ma SOLO per passare al ne-waza, senza ottenere punti per il lancio.



Immagine 10.5

AD USO ESCLUSIVO INTERNO

In queste posizioni (figure 10.6-10.8) l'atleta in ginocchio (blu) non può afferrare le gambe con le mani/braccia per difendersi dal lancio. Se ciò accade, verrà assegnato uno shido.



Immagine 10.6



1



2



3



4



5

Immagine 10.7

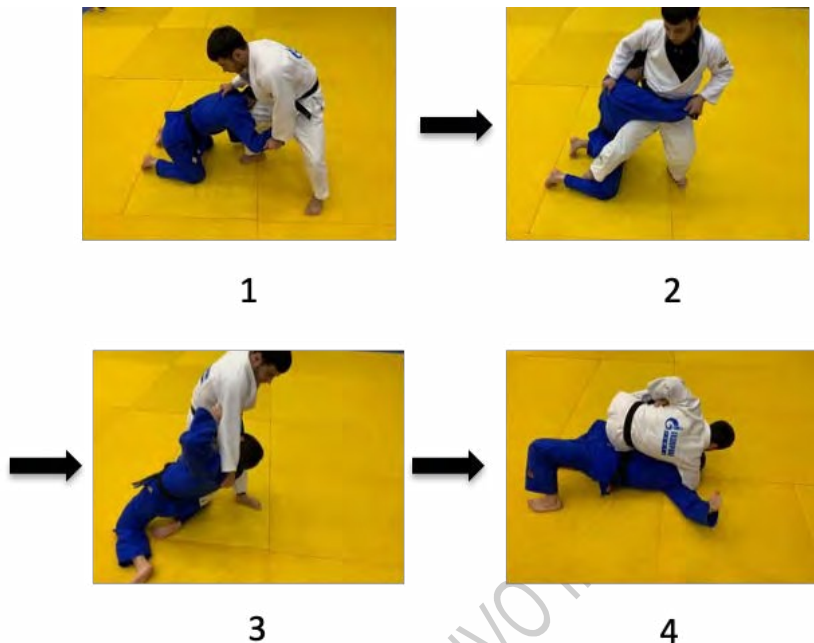


Immagine 10.8

A1. Gli atleti possono passare dalla tachi-waza alla ne-waza purché ciò avvenga in uno dei casi indicati nel presente articolo. Tuttavia, se la tecnica utilizzata non è continua, l'arbitro annuncia il mate e ordina a entrambi gli atleti di riprendere il combattimento dalla posizione eretta.

A2. Situazioni che consentono il passaggio da tachi-waza a ne-waza

a) Quando uno degli atleti cade a terra e non viene assegnato alcun punteggio, yuko o waza-ari, entrambi gli atleti possono, senza interruzioni, passare all'offensiva e continuare in ne-waza.

Esempio: nelle posizioni riportate di seguito (figure 10.9-10.11), tori, dopo aver applicato un attacco reale, può continuare in ne-waza.



Immagini 10.9-10.11

Esempio: nelle posizioni sottostanti (figure 10.12-10.14), tori può applicare una tecnica di lancio e può continuare con kansetsu-waza, shime-waza o osaekomi-waza (non mostrato) dopo un attacco reale o un contrattacco.

Figure 10.12-10.14



b) In qualsiasi altro caso in cui un atleta cada o stia per cadere, non contemplato dai precedenti commi del presente articolo, l'altro atleta può approfittare della posizione sbilanciata dell'avversario per passare alla ne-waza.

A2. Eccezioni

Quando un atleta trascina il suo avversario in ne-waza in modo non conforme alle regole di cui sopra e il suo avversario non ne approfitta per continuare in ne-waza, l'arbitro deve annunciare mate e penalizzare con shido l'atleta che ha violato l'articolo 18. Se invece l'avversario approfitta dell'azione di tori, il lavoro in ne-waza può continuare.

B1. Gli atleti devono essere in grado di passare dal ne-waza al tachi-waza se la situazione non è pericolosa per entrambi gli atleti, con o senza prese. Quando entrambi si alzano in piedi, indipendentemente dalla posizione del corpo, possono continuare.

La presa kata-sankaku (afferrare con entrambe le braccia il collo e una spalla dell'avversario) nell'azione ne-waza è consentita (figura 10.15).

Se la presa kata-sankaku viene utilizzata per la transizione, partendo dalla ne-waza per passare alla tachi-waza, o direttamente nella tachi-waza, e ove possibile, verrà immediatamente chiamato "Mate!" (figura 10.16).



Figure 10.15-10.16

Articolo 11 Applicazione del Mate

1. Generale

L'arbitro annuncerà "Mate!" (Aspetta!) per interrompere temporaneamente il combattimento nelle situazioni previste dal presente articolo. Per riprendere il combattimento, l'arbitro annuncerà "Hajime!" (Inizia!).

Gli atleti devono tornare rapidamente alle loro posizioni di partenza dopo il mate nei seguenti casi:

- L'arbitro assegnerà uno shido per essere usciti dall'area.
- L'arbitro assegnerà un terzo (3°) shido - hansoku-make.
- L'arbitro chiederà agli atleti di sistemare il proprio judogi.
- L'arbitro chiederà agli atleti di sistemarsi i capelli.
- L'arbitro ritiene che uno o più atleti necessitino di assistenza medica.
- L'arbitro ritiene che vi sia un rischio di pericolo per gli atleti.

Dopo aver annunciato "Mate!", l'arbitro deve assicurarsi che gli atleti rimangano nel suo campo visivo nel caso in cui non abbiano sentito l'annuncio e continuino a combattere o se si verifica qualsiasi altro incidente.

2. Situazioni in cui l'arbitro deve annunciare "Mate!":

- Quando entrambi gli atleti escono completamente dall'area di gara senza un'azione continua iniziata dall'interno dell'area di gara.
- Quando uno o entrambi gli atleti compiono uno degli atti proibiti elencati nell'articolo 18 del presente regolamento.
- Quando uno o entrambi gli atleti sono feriti o si sentono male. Se si verifica una delle situazioni di cui all'articolo 20, l'arbitro, dopo aver annunciato "Mate!", chiamerà il medico per prestare le cure mediche necessarie secondo quanto previsto da detto articolo, su richiesta dell'atleta o direttamente a seconda della gravità dell'infortunio. In caso di infortunio "lieve", l'intervento medico sarà effettuato fuori dall'area di gara, vicino all'area stessa o vicino alla struttura medica; l'atleta sarà accompagnato da un arbitro non ufficiale assegnato al tatami specifico.
- Quando è necessario che uno o entrambi gli atleti si sistemino il judogi/i capelli.
- Quando durante il ne-waza non si registrano progressi evidenti.
- Quando un atleta in ne-waza o proveniente dal ne-waza riacquista la posizione eretta e solleva l'avversario, che giace supino con una (1) o entrambe le gambe attorno a qualsiasi parte dell'atleta in piedi, sollevandolo dal tatami.
- Quando un atleta esegue o tenta di eseguire kansetsu-waza o shime-waza dalla posizione eretta. L'arbitro annuncerà "Mate!" e verrà assegnato uno shido.
- Quando uno degli atleti inizia o esegue qualsiasi movimento preparatorio di un tipo di tecnica di combattimento o di lotta (non judo autentico), l'arbitro deve chiamare immediatamente "Mate!", cercando di fermare e di non lasciare che l'atleta che esegue l'azione la porti a termine.
- Quando tori applica osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza allungando la gamba di uke in ne-waza. "Mate!" deve essere chiamato immediatamente e deve essere assegnato uno shido.
- Quando gli atleti, in tachi-waza, raggiungono il segno dei 2 m nell'area di sicurezza.

k) In qualsiasi altro caso in cui l'arbitro lo ritenga necessario.

3. Situazioni in cui l'arbitro NON deve annunciare "Mate!":

a) Per impedire agli atleti di uscire dall'area di gara in prossimità del limite dell'area di gara e a non più di due metri, a meno che la situazione non sia considerata pericolosa.

b) Quando c'è un lancio iniziato all'interno dell'area di gara ed entrambi gli atleti continuano ad uscire come parte dell'azione in prossimità del limite dell'area di gara e non oltre due metri.

c) Quando un atleta, che è sfuggito a osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza, sembra aver bisogno di riposo o lo richiede.

Queste sono azioni valide (figure 11.1-11.2) e NON si deve chiamare mate.



Immagine 11.1



Immagine 11.2

Non si deve chiamare "mated!" poiché l'azione è iniziata nell'area valida (figure 11.3-11.4).



Immagine 11.3



Immagine 11.4

Articolo 12 Sono-mama

1. "Sono-mama!" (Mantenete le posizioni!) può essere applicato solo in situazioni in cui gli atleti stanno lavorando in ne-waza.
2. In ogni caso in cui l'arbitro desideri interrompere temporaneamente il combattimento senza causare un cambiamento nelle posizioni dei combattenti, dovrà annunciare "Sono-mama!", compiendo il gesto descritto nell'articolo 4.7, assicurandosi che non vi siano cambiamenti nella posizione o nella presa di entrambi gli atleti.
3. Per riprendere il combattimento, l'arbitro deve annunciare "Yoshi!" (Continua!) facendo il gesto descritto nell'articolo 4.

Articolo 13 Fine dell'incontro

1. Nel tempo regolamentare (4 minuti), un incontro può essere vinto:

- Un punteggio o punteggi tecnici (yuko, waza-ari o ippon)
- Hansoku-make diretto
- Hansoku-make indiretto
- Fusen-gachi
- Kiken-gachi

Una penalità non corrisponde mai a un punteggio.

L'arbitro deve annunciare "Sore-made!" (Finito!) per indicare la fine del combattimento nei casi previsti dal presente articolo.

Dopo questo annuncio, l'arbitro dovrà tenere sempre gli atleti sotto controllo nel caso in cui non abbiano sentito il suo annuncio e continuano a combattere. L'arbitro dovrà invitare gli atleti a sistemare il proprio judogi, se necessario, prima di indicare il risultato.

Dopo che l'arbitro ha indicato il risultato dell'incontro con il gesto previsto dall'articolo 4, gli atleti devono fare un passo indietro, inchinarsi e lasciare l'area di gara dai lati del tatami, in particolare intorno all'area di sicurezza.

Quando gli atleti lasciano il tatami, devono indossare il judogi in modo corretto e non devono rimuovere alcuna parte del judogi o della cintura prima di lasciare l'area di gara.

Qualora l'arbitro assegni erroneamente la vittoria all'atleta sbagliato, il/i direttore/i capo arbitro/i della IJF e/o il/i supervisore/i arbitro/i della IJF devono assicurarsi che egli modifichi tale decisione errata prima che l'arbitro lasci l'area di gara.

Tutte le azioni e le decisioni prese dall'arbitro e concordate dal direttore arbitrale capo della IJF e/o dal supervisore arbitrale della IJF sono definitive e inappellabili.

Il/i direttore/i capo arbitro/i della IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i della IJF sono responsabili di tutte le regole e le decisioni durante la competizione. In circostanze eccezionali, la decisione sarà presa dal/i direttore/i capo arbitro/i della IJF e dalla Commissione Ad Hoc della IJF. La Commissione Ad Hoc dell'IJF deve essere composta da un (1) rappresentante dell'Arbitraggio, un (1) dello Sport e un (1) dell'Istruzione e dell'Allenamento. Se possibile, la composizione della Commissione Ad Hoc deve includere un (1) funzionario eletto dell'IJF.

2. Situazioni di "Sore-made!":

a) Quando un atleta ottiene un ippon o un waza-ari-awasete-ippon (articoli 15 e 16).

b) In caso di hansoku-make (articolo 18).

c) In caso di kiken-gachi (articoli 19 e 20).

d) Quando il tempo assegnato al concorso è scaduto.

e) Punteggio Yuko, Waza-ari o Ippon nel golden score.

3. L'arbitro assegnerà la vittoria come segue:

a) Quando un atleta ha ottenuto un ippon o un punteggio equivalente, sarà dichiarato vincitore.

- b)** Quando entrambi gli atleti non hanno ottenuto alcun punteggio tecnico, o i punteggi tecnici sono pari alla fine del tempo regolamentare, il combattimento proseguirà nel golden score indipendentemente dal numero di shido assegnati.
- c)** Nel caso in cui entrambi gli atleti non abbiano ottenuto alcun punteggio o entrambi abbiano ottenuto yuko o waza-ari o punteggi uguali di yuko e waza-ari e poi ottengano contemporaneamente ippon durante il tempo regolamentare, la gara sarà decisa da un periodo di "golden score".
- d)** Nel caso in cui un atleta abbia waza-ari e poi entrambi ottengano contemporaneamente ippon durante il tempo regolamentare, la gara potrà continuare fino alla fine.

4. Periodo di golden score

Nelle competizioni individuali e a squadre, quando il tempo di gara termina con le circostanze di cui al paragrafo 3b. del presente articolo, l'arbitro annuncia "Sore-made!" per terminare temporaneamente la gara e gli atleti tornano alle loro posizioni di partenza.

L'arbitro annuncerà "Hajime!" per riprendere il combattimento una volta che il tabellone sarà pronto. Non ci sarà alcun periodo di riposo tra la fine del combattimento originale e l'inizio del golden score.

Non vi è alcun limite di tempo per il golden score. Qualsiasi punteggio e/o numero di shido esistenti nel tempo regolamentare vengono riportati nel periodo di golden score e rimangono sul tabellone.

Il golden score può essere vinto con un punteggio tecnico (yuko, waza-ari o ippon), hansoku-make (diretto o per shido cumulativo) o kiken-gachi. Se viene assegnato un hansoku-make diretto, le conseguenze sono le stesse del tempo regolamentare.

L'arbitro annuncerà quindi "Sore-made!".

Situazioni speciali durante il golden score.

- a)** Se solo un atleta sceglie di proseguire nel golden score e l'altro rifiuta, l'atleta disposto a continuare sarà dichiarato vincitore per kiken-gachi.
- b)** Nel caso in cui entrambi gli atleti ottengano contemporaneamente ippon, waza-ari o yuko, l'arbitro annuncerà "Mate!", continuando la gara senza considerare queste azioni ai fini del punteggio.
- c)** In caso di hansoku-make diretto assegnato a entrambi gli atleti, la decisione spetterà alla Commissione Ad Hoc della IJF.
- d)** "Osaekomi!" a partire dal golden score
Se "Osaekomi!" inizia nel golden score, dopo 5 secondi di osaekomi, a tori verrà assegnato yuko e il combattimento terminerà. L'arbitro annuncerà "Yuko! Sore-made!".

5. Sistema CARE

Il direttore arbitrale capo della IJF e i supervisor arbitrali della IJF sono responsabili di tutte le regole e le decisioni durante la competizione.

I supervisor arbitrali della IJF, in collaborazione con i direttori arbitrali della IJF, devono intervenire in qualsiasi circostanza in cui una valutazione o una procedura effettuata dall'arbitro non sia in armonia con le regole arbitrali della IJF.

L'intervento deve essere immediato, senza perdite di tempo o esitazioni. Se il direttore arbitrale capo della IJF e/o il supervisore arbitrale della IJF concordano, la decisione viene convalidata o corretta.

Se la situazione non è chiara e non c'è accordo tra il/i direttore/i capo arbitro/i della IJF e il/i supervisore/i arbitrale/i della IJF, non viene effettuato alcun intervento ("Hajime!").

La visualizzazione del sistema CARE e la successiva comunicazione con gli arbitri, come regolato nel presente articolo, saranno a discrezione del Direttore Arbitrale IJF e/o del Supervisore Arbitrale IJF che supervisionano il tappeto.

Verrà effettuata una revisione obbligatoria utilizzando il sistema CARE a supporto della decisione sul tappeto. Qualsiasi modifica della decisione deve essere supportata da prove.

1. Qualsiasi decisione che comporti la fine della gara, sia durante il tempo di gara che nel periodo del "golden score".

2. In una situazione di kaeshi-waza: l'atleta che subisce l'attacco e inizia il contrattacco NON PUÒ utilizzare l'impatto dell'atterraggio sul tatami per completare la sua azione di kaeshi-waza e farla valutare. Se l'azione lo consente, può tuttavia continuare in ne-waza:

- Se i due atleti atterrano insieme senza che nessuno dei due abbia il controllo evidente, non verrà assegnato alcun punteggio.
- Qualsiasi azione dopo l'atterraggio sarà considerata un'azione ne-waza.

Non verrà assegnato alcun punteggio per le azioni di contrattacco in cui l'attacco iniziale viene ribaltato all'indietro, verso il judoka che contrattacca o difende. Deve esserci una differenza tra la controtecnica applicata correttamente e le azioni che cadono sul tappeto girando/rotolando sull'avversario.

Non è consentito l'uso non autorizzato o la richiesta di utilizzo del sistema CARE da parte di soggetti diversi dall'arbitro, dal direttore arbitrale capo della IJF e/o dal supervisore arbitrale della IJF.

Un allenatore può richiedere al direttore arbitrale capo della IJF/ai supervisori arbitrali della IJF di riesaminare una situazione tecnica della gara in cui era impegnato il suo judoka, compilando l'apposito modulo disponibile nella sala di controllo dei judogi. L'azione e nessun'altra può essere vista dall'allenatore più un (1) altro ufficiale (massimo due (2) persone) durante la pausa tra le preliminari e il blocco finale o dopo il blocco finale.

Per gli eventi non IJF in cui non è disponibile il sistema CARE, possono essere utilizzati due (2) giudici laterali e si applica la regola della maggioranza di tre.

Articolo 14 Ippon

Punteggio per azioni che, senza interruzioni, sono una continuazione di tecniche di judo classificate dal Kodokan o loro varianti. Se c'è un'interruzione nell'azione, non viene assegnato alcun punteggio. Continuità: è importante che non vi siano interruzioni durante l'esecuzione di tecniche di lancio diretto, tecniche di contrattacco o combinazioni.

I quattro criteri per l'ippon sono: velocità, forza, atterraggio sulla schiena e controllo completo dell'azione fino al termine della caduta.

1. L'ippon viene assegnato quando l'atleta proietta il suo avversario sulla schiena, applicando una tecnica o contrastando la tecnica di attacco dell'avversario, con notevole abilità e massima efficienza (*). Deve essere identificata una tecnica di judo presente nelle tecniche classificate del Kodokan judo, comprese le varianti riconosciute (versione 1° aprile 2017). Il semplice atterraggio e il rotolamento e la caduta sul fianco/schiena nel corso della gara, senza applicare una tecnica chiara, non sono sufficienti per ottenere punti.

* "ikioi" = slancio con forza e velocità e "hazumi" = abilità con impeto, rapidità o ritmo.

Il rotolamento può essere considerato ippon solo se non vi è alcuna interruzione durante l'atterraggio (figura 14.1). La differenza nel rotolamento determina la valutazione dei punti. È Ippon quando uke rotola sulla schiena.



Figura 14.1

2. Tutte le situazioni in cui uno degli atleti effettua volontariamente un "ponte" (testa e un piede o entrambi i piedi a contatto con il tatami) dopo essere stato proiettato saranno considerate ippon (figure 14.2-14.3).



Figure 14.2-14.3

Questa decisione è presa per la sicurezza degli atleti, affinché non cerchino di sfuggire alla tecnica mettendo in pericolo la colonna cervicale.

Non verrà assegnato alcun punteggio né penalità se l'atterraggio di uke avviene sul corpo di tori, in modo tale che non tutte le parti del corpo di uke coinvolte nella situazione di ponte (testa, piede o piedi) tocchino il tatami.

Valutazione ippon in ne-waza

a) Quando un atleta blocca con osaekomi-waza l'altro atleta, che non è in grado di liberarsi per 20 secondi dopo l'annuncio di "Osaekomi!".

b) Quando un atleta si arrende battendo due (2) o più volte con la mano o il piede o dicendo "Maitta!" (Mi arrendo!) generalmente a causa di osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza.

c) Quando un atleta perde conoscenza a seguito di una tecnica di immobilizzazione (osaekomi-waza), di strangolamento (shime-waza) o di leva articolare (kansetsu-waza).

Se un atleta viene penalizzato con hansoku-make, l'altro atleta viene immediatamente dichiarato vincitore con un punteggio equivalente a ippon.

Situazioni speciali

a) Tecniche simultanee - quando entrambi gli atleti cadono sul tatami dopo quelli che sembrano essere attacchi simultanei e gli arbitri non sono in grado di decidere quale tecnica abbia prevalso, non deve essere assegnato alcun punteggio.

b) Nel caso in cui entrambi gli atleti ottengano contemporaneamente ippon, waza-ari e yuko, l'arbitro agirà come previsto dall'articolo 13, paragrafo 4.b.

AD USO ESCLUSIVO INTERNO

Articolo 15 Waza-ari e Yuko

WAZA ARI

Punteggio assegnato per azioni che, senza interruzioni, costituiscono una continuazione delle tecniche. Se l'azione viene interrotta, non viene assegnato alcun punteggio.

Valutazione dei punti in tachi-waza. L'arbitro annuncerà waza-ari (un quasi ippon) quando, a suo parere, la tecnica applicata corrisponde ai seguenti criteri:

- Atterraggio a più di 90 gradi dall'asse della spalla ma non sulla schiena.
- Verrà assegnato un punteggio per l'atterraggio di un intero lato del corpo anche quando il gomito è fuori. Si deve considerare solo la posizione della spalla. Tutto ciò che è fuori da questo intervallo sarà yuko o nessun punteggio.
- Quando i quattro criteri per l'ippon (velocità, forza, sulla schiena e controllato abilmente fino alla fine dell'atterraggio) non sono pienamente soddisfatti.



Figura 15.1

Valutazione waza-ari nel ne-waza

Quando un atleta tiene l'altro atleta con osaekomi-waza, dopo "Osaekomi!" per 10 secondi o più, ma meno di 20 secondi (10-19 secondi).

YUKO

Yuko in tachi-waza è definito come:

- Atterraggio laterale (90 gradi) o più rispetto all'atterraggio frontale.
- Atterraggio sulla parte superiore della schiena
- Atterraggio laterale sull'asse della spalla e su un gomito o una mano.
- Atterraggio su entrambe le natiche, con un angolo di circa 90 gradi rispetto alla parte anteriore e di 90 gradi o più rispetto alla parte posteriore (yuko e no shido).
- Atterraggio su una natica, con o senza contatto con i gomiti e/o le braccia sul tappeto.
- Atterraggio sul collo.

Yuko NON verrà assegnato se la parte anteriore dello stomaco, la parte anteriore di entrambe le anche o entrambe le ginocchia toccano il tappeto prima di un atterraggio laterale (90° o più verso la parte anteriore).

Valutazione yuko in ne-waza

Quando un atleta blocca l'altro atleta con osaekomi-waza, dopo che è stato annunciato "Osaekomi!" per 5 secondi o più, ma meno di 10 secondi (5-9 secondi).

Vengono conteggiati i punteggi yuko (1, 2, 3, ecc.), ma non vengono sommati al waza-ari.

Questi atterraggi (figure 15.2-15.16) danno yuko a tori e nessun shido a uke.

a) Atterraggio laterale (90 gradi) o più rispetto all'atterraggio frontale: yuko



Immagini 15.2-15.3

b) La parte anteriore dello stomaco tocca il tappeto: NO yuko



Figure 15.4-15.6

C) Entrambe le ginocchia anteriori toccano il tappeto: NO yuko



Figura 15.7

d) Atterraggio sulla parte superiore della schiena: yuko



Figure 15.8-15.9

e) Atterraggio sul collo: yuko



Immagine 15.10

f) Atterraggio sul fianco sull'asse della spalla e su un gomito: yuko



Immagine 15.11

g) Atterraggio sul fianco sull'asse della spalla e su una mano: yuko



Figure 15.12-15.13

h) Atterraggio su una natica, con o senza contatto dei gomiti e/o delle braccia con il tappeto: yuko



Figure 15.14-15.16

Articolo 16 Waza-ari-awasete-ippon

Se un atleta ottiene un secondo waza-ari durante il combattimento, l'arbitro annuncia waza-ari-awasete-ippon (due waza-ari valgono un ippon).

Articolo 17 Osaekomi-waza

L'arbitro annuncerà "Osaekomi!" per le tecniche osaekomi-waza classificate dal Kodokan o loro varianti quando l'atleta trattenuto:

- È controllato dal lato, da dietro o dall'alto dal suo avversario e
- Ha tutta la schiena o la parte superiore della schiena (regione scapolare) a contatto con il tatami.

L'atleta che applica l'osaekomi-waza o le sue varianti non deve avere il corpo o le gambe controllati dalle gambe dell'avversario né da sopra né da sotto la gamba.

Nelle seguenti situazioni (figure 17.1-17.2), dopo che l'arbitro ha annunciato "Osaekomi!", deve annunciare "Toketa!".



Figure 17.1-17.2

L'atleta che applica l'osaekomi-waza deve avere il proprio corpo sopra quello dell'avversario, coprendolo e tenendolo sotto il proprio corpo.

Deve esercitare pressione sulla parte anteriore del busto dell'avversario con la parte anteriore del proprio busto in posizione kesa, shiho o ura, ovvero in modo simile alle tecniche kesa-kami-shiho-ura-gatame e alle situazioni sankaku.

Se un atleta che sta controllando il suo avversario con un osaekomi-waza, cambia senza perdere il controllo, passando a un altro osaekomi-waza, il tempo "Osaekomi!" continuerà fino all'annuncio di ippon (o equivalente), "Toketa!" o "Mate!".

Quando viene applicata l'osaekomi-waza e TORI commette un'infrazione che merita una penalità (shido), l'arbitro deve annunciare "Mate!", riportare gli atleti in posizione eretta e:

- Se il tempo "Osaekomi!" è inferiore a 5 secondi, assegnare la penalità e poi ricominciare il combattimento annunciando "Hajime!";
- Se il tempo "Osaekomi!" è pari o superiore a 5 secondi, ma inferiore a 10 secondi, assegna la penalità e il punteggio (yuko);
- Se il tempo di "Osaekomi!" è pari o superiore a 10 secondi, ma inferiore a 20 secondi, assegna la penalità e il punteggio (waza-ari);

quindi riprendere il combattimento annunciando "Hajime!".

Quando viene applicato "Osaekomi!" e uke commette un'infrazione che merita una penalità, l'arbitro assegnerà la penalità indicando direttamente uke SENZA interrompere il combattimento con "Sono-mama!".

Quando la situazione lo consente e al fine di non interrompere l'azione positiva di tori, l'arbitro assegnerà direttamente la penalità indicando uke senza interrompere il combattimento con "Sono-mama!".

Tuttavia, se la penalità da assegnare è hansoku-make per tori o uke, l'arbitro, dopo aver annunciato "Sono-mama!", si consulterà con il/i direttore/i arbitrale/i IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i IJF, annuncerà "Mate!" per riportare gli atleti nelle loro posizioni di partenza, quindi assegnerà hansoku-make e terminerà il combattimento annunciando "Sore-made!".

Se esiste un "Osaekomi!", ma l'arbitro non ha annunciato "Osaekomi!", il direttore arbitrale IJF e/o il supervisore arbitrale IJF devono informare l'arbitro, che dovrà annunciare immediatamente "Osaekomi!".

Il direttore arbitrale IJF e/o il supervisore arbitrale IJF, dopo aver consultato il sistema CARE, possono quantificare il tempo esatto dell'"Osaekomi!" e comunicarlo all'arbitro per la relativa decisione.

L'arbitro, dopo aver annunciato "Osaekomi!", non deve annunciare "Toketa!" in presenza di situazioni in cui, ad esempio, la schiena dell'atleta trattenuto non è più a contatto con il tatami (ad esempio, "ponte"), ma l'atleta che applica la presa mantiene comunque il controllo iniziale.

Se uke sfugge dall'osaekomi-waza fuori dall'area di gara in prossimità del limite dell'area di gara e a non più di due metri:

- L'arbitro deve chiamare "Mate!" se NON c'è una continuazione immediata da parte di tori o uke nell'applicazione di osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza e, se del caso, assegnare il punteggio osaekomi-waza pertinente.
- L'arbitro deve chiamare "Toketa!" se c'è una continuazione immediata da parte di tori o uke nell'applicazione di osaekomi-waza, shime-waza o kansetsu-waza e, in tal caso, assegnare il punteggio osaekomi pertinente, lasciando che quest'ultima azione continui.
- Se l'azione osaekomi-waza al di fuori dell'area di gara supera il limite dell'area di sicurezza, l'arbitro deve chiamare "Ippon! Sore-Made!".

Questi tipi di osaekomi-waza (figure 17.3-17.4) non sono validi e l'arbitro deve chiamare "Mate!" se non vi è progressione nell'azione.

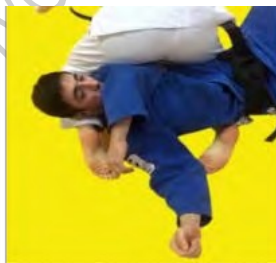


Figure 17.3-17.4

Questi tipi di osaekomi-waza (figure 17.5-17.7) non sono validi e l'arbitro deve chiamare immediatamente "Mate!".

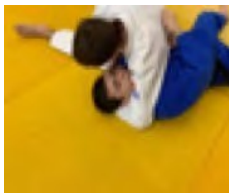


Figure 17.5-17.7

Non è mai consentito eseguire una presa osaekomi-waza solo intorno alla testa/collo senza controllare almeno un braccio. Il controllo in ne-waza utilizzando le braccia intorno al collo, senza il braccio dell'avversario all'interno, sarà considerato "Mate!". Il controllo in ne-waza utilizzando le gambe intorno al collo, senza il braccio dell'avversario all'interno, sarà considerato "Mate!" e "Shido!".

Articolo 18 Azioni proibite e penalità

Gli atti proibiti sono suddivisi in infrazioni che comportano la seguente penalità:

- Shido - possono essere assegnati due (2) shido e il terzo sarà hansoku-make. L'atleta viene squalificato e PUÒ continuare la competizione, se applicabile.
- Hansoku-make - l'atleta viene squalificato e PUÒ continuare la competizione, se applicabile.
- Hansoku-make: l'atleta viene squalificato e NON PUÒ continuare la competizione.

Una gara non può essere decisa da uno shido singolo o cumulativo, fino al raggiungimento dell'hansoku-make.

Gli arbitri sono autorizzati ad assegnare penalità in base all'"intenzione" o alla situazione e nel miglior interesse dello sport.

Se l'arbitro decide di penalizzare l'atleta o gli atleti (ad eccezione del caso di "Sono-mama!" nel ne-waza), deve interrompere temporaneamente l'incontro annunciando "Mate!", deve riportare gli atleti nelle loro posizioni di partenza (Articolo 11) e annunciare la penalità indicando l'atleta o gli atleti che hanno commesso l'atto proibito.

Agli atleti NON è consentito toccare intenzionalmente l'arbitro in modo negativo. La Commissione Ad Hoc della IJF esaminerà la situazione e deciderà l'esito.

AD USO ESCLUSIVO INTERNO

Articolo 18.1 Shido (Gruppo delle infrazioni lievi)

Durante la gara un atleta può ricevere uno shido per mancanza di combattività, una mossa illegale o un'azione che non è considerata pericolosa, abbigliamento o capelli in disordine.

Due shido saranno dati come avvertimenti e il terzo sarà hansoku-make, l'atleta sarà squalificato e potrà continuare la competizione, se applicabile.

Gli shido non danno punti all'altro atleta, solo i punteggi tecnici possono dare punti sul tabellone.

Quando entrambi gli atleti infrangono le regole contemporaneamente, ciascuno di essi deve ricevere una penalità in base alla gravità dell'infrazione.

Quando entrambi gli atleti hanno ricevuto due (2) shido e successivamente ciascuno riceve un'ulteriore penalità, entrambi devono ricevere hansoku-make.

Le infrazioni shido possono essere valutate come hansoku-make se commesse in modo palesemente antisportivo e non conforme al fair play (ad esempio, se un atleta calpesta il piede dell'avversario per lanciarlo più di una volta, o semplicemente per bloccarlo incrociando le dita per evitare la presa o uke, in una situazione di "Osaekomi!", mette con forza la mano sul viso di tori per sfuggire).

Una penalità nel ne-waza deve essere applicata allo stesso modo descritto nell'articolo 17 "Osaekomi!".

Punteggio e penalità

a) Se un atleta (blu) commette una lieve infrazione e il suo avversario (bianco) lo proietta per ippon, al bianco verrà assegnato ippon e il combattimento terminerà.

b) Se un atleta (blu) commette una lieve infrazione e il suo avversario (bianco con un waza-ari) lo proietta per waza-ari, al bianco verrà assegnato waza-ari-awasete-ippō e l'incontro terminerà.

c) Se un atleta (blu) commette una lieve infrazione e il suo avversario (bianco senza waza-ari) lo proietta per waza-ari, al bianco verrà assegnato waza-ari e al blu verrà inflitta una penalità shido.

d) Se un atleta (blu) commette una lieve infrazione e il suo avversario (bianco) lo proietta ottenendo uno yuko, al bianco verrà assegnato lo yuko e al blu verrà inflitta una penalità shido.

Continuazione in ne-waza

Se un atleta (blu) commette una lieve infrazione e lancia il suo avversario (bianco), l'arbitro consentirà il ne-waza fino a quando il BIANCO non avrà il vantaggio. L'arbitro deve annunciare "Mate!" per assegnare la penalità al blu nel momento in cui il blu prende il vantaggio nel ne-waza.

Ogni volta che un arbitro assegna una penalità, deve dimostrare con un gesto il motivo della penalità.

Una penalità può essere assegnata anche dopo l'annuncio di "Sore-made!" per qualsiasi atto proibito compiuto durante il tempo assegnato per la gara o, in alcune situazioni eccezionali, per atti gravi compiuti dopo il segnale di fine gara. In questo caso l'arbitro applicherà la penalità in accordo con il/i direttore/i arbitrale/i capo/i della IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i della IJF.

Articolo 18.1.1 Shido per mancanza di combattività

1. Le posizioni negative, contrarie allo spirito combattivo, saranno penalizzate con uno shido (assumere in posizione eretta, dopo il kumikata, una postura eccessivamente difensiva, non cercare l'attacco, assumere un atteggiamento difensivo, ecc.

2. Effettuare un'azione volta a dare l'impressione di un attacco, ma che dimostra chiaramente che non vi era alcuna intenzione di proiettare l'avversario (falso attacco). I falsi attacchi sono definiti come:

- Tori non ha intenzione di lanciare.
- Tori attacca senza kumikata o rilascia immediatamente il kumikata.
- Tori effettua un singolo attacco finto o diversi attacchi finti ripetuti senza rompere l'equilibrio di uke.
- Tori mette una gamba tra le gambe di uke per bloccare la possibilità di un attacco.
- Tori non ha alcuna possibilità realistica di eseguire un lancio.

3. A meno che, in conformità con l'articolo 10, non si tiri giù l'avversario per iniziare il ne-waza e quest'ultimo non ne approfitti per continuare nel ne-waza, l'arbitro annuncerà "Mate!" e penalizzerà con shido l'atleta che ha violato l'articolo 10.

4. In posizione eretta, dopo che l'arbitro ha annunciato "Hajime!" e dopo che è stato stabilito il kumikata, non effettuare alcuna mossa di attacco. Il tempo che intercorre tra il kumikata convenzionale e l'esecuzione di un attacco è di 45 secondi se c'è una progressione positiva. Gli arbitri devono penalizzare severamente l'atleta che non si impegna nel kumikata convenzionale o che cerca di non farsi afferrare dall'avversario.

5. Senza che vi sia un attacco effettuato in una posizione valida (vedi Articolo 5 - Eccezioni):

- Nel tachi-waza, uscire intenzionalmente dall'area di gara;

NOTA: nel tachi-waza, gli atleti sono considerati all'interno dell'area di gara fintanto che il bianco o il blu hanno almeno un piede all'interno dell'area di gara.

- Nel ne-waza, uscire intenzionalmente dall'area di gara.

NOTA: nel ne-waza, gli atleti sono considerati all'interno fintanto che il bianco o il blu hanno una parte del corpo all'interno dell'area di gara. Eccezione: osaekomi-waza, shime-waza e kansetsu-waza, dove l'azione inizia all'interno dell'area di gara, dal blu o dal bianco.

5a. Saranno considerati gli attacchi in tachi-waza e gli attacchi in ne-waza.

Articolo 18.1.2 Shido per una mossa illegale

6. Mettere una mano, un braccio, un piede o una gamba direttamente sul viso dell'avversario. Per viso si intende l'area compresa tra la fronte, la parte anteriore delle orecchie e la linea della mascella.

7. Evitare intenzionalmente di eseguire il kumikata per impedire l'azione nella gara. Il kumikata normale consiste nell'afferrare con la mano sinistra il lato destro del judogi dell'avversario, che sia la manica, il colletto, la zona del petto, la parte superiore della spalla o la schiena, e con la mano destra il lato sinistro del judogi dell'avversario, che sia la manica, il colletto, la zona del petto, la parte superiore della spalla o la schiena, sempre al di sopra della cintura o viceversa.

Per offrire maggiori possibilità di proiezione e un judo più attraente, sono consentite prese non classiche. Sono consentite le prese del colletto e del bavero, da un lato, incrociate, della cintura, della tasca e a pistola quando l'atteggiamento dell'atleta è positivo, quando cerca di eseguire attacchi e proiezioni positivi. Se effettuate, sarà concesso il tempo necessario per preparare un attacco. La stessa presa (o una presa al colletto e al bavero) utilizzata per costringere l'avversario con uno o entrambi i bracci ad assumere una posizione piegata, utilizzata in un atteggiamento difensivo, negativo o di blocco, sarà penalizzata con uno shido. Vedi immagini 18.1-18.14.



Immagini 18.1-18.2



Immagini 18.3-18.6



Immagini 18.7-18.9



Immagini 18.10-18.12



Immagini 18.12-18.14

8. Sono consentite tutte le prese alla giacca e le prese sotto la cintura fino all'altezza della parte superiore dell'interno coscia, ma verrà assegnato uno shido se si utilizza la presa alla giacca o sotto la cintura fino all'altezza della parte superiore dell'interno coscia in modo negativo.

È vietato agganciare le gambe con la mano o il braccio, afferrare le gambe, afferrare i pantaloni e toccare la gamba dalla parte superiore dell'interno coscia in giù e sarà penalizzato con uno shido.

9. Abbassarsi sotto il braccio dell'avversario senza un attacco immediato sarà penalizzato con uno shido.

10. Agganciare una gamba tra le gambe dell'avversario a meno che non si attacchi immediatamente con una tecnica di proiezione.

11. In posizione eretta, tenere continuamente l'estremità della manica dell'avversario a scopo difensivo o afferrarla "attorcigliandola".

12. In posizione eretta, tenere continuamente le dita di una o entrambe le mani dell'avversario intrecciate, per impedire l'azione nel combattimento o per afferrare il polso o le mani dell'avversario solo per evitare la presa o l'attacco contro di lui.

13. Prese all'interno della giacca e dei pantaloni

Nel tachi-waza è consentito afferrare all'interno della manica sia come tori che come uke.

Nel tachi-waza non è consentito afferrare l'interno della parte inferiore della gamba dei pantaloni sia come tori che come uke, e tale azione sarà punita con uno shido.

Nel ne-waza è consentito afferrare l'interno della manica sia come tori che come uke.

Nel ne-waza è consentito afferrare l'interno della parte inferiore della gamba dei pantaloni sia come tori che come uke.

14. Piegarlo all'indietro le dita dell'avversario per rompere la sua presa.

15. a) È consentito rompere le prese con una o entrambe le mani, ma mantenendo almeno una presa.

b) È consentito rompere la presa con una mano sola e NON mantenere alcuna presa.

c) Rompere la presa con entrambe le mani ma NON mantenere una presa è shido.

d) Ad esempio, se l'atleta con il judogi blu ha una presa e l'atleta con il judogi bianco decide di rompere con entrambe le mani, il bianco deve mantenere almeno una presa nella mano. Quindi, se il blu ha una presa, dopo aver rotto con entrambe le mani, il bianco deve mantenere almeno una presa. Se dopo aver rotto la presa, il bianco non ha più alcuna presa, è shido. Vedi immagini 18.15-18.16.

Esempi

1. Rompere le prese con una mano e NON mantenere una presa: CONSENTITO

1.1



Immagini 18.15-18.16

1.2



Immagini 18.17-18.21

2. Rompere la presa con entrambe le mani



Immagini 18.22-18.25

16. Per rompere la presa dell'avversario con il ginocchio o la gamba (immagini 18.26-18.27).



Immagini 18.26-18.27

17. Coprire la parte superiore del bavero della giacca del judogi per impedire la presa (immagine 18.28).



Immagine 18.28

18. Bloccare la mano dell'avversario (figure 18.29-18.30).



Figure 18.29-18.30

19. Afferrare la gamba, afferrare i pantaloni, bloccare o spingere la gamba o le gambe dell'avversario con le mani o le braccia. È possibile afferrare la gamba solo quando i due avversari sono in una chiara posizione ne-waza e l'azione tachi-waza si è interrotta. Vedi immagini 18.31-18.36.



Immagini 18.31-18.33



Immagini 18.34-18.36

Queste sono azioni valide e non verrà assegnato alcuno shido (figura 18.37).



Immagine 18.37

Tori in questa posizione tachi-shisei può applicare kansetsu-waza o shime-waza perché uke è in posizione ne-waza (figura 18.38).



Immagine 18.38

20. Circondare l'estremità della cintura o della giacca attorno a qualsiasi parte del corpo dell'avversario. L'atto di "circondare" significa che la cintura o la giacca devono circondare completamente. L'uso della cintura o della giacca come punto di ancoraggio per una presa (senza circondare), ad esempio per intrappolare il braccio dell'avversario, non deve essere penalizzato.

21. Prendere il judogi con la bocca (il proprio o quello dell'avversario).

22. Mettere un piede o una gamba nella cintura, nel colletto o nel bavero dell'avversario.

23. Applicare shime-waza utilizzando la propria cintura o quella dell'avversario, la parte inferiore della giacca o solo le dita (figura 18.39).



Figura 18.39

24. Nell'osaekomi-waza, nello shime-waza o nel kansetsu-waza, è vietato allungare eccessivamente la gamba e l'arbitro annuncerà immediatamente il mate e sanzionerà l'atleta con uno shido (figura 18.40).



Foto 18.40

Particolare attenzione sarà prestata alle situazioni in cui tori, mentre applica uno shime-waza, distende eccessivamente e raddrizza la gamba di uke. Si dovrà immediatamente chiamare "Mate!" e assegnare uno shido.

25. L'abbraccio dell'orso in tachi-waza, se tori unisce entrambe le mani formando un cerchio o se le mani di tori afferrano il braccio opposto formando un cerchio, sarà penalizzato con shido.

L'abbraccio dell'orso in tachi-waza è consentito se le mani di tori non sono unite. È consentito l'abbraccio dell'orso in cui tori afferra la propria manica con la mano opposta.

Non verrà assegnato shido se tori esegue una presa a orso con le mani unite nel caso in cui tori abbia già una kumikata stabile prima o in caso di transizione da ne-waza a tachi-waza.

Queste sono prese valide per l'abbraccio dell'orso (figure 18.41-18.47).



Immagine 18.41



Figure 18.42-18.47

26. Nello shime-waza (ryote-jime con tori e uke faccia a faccia, hadaka-jime con tori sulla schiena di uke o situazione sankaku con presa alla testa con le gambe intorno al collo) l'uso delle gambe per aiutare la presa intorno alla testa dell'avversario senza alcun braccio dell'avversario è considerato "Mate!" e "Shido!".

27. Calciare con il ginocchio o il piede, la mano o il braccio dell'avversario, al fine di fargli rilasciare la presa o calciare la gamba o la caviglia dell'avversario senza applicare alcuna tecnica.

28. Colpire chiaramente il braccio dell'avversario per rompere o evitare la presa.

29. Applicare kansetsu-waza o shime-waza in tachi-waza senza una tecnica di lancio di judo, o con una tecnica di lancio di judo con un rischio minore di lesioni, dove uke ha la possibilità di sfuggire, eseguita con una o due mani su un braccio sarà penalizzata con shido. Vedi anche l'articolo 18.2.2 punto 3. Vedi immagini 18.48-18.49.



Immagini 18.48-18.49

30. L'atto di intrappolare la gamba senza effettuare un attacco immediato deve essere penalizzato con shido (figura 18.50-18.57).



Figure 18.50-18.57

31. L'applicazione della presa kata-sankaku in tachi-waza con un'azione di lancio, con o senza "Mate!", con un rischio minore di lesioni sarà penalizzata con shido. Vedi anche l'articolo 18.2.2 punto 7 (figura 18.58).



Immagine 18.58

Articolo 18.1.3 Shido per abbigliamento o capelli in disordine

Nessun atleta deve approfittare del momento dedicato alla sistemazione del judogi/dei capelli per guadagnare tempo e interrompere il combattimento. La corretta preparazione della giacca, dei pantaloni, della cintura e dei capelli del judogi è responsabilità dell'atleta. Gli atleti devono entrare e uscire dall'area di gara indossando il judogi e con i capelli in modo adeguato.

32. Se la giacca, i pantaloni e/o la cintura del judogi si slacciano durante il combattimento, l'atleta è tenuto a sistemarli rapidamente nella posizione corretta. Ciò può avvenire tra il "Mate!" e l'"Hajime!" o durante qualsiasi interruzione dell'azione. Un atleta che non lo fa riceverà una penalità (shido o hansoku-make se si tratta della terza penalità).

Verrà inflitta una penalità (shido o hansoku-make se si tratta della terza penalità) all'atleta che slaccia i pantaloni e/o senza il permesso dell'arbitro.

Scompigliare intenzionalmente il proprio judogi o quello dell'avversario; slacciare o riallacciare la cintura o i pantaloni senza il permesso dell'arbitro; perdere tempo intenzionalmente sistemando il proprio judogi e la cintura. Vedi immagini 18.59-18.60.



Immagini 18.59-18.60

L'arbitro non deve mai toccare il judogi o la cintura di un atleta; ciò può avvenire in casi eccezionali (ad esempio, "Yoshi!") e per salvaguardare la sicurezza degli atleti (ad esempio, nel ne-waza per liberare la testa dell'atleta dal judogi che impedisce la valutazione del suo stato fisico).

33. È consentito rifare l'acconciatura una volta per atleta per ogni gara. Ulteriori occasioni sono punite con shido (o hansoku-make se si tratta della terza penalità).

AD USO ESCLUSIVO

Articolo 18.1.4 Penalità (Shido) nelle competizioni cadetti

34. Nelle gare cadetti gli atleti non possono usare la testa per lanciare come TORI, pena l'assegnazione di uno shido.

35. Nelle competizioni cadetti gli atleti non possono usare la testa per difendersi come UKE. In questa situazione, a tori verrà assegnato un punteggio, se previsto, e uke sarà penalizzato con uno shido. Vedi immagini 18.61-18.67.



Immagini 18.61-18.67

36. Negli eventi cadetti non verrà assegnato alcun punteggio per il seoi-nage inverso e TORI sarà penalizzato con shido. È consentita l'applicazione delle tecniche seoi-nage quando uke è in grado di eseguire ukemi e tori è in grado di controllare. Nella variante delle tecniche seoi-nage in cui tori si allontana da uke, torcendo il proprio tsurite e hikite utilizzando lo stesso risvolto del judogi di uke, senza controllare uke, rimanendo in piedi o cadendo in una direzione imprevedibile, senza dare la possibilità all'avversario di eseguire ukemi e talvolta con uke che cade con il collo sul tatami, è vietato.

NOTA: Gli atleti cadetti che partecipano a eventi senior o junior devono seguire le regole relative alla fascia d'età dell'evento (vedi articolo 20).

Articolo 18.1.5 Perdita di tempo

Sprecare tempo tra "Mate!" e "Hajime!" non alzandosi dopo un'azione ne-waza, non tornando immediatamente alla posizione di partenza, sistemandosi i capelli troppo a lungo, sistemandosi il judogi troppo a lungo, allacciandosi la cintura troppo a lungo, o con una combinazione di questi punti, la prima volta verrà dato un avvertimento, ma la seconda volta e le volte successive verrà penalizzato con shido.

Articolo 18.2 Hansoku-make (Gruppo delle infrazioni gravi)

L'hansoku-make può essere indiretto, derivante da un accumulo di penalità shido (vedi articolo 18.1), o diretto, che comporta la squalifica immediata. In entrambi i casi, l'avversario vince l'incontro per ippon.

Se viene assegnato un hansoku-make diretto, a seconda dell'infrazione, un atleta può o meno essere autorizzato a continuare la competizione, se applicabile.

Prima di assegnare un hansoku-make, l'arbitro deve consultare il/i direttore/i capo arbitro/i IJF e/o il/i supervisore/i arbitro/i IJF.

Quando viene assegnato un hansoku-make, l'arbitro deve seguire la procedura IJF compilando il modulo Direct Hansoku-make per informare il/i direttore/i arbitrale/i capo/i dell'IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i dell'IJF, che a loro volta informeranno la persona che gestisce la competizione.

Articolo 18.2.1 Hansoku-make per tecniche pericolose

Se viene assegnato questo tipo di hansoku-make, l'atleta PUÒ continuare la competizione. Le tecniche che prevedono un tuffo di testa sono pericolose e saranno penalizzate con hansoku-make.

1. Per "tuffarsi" sul tatami piegandosi in avanti e verso il basso mentre si eseguono o si tentano di eseguire tecniche come uchi-mata, harai-goshi, seoi-nage, tai-otoshi, kata-guruma, tsuri-goshi ecc., è vietato eseguire capriole in avanti quando uke si trova sulle spalle o sulla schiena di tori. Tori può continuare la competizione (vedi anche articolo 18.1.4 punto 34).

Articolo 18.2.2 Hansoku-make per atti contrari allo spirito del judo

Se viene assegnato questo tipo di hansoku-make, l'atleta NON PUÒ continuare la competizione e rimarrà nella posizione raggiunta nel tabellone (se si tratta dei quarti di finale, la posizione è il "posto"). In un girone all'italiana, le gare rimanenti saranno vinte per ippon dall'avversario.

1. Per eseguire il kawazu-gake (lanciare l'avversario avvolgendo una gamba attorno alla sua, rimanendo più o meno nella stessa direzione dell'avversario e cadendo all'indietro su di lui).

Anche se il lanciatore ruota/gira durante l'azione di lancio, questa dovrebbe comunque essere considerata "kawazu-gake" ed essere penalizzata. Tecniche come o-soto-gari, o-uchi-gari e uchi-mata in cui il piede/la gamba è avvolto/a intorno alla gamba dell'avversario saranno consentite e dovrebbero essere valutate. Vedi immagini 18.68-18.69.



Immagini 18.68-18.69

2. Per applicare il kani-basami.
3. Applicare il do-jime.
4. Applicare ashi-garami.
5. L'applicazione di kansetsu-waza o shime-waza in tachi-waza senza una tecnica di lancio di judo o con una tecnica di lancio di judo con un rischio maggiore di lesioni, in cui uke non ha alcuna possibilità di sfuggire, eseguita con una o due mani su un braccio, sarà penalizzata con hansoku-make. Vedi anche l'articolo 18.1.2 - Shido per una mossa illegale, punto 29.
6. Uke, quando si trova dietro tori, non può afferrare la gamba o le gambe di tori dall'interno.
7. a) Compiere qualsiasi azione che possa mettere in pericolo o ferire l'avversario, in particolare il collo o le vertebre spinali dell'avversario.
b) L'applicazione della presa kata-sankaku in tachi-waza con un'azione di proiezione, con o senza "Mate!", con un rischio maggiore di lesioni al collo o alle vertebre spinali dell'avversario, sarà considerata hansoku-make. Vedi anche l'articolo 18.1.2 punto 31.
c) La presa kata-sankaku nel ne-waza con blocco del corpo dell'avversario con entrambe le gambe è hansoku-make (figura 18.70).



Figura 18.70

- d) L'applicazione della presa ushiro-sankaku nell'azione ne-waza, con o senza "Mate!", con un rischio maggiore di lesioni al collo o alle vertebre spinali dell'avversario, sarà considerata hansoku-make.

Esempi

a) Ushiro-sankaku > Shime-waza: CONSENTITO



Immagini 18.71-18.74

b) Ushiro-sankaku > Kansetsu-waza: CONSENTITO



Immagini 18.75-18.77

C) Ushiro-sankaku con pressione sul collo o sulle vertebre spinali: NON consentito - HANSOKU-MAKE



Immagini 18.78-18.80

8. Cadere intenzionalmente all'indietro quando l'altro atleta è aggrappato alla sua schiena e quando uno dei due atleti ha il controllo dei movimenti dell'altro.
9. Sollevare l'avversario dal tatami e spingerlo con forza sul tatami senza utilizzare una tecnica di judo.
10. Ignorare le istruzioni dell'arbitro.
11. Fare commenti, osservazioni o gesti inutili e offensivi nei confronti dell'avversario o dell'arbitro durante la gara.
12. Indossare o avere all'interno del judogi un oggetto duro o metallico (coperto o meno).
13. Qualsiasi azione contraria allo spirito del judo (compreso tutto ciò che può essere descritto come anti-judo, ad esempio essere in vantaggio e, negli ultimi secondi dell'incontro, lasciare l'area di gara per impedire all'avversario di afferrarlo) può essere punita con un hansoku-make diretto in qualsiasi momento dell'incontro.

Articolo 18.3 Doppio hansoku-make

Se entrambi gli atleti ricevono contemporaneamente un hansoku-make, devono essere applicate le seguenti regole.

Articolo 18.3.1 Doppio hansoku-make (indiretto)

Nel tempo regolamentare o nel golden score, se entrambi gli atleti ricevono tre shido, entrambi saranno considerati perdenti e il risultato dell'incontro sarà registrato come 0-0, con le seguenti conseguenze:

- Finale: entrambi gli atleti saranno classificati al 2° posto.
- Gara per la medaglia di bronzo – entrambi gli atleti saranno premiati con il 5° posto.
- Semifinale – entrambi gli atleti saranno premiati con il 5° posto.
- Quarti di finale o ripescaggio degli ultimi 8 – entrambi gli atleti si classificheranno al 7° posto.
- Turni precedenti ai quarti di finale – entrambi gli atleti saranno considerati perdenti e rimarranno nella posizione raggiunta nel tabellone. Potranno partecipare alla gara a squadre se questa segue una competizione individuale, ad esempio Campionati mondiali, Giochi olimpici, ecc.
- I punti di classifica pertinenti saranno assegnati in caso di vittorie precedenti.

In un girone all'italiana, se entrambi gli atleti ricevono tre shido, saranno considerati perdenti solo per quella gara e il risultato della gara sarà registrato come 0-0. Entrambi potranno partecipare alla gara successiva, se applicabile.

In una gara a squadre, se entrambi gli atleti ricevono tre shido, vengono considerati perdenti solo per quell'incontro e il risultato della gara viene registrato come 0-0. Entrambi possono partecipare al turno successivo, se applicabile.

In una gara a squadre con golden score, se entrambi gli atleti ricevono tre shido, sono considerati perdenti solo per quell'incontro e il risultato della gara viene registrato come 0-0. La categoria con doppia squalifica rimane nel tabellone e la gara con golden score viene ripetuta.

Articolo 18.3.2 Doppio hansoku-make (diretto)

In caso di hansoku-make diretto assegnato a entrambi gli atleti (nel tempo regolamentare o nel golden score), la Commissione Ad Hoc della IJF deciderà le conseguenze.

Per un hansoku-make diretto assegnato a entrambi gli atleti in una gara a squadre con golden score, fare riferimento alla Sezione 2.7.1.

Articolo 19 Forfait e ritiro

La decisione di fusen-gachi (vittoria a tavolino) sarà assegnata a qualsiasi atleta il cui avversario non si presenti alla gara secondo la regola dei 30 secondi.

Forfait di una gara: se un atleta è pronto in tempo e l'avversario è assente, il direttore sportivo della IJF (o una persona da lui designata) chiederà allo speaker di annunciare l'ultima chiamata per l'atleta assente.

L'arbitro inviterà quindi l'atleta pronto ad attendere ai margini dell'area di gara. Il tabellone inizierà il conto alla rovescia di 30 secondi.

Se allo scadere dei 30 secondi l'avversario non è ancora presente sul tatami, l'arbitro inviterà l'atleta a entrare nell'area di gara e lo dichiarerà vincitore per fusen-gachi.

Prima di assegnare il fusen-gachi, l'arbitro deve assicurarsi di aver ricevuto l'autorizzazione dal Direttore Sportivo della IJF o dalla persona da lui designata.

La Commissione Ad Hoc della IJF può decidere se un atleta che ha perso un incontro per fusen-gachi può partecipare al ripescaggio.

La decisione di kiken-gachi sarà assegnata a qualsiasi atleta il cui avversario si ritiri dalla competizione per qualsiasi motivo durante il combattimento.

A qualsiasi atleta che non sia disposto a rispettare i requisiti di igiene e le norme relative ai capelli e alla copertura della testa (vedi E1.3 Igiene) sarà negato il diritto di competere e l'avversario vincerà l'incontro per fusen-gachi, se l'incontro non è ancora iniziato, o per kiken-gachi, se l'incontro è già iniziato.

Se un atleta perde una lente a contatto durante il combattimento e non è in grado di recuperarla immediatamente, e se informa l'arbitro che non può continuare a combattere senza la lente a contatto, l'arbitro assegnerà la vittoria al suo avversario per kiken-gachi.

Articolo 20 Infortunio, malattia o incidente

In questo articolo la figura del medico è definita nell'Appendice E.

La decisione relativa alla gara in cui un atleta non è in grado di continuare a causa di infortunio, malattia o incidente durante la gara sarà presa dall'arbitro in base alle seguenti clausole:

a) Infortunio

1. Se la causa dell'infortunio è attribuibile all'atleta infortunato, questi perderà la gara.
2. Qualora sia impossibile determinare quale degli atleti sia stato la causa dell'infortunio, l'atleta impossibilitato a continuare perderà la gara.
3. Se l'infortunio è causato da atleti di un'altra gara su un tatami vicino, l'atleta infortunato ha il diritto di chiedere all'arbitro di vedere il medico.

Se necessario, è possibile somministrare un trattamento e l'atleta può continuare la gara, se in grado di farlo.

4. In caso di infortunio causato da un oggetto esterno (ad esempio, LED o tabellone pubblicitario, macchina fotografica).

L'atleta infortunato ha il diritto di chiedere all'arbitro di vedere il medico e ricevere cure se necessario e può continuare la gara se in grado di farlo.

Se durante la gara un atleta si infortuna a causa di un'azione dell'avversario e non è in grado di continuare, l'arbitro, il direttore arbitrale capo della IJF e/o il supervisore arbitrale della IJF devono analizzare il caso e decidere in base alle regole.

Ogni caso deve essere deciso in base alle sue caratteristiche specifiche.

b) **Malattia:** in generale, se un atleta si ammala durante una gara e non è in grado di continuare, perderà la gara.

c) **Incidente:** in caso di incidente dovuto a cause esterne (forza maggiore), previa consultazione con il/i direttore/i arbitrale/i capo/i della IJF e/o il/i supervisore/i arbitrale/i della IJF e il commissario medico della IJF, la gara sarà considerata annullata o rinviata.

In questi casi di "forza maggiore", la decisione finale spetterà al direttore sportivo della IJF e al direttore arbitrale della IJF.

Visite mediche

a) L'arbitro chiamerà il medico, se necessario, anche all'interno dell'area di gara, per assistere un atleta che ha subito un forte impatto alla testa o alla schiena (colonna vertebrale), o ogni volta che l'arbitro ha motivo di ritenere che possa esserci una lesione grave o seria. In entrambi i casi, il medico esaminerà l'atleta nel più breve tempo possibile e indicherà all'arbitro se l'atleta può continuare o meno.

In genere, è consentito l'accesso all'area di gara a un solo medico per ciascun atleta. Qualora il medico necessiti di assistenti, è necessario informare preventivamente l'arbitro. L'arbitro deve rimanere vicino all'atleta infortunato per garantire che l'assistenza fornita dal medico sia conforme alle regole.

L'allenatore non è mai ammesso nell'area di gara del tatami.

Tuttavia, l'arbitro può consultarsi con il direttore arbitrale capo della IJF e/o con il supervisore arbitrale della IJF e con il commissario medico della IJF nel caso in cui abbia bisogno di commentare una decisione.

Se il medico, dopo aver esaminato un atleta infortunato, comunica agli arbitri che l'atleta non può continuare la gara, l'arbitro, previa consultazione con il direttore arbitrale capo della IJF e/o il supervisore arbitrale della IJF e il commissario medico della IJF, deve terminare la gara e dichiarare vincitore l'avversario per kiken-gachi.

b) L'atleta può chiedere all'arbitro di chiamare il medico, ma in questo caso il combattimento viene interrotto e il suo avversario vince per kiken-gachi.

c) Il medico può anche chiedere di assistere il proprio atleta, ma in questo caso la gara viene interrotta e l'avversario vince per kiken-gachi.

In ogni caso, qualora l'arbitro ritenga che la gara non debba proseguire, dopo aver consultato il direttore arbitrale dell'IJF e/o il supervisore arbitrale dell'IJF e il commissario medico dell'IJF, l'arbitro dovrà terminare la gara e indicare il risultato in conformità con le regole.

Lesioni sanguinanti: quando si verifica una lesione sanguinante, l'arbitro deve chiamare il medico per assistere nel fermare e isolare l'emorragia, al di fuori dell'area di gara, alla presenza di un altro arbitro assegnato al tatami specifico.

L'atleta non è autorizzato a competere mentre sanguina.

L'atleta può ricevere cure mediche di qualsiasi tipo, sia in caso di emorragia lieve che grave, solo per due (2) volte. Se un atleta necessita di cure per la terza (3^a) volta, l'arbitro dichiarerà vincitore l'avversario per kiken-gachi.

Tuttavia, in casi eccezionali, la Commissione AdHoc della IJF, previa consultazione con la Commissione Medica della IJF, può consentire all'atleta di essere trattato una terza (3^a) volta.

Lesioni lievi: una lesione lieve può essere trattata dall'atleta stesso. Ad esempio, in caso di lussazione di un dito, l'arbitro interrompe il combattimento (gridando "Mate!" o "Sono-mama!") e consente all'atleta di rimettere a posto il dito lussato. Questa azione deve essere eseguita immediatamente, su richiesta dell'atleta e con l'assistenza del medico, al di fuori del tatami, dopodiché l'atleta può continuare il combattimento.

Lo stesso dito può essere rimesso a posto due (2) volte. Se la stessa lussazione si verifica una terza (3^a) volta, l'atleta viene dichiarato non idoneo a continuare la gara. L'arbitro, dopo aver consultato il commissario medico della IJF, deve terminare la gara e dichiarare vincitore l'avversario per kiken-gachi.

Il medico incaricato dal LOC o il medico della delegazione interviene su richiesta dell'arbitro.

I medici incaricati dal LOC, o il medico della delegazione, devono poter intervenire sull'area di gara, su propria richiesta, quando lo ritengono necessario, in caso di pericolo per la salute dell'atleta o degli atleti, ad esempio in caso di brutta caduta sulla testa o strangolamento.

Quando un medico si rende conto chiaramente, specialmente nel caso di shime-waza, che esiste un pericolo per la salute di uno degli atleti di cui è responsabile, può recarsi al bordo dell'area di gara e chiedere agli arbitri di interrompere immediatamente il combattimento. Gli arbitri devono prendere tutte le misure necessarie per assistere il medico.

Un intervento di questo tipo comporterà necessariamente la perdita dell'incontro per il suo atleta e dovrebbe quindi essere intrapreso solo in casi estremi.

NOTA: nelle gare cadetti, se un atleta perde conoscenza durante uno shime-waza NON PUÒ continuare la competizione. Nel caso in cui un atleta si arrenda ("Maitta!") prima di perdere conoscenza, con o senza che l'arbitro annunci "Mate!"/"Ippon!", può continuare la competizione, se applicabile.

Per segnalare che desiderano avanzare questa richiesta eccezionale, devono posizionarsi ai margini dell'area di gara mostrando le braccia incrociate all'altezza del petto per informare l'arbitro che desiderano effettuare un intervento di emergenza. L'arbitro deve interrompere il combattimento e consentire al medico di entrare sul tatami.

Tale intervento comporterà la perdita della gara per il suo atleta, quindi dovrebbe essere effettuato solo se necessario.

Sono possibili tre casi:

Il medico della delegazione / il medico incaricato dal LOC / il commissario medico della IJF annuncia che l'atleta non può continuare la gara perché la sua salute è in pericolo. L'avversario sarà dichiarato vincitore per kiken-gachi.

Se l'intervento del medico della delegazione non è giustificato dal direttore arbitrale della IJF e/o dal supervisore arbitrale della IJF e dal commissario medico della IJF, verrà presa una decisione definitiva sulla continuazione dell'incontro.

Assistenza medica

L'assistenza medica nei seguenti casi deve essere prestata fuori dall'area di gara, vicino al tavolo medico, e l'atleta infortunato deve essere accompagnato da uno degli arbitri.

a) Lesione minore

In caso di unghia rotta, il medico è autorizzato ad assistere nel taglio dell'unghia.

Il medico può anche aiutare a sistemare una lesione allo scroto (testicoli).

b) Una ferita sanguinante

Per motivi di sicurezza, in presenza di sangue è necessario isolare completamente la zona con l'assistenza del medico utilizzando nastro adesivo, bende, tamponi nasali (è consentito l'uso di prodotti coagulanti ed emostatici).

Quando il medico viene chiamato per assistere un atleta, tale assistenza medica deve essere fornita il più rapidamente possibile.

c) Lussazione delle dita delle mani/dei piedi

Per preservare la salute delle articolazioni degli atleti, in particolare di quelli che non hanno esperienza nell'autotrattamento, gli atleti possono ricorrere all'assistenza medica per il riposizionamento delle articolazioni delle dita delle mani e dei piedi, compreso il riposizionamento e il fissaggio con nastro adesivo per stabilizzare l'articolazione.

Nota: ad eccezione delle situazioni sopra descritte, se il medico applica qualsiasi trattamento, l'avversario vince per kiken-gachi.

Vomito

Il vomito di un atleta comporta un kiken-gachi per l'altro atleta. (Vedi paragrafo: 4b) Malattia).

Nei casi in cui un atleta causi deliberatamente un infortunio all'avversario, la penalità inflitta all'atleta che ha causato l'infortunio all'avversario sarà un hansoku-make diretto, a prescindere da qualsiasi altra azione disciplinare che possa essere intrapresa dalla Commissione Ad Hoc della IJF.

Il medico ufficiale della delegazione deve essere in possesso di una laurea in medicina e deve registrarsi prima della competizione. Egli sarà l'unica persona autorizzata a sedersi nell'area designata e dovrà essere identificabile, ad esempio indossando una fascia con croce rossa o un gilet.

Nei casi di accredito di un medico per la propria delegazione, le federazioni nazionali devono assumersi la responsabilità delle azioni dei propri medici. I medici del LOC devono essere a conoscenza di eventuali modifiche e interpretazioni delle regole.

Se un atleta infortunato necessita di cure mediche prolungate sul tatami, l'arbitro dichiarerà vincitore l'avversario non infortunato, che lascerà quindi l'area di gara.

L'arbitro deve rimanere sul tatami osservando le procedure di trattamento o di emergenza fino a quando l'atleta infortunato non viene trasportato in sicurezza fuori dall'area di gara. Se necessario, il team medico deve schermare l'atleta infortunato dalla vista del pubblico.

L'arbitro deve essere l'ultima persona a lasciare il tatami.

Se il trattamento dell'atleta infortunato si protrae nell'area di sicurezza di un'area di gara adiacente, il direttore sportivo della IJF interromperà tutte le gare sul tatami interessato fino a quando non sarà sicuro continuare.

Articolo 21 Situazioni non contemplate dalle regole di arbitraggio

Quando si verifica una situazione non contemplata dal presente regolamento, essa sarà trattata e risolta dagli arbitri previa consultazione con il/i direttore/i arbitrale/i capo della IJF e la Commissione Ad Hoc della IJF.

AD USO ESCLUSIVO INTERNO



AD USO ESCLUSIVO INTERNO





MANUALE MEDICO E ANTIDOPING DELL'IJF

Tutte le questioni mediche e antidoping in loco (durante le competizioni) sono di competenza della Commissione Medica della IJF. Ulteriori informazioni sono disponibili nella Guida all'organizzazione degli eventi. Si rimanda anche all'Appendice D delle Regole di arbitraggio della IJF. Per assistenza, contattaremedical@ijf.org o antidoping@ijf.org

E1.1 Requisiti medici

In caso di infortunio, la priorità è la salute dell'atleta. Il medico della delegazione (o il fisioterapista della delegazione) è il principale responsabile della salute dei propri atleti.

Il comitato organizzatore locale (LOC) deve fornire direttamente un servizio medico adeguato durante la competizione, compreso il trattamento in loco e, se necessario, il ricovero ospedaliero. Deve inoltre fornire personale medico qualificato e predisporre materiali e attrezzature mediche adeguate.

Almeno un'ambulanza deve essere presente sul luogo della competizione almeno 30 minuti prima dell'inizio della giornata di gara. Nel caso in cui l'ambulanza debba lasciare il luogo della competizione, deve essere immediatamente disponibile sul posto almeno un'altra ambulanza in sostituzione. In assenza di un'ambulanza o di un team di medici incaricati dal LOC, la competizione non può essere avviata o proseguita.

E1.1.1 Processo decisionale sull'area di gara

Solo i medici certificati (e abilitati) possono entrare nell'area di combattimento e salire sul tatami per curare gli atleti. Quando è necessaria una decisione medica sull'area di gara, i medici incaricati dal LOC possono assistere il medico della delegazione. In caso di controversia tra loro, la decisione spetterà al medico della delegazione, ma l'ultima parola spetterà al commissario medico della Federazione Internazionale di Judo (IJF). La stessa politica si applica in assenza di un medico della delegazione.

E1.1.2 Processo decisionale fuori dall'area di gara

Quando è necessaria una decisione medica fuori dall'area di gara, la decisione spetta al medico della delegazione (o al fisioterapista della delegazione). In assenza di un medico della delegazione, in caso di controversia tra il fisioterapista della delegazione e i medici incaricati dal LOC, saranno questi ultimi a prendere la decisione in situazioni di pericolo di vita. Tuttavia, in caso di controversia, la decisione finale spetta al Commissario medico della IJF.

E1.1.3 Diritti e responsabilità

Il commissario medico della IJF ha la responsabilità di:

- Garantire condizioni igieniche adeguate.
- Organizzare un'assistenza sanitaria adeguata per tutti i partecipanti, compreso il personale.
- Assicurare la presenza di un team medico del LOC sull'area di gara..

Il commissario medico della IJF ha il diritto di:

- Si raccomanda di interrompere la competizione in caso di ritardo dell'ambulanza o del team di medici incaricati dal LOC superiore a 15 minuti.
- Interrompere la competizione in caso di infortunio grave.
- Prendere una decisione definitiva sulla possibilità che un atleta infortunato possa continuare la gara.

I medici incaricati dal LOC hanno la responsabilità di:

- Essere presenti in gara in numero sufficiente durante l'intera competizione.
- Disporre di attrezzature sufficienti.

I medici incaricati dal LOC hanno il diritto di:

- Decidere, in consultazione con il commissario medico della IJF, se un atleta infortunato può continuare la gara o meno nel caso in cui non sia presente un medico della delegazione.



E1.2 Sospensione medica a seguito di commozione cerebrale

Gli atleti di tutte le fasce d'età con sospetta commozione cerebrale (confermata dal Commissario medico della IJF o dal responsabile dei servizi medici dell'evento) non sono autorizzati a gareggiare per un periodo di sette (7) giorni a partire dal giorno successivo alla data dell'infortunio. Gli atleti possono tornare a gareggiare previa autorizzazione medica del medico della squadra, del medico di famiglia o di qualsiasi altro medico autorizzato a rilasciare tale autorizzazione. La Commissione medica della IJF registrerà gli atleti sottoposti a sospensione medica.

E1.3 Igiene

- Il judogi deve essere pulito, generalmente asciutto e privo di odori sgradevoli.
- Le unghie dei piedi e delle mani devono essere tagliate corte.
- L'igiene personale dell'atleta deve essere di alto livello.
- I capelli lunghi devono essere legati per evitare di causare inconvenienti all'altro atleta. I capelli devono essere legati con un elastico in gomma o materiale simile e non devono presentare componenti rigidi o metallici. La testa non può essere coperta, ad eccezione di bendaggi di natura medica, che devono aderire saldamente.
- A qualsiasi atleta che non sia disposto a rispettare i requisiti di igiene, le regole del judogi o il regolamento relativo alla copertura della testa sarà negato il diritto di gareggiare e l'avversario vincerà l'incontro per fusen-gachi, se l'incontro non è ancora iniziato, o per kiken-gachi, se l'incontro è già iniziato.

E1.4 Dispositivi medici indossabili

Qualsiasi dispositivo medico speciale da indossare durante la pratica del judo in competizione o allenamento deve essere sottoposto per iscritto all'approvazione della IJF e non deve in alcun caso costituire una potenziale fonte di lesioni per l'atleta o per l'avversario dell'atleta. Qualsiasi caso speciale deve essere sottoposto alla Commissione Medica della IJF (medical@ijf.org) e alla Commissione Sportiva della IJF (sport@ijf.org). I dispositivi autorizzati sono pubblicati sul sito web della IJF.

E1.5 Codice di condotta dei medici

I medici devono rispettare il Codice Etico, gli statuti e i regolamenti della IJF. In caso di violazione comprovata, le sanzioni possono variare da un semplice richiamo verbale all'esclusione dalla competizione.

Essi devono:

- Sedersi sulla sedia del medico mentre il loro atleta è in gara.
- Entrare sul tatami quando chiamati dall'arbitro.
- Non allenare, gridare, tifare o filmare.

I medici devono rispettare il seguente codice di abbigliamento:

- I medici devono sempre indossare il proprio accreditamento sia sull'area di gara che nell'area di riscaldamento. Il simbolo del medico deve essere riportato sul proprio accreditamento.
- Non sono ammessi jeans, tute, pantaloncini, pantaloni a 3/4, leggings, sandali, qualsiasi tipo di copricapo o copricapo, infradito, piercing sul corpo o sul viso, scollature profonde e minigonne.
- Evitare manicure e gioielli che potrebbero causare danni al paziente durante l'esame.
- Gli indumenti che potrebbero interferire con la comunicazione clinica e la sua valutazione devono essere rimossi.
- Cambiare immediatamente se le uniformi o gli indumenti sono visibilmente sporchi di sangue o altro.
- Legare i capelli lunghi lontano dal colletto.



- Indossare scarpe con suola morbida e punta chiusa.
- Coprire i tatuaggi se sono estesi o potrebbero essere considerati offensivi.
- Non indossare cravatte.

E1.6 Requisiti per il controllo antidoping

Il LOC deve fornire e organizzare il controllo antidoping secondo le regole dell'Agenzia mondiale antidoping (WADA) (Standard internazionale per i test e le indagini - ISTI) sia per i test delle urine che del sangue, rispettando il livello minimo di analisi indicato nel Documento tecnico per l'analisi specifica dello sport (TDSSA).

La stazione di controllo antidoping (DCS) ha un'unica funzione: fornire uno spazio per i test antidoping. Non sono consentite altre funzioni o traffici non autorizzati (nessun controllo del peso, nessun uso come sala medica/pronto soccorso, nessun uso come spogliatoio). Deve essere sorvegliata, chiusa a chiave e chiaramente separata dall'area di gara. La posizione della DCS deve essere segnalata con cartelli chiari provenienti da varie direzioni. Non è consentito filmare o scattare foto nell'area di controllo antidoping.

E1.6.1 Controlli durante l'evento

Durante qualsiasi evento di judo sotto l'autorità della IJF Result Management Authority, agli atleti può essere richiesto di fornire campioni per un test in competizione o fuori competizione. Il controllo antidoping per i test in competizione viene effettuato sotto la supervisione di un commissario medico della IJF o di un rappresentante della commissione medica della IJF.

I test fuori competizione sono di competenza dell'Autorità autorizzata per il prelievo dei campioni.

E1.6.2 Procedura di selezione per il controllo antidoping

I criteri di selezione per il controllo antidoping sono definiti per ogni evento nelle linee guida dell'evento stesso. A meno che non sia stato concordato in anticipo dall'IJF o da un partner contrattuale, il commissario medico dell'IJF, insieme a un funzionario dell'IJF e a un rappresentante dell'autorità responsabile della raccolta dei campioni, effettuerà il sorteggio; tutti i partecipanti devono firmare il protocollo di sorteggio.

Eventuali ulteriori test sono a discrezione della IJF o di un'autorità di controllo autorizzata.

E1.6.3 Notifica agli atleti

Gli atleti vengono informati secondo quanto previsto dall'ISTI 5.4. Per i test in competizione, gli atleti vengono informati dopo la loro ultima gara della giornata.

E1.6.3.1 Modifica della notifica per gli atleti minorenni

Gli atleti minorenni devono essere informati e sottoposti al test in presenza di un accompagnatore adulto di loro scelta, nel rispetto delle norme WADA (ISTI, Allegato C).

E1.6.4 Laboratorio

Solo i laboratori accreditati e approvati dalla WADA possono analizzare i campioni. Il coordinatore del controllo antidoping deve informare il commissario medico/coordinatore antidoping della IJF in merito al laboratorio che verrà utilizzato.

In caso di risultato analitico avverso, la IJF seguirà le norme antidoping della IJF. Il commissario medico della IJF ha il diritto di annullare o interrompere un test se ciò è giustificato da motivi medici.

