



EURO BUDO INTERNATIONAL ITALIA

Regolamenti gara



- **REGOLAMENTO INTERNAZIONALE**

- **GARE RANDOM ATTACKS**

Emanato dalla Federazione Internazionale Euro Budo
International

INTRODUZIONE

“Random Attacks” è una modalità di gara in cui i partecipanti non combattono l'uno contro l'altro, ma si limiteranno a mostrare le loro doti di autodifesa, respingendo attacchi casuali portati dal proprio partner.

La modalità di gara “Random Attack” è destinata ai partecipanti la cui arte marziale prevede tecniche di autodifesa.

La velocità di reazione, insieme alla buona ed efficiente esecuzione delle tecniche determinerà il risultato della gara.

TORI NON SARA' A CONOSCENZA DELL' ATTACCO CHE RICEVERÀ, SU SEGNALE DELL' ARBITRO UKE PORTERÀ L'ATTACCO.

AREA DI GARA & EQUIPAGGIAMENTO

Area di gara:

- Il tatami (rettangolare) deve avere una misura minima 16m x 8m
- Il tatami (quadrato) deve avere una misura minima di 10mx10m



Le linee segate sul tatami o i tatami di colore diverso indicheranno le posizioni in cui dovranno posizionarsi il partecipante e l'attaccante.

Equipaggiamento per l'area di gara:

- Bandiere bianche/Blu e rosse, per ogni giudice.
- Una bandiera gialla per il tavolo della giuria
- Cinture rosse e bianche/blu.
- Disegni, foto o immagini su computer per mostrare gli “attacchi random”.
- Tabelle di gara per assicurare il corretto ordine di partecipazione
- Armi: 2 coltelli, 2 bastoni corti e 2 revolver.

UNIFORMI

Tutti i partecipanti dovranno indossare un KeikoGi pulito e di colore Bianco.

Le donne devono indossare una t-shirt di colore bianco o nero sotto la giacca ed inserita nei pantaloni o body.

Le maniche devono essere larghe e lunghe abbastanza da coprire metà dell'avambraccio.

Il pantalone deve essere largo e lungo abbastanza da coprire più di metà tibia.



La lunghezza dalla gamba del pantalone deve essere più lunga di metà tibia.

I partecipanti devono mantenere corte le proprie unghie e non devono indossare oggetti metallici o altri oggetti che possano recare infortuni.

Possono essere indossati orecchini solo se ben coperti.

ARBITRI DI GARA & GIUDICI

L'**arbitro centrale** (uno) rimarrà nell'area di gara, ed ha la sola responsabilità della sicurezza e dell'integrità dei partecipanti e degli attaccanti. Gestisce la gara e seguendo la gestualità arbitrale fa eseguire i cerimoniali per il saluto e decide quale atleta deve eseguire per primo gli attacchi.

Giudica la parata di tori e può sanzionare le varie irregolarità:

- a) parata errata.
- b) suggerimento dal pubblico o da altri.
- c) errata esecuzione da parte di uke (in questo caso viene sanzionato Tori).

Tre/cinque arbitri osserveranno la gara e prenderanno una decisione sul vincitore. Quando sarà richiesto dall'arbitro centrale gli arbitri solleveranno la rispettiva bandiera (rossa o bianca/blu) per indicare il vincitore.

I giudici siederanno uno accanto all'altro su un lato del tatami, come indicato dall'arbitro.

I presidenti di giuria (uno o più) hanno i seguenti compiti:

- a) Assicurarsi che compete il giusto atleta.
- b) Assicurarsi che ogni partecipante abbia la cintura del colore corretto (rossa o Bianca/Blu).
- c) Prendere nota del risultato di ogni incontro.
- d) Assicurarsi che venga eseguito il giusto attacco.

Per ogni competizione sarà designato il delegato Tecnico o il responsabile degli arbitri, il quale svolgerà i seguenti incarichi:

- a) Responsabilità generale della competizione.
- b) Ha il diritto di prendere decisioni non specificate nel regolamento.

DECISIONI ARBITRALI

A vigilare ci sarà, oltre all'arbitro centrale e ai cinque arbitri di sedia, un addetto alla giuria che alzerà una bandierina gialla.



Il giudizio degli arbitri può essere dato dopo ogni tecnica oppure ad esecuzione totale (discrezione del Delegato tecnico in accordo con il responsabile dei presidenti di giuria e il responsabile degli arbitri).

Il Direttore di Tappeto ed i 5 arbitri dovranno valutare:

a) **Parata**

Correttezza efficacia del movimento iniziale di parata, schivata, deviazione o liberazione.

Se il movimento dovesse risultare completamente inefficiente, il direttore di tappeto solleverà il braccio destro, segnalando così agli altri arbitri che, a suo giudizio, l'azione della parata non è stata efficace e non sarà giudicata. L'atleta continuerà l'azione.

b) **Conoscenza tecnica e realismo della tecnica**

Per quanto concerne il realismo della tecnica si intende che la tecnica, anche se spettacolare, abbia un senso tecnico.

L'arbitro controllerà che il movimento di proiezione, o squilibrio, o di trascinamento sia efficace ed eseguito in modo corretto e logico in seguito alla precedente fase.

Inoltre se tra la parata e l'inizio dell'azione dovesse esistere l'esecuzione di un atemi, gli arbitri valuteranno se questo è portato in modo logico, relativamente al movimento che verrà eseguito successivamente.

Esaminare la corretta impostazione della parte finale di ogni azione.

In particolare dovrà controllare che esista una corretta ed efficace impostazione di presa dolorosa, se è in atto o meno un effettivo controllo di Uke e che sia avvenuto un eventuale disarmo (nel caso di attacco armato).

c) **Velocità dell'azione**

Valuterà la velocità dell'esecuzione dell'azione e che abbia la dovuta efficacia.

d) **Atteggiamento**

L'atteggiamento marziale che l'atleta ha nella: Posizione ed esecuzione saluto prima e dopo. Posizione di Yoi prima dell'hajime e dopo il mate. Posizione di Kamae prima di ogni attacco. Presa e restituzione delle armi prima e dopo l'attacco.

CATEGORIE

Le categorie sono divise in maschi e femmine.

Se non ci sono abbastanza concorrenti (meno di tre), le categorie si potranno unire e saranno determinate dall'organizzatore locale e dal responsabile degli arbitri e dal responsabile di giuria.



Al di fuori di un campionato, le categorie potranno essere composte a discrezione degli organizzatori.

Categorie per campionati Europei, Mondiali o competizioni Internazionali

In tornei, Campionati Europei, Campionati del Mondo e campionati internazionali verranno utilizzate le seguenti categorie:

- **Youth** (Giovani): fino a 15 anni

Verranno chiamati quattro attacchi a Random dall'attacco numero 1 all'attacco numero 20.

- **Junior**: Dai 16 ai 21 anni

Verranno chiamati quattro attacchi a Random dall'attacco numero 1 all'attacco numero 40.

- **Seniors**: Dai 22 ai 39 anni

Verranno chiamati quattro attacchi a Random dall'attacco numero 1 all'attacco numero 40.

- **Master**: Dai 40 anni

Verranno chiamati quattro attacchi a Random dall'attacco numero 1 all'attacco numero 35.

Le categorie saranno inoltre divise tra uomini e donne senza distinzioni di cinture. In caso di non raggiungimento del numero minimo di iscritte, alcune categorie potrebbero essere raggruppate.

DETERMINAZIONE DELL' ETÀ

Se il concorrente ha raggiunto l'età minima di una categoria è tenuto a gareggiare in quest'ultima.

Se il concorrente compie gli anni nel corso dell'anno e rientra in tutte e due le categorie (nella categoria corrente e nella categoria più anziana), il concorrente può decidere di gareggiare in una delle due ma non in entrambe.

UKE

Ogni concorrente è libero di scegliere qualsiasi attaccante. Il concorrente può avere più aggressori (uke), però durante un singolo match (di tre o quattro attacchi) il concorrente non può cambiare il suo aggressore (uke). Nella categoria giovani, l'aggressore (uke) non superare il limite di età superiore ai 18 anni.

NB: se l'attaccante è anche un concorrente, sia lui che il suo partner dovranno portare un altro aggressore (uke) in modo tale da agire come partner nel caso i due si dovessero scontrare.

POSIZIONE DI TORI ED UKE

La posizione di partenza di **Tori** è la seguente:

- a) Un piede avanti in posizione di kamae.
- b) Tutte e due le mani in posizione da combattimento
- c) Rivolto verso l'estremità del tatami
- d) Almeno un piede di tori dovrà essere posizionato all'interno dell'area al momento dell'attacco.
- e) Nel momento dell'esecuzione della tecnica tori dovrà mantenere in partenza sempre un piede all'interno. Il proseguimento della tecnica potrà essere in movimento ed al di fuori dell'area prestabilita.



La posizione di partenza di **uke** è la seguente:

- a) Piede sinistro avanti
- b) Una mano sarà tenuta dietro la schiena
- c) L'altra mano sarà posta in avanti in posizione da combattimento.
- d) I piedi di uke dovranno essere entrambi all'interno dell'area prestabilita.



La distanza per l'attacco sarà quella sufficiente da poter essere coperta da un singolo movimento ed è segnalata per terra.

Né il partner, né l'allenatore, né i supporter potranno essere a conoscenza dell'attacco successivo, no potranno suggerire previa sanzione dell'arbitro di tappeto. La distanza tra Tori ed Uke non può essere maggiore di quella che può essere coperta con un singolo movimento, al fine di rendere l'attacco il più veloce possibile.





Effettuata la tecnica uke deve affiancare tori ed attendere di spalle l'esecuzione della coppia avversaria.

L'ATTACCO

Al segnale dell'arbitro di Tatami: "rosso" "bianco (o blu)", il competitore deve girarsi e l'attaccante deve attaccare immediatamente.

1. Attacco diretto

- Se non è un attacco da presa, l'attacco dovrà essere eseguito immediatamente.

2. Attacco con presa o contatto con l'avversario

- Se è un attacco da presa, l'attaccante alzerà immediatamente due braccia per poi proseguire con la presa.
- Dopo che l'attaccante alza tutte e due le braccia verso l'alto, il competitore si metterà in posizione con i piedi all'altezza delle spalle.
- Le braccia dell'attaccante dovranno rimanere in aria fin quando non si effettua la presa.
- C'è bisogno del contatto fisico prima che il competitore inizi la propria tecnica di difesa.

3. Attacco a terra

- Se è un attacco a terra, l'attaccante alzerà solamente un braccio
- Il competitore si metterà in posizione con i piedi all'altezza delle spalle.
- L'attaccante può usare qualsiasi modo per buttare a terra il competitore ed eseguire l'attacco a terra.
- Appena il competitore è a terra, l'attaccante dovrà effettuare l'attacco.

4. Attacco da Pistola

- Se è un attacco da pistola, l'attaccante alzerà un solo braccio (il braccio con in mano la pistola).
- Il competitore potrà mettersi in posizione con i piedi all'altezza delle spalle e le braccia lungo i fianchi, oppure può anche alzare le braccia.
- La mano dell'attaccante con la pistola in mano dovrà rimanere in aria fin quando non ci sarà contatto con il competitore.

E' proibito all'attaccante di parlare con il suo partner, il coach o con gli spettatori. Il giudice di sedia alzerà la bandiera nera o gialla per segnalare tale infrazione.

Inoltre il giudice di sedia alzerà la bandiera nera o gialla se l'attaccante sbaglierà o farà un altro attacco da quello visto al tavolo della giuria.

SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

Due coppie si affronteranno e saranno esaminate dagli arbitri.

Gli ufficiali di gara assegneranno la cintura rossa alla prima coppia chiamata e la cintura bianca (Blu) alla seconda. Ogni coppia è composta da un Tori ed un Uke. Viene giudicato dagli arbitri solo Tori.

I partecipanti sono chiamati sul tatami, Uke si dispone nello spazio allestito antistante il tavolo dei presidenti di giuria, mentre tori si dispone nello spazio allestito di fronte alla giuria.

L'arbitro farà cenno a Tori di entrare sul tatami nello spazio allestito per lo svolgimento della gara mentre Uke rimarrà al posto di partenza.

L'arbitro di tappeto provvederà al saluto. I due contendenti prima saluteranno gli arbitri e poi si saluteranno tra di loro per poi prendere posizione l'uno di fronte all'altro.



Il tavolo degli ufficiali di gara chiamerà gli Uke per mostrargli l'attacco da effettuare attraverso figure o disegni che il computer sceglierà casualmente. Uke, dopo aver visto la tecnica salirà sul tatami ed al cenno dell'arbitro si posizionerà alle spalle di Tori, con il braccio destro posizionato dietro la schiena. L'arbitro deciderà chi inizierà tra "Rosso" e "Bianco (Blu)". Su comando dell'arbitro il partecipante potrà girarsi e l'attacco verrà immediatamente eseguito.



Quando i due attacchi sono stati eseguiti, l'arbitro manderà i due uke al tavolo di giuria, dove verrà indicato un ulteriore attacco, fino a quando il numero di attacchi richiesti sarà stato eseguito.

Ad ogni fine esecuzione l'arbitro di tappeto chiederà ai giudici di designare il vincitore, mostrando al segnale di Hantai la rispettiva bandiera (rossa o bianca / Blu).

Finiti tutti gli attacchi, i presidenti di giuria indicheranno all'arbitro centrale il vincitore. Successivamente, i partecipanti eseguiranno il saluto ed usciranno dalla parte da dove sono entrati.

INFORTUNI DURANTE IL COMBATTIMENTO

Se il competitore si infortuna durante gli attacchi, ci sarà l'intervento medico.



Il round può essere stoppato solo per un minuto; il tempo inizia quando il medico metterà piede sul terreno di gara.

Se l'attaccante (uke) si infortuna durante gli attacchi, ci sarà l'intervento medico, il competitore non potrà continuare con un altro attaccante (uke) durante lo stesso match in qualsiasi circostanza.

VERDETTO DEI GIUDICI DURANTE UN COMBATTIMENTO CON INFORTUNIO

La giuria prenderà in considerazione l'andamento del match prima dell'infortunio.

La giuria potrà prendere una decisione se più della metà degli attacchi sono stati eseguiti. In caso di pareggio: Il non infortunato attaccante (uke)/competitore sarà il vincitore. Nel caso in cui meno della metà degli attacchi sono stati svolti, l'attaccante (uke)/competitore non infortunato sarà il vincitore.

RIPESCAGGIO

SISTEMA DI RIPESCAGGIO SINGOLO

In questo format, ci sarà una forma di ripescaggio per le persone che perdono un match contro gli eventuali finalisti. Non appena i finalisti sono noti, tutti i concorrenti che hanno perso un match contro uno dei finalisti, competeranno nuovamente fra di loro ad eliminazione diretta, dando così una seconda possibilità di vincere il terzo posto.

SISTEMA DI RIPESCAGGIO DOPPIO

In questo format vi sarà possibile un doppio ripescaggio: ogni competitore dovrà combattere due volte, indipendentemente se vince o se perde il primo combattimento. Alla fine di tutti i round ci saranno due gruppi:

- a) Il gruppo dei vincitori: Continuano a combattere fin quando non raggiungono la finale per il primo posto.
- b) Il gruppo dei perdenti: Continuano a combattere fin quando non raggiungono la finale per il terzo posto.
- c) Chiunque perde due volte, è automaticamente eliminato dalla competizione.

E' di competenza dei responsabili dei presidenti di giuria e degli arbitri la scelta prima della competizione in base agli iscritti.



CAMPIONATI EUROPEI E CAMPIONATI MONDIALI

Al campionato Europeo e al Campionato Mondiale viene usato il "double repêchage system" ossia il sistema di ripescaggio doppio.

ALTRI TORNEI

Per tornei dell'amicizia o tornei locali, il format della competizione può essere:

- a) Uno dei due formati descritti precedentemente;
 - b) Un torneo ad eliminazione diretta dove non vi sono ripescaggi;
 - c) Un formato 'pool', dove ogni competitore compete contro tutti della stessa categoria.
- Da tre a cinque.

SISTEMA PER TRE CONCORRENTI AI CAMPIONATI NAZIONALI, CAMPIONATI EUROPEI E CAMPIONATI MONDIALI

Se ci sono solo 3 competitori in una categoria, ogni concorrente dovrà combattere con gli altri due. Il vincitore della competizione di quella categoria sarà determinato dalla vittoria di più matches. Situazione di parità si conteranno le bandiere alzate durante i matches a ciascun concorrente.

ISCRIZIONE ALLE COMPETIZIONI

In generale, le iscrizioni possono essere consegnate fino a tre giorni prima della competizione, vige sempre il bando di gara.

Iscrizioni per Campionati Nazionali ed Internazionali invece, possono essere consegnate fino ad una settimana prima dell'inizio del Campionato.

Iscrizioni per Campionati Europei o Campionati Mondiali, dovranno prima essere inviate al responsabile della Nazionale per poi essere inviate all'organizzatore e alla sede centrale della 'Euro Budo International sita in Belgio alla contattata mail:

contact@eurobudo-int.com.

Quest'ultima organizzerà le categorie insieme agli organizzatori.

