



EURO BUDO INTERNATIONAL ITALIA

Regolamenti gara



- **REGOLAMENTO NAZIONALE RANDOM ATTACKS**
AUTODIFESA EUROPEA



PROVA DI AUTODIFESA EUROPEA

RANDOM ATTACKS

INTRODUZIONE

La "difesa europea" è una modalità di gara ad eliminazione diretta, 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 Uke.

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

TORI NON SARÀ A CONOSCENZA DELL'ATTACCO CHE RICEVERÀ DA UKE

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

CATEGORIA DI ETÀ

Categoria pre agonisti	Anni	Tecniche
Under 6	4-5	Da 1 a 10 prestabilite
Under 8	6-7	Da 1 a 10 prestabilite
Under 10	8-9	Da 1 a 10 prestabilite
Under 12	10-11	Da 1 a 20 prestabilite
Categorie agonistiche	Anni	Tecniche
Under 14	12-13	20 attacchi visibili al computer
Under 16	14-15	20 attacchi visibili al computer
Under 18	16-17	40 attacchi visibili al computer
Under 21	18 – 20	40 attacchi visibili al computer
Senior	21–35	40 attacchi visibili al computer
Categorie agonistiche amatoriali	Anni	Tecniche
Master	Da 36 in su	35 attacchi visibili al computer

SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO

1. Il Presidente di Giuria chiamerà:
 - Il primo atleta che, con il proprio uke (quindi in coppia), si posizionerà sulla sinistra del tavolo di giuria nell'area predisposta, di fronte all'arbitro centrale ed indosserà la cintura rossa



- Il secondo concorrente, anch'egli con il proprio uke (quindi in coppia), che si posizionerà sulla destra del tavolo di giuria nell'area predisposta, di fronte all'arbitro centrale ed indosserà la cintura blu

2. L'arbitro centrale chiamerà al centro gli atleti tori e uke, che si posizioneranno uno di fronte all'altro in posizione di saluto tradizionale di Ju Jitsu e, al segnale del DT (kiritzu), saluteranno prima il DT e poi si saluteranno tra di loro

3. Successivamente l'arbitro di tappeto posizionerà gli atleti Tori chiamati nelle aree prestabilite, uno di spalle all'altro

4. Lo svolgimento della gara cambierà in funzione della categoria

✓ **PER LE CATEGORIE NON AGONISTICHE**

Gli attacchi sono prestabiliti e sono presi dai primi 10 attacchi. Devono essere:

- 2 attacchi diretti: l'attacco dovrà essere eseguito immediatamente
- 2 attacchi con presa o contatto con l'avversario: se è un attacco da presa, l'uke alzerà immediatamente due braccia per poi proseguire con la presa. Dopo che l'uke alza tutte e due le braccia verso l'alto, il tori posizionerà i piedi parallelamente e all'altezza delle spalle. Le braccia dell'uke dovranno rimanere in aria fin quando non si effettua la presa, che deve essere consolidata prima che il concorrente inizi la propria tecnica di difesa

È proibito all'uke parlare con il suo partner, con il coach o con gli spettatori. Il presidente di giuria alzerà la bandiera nera o gialla per segnalare tale infrazione.

Sequenza degli attacchi

5a) Gli atleti, dopo aver fatto il saluto iniziale, l'arbitro centrale darà il segnale ai concorrenti di posizionarsi per l'inizio della competizione

6a) Gli atleti, prima la coppia con la cintura rossa e poi quella con la cintura blu, dovranno eseguire alternandosi le 4 tecniche:

- Primo Attacco: diretto
- Secondo Attacco: con presa o contatto
- Terzo Attacco: diretto
- Quarto Attacco: con presa o contatto

Il presidente di giuria alzerà la bandiera nera o gialla se l'uke sbaglierà o farà un altro attacco diverso da quello prestabilito; il DT segnalerà alle coppia in gara la penalità.

Esito finale

7a) Una volta finita l'esecuzione delle 4 tecniche, l'arbitro di tappeto farà riposizionare gli atleti uno di fronte all'altro in posizione di saluto tradizionale di Ju Jitsu



8a) Il DT richiamerà l'attenzione dei colleghi chiamando l'hantei o con uno squillo di fischietto o con l'alzata di mano

9a) Gli arbitri di sedia alzeranno contemporaneamente le bandierine del colore della migliore coppia

10a) Il presidente di giuria sommerà le bandierine e dichiarerà il vincitore della prova. In caso di parità, il DT darà le indicazioni per eseguire una tecnica a scelta per lo spareggio.

11a) Una volta effettuato il saluto, le due coppie indietreggeranno lasciando il campo di gara

12a) Il concorrente vincente andrà avanti nel tabellone gara, mentre il perdente verrà eliminato, salvo recuperi

✓ **PER LE CATEGORIE AGONISTICHE**

5b) Mentre i Tori si posizioneranno nelle aree prestabilite, uno di spalle all'altro, gli uke rimarranno a bordo tatami.

Il Tori dovrà:

- a) avere un piede avanti in posizione di kamae
- b) avere tutte e due le mani in posizione da combattimento
- c) essere rivolto verso l'esterno del tatami
- d) avere almeno un piede posizionato all'interno dell'area al momento dell'attacco
- e) mantenere sempre un piede all'interno all'inizio dell'esecuzione della tecnica; con il proseguimento della tecnica potrà essere in movimento ed al di fuori dell'area prestabilita

6b) L'arbitro, con le braccia tese in avanti, dirà "tecnica" per far capire ad uke di recarsi al tavolo della giuria per visionare l'attacco che dovrà portare al proprio Tori

7b) Una volta vista la tecnica, Uke ritornerà nello spazio predisposto a bordo tatami ed aspetterà il cenno dell'arbitro centrale, prima di raggiungere il proprio tori e si posizionerà alle sue spalle.

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



8b) L'arbitro darà il segnale di Hime alla prima coppia, avvicinandosi alla stessa e dicendo il nome della cintura indossata ("rosso"/"blu") e poi, quindi, alla seconda

9b) Alla fine della prova, le coppie si riposizioneranno nell'area prestabilita ed attenderanno il risultato della prima tecnica

10b) Il DT richiamerà l'attenzione dei colleghi chiamando l'hantei o con uno squillo di fischietto o con l'alzata di mano

11b) Gli arbitri di sedia alzeranno contemporaneamente le bandierine del colore della migliore coppia. Il punteggio verrà registrato dal presidente di giuria

12b) Il DT farà di nuovo andare gli uke al tavolo di giuria per vedere la seconda tecnica e ripeteranno la sequenza...e così via sino al compimento delle 4 tecniche

Esito finale

13b) Una volta eseguite le quattro tecniche i presidenti di giuria sommeranno le prove e dichiareranno il vincitore della prova. In caso di parità, il DT darà le indicazioni per eseguire la 5ª tecnica di spareggio

14b) Una volta decretata la coppia vincitrice, l'arbitro farà cenno di ritsurei ai concorrenti che dovranno alzarsi e salutarsi prima tra di loro e dopo salutare l'arbitro centrale. Una volta effettuato il saluto, le due coppie indietreggeranno lasciando il campo di gara

15b) La coppia vincente andrà avanti nel tabellone gara, mentre la perdente verrà eliminata, salvo recuperi.

Gli attacchi

Gli attacchi possono essere:

- Attacco diretto: dovrà essere eseguito immediatamente



- Attacco con presa o contatto con l'avversario: l'uke alzerà immediatamente due braccia per poi proseguire con la presa. Dopo che l'uke alza tutte e due le braccia verso l'alto, il tori si metterà in posizione con i piedi all'altezza delle spalle. Le braccia dell'uke dovranno rimanere in aria fin quando non si effettua la presa. C'è bisogno del contatto fisico prima che il tori inizi la propria tecnica di difesa
- Attacco a terra: l'uke alzerà solamente un braccio. Il tori si metterà in posizione con i piedi all'altezza delle spalle. L'uke può usare qualsiasi modo per proiettare il tori ed eseguire l'attacco a terra. Appena il tori è a terra, l'uke dovrà effettuare l'attacco.
- Attacco da pistola: l'uke alzerà un solo braccio (il braccio con in mano la pistola). Il tori 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'uke con la pistola in mano dovrà rimanere in aria fin quando non ci sarà contatto con il tori.

UFFICIALI DI GARA

L'arbitro centrale rimarrà nell'area di gara ed ha la sola responsabilità della sicurezza e dell'integrità dei partecipanti e degli attaccanti. Egli 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 arbitri osserveranno la gara e prenderanno una decisione sul vincitore. Quando sarà richiesto dall'arbitro centrale, gli arbitri solleveranno la rispettiva bandiera (rossa o 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 gareggia il giusto atleta
- b) Assicurarsi che ogni partecipante abbia la cintura del colore corretto (rossa o Blu)
- c) Prendere nota del risultato di ogni incontro
- d) Assicurarsi che venga eseguito il giusto attacco
- e) Alzerà la bandiera nera o gialla per segnalare un'infrazione: è proibito, infatti, all'uke di parlare con il suo partner, il coach o con gli spettatori
- f) Alzerà la bandiera nera o gialla se l'uke sbaglierà o farà un attacco diverso da quello visto al tavolo di giuria

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

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 3 arbitri dovranno valutare:

a) Parata: cioè la correttezza e l'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 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. Se tra la parata e l'inizio dell'azione, inoltre, dovesse esistere l'esecuzione di un atemi, gli arbitri valuteranno se questo è portato in modo logico, relativamente al movimento che verrà eseguito successivamente. Dovrà esaminare la corretta impostazione della parte finale di ogni azione, in particolare dovrà controllare che esista una corretta ed efficace impostazione di presa, 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: cioè la velocità dell'esecuzione dell'azione e la dovuta efficacia.

d) Atteggiamento: posizione ed esecuzione del saluto prima e dopo; posizione di Yoi prima dell'hjime e dopo il mate; posizione di Kamae prima di ogni attacco; presa e restituzione delle armi prima e dopo l'attacco.

e) Controllo delle armi: cioè il controllo delle armi da parte di Tori durante l'esecuzione delle tecniche.

INFORTUNI DURANTE IL COMBATTIMENTO

- Se il tori 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'uke si infortuna durante gli attacchi, ci sarà l'intervento medico. Il tori non potrà continuare con un altro uke durante lo stesso match.

VERDETTO DEI GIUDICI DURANTE UN COMBATTIMENTO CON INFORTUNIO

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



La giuria potrà prendere una decisione se più della metà degli attacchi sono stati eseguiti.

RIPESCAGGIO

In questa prova è prevista, su decisione dei responsabili arbitri e presidenti di giuria, il ripescaggio. Ci sono due sistemi:

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