

FEDERAZIONE INT. DI JUDO

Commissione Arbitrale IJF

MODIFICHE AL REGOLAMENTO ARBITRALE < TEST IN OCCASIONE DEL CM JUNIOR BANGKOK'08 >

PUNTEGGI:

Il numero di punti sarà ridotto a: **YUKO, WAZA-ARI** e **IPPON**.

DURATA NELL'OSA EKOMI-WAZA:

La durata per l'Osaekomi sarà di **25 secondi**.

15 sec. = Yuko.

20 sec. = Waza-ari.

25 sec. = Ippon.

SANZIONI:

Le Sanzioni saranno le seguenti:

1. Shido = **Avvertimento!!!**

2. Shido = Yuko per l'avversario.

3. Shido = Waza-ari per l'avversario.

4. Shido = Ippon per l'avversario.

(Il quarto Shido naturalmente significa Hansoku-make).

GOLDEN SCORE.-

Il 'Golden Score' sarà ridotto a soli 3 minuti (Juniores, Seniores, Cadetti e Under 23).

1. Shido = **Solo avvertimento!!! (Non è un punto decisivo).**

REGOLA DELLA LINEA DI DEMARCAZIONE:

Tutte le azioni sono valide e possono proseguire (no Mate) fin quando uno degli atleti ha una parte del corpo che tocca l'area di gara.

(Criterio simile al Ne-waza).

Bangkok, 26 ottobre 2008.

Rigorosa applicazione delle regole arbitrali nei seguenti ambiti.

KUMI-KATA

A - EVITARE LE PRESE



L'atleta "blu" è positivo e cerca la presa.
L'atleta "bianco" è negativo e rifiuta la presa.

SHIDO => 

B - BLOCCANDO CON LA PRESA E ALLONTANANDO

L'atleta "blu" spinge con le braccia in posizione di bloccaggio impedendo all'atleta bianco di attaccare.



SHIDO => 

C - BLOCCANDO CON LA PRESA E TRASCINANDO



L'atleta "blu" è negativo, la sua azione di trascinamento impedisce all'atleta "bianco" di attaccare.

SHIDO => 

POSIZIONE DI ECCESSIVA DIFESA



L'atleta "blu" ha un atteggiamento di eccessiva difesa.
L'atleta "bianco" non può portare un attacco.

SHIDO => 

PRESA AI PANTALONI

L'atleta "bianco" afferra la gamba dei pantaloni con una mano, per bloccare o attaccare.



SHIDO => 

FALSO ATTACCO

A – SUTEMI



SHIDO => 

L'atleta "bianco" è negativo, cade sulla schiena senza squilibrare l'atleta "blu". Non c'è azione o intenzione di proiezione.

B – IN GINOCCHIO

L'atleta "blu" è negativo, cade sulle ginocchia senza squilibrare o avere intenzione tecnica di proiettare l'atleta "bianco".



SHIDO => 