



Kick Jitsu

REGOLAMENTO

La kick jitsu e' una disciplina sportiva studiata per permettere il combattimento sia alla distanza con colpi di percussione, di pugno e di calcio, sia nel corpo a corpo in piedi sia nel corpo a corpo a terra con tecniche di lotta, proiezioni, bloccaggi e finalizzazioni.

1 luogo di gara

Gli incontri di kick jitsu versione light si svolgono su di un quadrato di materassine di metri 6 di lato piu' un margine, possibilmente di colore diverso e comunque delineato, di metri 1 per totali metri 8 x 8; eccezionalmente, a discrezione del commissario di gara, potra' essere utilizzato un ring conforme a quelli in uso nella kick boxing e pugilato.

2 abbigliamento

Gli atleti di kick jitsu light dovranno indossare il gi completo di giacca e pantalone, cintura attestante il grado, conchiglia, paratibie senza anima rigida, calzari che coprano interamente il piede, guanti a mano aperta, caschetto e paradenti; per le donne e' obbligatorio il paraseno. E' fatto divieto di indossare braccialetti, collane, orecchini ed anelli e qualsiasi altro oggetto che possa recare danno durante il combattimento. Le protezioni devono essere di tipo omologato e verranno controllate dalla giuria di gara. Solo i campioni nazionali possono indossare il gi rosso.

3 durata degli incontri

le gare di kick jitsu light si svolgeranno, salvo diverse decisioni del commissario di gara, sulla distanza di due round di due minuti con un minuto di riposo le eliminatorie, tre round le finali.

4 bersagli utili

Nella kick jitsu light e' ammesso colpire con controllo tutte le parti del corpo con esclusione di genitali, gola e occhi, con tecniche di pugno, e calcio: sono considerate "senza controllo" tutte le tecniche passanti il bersaglio, i calci dovranno essere caricati con il ginocchio alto. E' ammesso colpire mentre si afferra o si e' afferrati. Non è ammesso colpire al suolo o dal suolo.

5 proiezioni e atterramenti.

Nella kick jitsu light e' ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo una proiezione tecnicamente valida (anche di sacrificio). E' invece considerato atterramento qualsiasi modo in cui si riesca a portare a terra l' avversario finendoci sopra o restando in piedi. Le proiezioni iniziate nell'area interna del quadrato sono valide anche se terminano fuori.

6 immobilizzazioni

Nella kick jitsu e' ammesso bloccare a terra l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo il bloccaggio che costringe l'avversario in posizione passiva con possibilità teorica di colpirlo; (le principali immobilizzazioni che portano punteggio sono comunque codificate nei programmi didattici) il bloccaggio deve permanere per 10 secondi; Se l'atleta immobilizzato esce completamente dall'area interna di combattimento si interrompe il conteggio. In tal caso il combattimento riprende in piedi.

8 Finalizzazioni

Nella Kick jitsu è ammessa la finalizzazione attraverso soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare. Non sono ammesse le microleve. La finalizzazione pone fine al round che viene comunque attribuito al combattente che ha finalizzato. Nel caso di finalizzazione da parte dell' altro combattente nel secondo round verrà effettuata una terza ripresa di combattimento.

7 giudizio di gara

Al termine di ogni round i giudici laterali (3) attribuiscono sugli appositi cartellini il punteggio di 10 pp. all'atleta che e' stato migliore e 9 all'altro, 8 se il divario e' stato notevole, quindi sottraggono i punti per eventuali falli riportando il totale nell'apposita casella.

Al termine dei round previsti ogni giudice fa il totale dei punti attribuiti; se si verifica la parita'

in caso di torneo ad eliminazione il giudice dovrà assegnare la preferenza.

Il vincitore e' individuato per maggioranza di verdetti. Il giudizio degli arbitri e' inappellabile.

8 arbitro centrale

Dirige l'incontro, sale per primo sul tatami, invita i giudici laterali al controllo delle protezioni, comanda il saluto, avvia il combattimento con il termine "combattere" oppure "fight", blocca ogni qualvolta lo ritenga opportuno l'incontro con la parola "stop", oppure "break" (al quale i contendenti fanno un passo indietro e ripartono) puo' richiamare, penalizzare e squalificare gli atleti, segnala con un braccio alzato e la parola "nage" le possibili proiezioni, segnala con il braccio teso orizzontalmente l'immobilizzazione contando ad alta voce, in posizione che lo renda udibile dagli atleti, fino a 9"; quindi da lo stop. E' facolta' dell'arbitro centrale fermare il conteggio prima dei 10" se ritiene che sussista una situazione di pericolo. Chiede la sospensione del tempo al tavolo della giuria, segnala le uscite.

Divide i combattenti che sono entrati in presa senza tentare prontamente una proiezione, ferma i combattenti che prolungano il combattimento senza tentare proiezioni e fa riprendere da posizione di presa in piedi; ferma il combattimento se dopo aver iniziato il conteggio per una immobilizzazione avviene un ribaltamento e comunque se dopo l'atterramento non segue prontamente una immobilizzazione e/o tentativo di finalizzazione; assegna la vittoria al termine dell'incontro.

9 giudice laterale

valuta la tecnica, il controllo, le combinazioni, la resistenza degli atleti per l'assegnazione del punteggio, valuta piu' o meno valide le proiezioni e le immobilizzazioni segnalati dall'arbitro centrale, puo' assegnare punti di penalita', puo' chiedere il consulto dell'arbitro centrale, controlla le protezioni su invito dell'arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

10 la giuria

E' composta da un cronometrista che ferma il tempo solo su richiesta dell'arbitro centrale, un segnapunti che annota le uscite, uno speaker, un commissario di gara che controlla i cartellini prima del verdetto; il commissario di gara puo' essere utilizzato in piu' tavoli svolgendo funzione di controllo, e' il responsabile di tutta la gara; uno dei giurati svolgere la funzione di speaker in mancanza di una persona addetta. Il commissario di gara puo' prendere decisioni avverse al normale regolamento in base a necessita' logistiche, le motivera' nel verbale di gara insieme ai risultati, gli orari, le osservazioni del responsabile dell'arbitraggio.

11 azioni proibite

nella kick jitsu non si possono affondare i colpi, parlare durante l'incontro, mordere o graffiare, perdere tempo evitando l'incontro, colpire con la testa, le spalle, le ginocchia e i gomiti, colpire senza guardare il bersaglio, girare le spalle all'avversario se non con chiara tecnica, a vere un comportamento poco sportivo verso l'avversario, l'arbitro e i giudici. Il coach non deve gridare rivolgersi all'avversario o agli ufficiali di gara.

12 il medico

deve essere presente durante tutta la manifestazione posizionato vicino al quadrato di gara;

in caso di incidente spetta solo a lui decidere se l'atleta infortunato può continuare a combattere : l'atleta che abbandona per intervento medico non può in ogni caso riaccedere alle fasi successive della gara.

13 il punteggio

proiezione	pp.3
atterramento.....	pp.1
immobilizzazione.....	pp.2
terza uscita volontaria.....	pp.1
quarta uscita "	pp.1
quinta uscita "	squalifica
penalita.....	pp.1
pugno.....	pp.1
calcio alle gambe (coscia o gamba)...	pp.1
calcio al corpo.....	pp.2
calcio al capo.....	pp.3

14 le categorie di peso

uomini : kg. 60, 65, 71, 78, 86, + 86 16 anni compiuti

donne : kg. 50, 55, 61, 68, + 68 " " "

per età inferiori e' compito degli organizzatori la scelta della formula e degli abbinamenti (peso/altezza) per gare "non competitive".

E' obbligatorio il certificato agonistico rilasciato da un centro di medicina sportiva, per il quale e' responsabile il direttore tecnico della società di appartenenza.

15) Incontri diretti con titolo in palio

E' ammesso a chi detiene il titolo italiano, metterlo in palio volontariamente durante l' arco dell' anno in incontri diretti sulla distanza delle tre riprese.