



JU-JITSU

DEMO TEAM

REGOLAMENTO GARA

EDIZIONE - 01 GENNAIO 2024

EDIZIONE - 01 GENNAIO 2024**INDICE**

| | | |
|---------------------------------|--|---|
| I. PARTE GENERALE | | |
| Sezione 1 | Abbigliamento | 2 |
| Sezione 2 | Atleti – Categorie e fasce di cintura | 2 |
| Sezione 3 | Numero di Atleti per Squadra | 2 |
| II. REGOLAMENTO | | |
| Sezione 4 | Armi consentite e tempo a disposizione | 3 |
| Sezione 5 | Svolgimento della gara | 3 |
| Sezione 6 | Criteri di valutazione | 4 |
| Sezione 7 | Approfondimento elementi ai fine del punteggio finale | 4 |
| Sezione 8 | Sommatoria finale dei punteggi al fine della classifica | 5 |
| Sezione 9 | Infortunio, malore o indisposizione | 5 |
| III. DISPOSIZIONI FINALI | | |
| Sezione 10 | Situazioni non contemplate dal Regolamento | 5 |
| | | |
| | | |

Il presente Regolamento è stato definito in collaborazione con il M° Maurizio Silvestri
Responsabile del Settore “Jujitsu – Area Moderno e Tradizionale”

I. PARTE GENERALE

Sezione 1 ABBIGLIAMENTO

Tutti gli Atleti dovranno indossare il Ju Jitsu Gi (keikogi) in buone condizioni (di qualsiasi tipo e colore con o senza hakama) e una cintura allacciata saldamente alla vita, colorata a seconda del grado dell'atleta. Ogni capo di corredo dovrà essere privo di bottoni, ganci metallici o accessori vari che possano causare danno alla persona.

Sezione 2 ATLETI

Nelle gare di Demo gli Atleti sono divisi in:

1. categorie di età

- Pulcini, da 8 a 11 anni;
- Speranze, da 12 a 14 anni;
- Juniores, da 15 a 17 anni;
- Seniores, da 18 anni in poi.

Fuori Gara è prevista la partecipazione, a scopo dimostrativo, della categoria "ultrapulcini", per i bambini fino a 7 anni di età, con premiazioni a parte.

2. Fasce di cintura:

- bianca - gialla - arancio
- verde - blu - viola
- marrone - nera

Se uno dei componenti della squadra appartiene ad una Classe di età superiore o ad una Fascia di Cintura superiore, anche se fa solo da Uke, la squadra verrà inserita nella sua Classe di età e Fascia di cintura. In caso di numero insufficiente di squadre iscritte nelle singole Classi di età, potranno essere effettuati dei raggruppamenti delle stesse.

Non sono considerate categorie in base al peso.

Sezione 3 NUMERO DI ATLETI PER SQUADRA

Per tutte le Fasce di Cintura e per tutte le Categorie di età, il numero consentito per ogni singola squadra deve essere massimo di 6 Atleti.

II. REGOLAMENTO

Sezione 4 ARMI CONSENTITE E TEMPO A DISPOSIZIONE

- Nella 1^a Fascia di Cintura (Bianca - Gialla - Arancio) non sono consentite armi. Il tempo massimo a disposizione è di 2 minuti.
- Nella 2^a Fascia di Cintura (Verde - Blu) sono consentite le seguenti armi: bastone corto, pugnale, nunchaku. Il tempo massimo a disposizione è di 3 minuti.
- Nella 3^a Fascia di Cintura (Marrone - Nera) l'uso delle armi è libero. Il tempo massimo a disposizione è di 4 minuti.

N.B. Per tutte le Categorie e Fasce d'età previste, il tempo inizierà dopo che l'Arbitro direttore di tatami annuncia "Hajime" e terminerà quando gli Atleti si fermeranno per il saluto finale rimanendo in attesa del giudizio arbitrale.

Verrà segnalato acusticamente:

- 10 secondi dal termine.
- Lo scadere del tempo a disposizione.

Sezione 5 SVOLGIMENTO DELLA GARA

Il presente regolamento prevede una gara a punteggio senza scontro diretto, la squadra verrà chiamata sul tatami ad eseguire la dimostrazione secondo le suddivisioni previste alle Sez. 2-3.

N.B.: per poules superiori a 15 iscritti la suddetta verrà divisa in 2 poules ed eventualmente se la poule supera i 30 in 3 poules, se supera i 40 in 4 poules e così via, con multipli di 10.

Ogni società avrà i suoi atleti sorteggiati e divisi in parti uguali nelle diverse poules.

Esempio. : 37 iscritti - 3 poules, 2 poules da 12 e una da 13,
26 iscritti - 2 poules da 13
42 iscritti - 4 poules, 2 poule da 11 e 2 poules da 10

Sezione 6 CRITERI DI VALUTAZIONE

- Le tecniche pure nella loro precisione
- L'efficacia e l'avvicinarsi delle tecniche al reale
- Il grado di difficoltà delle tecniche presentate
- La spettacolarità e la sequenzialità delle tecniche
- La parte atletica complessiva della squadra
- La coreografia compreso l'ordine nel saluto e nella presentazione

N.B. Le dimostrazioni devono avere comunque una valenza ed un contenuto tecnico consistente che sarà determinante nella formulazione del punteggio e della graduatoria finale.

Ci saranno 5 Arbitri possibilmente di Associazioni Sportive differenti tra loro, che esprimeranno il loro voto in maniera palese e pubblica.

Il punteggio, che va da un minimo di 5 ad un massimo di 10 e relativi decimali, valutando l'esibizione nella sua globalità.

Il punteggio più alto e quello più basso verranno eliminati e la somma degli altri tre determinerà il risultato.

Sezione 7 APPROFONDIMENTO ELEMENTI AI FINI DEL PUNTEGGIO FINALE

- 1) L'efficacia delle tecniche
- 2) Le situazioni create devono essere credibili e gli attacchi portati a bersaglio
- 3) Sia gli attacchi che le risposte devono essere pronti e decisi
- 4) La velocità di esecuzione delle tecniche e la precisione del movimento
- 5) Il kimé, ovvero la contrazione muscolare-respiratoria nel momento di massimo impegno e a concentrazione dimostrata
- 6) La difficoltà oggettiva delle tecniche che richiedono movimenti combinati e coordinati
- 7) Il modo di muoversi sul tatami, dal saluto iniziale a quello finale e l'impostazione di base
- 8) La coreografia, ovvero la disposizione degli Atleti, l'armonia del movimento, la sequenza delle tecniche e la maniera di interpretarle
- 9) La scelta di una musica adatta ai ritmi della dimostrazione
- 10) Gli eventuali significati espressi dalla dimostrazione
- 11) L'originalità della scelta delle tecniche e la loro progressione nonché la bellezza estetica delle tecniche
- 12) Le qualità atletiche dimostrate dagli Atleti

Sezione 8 SOMMATORIA FINALE DEI PUNTEGGI AL FINE DELLA CLASSIFICA

In caso di pari merito si sommeranno il punteggio minore e il maggiore scartato, vince chi avrà il punteggio più alto.

In caso ancora di parità si prenderà in considerazione solo il punteggio più alto scartato, vince chi avrà il più alto.

Infine, persistendo la parità si farà ripetere la prova solo per la zona podio (dal 1° al 3° classificato).

Sezione 9 INFORTUNIO, MALORE O INDISPOSIZIONE

Qualora si verifichi un infortunio, malore o indisposizione, da parte di un componente della squadra questi ha diritto ad un massimo di 2 minuti di recupero prima di continuare. Il tempo di recupero totale per ogni esibizione sarà di 2 minuti.

La squadra ha diritto a ripetere la dimostrazione.

III. DISPOSIZIONI FINALI

Sezione 10 SITUAZIONI NON CONTEMPLETE NEL REGOLAMENTO

1. Ogni caso non contemplato nel presente Regolamento verrà risolto dai giudici di gara seduta stante e in modo insindacabile.
2. Visto lo spirito e la tipologia particolare di questa gara non sono previsti ricorsi.