

TITOLO III – JIYU IPPON KUMITE

ART. 34 – REGOLAMENTO

Il **JIYU IPPON KUMITE** è un combattimento tra due avversari, un **attaccante** e un **difensore**, che si scambieranno i ruoli nell'esecuzione di tecniche predichiarate, partendo da una posizione libera.

- 1) Gli attacchi previsti sono i seguenti:
 - JODAN OITSUKI
 - CHUDAN OITSUKI
 - MAGERI O MAWASHIGERI
 - YOKOGERI O USHIROGERI

- 2) Gli attacchi debbono essere eseguiti facendo un passo avanti.
I calci debbono essere eseguiti con la gamba posteriore: Maegeri, Yokogeri e Ushirogeri solo chudan; **mawashigeri jodan o chudan**, predichiarando chiaramente.
Nel caso venissero portati calci a bersagli diversi da quelli sopra indicati, l'A.C. fermerà l'incontro e sanzionerà l'agonista che ha sbagliato infliggendogli un **KEIKOKU**, mentre assegnerà un **IPPON** al suo avversario.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 3) Quando l'A.C. avrà espresso il giudizio sull'azione precedente, i due atleti potranno continuare il combattimento solo dopo il "TSUZUKETE" dell'A.C.

- 4) Ogni singola tecnica di attacco sopraindicata dovrà essere eseguita entro il tempo massimo di dieci secondi.
L'**attaccante**, in posizione di **KAMAE**, dovrà dichiarare immediatamente il tipo di tecnica di attacco che porterà in modo chiaro e intelligibile.
Il tempo inizierà a scorrere non appena l'**attaccante** avrà dichiarato la tecnica che intende portare.
Se l'**attaccante** farà trascorrere dieci secondi dal momento della dichiarazione della tecnica che intende eseguire, senza portarla, l'A.C. fermerà l'incontro e assegnerà un **IPPON** all'avversario.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

- 5) L'**attaccante**, dopo avere dichiarato la tecnica da effettuare, dovrà comportarsi come segue:
 - **una volta arrivato alla distanza di ISSOKU ITTO, prima di portare l'attacco, dovrà obbligatoriamente fermarsi per un secondo; tale permanenza non potrà superare i tre secondi.**Potrà quindi mettere in atto una delle seguenti strategie d'azione:
 - a) una volta arrivato alla distanza di ISSOKU ITTO, eseguirà direttamente la tecnica di attacco;

 - b) una volta arrivato alla distanza di ISSOKU ITTO, potrà effettuare uno spostamento in avanti in yoriashi della distanza massima di un piede, in rapida successione, prima di portare l'attacco.

Se l'attaccante non rispetterà la corretta procedura, l'A.C. fermerà l'incontro e lo sanzionerà con KEIKOKU; assegnerà quindi un IPPON al suo avversario.

- 6) Quando l'**attaccante**, dopo avere seguito la corretta procedura, riesce a raggiungere il bersaglio consentito con una tecnica valida (per mancata difesa o per difesa inefficace da parte dell'avversario), si aggiudicherà un WAZAARI o un IPPON.
- 7) Quando l'**attaccante**, dopo avere seguito la corretta procedura, esegue una tecnica di attacco che impressiona particolarmente per la sua straordinaria efficacia, anche se è parata dal difensore, verrà premiata con uno YUKO. Nella stessa azione, se il **difensore** eseguirà parata e contrattacco in modo corretto, potrà aggiudicarsi ugualmente un WAZAARI o un IPPON.
- 8) L'**attaccante** è obbligato a portare la tecnica dichiarata nel punto esatto dove si trova il difensore nel momento immediatamente precedente la partenza della tecnica di attacco. Qualora non lo facesse, l'**attaccante** sarà sanzionato con un KEIKOKU e al difensore verrà assegnato un IPPON. L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
- 9) Qualora l'**attaccante** eseguisse la tecnica di attacco esageratamente lunga o eccessivamente corta rispetto al bersaglio, tale da non consentire al difensore di effettuare la tecnica di difesa in modo corretto e nel tempo giusto, l'attaccante sarà ammonito con KEIKOKU e sarà assegnato un IPPON al difensore.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
- 10) Il **difensore** dovrà opportunamente neutralizzare l'attacco con parata ed eventuale spostamento efficaci, che dovranno essere immediatamente seguiti da un contrattacco altrettanto efficace, nel tempo massimo di un secondo.
I contrattacchi possono essere, a scelta: UCHI, TSUKI, KERI, ATE.
- 11) Il **difensore** potrà effettuare SOLO GO NO SEN; qualunque altra strategia non sarà ritenuta valida, per cui, in caso si adottasse, sarà penalizzata con un KEIKOKU, mentre all'attaccante verrà assegnato un IPPON.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.
- 12) L'**attaccante**, dopo avere eseguito la tecnica dichiarata, dovrà rimanere fermo per dare al difensore il tempo necessario per eseguire il contrattacco. Qualora non lo facesse, sarà sanzionato con un KEIKOKU e verrà assegnato un IPPON all'avversario.
- 13) Quando il **difensore** avrà portato a termine la tecnica di contrattacco e avrà assunto la posizione di KAMAE (o da fermo o effettuando un piccolo spostamento indietro in yoriashi), l'attaccante, in kamae, dovrà indietreggiare con un piccolo yoriashi e, immediatamente dopo, di un passo, in direzione opposta a quella del difensore, posizionandosi a distanza di sicurezza.
L'incontro proseguirà con il difensore nel ruolo di attaccante.

(Per “**distanza di sicurezza**” si intende quella distanza che non consente all'attaccante, eseguendo la tecnica, di giungere a bersaglio con un unico spostamento: circa tre metri dalla gamba posteriore dell'attaccante alla gamba posteriore del difensore).

14) Quando il **difensore** effettuerà parata e contrattacco in modo corretto ed efficace (nel tempo massimo di un secondo), allora l'A.C. gli assegnerà un WAZAARI o un IPPON. In caso contrario, non beneficerà di alcun punto.

15) Al **difensore** non è consentito **avanzare**.

Al **difensore** sarà consentito **indietreggiare solo** una volta oltre all'azione di difesa durante l'esecuzione della parata.

16) Al **difensore** non è consentito ostacolare l'azione dell'attaccante, sia coprendo eccessivamente la parte del corpo a cui è destinato l'attacco, sia girandosi o manifestando l'intenzione di non accettare il combattimento (tale atteggiamento viene definito con il termine di MUBOBI).

- Qualora il **difensore** dovesse assumere il citato atteggiamento, prima che l'attaccante esegua la tecnica, l'A.C. fermerà l'incontro richiamando ufficialmente il difensore per MUBOBI, invitandolo ad un comportamento più corretto; quindi si riprenderà l'incontro.

- Se il **difensore** dovesse ripetersi, allora l'A.C. fermerà nuovamente l'incontro sanzionandolo con un KEIKOKU per MUBOBI, mentre assegnerà un IPPON all'attaccante.

- Se il **difensore** dovesse assumere il citato atteggiamento mentre l'attaccante sta eseguendo la tecnica, l'A.C. fermerà l'incontro sanzionando il difensore direttamente con un KEIKOKU per MUBOBI, mentre assegnerà un IPPON all'attaccante.
L'incontro riprenderà con il difensore nel ruolo di attaccante.

17) L'uscita dal quadrato di gara comporterà la sanzione di JOGAI.

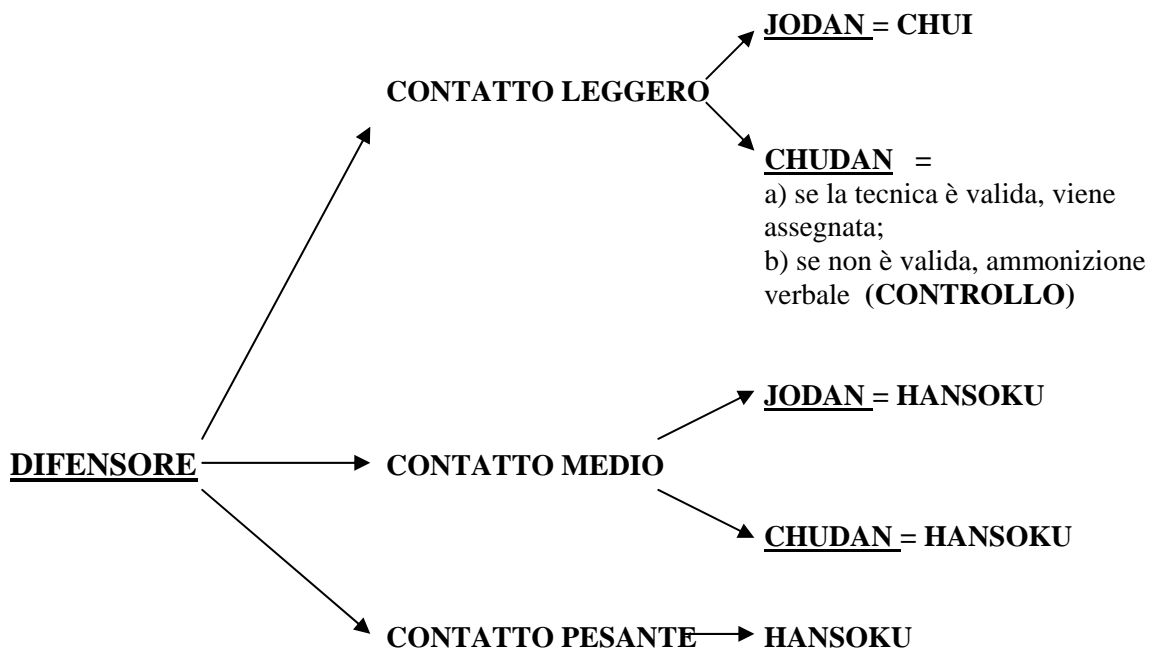
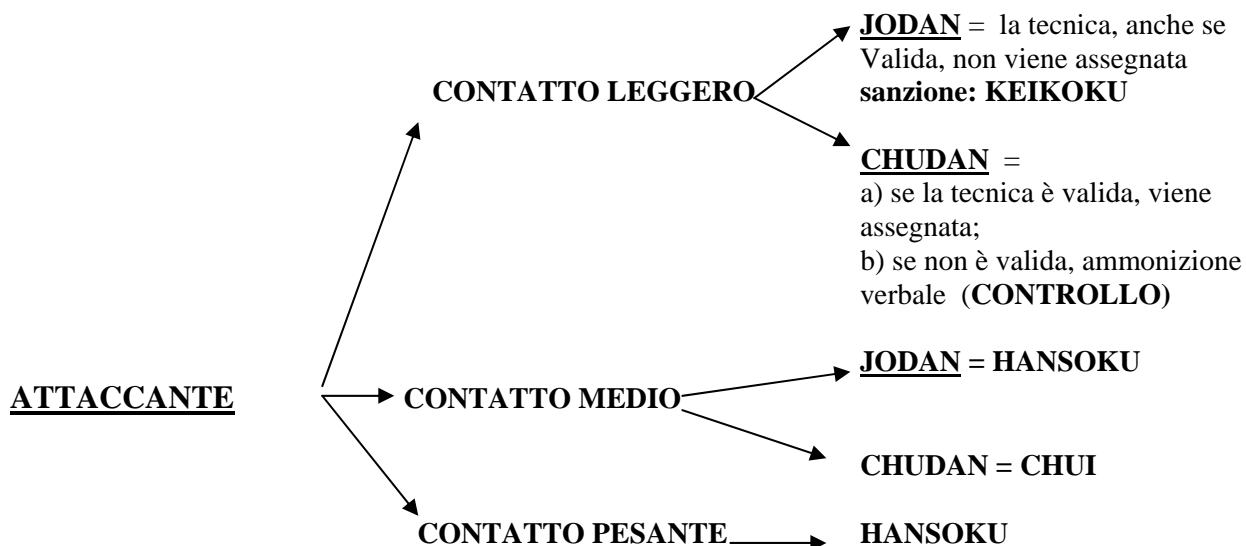
- Non sarà assegnato JOGAI nel caso in cui il difensore esca dal quadrato di gara mentre effettua, indietreggiando, parata e contrattacco efficaci.

- Nel caso in cui parata e contrattacco non fossero efficaci, l'A.C. sanzionerà il difensore con JOGAI.

- Saranno tenute in debito conto le uscite di entrambi i contendenti, sino ad un massimo di tre per ciascuno. Alla terza uscita l'atleta interessato sarà considerato perdente prima della fine dell'incontro.

18) PENALITA' PER CONTATTO

Le penalità per contatto sono le seguenti



19) La valutazione sarà effettuata avendo presenti le caratteristiche proprie del JIYU IPPON KUMITE:

1. lo spirito combattivo “KI”;
2. la scelta di tempo;
3. la stabilità dopo i vari spostamenti;
4. la potenza espressa, sia nell’attacco che nella difesa;
5. la rapidità di esecuzione delle tecniche e dello spostamento;
6. la precisione, bersaglio corretto (vedere art.12)
7. il controllo

L’A.C. e i Giudici di sedia dovranno segnalare con l’opportuna gestualità ogni azione di attacco e di difesa, sia per l’assegnazione di punti che per la sanzione di una penalità. Quanto sopra dovrà avvenire senza interrompere l’incontro, fatti salvi i casi previsti dal presente regolamento. Inoltre, l’A.C. dovrà esprimere il giudizio finale con gestualità e terminologia corrette.

20) ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA

- Al termine dell’incontro: l’arbitro chiederà l’HANTEI e assegnerà la vittoria a chi avrà acquisito un punteggio superiore;
- Prima del termine dell’incontro: in caso di HANSOKU o SHIKKAKU o KIKEN da parte dell’avversario.

Nella valutazione finale non è ammesso il pareggio.

21) In caso di parità di punteggio al termine dell’incontro, l’A.C. dovrà verificare con l’ARBITRATOR quanto segue:

- a. numero IPPON;
- b. numero WAZAARI,
- c. numero YUKO;
- d. numero CHUI;
- e. numero KEIKOKU;
- f. numero JOGAI.

Se permane la parità, l’A.C. effettuerà FUKUSHIN SHUGO e si deciderà la vittoria considerando:

- a. lo spirito combattivo;
- b. la tattica e la strategia adottate;
- c. il comportamento

L’A.C. darà l’HANTEI e tutti esprimeranno il giudizio concordato collegialmente.

22) TABELLA DEI PUNTEGGI

IPPON =	+ 4 PUNTI
WAZAARI=	+ 2 PUNTI
YUKO=	+ 1 PUNTO
KEIKOKU =	- 1 PUNTO
CHUI =	- 2 PUNTI

23) TERMINOLOGIA E FASI DI SANZIONI

1° JOGAI = JOGAI IKKAI	=	AVVERTIMENTO VERBALE
2° JOGAI = JOGAI NIKKAI	=	AVVERTIMENTO VERBALE
3° JOGAI =		JOGAI HANSOKU

1° volta = keikoku ikkai
2° volta = keikoku nikkai - awasete chui
3° volta = keikoku ikkai
4° volta = keikoku nikkai - awasete chui
quindi awasete hansoku

1° volta = chui
2° volta = chui awasete hansoku

24) Per quant'altro qui non specificamente descritto, vale ciò che è annotato nei titoli I e II delle norme arbitrali per le competizioni di karate tradizionale.