

Regulament U12 (categorie special, recunoscută JJIF)

Concursul va fi arbitrat de arbitri atestați JJEU/JJIF/Federația Națională și anume 1 arbitru pe saltea secundat de 2 arbitri în afara suprafeței de luptă. Regulamentul de concurs va fi cel folosit la nivel internațional de JJIF, cu completări, astfel:

Sectiunea FIGHTING

Permise

Parte a I a:

- a) orice lovitură de braț/picior directă sau circulară la nivel CHUDAN
- b) orice lovitură de braț/picior circular spre cap, nivel JODAN, **fără a atinge**

Parte a II a:

- a) orice tehnică de răsturnare/proiectare

Parte a III a:

- a) Toate tehnicile de fixare în care picioarele sunt libere
- b) EXCEPȚIE: control frontal / control spate
- c) Întinderea brațului (Juji Gatame)

Se interzic:

- a) Toate tehnicile de Kansetsu Waza cu excepția Juji Gatame, Shime Waza.

(Dacă adversarul bate în partea a 3 a, arbitrul trebuie să oprească lupta prin anunțul "Matte" Ippon, 3 puncte)

Sancțiuni

"Acte interzise ușoare" – SHIDO

- a) Toate penalizările din regulamentul JJIF (U14~Master)

"Acte interzise" – CHUI

- a) pentru orice atac atemi (lovituri cu brațul sau piciorul) care atinge capul adversarului
- b) efectuarea oricărei tehnici de ștrangulare sau cheie în partea a II-a
- c) Toate penalizările din regulamentul JJIF (U14~Master)

"Acte interzise grave" – HANSOKU MAKE

- a) efectuarea sau încercarea de tehnici la nivelul genunchiului sau labei piciorului (tehnici care sunt permise la nivelul U18, U21, Seniori și Master)
- b) efectuarea sau încercarea tehnicilor de ștrangulare în partea a 3-a
- c) Toate penalizările din regulamentul JJIF (U14~Master)

Durata luptei

- a) Un meci - 2 minute
- b) Osae Komi - 15 secunde
 - 0-9 secunde = 0 puncte
 - 10-14 secunde = 1 punct (waza-ari)
 - 15 secunde = 2 puncte
 - Supunere înainte de scurgerea timpului de Osae Komi = 3 puncte

În caz de egalitate, pauza va fi de 1 minut, iar repriza suplimentară de 1 minut

Rănire

Toate cazurile de accidentare, voită sau nevoită, se vor analiza de către cei responsabili în desfășurarea luptei și de medicul competiției.

ATENȚIE - Ceamarea medicului pe saltea de cel mult 3 ori, pentru îngrijirea aceleiași accidentări, atrage după sine pierderea partiei.

Timp medical

Timpul de recuperare în caz de accidentare este de 2 minute (pe întreaga perioadă a meciului).

Siguranță

Ori de câte ori arbitrul de centru consideră că unul sau ambii competitori sunt în pericol, are obligația de-a opri lupta. Dacă a uzat de acest drept, el nu poate pedepsi competitorul pentru intenție.

Reguli de participare

Acest set de reguli se adresează sportivilor ce împlinesc vârsta de 10 sau 11 ani în anul desfășurării competiției.

CATEGORII DE GREUTATE	
Masculin	Feminin
Copii	Copii
10/11	10/11
1 x 2 min	1 x 2 min
- 21 kg	- 22 kg
- 24 kg	- 25 kg
- 27 kg	- 28 kg
- 30 kg	- 32 kg
- 34 kg	- 36 kg
- 38 kg	- 40 kg
- 42 kg	- 44 kg
- 46 kg	- 48 kg
- 50 kg	+ 48 kg
+ 50 kg	

Organizatorul are dreptul de-a comasa două categorii, dacă nu există suficienți sportivi pentru organizarea uneia dintre cele două categorii.

Secțiunea DUO

Atacurile sunt impuse și sunt executate la liberă alegere

SERIA A: prize, încenturări și cravașe

SERIA B: lovituri de brațe sau de picior

Acestate sunt executate sub următoarea formă:

Echipa ROȘIE: seria A = notare



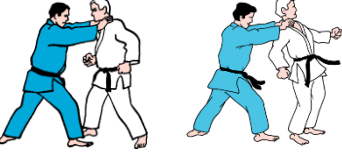




Echipa ALBASTRĂ: seria A = notare


Echipa ALBASTRĂ: seria B = notare

Echipa ROȘIE: seria B = notare







Atacurile pot fi executate cu mâna stângă sau cu cea dreaptă. Fiecare atac trebuie precedat de un pre-atac.

SERIA A – Atacuri de priză, încenturări și cravașe

1.		<p>Priza: Uke prinde mâna lui Tori. O mână prinde încheietura, cealaltă antebrațul.</p> <p>Intenția: De a împinge sau a trage De a controla mâna din față a lui Tori De a-l mobiliza pe apărător</p>
		<p>Priza: Uke prinde cu mâna reverul diagonal opus al kimono-ului lui Tori.</p> <p>Intenția: De a veni mai aproape de adversar, pentru a executa o altă acțiune De a împinge - trage sau fixa adversarul - poate pentru a-l lovi ulterior</p>
2.		<p>Priza: Uke atacă gâtul lui Tori frontal / spate, pentru a executa o strangulare</p> <p>Intenția: De-al împinge / trege spre înapoi pe Tori De-al fixa pe Tori</p>
		<p>Priza: Uke atacă gâtul lui Tori, din lateral, pentru a executa o strangulare. Uke îl poate muta pe Tori în poziția corectă sau Tori se poate muta singur(ă) în poziția corectă.</p> <p>Intenția: De a-l împinge sau fixa pe Tori</p>
3.		<p>Priza: Uke îl încenturează pe Tori, din față, pe sub brațe/peste brațe. Capul lui Uke este pe umărul lui Tori. Înainte de atacul, Tori își ține brațele într-o poziție firească.</p> <p>Intenția: De a-l imobiliza pe Tori</p>
		<p>Priza: Uke aplică Hadaka Jime, cu brațul. Priza trebuie închisă. Uke îl poate muta pe Tori în poziția corectă sau Tori se poate întoarce singur(ă).</p> <p>Intenția: De a strangula sau de a dezechilibra.</p>
4.		<p>Priza: Uke prinde cu brațul gâtul lui Tori, din lateral. Priza trebuie închisă.</p> <p>Intenția: De a strangula sau de a aplica o tehnică de proiectare.</p>

		<p>Priză: Uke prinde cu brațul gâtul lui Tori, din față. Intenția: De a strangula sau de a aplica o tehnică de proiectare.</p>
<p>ATENȚIE: Măinile și prizele trebuie să fie închise.</p>		

SERIA B – Atacuri cu lovituri de brațe sau de picior

1.		<p>Țintă: Uke exactă Jodan Tsuki - lovitură din frontață cu brațul la cap. Intenție: Fața lui Tori.</p>
		<p>Țintă: Uke exactă Chudan Tsuki - lovitură din frontață cu brațul la abdomen. Intenție: Plexul solar sau stomacul lui Tori.</p>
2.		<p>Țintă: Ago Tsuki (Upper cut) – lovitură de pumn. Intenție: Bărbia.</p>
		<p>Țintă: Mawashi Tsuki (Croșeu) – Lovitură semi-circulară de braț cu pumnul. Intenție: Partea laterală a capului lui Tori.</p>
3.		<p>Țintă: Mae Geri – Lovitură frontală de picior. Intenție: Plexul solar, stomacul.</p>
4.		<p>Țintă: Mawashi Geri – Lovitură semi-circulară de picior. Intenție: Plexul solar, stomacul.</p> <p>Tori poate face un pas înapoi și își poate întoarce ușor corpul. Atacul trebuie să îl poată ajunge pe Tori, dacă acesta nu se deplasează.</p>
<p>ATENȚIE: Nu este permisă deplasarea înainte de începerea atacului. Tori trebuie să reacționeze la atac.</p>		

În caz de egalitate se va relua demonstrația cu seria A, echipa albastră fiind cea care începe.

Timp medical - Timpul de recuperare în caz de accidentare - 2 minute.

Secțiunea DUO SHOW

Atacurile sunt impuse și sunt executate la liberă alegere

SERIA A: prize, încenturări și cravașe

SERIA B: lovituri de brațe sau de picior

Ambele ECHIPE vor purta centuri de culoare ROȘIE

Acestea sunt executate în următoarea formă:

Echipa (1) ROȘIE: seria A și B = notare;

Echipa (2) ROȘIE: seria A și B = notare;

Echipa (3) ROȘIE: seria A și B = notare; ...etc,

La terminarea prezentărilor de către echipe, se face clasamentul echipelor în funcție de notele primite (doar primele 4 echipe).

Timpul de exprimare este de maxim 1:30 minute și minim 1:00 minut.

Trebuie să fie arătate minim 3 atacuri din seria A sau B, ori mixt din cele 2 serii.

În caz de egalitate, echipele în cauză vor avea o sesiune de 30 secunde pentru exprimarea Duo Show-ului prin demonstrarea aceluiași program sau a altuia.

Nu sunt PERMISE armele la această categorie.

Nu sunt PERMISE maim ult de 2 obiecte pentru SHOW.

Deducere de puncte

0,5 puncte: în cazul în care nu sunt arătate numărul impus de atacuri



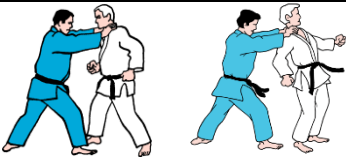

0,5 punct: în cazul în care demonstrația depășește timpul maxim

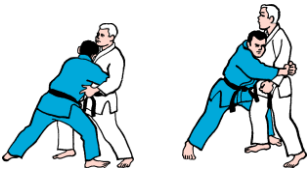



0,5 punct: în cazul în care demonstrația se termină mai devreme de timpul minim

1 punct: în cazul în care se folosesc maim ult de 2 obiecte pe timpul prezentării





Timp medical - Timpul de recuperare în caz de accidentare - 2 minute



SERIA A – Atacuri de priză, încenturări și cravașe

1.		<p>Priza: Uke prinde mâna lui Tori. O mână prinde încheietura, cealaltă antebrațul.</p> <p>Intenția: De a împinge sau a trage De a controla mâna din față a lui Tori De a-l mobiliza pe apărător</p>
		<p>Priza: Uke prinde cu mâna reverul diagonal opus al kimono-ului lui Tori.</p> <p>Intenția: De a veni mai aproape de adversar, pentru a executa o altă acțiune De a împinge - trage sau fixa adversarul - poate pentru a-l lovi ulterior</p>
2.		<p>Priza: Uke atacă gâtul lui Tori frontal / spate, pentru a executa o strangulare</p> <p>Intenția: De-al împinge / trege spre înapoi pe Tori De-al fixa pe Tori</p>
		<p>Priza: Uke atacă gâtul lui Tori, din lateral, pentru a executa o strangulare. Uke îl poate muta pe Tori în poziția corectă sau Tori se poate muta singur(ă) în poziția corectă.</p> <p>Intenția: De a-l împinge sau fixa pe Tori</p>

3.		<p>Priza: Uke îl încenturează pe Tori, din față, pe sub brațe/peste brațe. Capul lui Uke este pe umărul lui Tori. Înainte atacului, Tori își ține brațele într-o poziție firească.</p> <p>Intenția: De a-l imobiliza pe Tori</p>
		<p>Priza: Uke aplică Hadaka Jime, cu brațul. Priza trebuie închisă. Uke îl poate muta pe Tori în poziția corectă sau Tori se poate întoarce singur(ă).</p> <p>Intenția: De a strangula sau de a dezechilibra.</p>
4.		<p>Priză: Uke prinde cu brațul gâtul lui Tori, din lateral. Priza trebuie închisă.</p> <p>Intenția: De a strangula sau de a aplica o tehnică de proiectare.</p>
		<p>Priză: Uke prinde cu brațul gâtul lui Tori, din față.</p> <p>Intenția: De a strangula sau de a aplica o tehnică de proiectare.</p>
<p>ATENȚIE: Măinile și prizele trebuiesc închise.</p>		

SERIA B – Atacuri cu lovituri de brațe sau de picior

1.		<p>Țintă: Uke execută Jodan Tsuki - lovitură din frontață cu brațul la cap.</p> <p>Intenție: Fața lui Tori.</p>
		<p>Țintă: Uke execută Chudan Tsuki - lovitură din frontață cu brațul la abdomen.</p> <p>Intenție: Plexul solar sau stomacul lui Tori.</p>
2.		<p>Țintă: Ago Tsuki (Upper cut) – lovitură de pumn.</p> <p>Intenție: Bărbia.</p>
		<p>Țintă: Mawashi Tsuki (Croșeu) – Lovitură semi-circulară de braț cu pumnul.</p> <p>Intenție: Partea laterală a capului lui Tori.</p>

3.		<p>Țintă: Mae Geri – Lovitură frontală de picior. Intenție: Plexul solar, stomacul.</p>
4.		<p>Țintă: Mawashi Geri – Lovitură semi-circulară de picior. Intenție: Plexul solar, stomacul.</p> <p>Tori poate face un pas înapoi și își poate întoarce ușor corpul. Atacul trebuie să îl poată ajunge pe Tori, dacă acesta nu se deplasează.</p>
<p>ATENȚIE: Nu este permisă deplasarea înainte de începerea atacului. Tori trebuie să reacționeze la atac.</p>		

