

# CRITERIUM GIOVANISSIMI 2012

Al Criterium Giovanissimi possono partecipare i tesserati F.I.J.L.K.A.M. in possesso della licenza federale. Il criterium è annuale, è costituito da cinque prove interprovinciali, tre nel 1° semestre e due nel 2°, e da una finale regionale.

La tassa di iscrizione è di **6,00 €** per ogni singolo atleta.

## ORGANIZZAZIONE CRITERIUM

Le società organizzatrici sono obbligate a rispettare i seguenti punti:

- Garantire il rispetto dei tempi di gara previsti dal programma.
- Contattare i Presidenti di Giuria convocati dal Responsabile UdG F.V.G. e concordare con loro la gestione della manifestazione, le operazioni di abbinamento degli atleti e la redazione delle classifiche.
- Mettere a disposizione:
  - un insegnante tecnico, responsabile di gara, che dovrà provvedere al riscaldamento dei vari gruppi di atleti.
  - almeno 6 cronometristi addetti alla compilazione dei tabelloni di gara.
  - almeno una persona addetta al percorso e alla registrazione dei tempi.
  - almeno due persone addette al controllo peso.
- Allestire i tatami delimitando e numerando le aree di gara.
- Assicurare l'assistenza sanitaria con la presenza di medico e ambulanza.
- Premiare tutti i partecipanti con medaglie uguali e riportanti, incisa sul retro, la data della prova e la dicitura "CRITERIUM GIOVANISSIMI".

## MODALITA' DI ISCRIZIONE

Le società partecipanti al Criterium devono iscrivere i loro atleti **entro e non oltre il mercoledì precedente la gara** utilizzando il servizio di **iscrizioni online**, presente sul sito [fijlkamfvg.it](http://fijlkamfvg.it).

Sul sito è presente la lista aggiornata con i tesserati FIJLKAM di tutte le società della regione.

Le pre-iscrizioni devono essere complete e devono specificare per ogni atleta:

- NOME E COGNOME
- SOCIETA' DI APPARTENENZA
- ANNO DI NASCITA
- GRADO DI CINTURA:  
Il grado di cintura da dichiarare è quello effettivamente acquisito in palestra (e non quello di tesseramento), le cinture bicolori vanno dichiarate con il loro grado effettivo e non con quello corrispondente al grado minore.
- SESSO
- PESO:
  - per i nati nel 2002 e seguenti il peso da dichiarare si intende in judogi (giacca compresa)
  - per i nati nel 2001 il peso da dichiarare si intende come per gli agonisti (pantaloni del judogi per i maschi, pantaloni e t-shirt per le femmine)

Indicare se l'atleta è principiante e utilizzare la casella "note" per segnalare eventuali problemi o richieste da parte dell'atleta ("solo con femmine", "solo con maschi", etc...).

Segnalare alla società organizzatrice il nome e il numero di cellulare del responsabile del club e il nominativo di un tecnico/arbitro disponibile a collaborare nell'organizzazione della prova per tutte le fasce d'età in cui la società abbia atleti in gara.

E' obbligatorio comunicare all'Organizzazione eventuali assenze entro le ore 22.00 del venerdì precedente la gara. La quota di iscrizione dovrà essere versata, altrimenti, anche per gli atleti iscritti che poi non partecipano.

Si raccomanda alle società e ai tecnici la massima lealtà e precisione sulla dichiarazione del peso e l'aggiornamento dello stesso nel corso delle varie prove.

Per iscrizioni errate o comunicate fuori tempo la tassa di iscrizione è di 12€.

Il club ha il dovere etico e morale di spiegare ai genitori lo spirito della manifestazione e il comportamento da tenere. Tecnici ed accompagnatori sono invitati a seguire in silenzio lo svolgimento delle prove.

## REGOLAMENTO

Gli atleti delle classi 2002,2003,2004,2005 e 2006 sosterranno in ogni gara due prove secondo il seguente programma:

**GARA 1: RANDORI + PERCORSO**

**GARA 2: RANDORI + YAKU SOKU GEIKO (PERCORSO PER 2004,2005,2006)**

**GARA 3: RANDORI + PERCORSO**

**GARA 4: RANDORI + PERCORSO**

**GARA 5: RANDORI + YAKU SOKU GEIKO**

**FINALE REGIONALE: RANDORI + YAKU SOKU GEIKO**

**Gli atleti della classe 2001 sosterranno solo la prova di RANDORI.**

## PUNTEGGI

Per la prova di **RANDORI**, ai singoli atleti verranno assegnati i seguenti punteggi:

<b>1°</b>	<b>9 punti</b>
<b>2°</b>	<b>6 punti</b>
<b>3°</b>	<b>3 punti</b>
<b>altri</b>	<b>1 punto</b>

Per la prova di **YAKU SOKU GEIKO** i partecipanti verranno divisi in due fasce di merito:

<b>1° fascia (voti più alti)</b>	<b>6 punti</b>
<b>2° fascia (voti più bassi)</b>	<b>3 punti</b>

Per la prova di **CIRCUITO A TEMPO/PERCORSO** i partecipanti verranno divisi in **3 fasce di peso e per ogni fascia di peso saranno individuate 2 fasce di merito** a seconda del tempo ottenuto nella prova. I punteggi saranno assegnati, per ogni fascia di peso, nel seguente modo:

<b>1° fascia (tempi più bassi)</b>	<b>6 punti</b>
<b>2° fascia (tempi più alti)</b>	<b>3 punti</b>

Alla fine di ogni competizione verrà stilata la classifica per anno, sommando i punteggi ottenuti dai bambini nelle due prove e saranno assegnati i **PUNTI CRITERIUM** nel modo seguente :

<b>1°</b>	<b>12 punti</b>
<b>2°</b>	<b>10 punti</b>
<b>3°</b>	<b>8 punti</b>
<b>4°</b>	<b>7 punti</b>
<b>5°</b>	<b>6 punti</b>
<b>6°</b>	<b>5 punti</b>

Alla fine delle 5 prove verrà stilata, sulla base dei punti Criterium, la classifica regionale per anno di nascita considerando, per ogni atleta, i migliori tre risultati ottenuti.

Sulla base di questa classifica **accederanno alla finale regionale i migliori QUARANTA atleti per ogni anno di nascita.** In caso di rinunce segnalate entro i termini gli atleti verranno sostituiti solo se il numero dei partecipanti scendesse al di sotto di 40. Per la sostituzione si terrà conto nell'ordine dei punti qualificanti e dei punti totali. I finalisti non pagheranno quota di iscrizione.

## **PROVA DI RANDORI**

Per la prova di RANDORI i bambini saranno divisi a poule di tre, quattro e tutti devono avere la possibilità di effettuare almeno due incontri. Saranno assegnati 2 punti per ogni incontro vinto e 1 per ogni incontro pareggiato. Le poule dovranno essere composte da bambini più simili possibile per quanto riguarda peso, cintura e sesso. Le poule miste, maschi e femmine, sono da evitare nella classe ragazzi. E'obbligatorio abbinare tra di loro i bambini iscritti come "principianti" durante le gare del primo semestre. L'organizzazione è tenuta ad interpellare i tecnici degli atleti interessati nel caso in cui le precedenti indicazioni non possano essere soddisfatte. La determinazione della classifica di ogni poule seguirà i seguenti criteri:

- **maggior numero di punti;**
- **maggior numero di punti judo;**
- **scontro diretto.**

### **REGOLAMENTO ARBITRALE BAMBINI E FANCIULLI (CLASSI 2004,2005 E 2006)**

**Randori: ne-waza**

**Durata incontro: 1' non effettivo**

**Durata dell'Osae-Komi**

**Ippon 10"**

**Waza ari da 7" a 9"**

**Yuko da 4" a 6"**

Gli atleti, dopo aver effettuato il saluto dalla posizione in ginocchio (zareii), dovranno avvicinarsi e posizionarsi, seduti con i glutei a terra, schiena contro schiena. Questa posizione dovrà essere assunta ogni volta che l'incontro sarà interrotto da un matè o dopo un ippon. Alla fine dell'incontro i due contendenti dovranno posizionarsi in ginocchio uno di fronte all'altro, fare il saluto (zareii) e attendere la proclamazione del verdetto. Per squilibrare il compagno e immobilizzarlo è possibile effettuare qualunque tipo di presa permessa dall'attuale Regolamento Internazionale relativamente alla fase di ne-waza. A seconda della velocità e del modo di caduta dell'avversario, questi squilibri dovranno essere conteggiati, senza assegnazione di punteggio, ai fini di una eventuale decisione nel caso in cui l'incontro finisca in parità. Se uno dei due atleti immobilizza l'avversario e ottiene ippon (o equivalente in waza-ari) l'incontro non termina e ricomincia dalla posizione di partenza per proseguire fino allo scadere del tempo o all'effettuazione del secondo ippon (o equivalente in waza-ari). Se nessuno dei combattenti effettuerà ippon vincerà l'incontro chi avrà totalizzato

l'azione valutata maggiormente (waza-ari conta più di un qualsiasi numero di yuko). In caso di parità assoluta, senza evidente differenza di atteggiamento, squilibri o rovesciamenti, saranno chiesti altri 30" di combattimento che si svolgeranno con la regola del **golden score**. Se nessuno dei combattenti otterrà punteggi e non c'è una differenza nemmeno per quanto riguarda i rovesciamenti può essere annunciato il verdetto di parità. E' vietato abbracciare il collo dell'avversario per rovesciarlo. E' vietato irrigidire le braccia e mantenere atteggiamenti troppo difensivi. Considerata la breve durata dell'incontro si raccomanda vivamente ai tecnici-arbitri di fornire spiegazioni brevi, fermando il tempo, se necessario.

## **REGOLAMENTO ARBITRALE BAMBINI E RAGAZZI (CLASSI 2002 E 2003)**

**Randori: tachi waza con prosecuzione in ne waza**

**Durata incontro: 1' 30" non effettivo**

**Durata dell'Osae-Komi:**

**Ippon 15"**

**Waza ari da 10" a 14"**

**Yuko da 5" a 9"**

In casi di manifesta superiorità di uno dei due contendenti è possibile che l'incontro o parte di esso si svolga in ne-waza. Il randori deve seguire le regole attualmente in vigore per le classi pre-agonistiche (judo protetto) specificate nella pubblicazione curata dalla Commissione Federale Promozione e Sviluppo ("L'educazione attraverso l'arte del combattimento", FIJLKAM 2012, vedi Appendice). Se uno dei due contendenti ottiene ippon (o equivalente in waza-ari) l'incontro non termina ricomincia dalla posizione di partenza e prosegue fino allo scadere del tempo o all'ottenimento del secondo ippon (o equivalente in waza-ari). Nel caso in cui un atleta ottenga ippon e immobilizzi conseguentemente l'avversario il combattimento dovrà essere fermato e fatto ripartire dalla posizione iniziale dopo aver fatto segnare sul tabellone l'ippon ottenuto. Se nessuno dei combattenti effettuerà ippon vincerà l'incontro chi avrà totalizzato l'azione valutata maggiormente (waza-ari conta più di un qualsiasi numero di yuko). In caso di parità assoluta, senza evidente differenza di atteggiamento, numero di attacchi o kinza, saranno chiesti altri 30" di combattimento che si svolgeranno con la regola del golden score. Se nessuno dei combattenti otterrà punteggi e non c'è una differenza nemmeno per quanto riguarda l'atteggiamento di gara, i kinza, o il numero di attacchi può essere annunciato il verdetto di parità.

Ricordiamo che i punti judo sono importanti per la classifica di poule, di seguito verranno forniti alcuni chiarimenti:

- Viene dichiarato vincitore per 20 punti judo chi ottiene due ippon.
- Se un combattente ottiene ippon e nella seconda parte dell'incontro subisce ippon l'incontro deve essere prolungato di 30" che saranno svolti con la regola del golden score, al vincitore saranno assegnati i punti judo relativi al punteggio tecnico ottenuto.
- Se un combattente ottiene ippon e la seconda parte dell'incontro termina in parità verrà dichiarato vincitore per 10 punti judo;
- Se un combattente ottiene ippon e la seconda parte dell'incontro termina non con un altro ippon ma sempre a favore dello stesso combattente, questo verrà dichiarato vincitore con un punteggio uguale alla somma tra l'ippon e i punti judo ottenuti nella seconda parte dell'incontro (ad esempio se nella seconda parte dell'incontro l'atleta che ha ottenuto ippon vince per yuko verrà considerato vincitore con 15 punti judo);
- Se un combattente ottiene ippon e nella seconda parte dell'incontro viene sconfitto ma non per ippon verrà dichiarato vincitore con un punteggio uguale alla differenza tra l'ippon e i punti judo ottenuti dall'avversario nella seconda parte dell'incontro (ad esempio se nella seconda parte dell'incontro l'atleta che ha ottenuto ippon viene sconfitto per yuko verrà considerato vincitore con 5 punti judo l'atleta che ha ottenuto ippon).

## REGOLAMENTO ARBITRALE RAGAZZI (CLASSE 2001)

**Randori: tachi waza con prosecuzione in ne waza**

**Durata incontro: 2' effettivi**

**Durata dell'Osae-Komi**

**Ippon 20"**

**Waza ari da 15" a 19"**

**Yuko da 10" a 14"**

Per fascia Ragazzi 2001 la prova di randori si svolgerà secondo lo stesso regolamento tecnico applicato alla fascia Bambini-Ragazzi (regolamento protetto) mentre gli incontri si concluderanno al conseguimento di **un solo ippon** da parte di uno dei due contendenti. In caso di parità assoluta, senza evidente differenza di atteggiamento, numero di attacchi o kinza, saranno chiesti altri 30" di combattimento che si svolgeranno con la regola del **golden score**. Se nessuno dei combattenti otterrà punteggi e non c'è una differenza nemmeno per quanto riguarda l'atteggiamento di gara, i kinza, o il numero di attacchi può essere annunciato il verdetto di parità. La formula di gara è quella del recupero doppio oppure, a seconda del numero di partecipanti, quella del girone all'italiana o della gara a squadre.

## ARBITRI CRITERIUM

Per le prove di randori è data possibilità alle Società di portare al **massimo 2 atleti** (con grado minimo 1° dan) per formarli come "arbitri Criterium". Gli stessi arbitreranno per almeno tre prove assieme al tecnico responsabile della Società stessa o altro tecnico che si rendesse disponibile.

In seguito sarà cura del tecnico responsabile della Società concordare con il Collaboratore del Criterium Giovanissimi il graduale inserimento autonomo all'arbitraggio del nuovo arbitro, qualora questo avesse dimostrato di averne capacità. I nominativi degli aspiranti "arbitri Criterium" vanno indicati contestualmente alla pre-iscrizione

## PROVA DI YAKU SOKU GEIKO

Per la prova di **YAKU SOKU GEIKO** le coppie verranno create all'interno della poule relativa alla gara di randori, le coppie saranno formate dunque da atleti simili per quanto riguarda peso, sesso e grado di cintura, possibilmente di società diverse.

**Durata: 1'**

**Punteggio massimo: 30/30**

**Giuria: tre insegnanti/arbitri**

L'esecuzione è libera nel contenuto e nella successione delle tecniche.

Questi i principali parametri di giudizio che formeranno il voto complessivo:

- **forma e controllo** **3 punti**
- **varietà tachi-waza** (considerando la simmetria, renraku e kaeshi) **3 punti**
- **varietà ne-waza** (considerando prosecuzione da tw a nw ,osae-komi,hairi-kata) **2 punti**
- **realità del movimento** **2 punti**

Il punteggio massimo per il singolo giudice è pari a 10 punti, corrispondenti al massimo valore dei singoli parametri di giudizio. Il voto viene comunicato alla coppia e al pubblico utilizzando una lavagna o attraverso delle palette numerate. Alla coppia verrà assegnato il punteggio dato dalla somma dei voti dei singoli giudici. Nel caso in cui un atleta esegua la prova due volte, con due compagni diversi, per quanto riguarda la classifica, verrà considerato il voto più alto.

# PROVA DI PERCORSO A TEMPO

Lo scopo del percorso è quello di stimolare i ragazzi al miglioramento delle abilità motorie richieste nell'arco dell'anno ed è quindi particolarmente importante che i tecnici tengano un quadro complessivo dei dati delle prove e rendano conto di volta in volta ai propri allievi relativamente ai tempi del percorso e le eventuali penalità ottenute. E' opportuno che chi tiene il tempo del percorso e chi lo registra manualmente stiano molto vicini per evitare incomprensioni sul tempo. Inoltre occorre far notare, con la mano tesa verso l'alto ad indicarne il numero, le penalità con cui il bambino viene penalizzato durante lo svolgimento della prova. In caso di necessità il percorso potrà essere modificato in sede di gara, con lo spostamento o eliminazione di alcune stazioni. Le classi 2002 e 2003 eseguiranno il tipo A (figura 1), le classi 2004,2005 e 2006 il tipo B (figura 2).

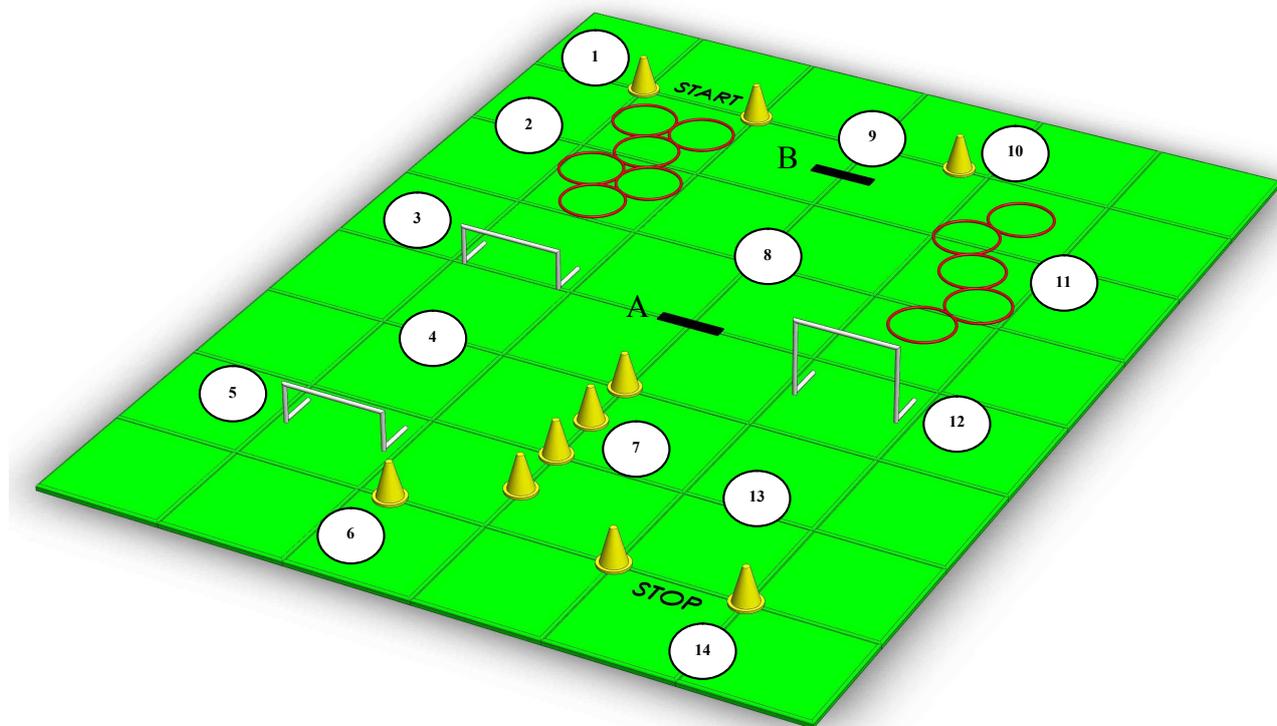


Figura 1, percorso "A"

## **PERCORSO "A": CLASSI 2002-2003**

1. START: partenza in piedi con la schiena girata.
2. CERCHI: salto alternato a gambe aperte-chiuse andando in retromarcia.
3. OSTACOLO H=30cm: salto a piedi pari, dopo essersi girati.
4. CAPRIOLA in avanti appena oltrepassato l'ostacolo 3
5. OSTACOLO H=30cm: oltrepassare come si vuole
6. BIRILLO: lasciare il birillo sulla sinistra
7. SLALOM: eseguire slalom tra i birilli
8. ANDATURA: andatura laterale piede-scaccia piede (verso destra o verso sinistra a piacimento) partendo dalla linea A
9. UKEMI: eseguire Yoko-Ukemi (a sinistra se l'andatura è lato destro, a destra se l'andatura è lato sinistro) appena oltrepassato la linea B
10. BIRILLO: lasciare il birillo sulla destra
11. CERCHI: salto con un solo piede da un cerchio all'altro.
12. OSTACOLO H=60cm: passare sotto l'ostacolo come si vuole.
13. ANDATURA: scatto verso la fine
14. STOP: Toccare "battendo un cinque" la mano del cronometrista per fermare il tempo.

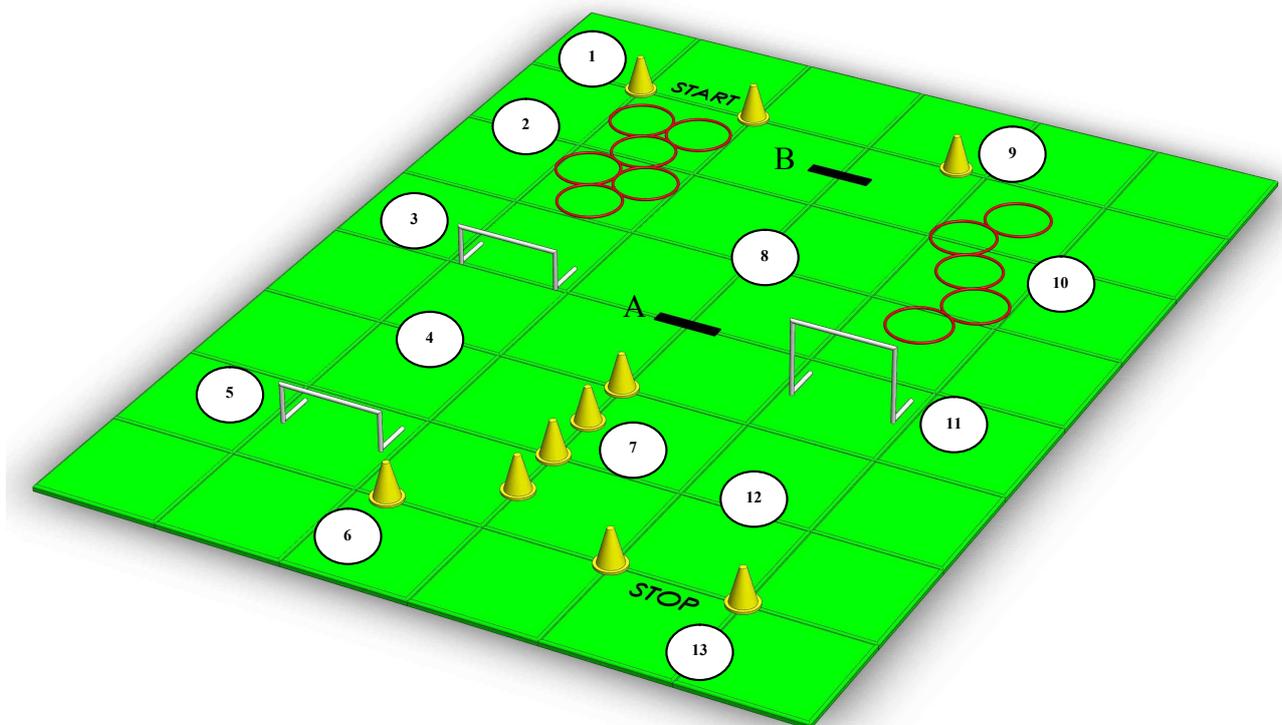


Figura 2, percorso "B"

### **PERCORSO "B": CLASSI 2004-2005-2006**

1. START: partenza in piedi
2. CERCHI: salto alternato a gambe aperte-chiuse
3. OSTACOLO H=30cm: oltrepassare come si vuole
4. CADUTA: Eseguire Ushiro-ukemi.
5. OSTACOLO H=30cm: oltrepassare come si vuole
6. BIRILLO: lasciare il birillo sulla sinistra
7. SLALOM: eseguire slalom tra i birilli
8. ANDATURA: strisciare pancia a terra dalla linea A alla linea B.
9. BIRILLO: lasciare il birillo sulla destra
10. CERCHI: salto a piedi pari da un cerchio all'altro
11. OSTACOLO H=60cm: passare sotto l'ostacolo come si vuole.
12. ANDATURA: scatto verso la fine
13. STOP: Toccare "battendo un cinque" la mano del cronometrista per fermare il tempo.

**DISTANZE INDICATIVE:** Il disegno raffigurante il percorso è puramente indicativo, le misure relative tra le singole stazioni possono essere dedotte dal disegno stesso considerando che le dimensioni del singolo tatami raffigurato corrispondono a 1mx1m.

### **Penalita'**

- Abbattimento o spostamento (solo per quelli spostati direttamente) di ostacoli o birilli: 1"
- mancato passaggio in un cerchio: 1"
- passaggio o andatura diversi da quelli specificati: 1"
- inizio dell'andatura ritardato rispetto al riferimento indicato: 1"
- interruzione dell'andatura prima del superamento della linea finale: 1"
- errata esecuzione di ukemi: 2"
- mancata esecuzione di stazione 3"

# APPENDICE

Nel Criterium di SHIAI verrà applicato il Regolamento di Arbitraggio Internazionale con l'inserimento dei seguenti gesti che verranno considerati:

## **Azioni Proibite**

- a) **azioni, con proiezione verso l'avanti**, portate sul lato opposto a quello in cui si è in presa;
- b) azioni **dirette** con entrambe le ginocchia al suolo;
- c) azioni che **bloccano** il collo dell'avversario;
- d) azioni **dirette** di MAKI KOMI WAZA e SUTEMI WAZA
- e) azioni di SHIME WAZA e KANSETZU WAZA

**Le suddette azioni proibite saranno punite IMMEDIATAMENTE con la sanzione di 2 SHIDO (YUKO).** Restano invariate le sanzioni relative a tutti gli altri atti proibiti (Vedi Regolamento Arbitraggio Internazionale).

## **Breve Formulario Interpretativo**

- a) **azioni, con proiezione verso l'avanti, portate sul lato opposto a quello in cui si è in presa:** l'Atleta per poter effettuare una tecnica, con **proiezione verso l'avanti**, sul lato opposto a quello in cui è in presa, deve cambiare le prese iniziali prima dell'attacco.  
**Fa eccezione la tecnica di IPPON SEOI NAGE.**
- b) **azioni dirette con entrambe le ginocchia al suolo:** producono, di sovente, una negativa immagine del Judo e non favoriscono l'accrescimento tecnico di base. Inoltre, limitano la possibilità di sviluppare ulteriori azioni tecniche che consentono i RENRAKU e i GAESHI.
- c) **azioni che bloccano il collo dell'avversario:** causano generalmente disinteresse all'esercizio pratico della presa fondamentale e, nel gesto agonistico, non viene salvaguardata al massimo l'incolumità degli Atleti. Inoltre, tendono ad un precoce sviluppo della tattica di gara a discapito della tecnica.
- d) **azioni dirette di MAKI KOMI WAZA e SUTEMI WAZA:** nelle classi minori si sono dimostrate, nel complesso, infruttuose. Nei MAKIKOMI WAZA sovente si costringe UKE alla caduta per trascinamento e non per abilità tecnica di TORI.  
I SUTEMI WAZA vengono per lo più usati come contrattacchi. Questo evidenzia un atteggiamento attendista-difensivista e non stimola la ricerca della tecnica risolutiva.

## **Appendice Tecnica**

Qualora un contendente dovesse assumere una posizione o configurazione di divieto, come cadere in ginocchio o in avanti, dopo aver eseguito con efficacia una tecnica di lancio a causa della quale non riesce a mantenere il proprio equilibrio, l'azione deve essere ritenuta valida.

L'Arbitro dà inizio al combattimento dopo che i contendenti avranno effettuato la presa fondamentale (BAVERO – MANICA) ognuno sul lato preferito.

Qualora i due contendenti sono di guardia opposta ed entrambi ricercano la presa al bavero dell'avversario, eseguendo reciproci passaggi sottostanti, continui e rapidi, per conquistarsi il vantaggio, l'Arbitro farà effettuare solamente la presa alla manica e all'HAIJME dovranno fare immediatamente la presa al bavero.

### **Dopo l'HAIJME :**

i contendenti potranno adattare nel modo preferito il proprio KUMI KATA, ad eccezione di bloccare il collo dell'avversario.

E' consentita la presa dietro il collo a condizione che la stessa non sia bloccante.