



USacli UNIONE SPORTIVA
KRAV MAGA USacli

www.kravmagausacli.it

kravmaga.usacli@libero.it

REGOLAMENTO SETTORE AGONISTICO

Aggiornamento 1.23

CODICE ETICO

PARTECIPAZIONE A UN CONCORSO DI KRAV MAGA

- Assicurati di esserti registrato per questo evento sportivo;
- Esibisci il tuo budopass;
- Consegna Il tuo certificato medico di idoneità alla pratica sportiva AGONISTICA
- Controlla il tuo abbigliamento

BUONA CONDOTTA

- Attenersi alle istruzioni fornite dagli organizzatori
- Rispetta i tuoi avversari sul tatami e fuori dall'area di gara
- Rispetta le decisioni dei giudici
- Rimani gentile sia nella sconfitta che nella vittoria
- Incoraggia i tuoi sostenitori a praticare una buona sportività
- Restituisci un'immagine positiva del Krav Maga attraverso il tuo comportamento

INTRODUZIONE

Il settore Krav Maga USAcli ha introdotto il settore agonistico e di seguito vengono presentate le regole relativamente alle competizioni di:

- 1) Combattimento Self defense;
- 2) T.K.M - Tecniche di Krav Maga.

Questo opuscolo sulle regole e l'arbitraggio ha lo scopo di facilitare l'organizzazione dell'evento. Contiene tutte le informazioni di cui il tecnico o l'atleta ha bisogno per poter affrontare la competizione nelle migliori condizioni.

Le regole si basano su alcuni punti chiave:

Competizioni di combattimento di Self Defense fight:

I concorrenti alle competizioni di Krav Maga Self Defense sono suddivisi in categorie di età e di peso:

1. Categoria Cadetti: età compresa tra i 14 e 15 anni
2. Categoria Junior: età compresa tra i 16 e i 17 anni
3. Categoria Senior: età compresa tra i 18 e 34 anni
4. Categoria Veterani 1 età compresa tra i 35 e 45 anni
5. Categoria Veterani 2 età compresa tra i 46 in poi.

Possono partecipare più concorrenti di un club.

Le gare individuali di Combattimento Self defense sono incontri tra due concorrenti che dimostrano la loro efficacia nell'autodifesa contro un attacco.

I concorrenti, a turno, eseguono una o una serie di attacchi sul proprio avversario basati su un dato tema e tempo. Il difensore deve dimostrare di essere stato efficace nell'auto protezione e nella risposta.

I temi dell'attacco sono i seguenti: attacco o minaccia con un coltello; attacco con un bastone; attacco con gli arti superiori (presa, soffocamento, pugni), calci.

Dopo ogni scambio, i giudici determineranno quale combattente è stato più efficace nell'autodifesa (auto protezione e risposta) attraverso l'uso di tecniche consentite. I giudizi sono dati da un voto per alzata di bandierine. Il concorrente che vince il maggior numero di tappe viene dichiarato il vincitore del concorso.

Le gare procedono ad eliminazione con o senza ripescaggio a seconda del numero degli iscritti.

Secondo le regole della competizione, i concorrenti devono indossare abbigliamento Krav Maga, così come il necessario kit di protezione.

Concorsi di tecnica

Le competizioni di Krav Maga TKM sono rivolte ai concorrenti, di seguito le categorie di età: cadetti, junior, senior, veterani 1 e 2.

Possono partecipare più squadre di un club. Le competizioni di Krav Maga TKM sono divise in diverse categorie distinte, che portano a distinti podi, vale a dire:

1. Categoria Cadetti: età compresa tra i 14 e 15 anni
2. Categoria Junior: età compresa tra i 16 e i 17 anni
3. Categoria Senior: età compresa tra i 18 e 34 anni
4. Categoria Veterani 1 età compresa tra i 35 e 45 anni
5. Categoria Veterani 2 età compresa tra i 46 in poi.

Una gara di Krav Maga TKM è una gara a squadre combattuta da due persone (duo). Un duo (a seconda della categoria) è composto da una coppia di uomini, una coppia di donne o una coppia mista.

Il passaggio alla categoria successiva è consentito per un membro della squadra nella categoria Allievi, Categorie Junior, Senior e Veterano 1.

Ogni duo propone e dimostra una libera interpretazione dello scenario.

Una visualizzazione tecnica dura da un minimo di 1 minuto e 20 secondi fino a un massimo di 1 minuto e 30 secondi in tutte le categorie.

La dimostrazione tecnica include scenari con e senza armi, a scelta dalle squadre. Queste armi sono fornite dal Settore Agonistico Nazionale Krav Maga Usac.

Durante la dimostrazione tecnica, l'attaccante può utilizzare una qualsiasi delle tecniche utilizzate nel Krav Maga. Come nel caso della pratica del Krav Maga, il difensore può usare mosse e risposte di difesa multiple, varie e pragmatiche.

I giudizi sono dati da un voto per alzata di bandierine e prevede l'eliminazione diretta con o senza ripescaggio, a seconda del numero degli iscritti.

Secondo le regole della competizione, i concorrenti devono indossare un abbigliamento inerente al Krav Maga meglio specificato nei paragrafi successivi. L'esibizione tecnica della squadra deve rispettare i valori fondamentali e i principi del Krav Maga. Deve essere realistico e simile a un combattimento in un scenario reale.

II. Regole generali.

A. Funzionario amministrativo

Il funzionario amministrativo è nominato dal Direttore Tecnico Nazionale o dal Direttore del Settore Agonistico ed è responsabile di quanto segue:

- compilazione di un dossier di gara completo e dell'invio di copia dello stesso alla Direzione Tecnica Nazionale;
- ricevuata delle partecipazioni dei concorrenti inviate dalle società;
- registrazione dei concorrenti, redazione delle graduatorie dei partecipanti;
- sorteggio per ogni squadra;
- portare i tabelloni e gli elenchi dei partecipanti al concorso da esporre ai fini dei controlli, nonché il fascicolo anagrafico dei partecipanti in caso di qualsiasi controversia.

B. Funzionario organizzatore della competizione

Il funzionario organizzatore della gara è nominato al Direttore Tecnico Nazionale o dal Direttore del Settore Agonistico ed è responsabile per:

- assicurare che la competizione si svolga senza intoppi fino alla fine del protocollo;
- presidiare la sicurezza dell'area di accoglienza;
- verifica dei budopass e delle iscrizioni alle schede di concorso;
- visualizzazione degli elenchi dei concorrenti in anticipo rispetto alla gara e affissione del sorteggio tavole durante la competizione;
- l'amministrazione del concorso;
- rispetto delle normative da parte della federazione;
- intervenire per prevenire e risolvere potenziali conflitti;
- organizzare il protocollo di consegna delle medaglie.

C. Iscrizioni

L'iscrizione si effettua nelle modalità che vengono definite di volta in volta e comunicate con apposita circolare. Essa prevede inoltre il termine tassativo di presentazione delle adesioni da parte degli atleti che dovranno pervenire per il tramite del Presidente dell'asd. Nella medesima circolare verrà comunicata la quota d'iscrizione che deve essere versata dall'a.s.d. per tutti i propri atleti, in un'unica soluzione.

Non è possibile iscriversi nel giorno dell'evento.

Le competizioni sono aperte a tutti i membri regolarmente iscritti al Settore Krav Maga UsacI.

Il presidente dell'asd dovrà presentare un apposito modulo con il quale dichiarerà che i partecipanti alla gara sono in regola con la seguente documentazione:

- budopass sportivo valido;
- certificato medico sportivo **AGONISTICO** per la manifestazione Krav Maga TKM o Self Defence in corso di validità;
- permesso dei genitori per i minorenni nelle apposite categorie di età;
- carta d'identità nazionale.

D. Controlli del passaporto

È obbligatorio un budopass sportivo Krav Maga UsacI.

L'ufficiale di gara verificherà che questi i passaporti vengano controllati e che la documentazione presentata dal presidente dell'asd sia in regola.

Il passaporto sportivo per un combattente o per i componenti di una squadra deve essere presentato all'orario e nel luogo previsti per il controllo amministrativo.

Una volta verificati i passaporti, i concorrenti confermeranno la loro presenza ai tavoli designati.

Concorrenti stranieri

I concorrenti stranieri iscritti al Settore Krav Maga UsacI per la stagione sportiva in corso che presentano il documenti amministrativi richiesti al momento della registrazione ma che non hanno la nazionalità italiana, possono partecipare al Campionato Italiano di Tecnica KRAV MAGA o di Self Defense. Uno straniero concorrente per squadra può competere, indipendentemente dalla categoria.

E. Funzionari

I funzionari (responsabili tecnici, funzionari eletti, arbitri e organizzatori) devono indossare l'uniforme ufficiale e comportarsi in modo esemplare, in linea con la loro responsabilità.

F. Medico

La supervisione medica è assicurata dal medico nominato per la gara.

G. Comunicazione

Il contatto con la stampa e la diffusione delle informazioni sono curati dalla Direzione Tecnica Nazionale e dal responsabile della Comunicazione.

I loro compiti includono la produzione di manifesti, la stesura di documenti promozionali, la scrittura dei comunicati stampa e dei messaggi radio.

II. Regolamento tecnico per le gare di Self Defence

Le gare di Krav Maga Self Defence sono aperte a cadetti, junior, anziani e veterani 1 e 2 categorie, maschi e femmine.

1. Categoria Cadetti: età compresa tra i 14 e 15 anni
2. Categoria Junior: età compresa tra i 16 e i 17 anni
3. Categoria Senior: età compresa tra i 18 e 34 anni
4. Categoria Veterani 1 età compresa tra i 35 e 45 anni
5. Categoria Veterani 2 età compresa tra i 46 in poi.

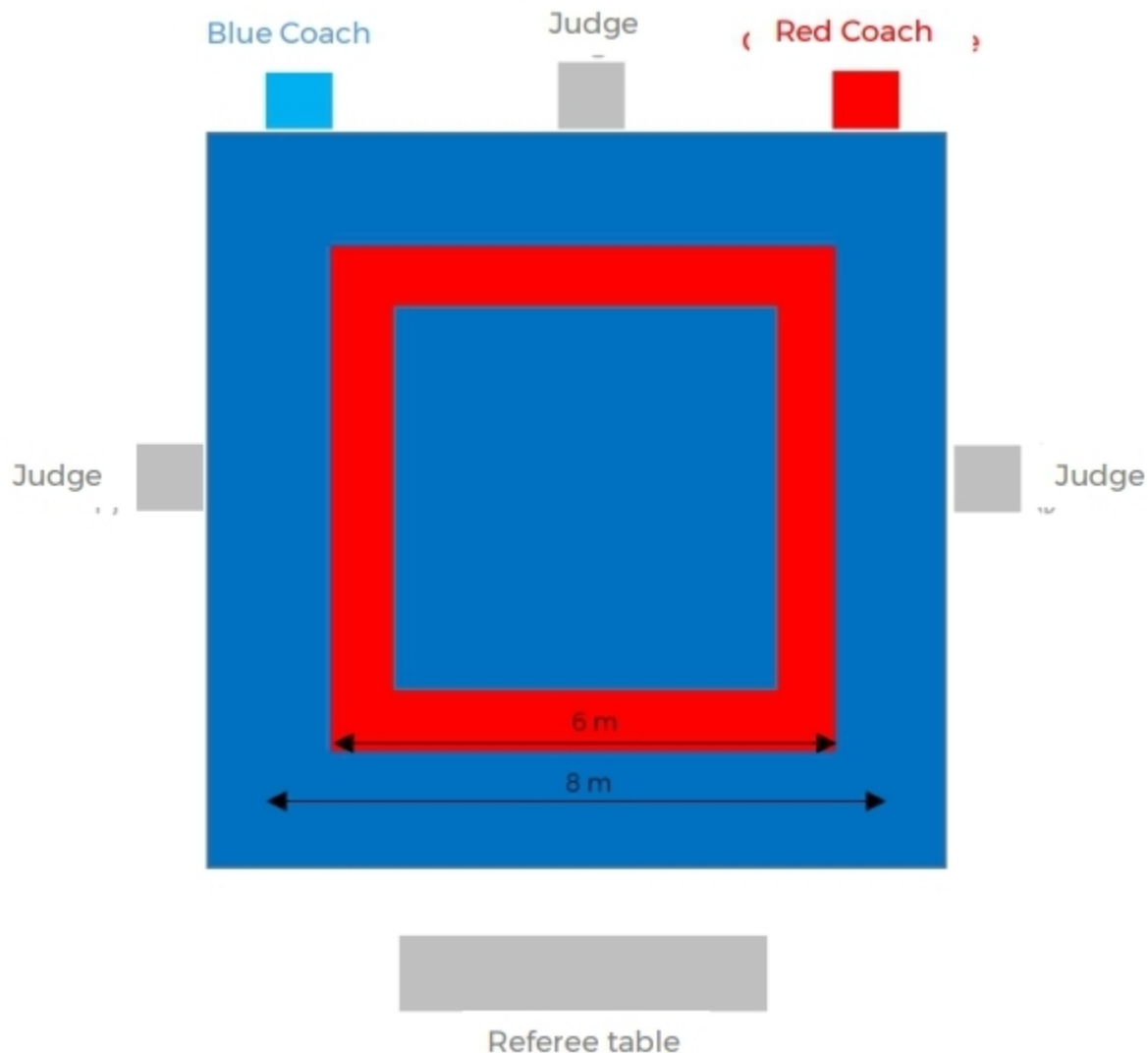
Le categorie di peso sono:

Ages 14 -15		Ages 16-17		Ages 18-34 / 35-45 / 46 and +	
MALE	FEMALE	MALE	FEMALE	MALE	FEMALE
-45kg	- 40 kg	- 50 kg	- 45 kg	-65kg	-50kg
-55kg	- 50kg	- 60 kg	-55 kg	-75kg	-60kg
-65kg	- 60 kg	- 70 kg	-65 kg	-85kg	-70kg
-75kg	+ 60 kg	- 80 kg	+65 kg	-95kg	+70kg
-85kg		- 90 kg		+95kg	
+85kg		+90 kg			

Nessuna esenzione sarà concessa al concorrente che chiedi di passare alla categoria di età superiore a quella posseduta.

Il direttore di gara può raggruppare categorie di peso se esiste solo un combattente in una categoria, previo accordo di tutti i concorrenti interessati.

L'area di gara deve essere piana e sicura.



L'area di gara (8m X 8m) è costituita interamente da tatami con un anello (6m X 6m) aggiunto per i combattimenti di difesa

I giudici si siedono sul perimetro dell'area di gara (2 m di distanza dalla zona di sicurezza ring) e l'arbitro centrale si muove intorno all'area di gara.

I concorrenti non sono ammessi nelle aree di gara prima del proprio turno. Un membro del comitato sportivo li condurrà lì dalle aree di riscaldamento assegnate quando è il loro turno. Una volta che i concorrenti sono nell'area di gara, devono indossare l'abbigliamento e i dispositivi di protezione come definito nei regolamenti.

A. Un allenatore

L'allenatore può accompagnare un concorrente a condizione che abbia un titolo

riconosciuto dal settore Krav Maga Usacli per la stagione sportiva in corso. Se un concorrente non ha un allenatore, può rappresentare sé stesso.

Solo l'allenatore può parlare con il concorrente durante la competizione, in conformità con l'etica sportiva.

L'allenatore, i concorrenti, l'arbitro centrale, i giudici e i funzionari dell'organizzazione della competizione, devono mostrare un atteggiamento corretto, comportarsi in modo esemplare in ogni circostanza. Non sono consentite riprese o fotografie da parte dell'allenatore.

Qualsiasi comportamento non etico o il mancato rispetto delle regole deve essere preso in considerazione da parte dei giudici e dell'arbitro centrale quando si assegna un punteggio all'incontro, e può comportare la squalifica per il concorrente e l'interdizione dalla gara del relativo coach per tutta la durata della competizione.

B. Procedimento concorsuale

La competizione procede per eliminazione con o senza ripescaggio a seconda il numero degli iscritti.

C. Concorso

Krav Maga Self Defense Fights consiste in una gara tra due concorrenti.

Uno scambio consiste in due fasi di combattimento ciascuna della durata massima di 10 secondi:

- Durante la prima prova della durata massima di 10 secondi, un concorrente è definito attaccante e l'altro difensore;

Nella seconda fase della durata massima di 10 secondi, i ruoli dei concorrenti verranno invertiti.

Il concorrente attaccante sceglie il coltello o il bastone e cercherà di sferrare colpi con la massima efficacia usando le armi fornite (coltelli o bastoni), nonché con le proprie difese naturali.

Solo i colpi di coltello o di bastone contano ai fini della decisione per l'assegnazione del punto al difensore.

Se il concorrente attaccante riesce a sferrare tre o più colpi di coltello o bastone in qualsiasi parte del corpo dell'avversario, consecutiva o meno durante i 10 secondi, il concorrente in difesa non guadagnerà punti.

Se il concorrente attaccante non riesce a colpire almeno una parte del corpo dell'avversario tre volte (0, 1 o 2 colpi) durante i 10 secondi, al concorrente in difesa verrà attribuito un punto.

Al termine di ogni tappa, il concorrente in difesa viene dichiarato vincitore (la bandiera del relativo colore sarà alzata) o abbassata la bandierina del perdente.

Successivamente, i ruoli vengono invertiti con il difensore che diventa l'attaccante e sceglierà il coltello o il bastone come prima arma di attacco.

- Un concorrente può segnare un solo punto durante il proprio incontro di difesa.

Una fase comprende:

- un attacco iniziale con il coltello o il bastone, integrato o meno da attacchi aggiuntivi decisi dall'attaccante;

- le tecniche di difesa (protezione e risposta) eseguite dal difensore.

I temi che i concorrenti possono scegliere per ogni tappa sono:

- attacchi obbligatori con un'arma: coltello o bastone;

- Attacchi senz'armi: presa, soffocamento, pugni o calci.

- Durante il primo scambio, il concorrente attaccante selezionerà uno dei due coltelli o il bastone.

- Per il secondo scambio, l'attaccante deve selezionare l'arma inutilizzata nel primo scambio.

Se il punteggio è: 2 – 0

(2 scambi vincenti, cioè 4 fasi, un attacco con un coltello, un attacco con un bastone, una difesa con un coltello, una difesa con bastone), la gara è terminata e uno dei due concorrenti sarà dichiarato il vincitore.

Per qualsiasi punteggio diverso da 2 – 0 (0 – 0, 0 – 1, 1 – 1, 2 – 1, 2 – 2,) ci sarà una terza fase con scambi di calci e pugni che comprende due azioni: una di attacco e una di difesa.

La fase di pugni e calci deve essere interrotta in caso di KO.

Il difensore segnerà un punto se durante una fase non viene colpito tre o più volte, stando in piedi o a terra.

- Se il punteggio è diverso (0 – 1; 1 – 2, 1 – 3, 2 – 3), il vincitore del concorso sarà dichiarato.

- Se il punteggio è lo stesso (0 – 0, 1 – 1, 2 – 2) dopo i tre scambi: uno con un coltello, uno con un bastone e uno con pugni e calci (ovvero 6 fasi della durata di 10 secondi ciascuno), poi si terrà un Free Fight di 30 secondi e il vincitore del Free Fight sarà dichiarato il vincitore del concorso.

Procedimenti del concorso

I combattenti devono utilizzare le armi che l'organizzatore mette a disposizione accanto al tappeto (coltelli, bastoncini).

I concorrenti invitati al centro del tappeto dall'arbitro centrale si salutano a un metro di distanza da entrambi i lati del centro (cioè a due metri di distanza l'uno dall'altro).

Il combattente rosso si gira dando le spalle al combattente blu. Il combattente blu va al bordo del tappeto per recuperare l'arma prescelta (il coltello e il bastone devono essere utilizzati nei primi due scambi). Quindi tornano alla loro posizione originale.

L'arbitro centrale si trova sul bordo del tappeto in modo da essere visibile a entrambi i combattenti.

Al segnale dell'arbitro centrale (gesto e voce), il concorrente rosso si gira frontalmente verso il combattente blu che ha quindi 10 secondi per eseguire l'attacco.

La manche sarà interrotta:

- in caso di infortunio
- se uno dei concorrenti rischia un infortunio grave
- in caso di KO
- in caso in cui le protezioni perdano la loro efficacia
- se i concorrenti escono dal ring
- se l'arbitro ha assegnato una seconda penalità per tecnica proibita o comportamento pericoloso durante la competizione nel suo insieme.
- dopo i 10 secondi.

Nello scenario particolare in cui uno o entrambi i concorrenti escono dal ring durante una fase di combattimento: l'arbitro centrale fermerà l'incontro, separerà i concorrenti, posizionandoli uno di fronte all'altro per ricominciare l'incontro esattamente da dove erano precedentemente usciti (nella stessa situazione, cioè con o senza un'arma se fosse stata precedentemente tolta all'avversario).

Al termine della prova, l'arbitro centrale separerà i concorrenti. Successivamente, i ruoli e i luoghi saranno invertiti.

Il combattente blu si gira dando le spalle al combattente rosso. Il combattente rosso va al bordo del ring per recuperare l'arma scelta (il coltello e il bastone devono essere utilizzati nei primi due scambi). Quindi torneranno alla loro posizione originale.

L'arbitro centrale si trova sul bordo del ring in modo da essere visibile a entrambi i combattenti.

Al segnale dell'arbitro centrale (gesto e voce), l'atleta blu si gira e affronta il combattente rosso che ha quindi 10 secondi per eseguire gli attacchi.

N.B.: solo durante il combattimento libero, in caso di parità di punteggio, i combattenti essere posizionati faccia a faccia, a due metri di distanza invece che posizionati con la schiena al difensore.

Alla fine di ogni tappa, i concorrenti tornano al centro della zona di competizione. Il giudice centrale chiede la decisione fischiando due volte. Tutte le bandiere (rosse o blu a

seconda del colore del difensore) vengono alzate o abbassate contemporaneamente. La decisione è data a favore del concorrente in difesa che indossa una maglietta rossa o blu (bandiera alzata = 1 punto / bandiera abbassata = 0 punti).

L'arbitro centrale dichiara il vincitore della manche, dopo aver visto il giudizio degli giudici estendendo un braccio verso il basso a 45° in direzione del vincitore.

Esempio di arbitraggio con 3 giudici:

2 bandiere blu alzate, 1 bandiera blu abbassata = difensore blu: 1 punto.

Per abbassare le bandiere, il giudice centrale fischia ancora una volta dopo l'annuncio del risultato dall'arbitro centrale.

Gli scambi successivi procedono secondo lo stesso protocollo.

Alla fine della gara, i concorrenti si tolgono il caschetto. Il combattente che ha vinto la maggior parte degli scambi viene dichiarato vincitore dall'arbitro centrale. L'arbitro indica il vincitore della gara allungando un braccio verso l'alto a 45° di lato del vincitore e annunciando: il vincitore del combattimento è il combattente blu".

Dopo la decisione, i concorrenti si salutano inchinandosi uno verso l'altro, poi verso gli arbitri e lasciano l'area del combattimento indietreggiando.

I concorrenti devono avere almeno 10 minuti di recupero tra ogni round.

Tecniche e comportamenti vietati

N.B.: tutti i colpi con qualsiasi parte del corpo sono consentiti stando in piedi.

Le tecniche vietate sono:

- colpi mirati alla colonna vertebrale, al collo e alla parte posteriore della testa;
- torsione delle dita delle mani o dei piedi;
- torsione incontrollata del collo;
- serrature rivolte alla colonna vertebrale;
- colpi ai genitali;
- Tecniche intenzionali di lancio o spinta volte a indurre l'avversario a farlo cadere sul collo o sulla testa;
- cadere all'indietro con l'avversario sulla schiena da una posizione eretta.
- colpi alla testa mentre si è a terra.

I comportamenti vietati sono:

- afferrare la trachea con le dita;
- tutti gli atteggiamenti pericolosi di non combattimento;

- mettere le dita nel naso, negli occhi, nella bocca o in qualsiasi ferita dell'avversario;
- graffi o pizzicamenti intenzionali;
- afferrare o tirare i capelli;
- afferrare l'abbigliamento dell'avversario;
- tenere o mettere le dita nell'orecchio dell'avversario;
- solleticare l'avversario;
- mordere l'avversario;
- dare le spalle all'attaccante all'inizio dell'incontro;
- usare parole o gesti per contestare le decisioni dell'arbitro.

Sono vietati i comportamenti aggressivi e deliberatamente pericolosi che possono causare danni fisici all'avversario.

Posizioni: inchinate e in attesa

Posizione inchinata: piedi divaricati e paralleli, il petto è inclinato in avanti senza ostentazione, tenendo le braccia lungo i fianchi.

Posizione di attesa: piedi divaricati e paralleli, con entrambe le braccia incrociate dietro la schiena.

Abbigliamento e attrezzatura

I concorrenti devono indossare abbigliamento Krav Maga:

- pantaloni kimono neri (no pantaloni con tasche, bottoni, cinture; no tuta o leggings);
- una maglietta rossa o blu (non una canotta o maniche lunghe); ciascun concorrente deve avere entrambi i colori.
- scarpe da wrestling o a piedi nudi

Solo quanto segue può essere visualizzato sui pantaloni e sulla maglietta:

- Dicitura KRAV MAGA;
- Logo KRAV MAGA USAcli

N.B.: non possono essere indossati: qualsiasi logo di una scuola, nome o filiale di Krav

Maga.

L'uso di bendaggi o tutori deve essere autorizzato dal medico di gara.

Equipaggiamento di protezione

Ogni concorrente dovrà possedere il seguente equipaggiamento protettivo personale (vedi Appendice 1):

- un copricapo che protegge il mento, gli zigomi, la parte superiore del cranio e la viso (occhi);
- paradenti di gomma;
- una protezione per il corpo per proteggere il busto e le costole per cadetti, junior e veterani solo categorie;
- guanti con dita aperte;
- parainguine (consigliato in metallo) e paraseno;

Facoltativo, il concorrente può scegliere di indossare:

- Calzini da tatami o scalzi, parastinchi con para piede o solo parastinchi.

L'arbitro centrale verificherà la presenza di questa attrezzatura prima del saluto del concorrente.

Le specifiche per i dispositivi di protezione sono negli allegati 1.

Armi

Le armi - bastone di gommapiuma e coltello - sono fornite dagli organizzatori. Sono a disposizione dei concorrenti e posizionati sul perimetro del tappeto prima della partenza del concorso.

Regolamento tecnico per le gare di Tecnica

A. Composizione della squadra

- Le categorie Cadetti, Junior, Senior e Veterani 1 e 2 vengono divise in base al livello posseduto all'atto dell'iscrizione: Libello base / intermedio / avanzato ed esperto.
- Le squadre possono essere composte da due uomini, due donne o misti;

N.B.: non possono essere indossati: qualsiasi logo di una scuola, nome o filiale di Krav Maga.

L'uso di bendaggi o tutori deve essere autorizzato dal medico di gara. Equipaggiamento di protezione

Ogni concorrente dovrà possedere il seguente equipaggiamento protettivo personale (vedi Appendice 1):

- un copricapo che protegge il mento, gli zigomi, la parte superiore del cranio e la viso (occhi);
- una protezione per il corpo per proteggere il busto e le costole per tutte le categorie.
- guanti con dita aperte;
- paranguine (consigliato in metallo) e paraseno;

PROTEZIONI FACOLTATIVE

il concorrente può scegliere di indossare:

- Calzini o scarpe da tatami o può gareggiare scalzo, parastinchi e para piede o solo parastinchi.

L'arbitro centrale verificherà la presenza di questa attrezzatura prima del saluto del concorrente.

Le specifiche per i dispositivi di protezione sono negli allegati 1.

Armi

Le armi - bastone di gommapiuma e coltello - sono fornite dagli organizzatori. Sono a disposizione dei concorrenti e posizionati sul perimetro del tappeto prima della partenza del concorso.

B. Requisiti di età per categoria

1. Categoria Cadetti: età compresa tra i 14 e 15 anni
2. Categoria Junior: età compresa tra i 16 e i 17 anni
3. Categoria Senior: età compresa tra i 18 e 34 anni
4. Categoria Veterani 1 età compresa tra i 35 e 45 anni
5. Categoria Veterani 2 età compresa tra i 46 in poi.

Il passaggio alla categoria successiva è consentito nella categoria Cadet, Junior, Senior e Veteran 1.

La categoria junior è composta da due junior o uno junior e un cadetto.

La categoria senior è composta da due senior, oppure un senior e uno junior, oppure un senior e a veterano 1.

La categoria veterano 1 è composta da due veterani 1 o un veterano 1 e un veterano 2.

La categoria veterano 2 è composta solamente da due veterani 2.

C. TATAMI DA COMPETIZIONE

L'area di gara deve essere piana e sicura.

Deve essere un quadrato di otto metri di lato. Un ulteriore metro di larghezza è lasciato su tutti i lati come sicurezza la zona. L'area di sicurezza larga un metro lungo tutto il perimetro dell'area di gara devono essere chiaramente segnalati.

Questa area 10x10 o 9x9 è ricoperta di tatami.

I giudici sono seduti sul perimetro dell'area di sicurezza.

I concorrenti non sono ammessi nelle aree di gara prima del proprio turno. Un membro del comitato sportivo li porterà dalle loro aree di riscaldamento assegnate quando è il loro turno. Una volta che i concorrenti sono nell'area di gara, devono indossare il abbigliamento come definito nel regolamento.

D. Procedimento concorsuale

La competizione procede per eliminazione diretta con o senza ripescaggio, a seconda del numero di iscritti.

E. Visualizzazione tecnica

La gara di Krav Maga è una gara a squadre.

1) Composizione della squadra

Ogni squadra è composta da due persone (duo). Per tutte le categorie, la durata del display tecnico è compreso tra 1 minuto e 20 secondi minimo e 1 minuto e 30 secondi massimo (da 1'20" a 1'30"). Il timer parte con il primo movimento di uno dei due componenti della squadra.

Un primo gong allerta la squadra 10 secondi prima del scade il tempo assegnato. Un secondo gong seguito da un lungo fischio dal tavolo l'arbitro segnala la fine del display tecnico. Qualsiasi azione iniziata prima del secondo i suoni del gong possono essere completati.

I concorrenti che formano un duo devono essere la stessa coppia per tutta la competizione, non sono ammesse sostituzioni.

Ogni duo propone e dimostra una libera interpretazione dello scenario.

Le squadre possono scegliere di ripetere lo stesso display tecnico o presentarne uno nuovo in ogni round.

Procedimento della dimostrazione tecnica

La visualizzazione tecnica può includere:

Per l'aggressore:

- colpi agli arti superiori (a mano aperta o a pugni chiusi);
- colpire gli arti inferiori;
- presa;
- spingere;
- tirare;
- accerchiamento;
- soffocamento;
- abbattimento;
- lancio;
- inchiodamento a terra;
- minacciare con un bastone;
- minacciare con un coltello;
- attaccare con un bastone;
- attaccare con un coltello.

Per il difensore:

Come nel caso della pratica del Krav Maga, il difensore può usare molteplici, vari e mosse e risposte pragmatiche.

Durante il display tecnico, i membri della squadra possono svolgere il ruolo di "attaccante" o "difensore" come scelgono in qualsiasi ordine, indipendentemente dalla categoria o dal sesso.

I movimenti e il posizionamento rispetto al partner sono liberi durante il display (anteriore, laterale o posteriore).

Il duo può presentare liberamente un display tecnico diverso o lo stesso display tecnico fino alla finale inclusa.

Durante i controlli di registrazione per ogni turno, si avvicinerà l'allenatore di ogni squadra il tavolo degli ufficiali. Qualsiasi squadra che non si presenti alla convocazione sarà squalificata.

In ogni round, due squadre in una gara mostrano le loro prestazioni tecniche.

All'inizio di ogni turno, i numeri della squadra, nonché i nomi e i cognomi di ogni coppia viene chiamata e le due squadre devono avvicinarsi al giudice centrale.

I due concorrenti (duo) di una squadra indossano una maglia rossa e i membri dell'altra squadra indossare una maglia blu. Si allineano lungo il perimetro dell'area di gara di fronte al centro giudice.

Dopo essersi inchinati al giudice centrale, il duo che indossa la maglia blu si ritirerà dal area di gara e attendere il proprio turno: il duo con la maglia rossa procederà sul nell'area di gara, inchinarsi alla squadra arbitrale e poi iniziare la loro esibizione.

Durante l'esibizione tecnica della squadra, entrambi i concorrenti devono iniziare rivolti verso il centro giudice:

- la prima squadra depone le armi utilizzate durante la propria esibizione tecnica dove desiderano sull'area di gara. La loro esibizione inizia al primo movimento di uno dei due e viene avviato il cronometro.

Al termine dell'esibizione, la squadra raccoglie le armi prima di lasciare l'area e attende per la prestazione dell'altra squadra.

- la seconda squadra deposita le armi utilizzate durante la propria esibizione tecnica dove desiderano sull'area di gara. La loro esibizione inizia al primo movimento di uno dei due e viene avviato il cronometro. Quando l'esibizione è finita, la squadra recupera le armi ed entrambe le squadre rientrano nell'area di gara e attendere la decisione del collegio arbitrale.

Una volta terminate entrambe le esibizioni tecniche, le due squadre procedono alla competizione area e rimanere fianco a fianco, di fronte al giudice centrale. Il giudice centrale chiede il decisione fischiando due volte. Tutte le bandiere vengono sollevate contemporaneamente.

Per abbassare le bandierine, il giudice centrale fischia di nuovo.

La decisione viene presa a favore della squadra che indossa la maglia rossa o la maglia blu. La squadra che ottiene il maggior numero di bandiere è dichiarata vincitrice.

Dopo la decisione, i concorrenti si inchinano l'un l'altro, quindi si inchinano all'arbitro pannello ed uscire dall'area di gara. La squadra deve avere almeno cinque minuti di tempo di recupero tra ogni round.

Mentre i loro studenti competono, i formatori devono mostrare un atteggiamento dignitoso che sia pienamente rispettoso di funzionari, arbitri e concorrenti. Il coaching non è consentito.

Posizioni: inchinate e in attesa

Posizione inchinata: piedi divaricati e paralleli, il petto è inclinato in avanti senza ostentazione, tenendo le braccia lungo i fianchi.

Posizione di attesa: piedi divaricati e paralleli, con entrambe le braccia incrociate dietro la schiena.

Uniforme

I concorrenti devono indossare abbigliamento Krav Maga:

- solo pantaloni kimono neri (no pantaloni con tasche, bottoni o cinture); non tute o leggings);
- solo maglietta nera (no canotta o maniche lunghe);
- maglietta rossa o blu (fornita dall'organizzatore);
- scarpe da tatami o a piedi nudi a seconda delle regole interne della competizione luogo.

La squadra (duo) deve indossare un abbigliamento identico.

Solo quanto segue può essere visualizzato sui pantaloni e sulla maglietta:

- dicitura KRAV MAGA;
- Logo KRAV MAGA US ACLI.

N.B.: non possono essere indossati: qualsiasi logo di una scuola, nome o filiale di KravMaga.

Una squadra è composta da due concorrenti che indossano lo stesso abbigliamento Krav Maga. Una squadra indossa una maglia rossa e l'altro indossa una maglia blu.

I fermagli per capelli e le forcine devono essere piccoli, gli orecchini e i piercing devono essere rimossi.

È vietato indossare qualsiasi altro indumento o attrezzatura.

L'uso di bendaggi o tutori deve essere autorizzato dal medico di gara.

Se una squadra o un concorrente entra nell'area di gara in modo inappropriato vestiti, non saranno immediatamente squalificati, ma avranno diritto a un minuto per rimediare al loro abbigliamento.

Uso delle armi

Il display tecnico include scenari con armi.

La prestazione tecnica di ogni squadra deve prevedere almeno un utilizzo del bastone e

un coltello.

Sono ammesse solo armi fornite e fornite dagli organizzatori.

Queste armi devono essere fatte di gomma o schiuma. Le armi usate durante il visualizzazione tecnica sono posizionate sull'area di gara da uno dei componenti del duo;

Per tutte le categorie è obbligatorio l'uso del bastone e del coltello. Ogni squadra (rosso e blu) ha due bastoni e due coltelli a loro disposizione.

IV. Arbitraggio

Per ottenere lo status di arbitro è necessario seguire, in aggiunta, uno specifico corso di formazione partecipazione ad un concorso nazionale. Il responsabile del settore agonistico Nazionale o loro rappresentante, nomina gli ufficiali di gara (capo arbitro, ufficiale organizzatore e responsabile della logistica) e convalida l'elenco dei nominativi del corpo arbitrale.

Il Capo Arbitro sovrintende al regolare svolgimento tecnico della competizione unitamente agli arbitri designati. Al sorteggio per la creazione dei tabelloni, può partecipare un membro del collegio arbitrale.

Corpo Arbitrale

I giudici devono indossare la divisa ufficiale adottata dal Commissione arbitrale.

Per ogni turno, il gruppo arbitrale è composto da tre giudici, un segnapunti-cronometrista e un arbitro centrale:

- con 3 giudici: il giudice centrale siede sul bordo esterno dell'area di gara frontalmente i concorrenti. Gli altri due giudici sono seduti ai lati del tappeto, a sinistra e a destra. I tre giudici hanno una bandiera blu e una rossa bandiera.

Per le finali di ogni categoria, la giuria è composta da cinque giudici, un cronometrista e un arbitro centrale:

- con 5 giudici: il giudice centrale siede sul bordo esterno dell'area di gara frontalmente i concorrenti. Gli altri quattro giudici sono seduti uno ad ogni angolo del tappeto I cinque giudici hanno una bandiera blu e una bandiera rossa.

In nessun caso un giudice o un membro dell'organizzazione chiamato a giudicare una competizione può partecipare alla competizione come concorrente.

Criteri di giudizio per le competizioni di Self Defence Fight

I concorrenti devono dimostrare la loro efficacia nell'autodifesa contro uno o attacchi più diretti.

I giudici valutano l'incontro nel seguente ordine:

- efficacia della tecnica di protezione del difensore: il difensore non è stato colpito in qualsiasi area vitale (blocco, elusione di attacchi o contrattacco);

- efficacia della risposta: neutralizzare l'attaccante (knock out, hold down, eccetera.).

1) Ammonizioni, penalità e squalifiche

L'arbitro centrale può decidere su ammonizioni, squalifiche e knock out.

Un avvertimento per tecniche proibite, colpi pericolosi o comportamento inappropriato può essere emesso dall'arbitro centrale, e prevede l'interruzione della gara.

Con un secondo l'avvertimento si perderà la fase in corso.

Una terza ammonizione fa perdere il combattimento.


Un concorrente che esegue una tecnica proibita o un colpo intenzionale proibito può essere squalificato a titolo definitivo dall'arbitro centrale.




L'uscita non forzata dall'area di gara comporterà un avvertimento e, in caso di una seconda ammonizione, si perderà la prova.





L'uscita non forzata è definita come una situazione in cui il corpo di un concorrente è completamente al di fuori dei limiti dell'area di combattimento non causati da uno scambio con l'avversario.

Le uscite dal ring durante il combattimento non comportano penalità. Dopo aver interrotto l'incontro, l'arbitro centrale riporterà i concorrenti nella loro posizione esatta prima dell'uscita, nelle stesse condizioni (con o senza arma).

Gesti dell'arbitro centrale e segnali dei giudici.

Competitors enter	 Referee announces "Blue", "Red"
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Judges' designation of the winner of the exchange</p>	
<p>Designation of the winner of the exchange</p>	 <p>The referee extends an arm downward at 45° on the side of the winner and announces: "Winner of the exchange, Blue" or "Winner of the exchange, Red"</p>
<p>Designation of the winner of the match</p>	 <p>The referee extends an arm upward at 45° on the side of the winner and announces: "Winner of the match, Blue" or "Winner of the match, Red"</p>
<p>Decisive Attack</p>	<p>Referee seated with flags crossed above the head</p>

<p>Competitors bow</p>	 <p>Referee announces "Bow"</p>
<p>Warning for prohibited techniques or strikes</p>	 <p>The referee points with their index finger towards the offender's abdomen, and announces "Warning, Blue" or "Warning, Red" specifying the prohibited technique or prohibited behaviour.</p>
<p>Exit from the competition area</p>	 <p>The referee points their index finger towards the competition area boundary, on the side of the offender and announces "Exit, Blue" or "Exit, Red".</p>
<p>Disqualification</p>	 <p>The referee points with their index finger towards the offender's face, and announces: "Disqualification, Blue" or "Disqualification, Red" followed by the victory announcement in favour of the opponent "Winner, Blue" or "Winner, Red".</p>

C. Criteri di giudizio per le gare di Tecnica

L'esibizione tecnica della squadra deve essere ininterrotto, eseguito con competenza e dimostrare una solida conoscenza dei principi del Krav Maga.

Questo display tecnico non si basa sull'apprezzamento estetico, ma sul fondamentale valori e principi del Krav Maga, come efficienza, pragmatismo, semplicità e velocità.

Per valutare la prestazione della squadra, i giudici considerano i seguenti criteri:

- realismo della visualizzazione tecnica;
- originalità dell'esposizione tecnica;
- varietà e difficoltà tecnica sia in difesa che in attacco o minaccia;
- atteggiamento;
- padronanza della tecnica, che implica controllo del movimento e sicurezza;
- determinazione, concentrazione e spirito combattivo;
- proporzionalità della risposta.

Entrambi i partner del team saranno valutati indipendentemente dai ruoli definiti per loro prestazione assegnata (attaccante/difensore).

Durante l'esibizione tecnica della squadra, entrambi i concorrenti devono iniziare rivolti verso il centro giudice.

I membri del team devono dimostrare competenza in tutti gli aspetti dell'esecuzione delle sequenze e la loro visualizzazione tecnica devono rispettare il tempo assegnato di almeno 1 minuto e 20 secondi e non superiore a 1 minuto e 30 secondi.

1) Squalifiche e sanzioni

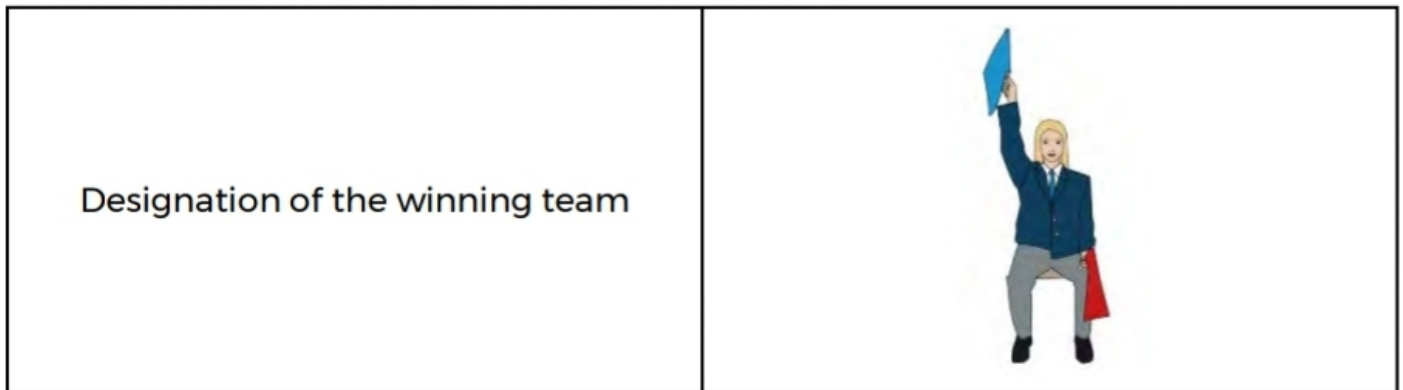
La squadra viene squalificata dal giudice centrale sulla base del parere del Capo Arbitro o, il parere del medico se il display tecnico è interrotto a causa di un infortunio o se la sicurezza di uno dei concorrenti è compromessa.

Se una squadra viene squalificata, il giudice centrale alzerà la bandiera del colore corrispondente (rosso o blu), quindi incrociare e annullare l'incrocio delle bandierine. Una volta che entrambe le squadre hanno superato il turno, la squadra che non è stata squalificata sarà dichiarata vincitrice.

Nelle fasi eliminatorie e nelle semifinali è possibile squalificare entrambe le squadre lo stesso giro.

Nella finale, il collegio arbitrale è obbligato a prendere una decisione per determinare la classifica finale.

Gesti e segnali dei giudici



D. Proteste ufficiali

Il giudice centrale è responsabile di garantire che il round proceda in conformità con la procedura organizzativa e le regole del concorso.

In caso di reclamo, il Tatami Manager deve essere avvisato dall'allenatore della squadra prima del prossimo evento. Il Tatami Manager implementerà immediatamente con misure adeguate. La loro decisione può essere appellata al Capo Arbitro subito dopo la comparsa dei concorrenti.

Ove il Capo Arbitro ritenga fondato il reclamo, si dovrà agire. La loro decisione non può essere impugnata.

Assegnazione del titolo di Campione Italiano di Tecnica

Il titolo di Campione Italiano KRAV MAGA Usacli viene assegnato quando ce ne sono stati almeno tre squadre di una categoria.

Se le squadre iscritte sono meno di tre in una categoria, non viene assegnato il titolo, tuttavia, verrà premiata la squadra vincitrice in quella categoria.

V. APPENDICE 1

Head guard



Gum shield



Body protector



Gloves



Groin protection (in metal recommended)



Shin and foot protection

