

Guida al torneo olimpico di Judo

*a cura di Giovanna Grasso - illustrazioni di Giulio Ricci
consulenza tecnica di Tonino Chyurlia (Member EJU Refereeing Commission)*

QUANDO

Dal 6 al 12 Agosto

Ogni giorno (ora locale + 5h per l'Italia)

10.00: eliminazione fino ai quarti di finale

15.30: ripescaggi, semifinali e finali

Venerdì 12 agosto

10.00: eliminazione fino ai quarti di finale

17.00: ripescaggi, semifinali e finali

CHI PARTECIPA

Partecipano 389 atleti (221 uomini e 145 donne più 20 wild card di competenza dell'IJF).

Gli Atleti (in gergo Judoka, indossano un judogi di color bianco per il primo chiamato a combattere o blu per il secondo) rappresentano 136 Nazioni (nuovo record di partecipanti); sono suddivisi in 14 categorie di peso (sette per le donne kg 48, 52, 57, 63, 70, 78 e + 78 e sette per gli uomini kg 60, 66, 73, 81, 90, 100 e +100).

LA SEDE DI GARA

La Carioca Arena 2 è posizionata all'interno del Barra Olympic Park, a cinque minuti Villaggio Olimpico e Paralimpico. Durante i Giochi Olimpici ospiterà le competizioni del Judo e della Lotta.

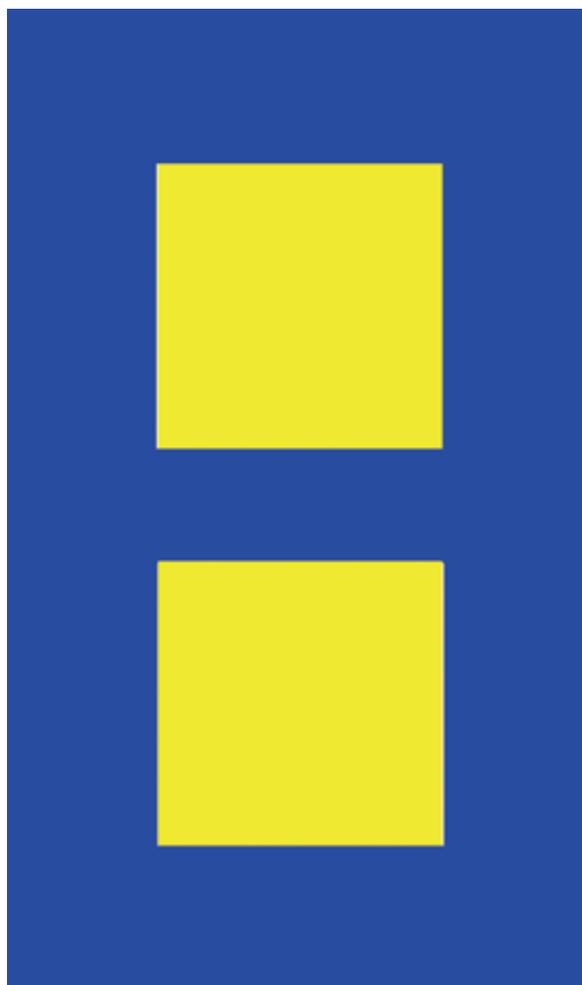
Gli incontri si disputano su due aree di combattimento contigue delle dimensioni di metri 10x10 ciascuna e perimetrate da un'area di sicurezza di tre metri minima.

FORMULA

Gli Atleti (che vanno da un minimo di 17 nella categoria + 78kg ad un massimo di 33 nei 66kg) vengono ripartiti in due gironi, i cui vincitori s'incontrano per la finale che assegna l'Oro e l'Argento. I 4 atleti sconfitti nei quarti di finale sono ammessi ai ripescaggi i cui vincitori affronteranno, per l'assegnazione delle due medaglie di Bronzo, i perdenti delle semifinali. Riassumendo: è campione olimpico chi termina il torneo senza sconfitte;

è medaglia d'argento chi subisce, in finale, una sola sconfitta;

si aggiudicano le due medaglie di bronzo gli Atleti che nel corso del torneo sono giunti ai quarti ed hanno subito una sola sconfitta, non pervenendo però alla finale.



I perdenti delle finali per il bronzo vengono classificati al quinto posto; al settimo i perdenti dei ripescaggi.

DURATA

Ogni combattimento ha la durata di 5 minuti di tempo reale per gli uomini e di 4 minuti per le donne. Quando il combattimento termina senza l'assegnazione di alcun punteggio ovvero con un punteggio identico per entrambi i combattenti, verrà disputato un extra time (definito Golden Score) senza limite di tempo. In questo caso il combattimento termina quando: 1.un combattente ottiene un punteggio positivo a suo favore; 2.un combattente viene sanzionato per un'azione

negativa (il vincente sarà il suo avversario).

ARBITRO

Il combattimento sarà diretto da un Arbitro centrale e da due Giudici posizionati sullo stesso lato della Giuria e dove è ubicato il Care System (sistema di video registrazione per il controllo dell'incontro); la terna sarà assistita dai tabellonisti e dai cronometristi (almeno due). Una Commissione Internazionale, formata dai Direttori dell'Arbitraggio dell'IJF, supportata dalla video analisi del Team Computer IJF, avrà il compito di supervisionare l'attività della terna arbitrale fornendo, ove necessario, la decisione definitiva sull'azione interessata.

INIZIO

L'arbitro, dopo il saluto in piedi (ritsu-rei) dei concorrenti



ordina l'inizio dell'incontro con la parola hajimè (letteralmente *cominciare*).

Il cronometrista principale (addetto alla durata del combattimento) mette in azione il cronometro ed il tempo incomincia a scorrere, a ritroso, sui tabelloni elettronici.

TABELLONE ELETTRONICO

GER	0
 KARL J.	
 LEBRUN C.	
FRA	0
-78 kg	5:00

All'inizio dell'incontro sul tabellone appaiono, a partire dall'alto:

i dati relativi all'Atleta con il judogi bianco (bandiera e sigla della Nazione di appartenenza; nome e cognome); sulla stessa linea il punteggio, che è espresso al massimo con tre cifre, inizialmente mostra uno zero; sempre sulla stessa linea uno, due o tre cartellini gialli appaiono in caso di sanzioni (Shido) comminate all'Atleta. La quarta sanzione di Shido sarà registrata sul tabellone elettronico con un cartellino rosso (Hansoku make) che sancirà la vittoria per Ippon (punto pieno) dell'avversario. Il cartellino rosso apparirà sul tabellone anche in caso di sanzione diretta di Hansoku make comminata dall'Arbitro all'Atleta che ha commesso una infrazione grave al regolamento arbitrale ovvero che ha commesso un'azione contraria allo spirito sportivo del Judo;

Stesse indicazioni, immediatamente sotto i dati dell'Atleta con il judogi bianco, sono riferite all'Atleta con il judogi blu.

Nella parte bassa del tabellone elettronico sono visualizzati, a partire da sinistra e sulla stessa linea: la categoria di peso; il cronometro che indica la durata dell'incontro (che parte da 5/maschi o 4/donne minuti e 00 secondi); concifredimensioniinferiori,ilcronometrochescandisce la durata dell'Osaekomi, cioè dell'*immobilizzazione*.

I SEGNI

IPPON - L'azione decisiva che determina la fine immediata del combattimento si chiama Ippon (letteralmente significa "punto pieno") e si realizza con:

una proiezione al suolo portata con (decisione) controllo, (impeto) forza e velocità, facendo cadere l'avversario sul dorso;

una immobilizzazione (osaekomi waza) che blocca al suolo l'avversario per 20 secondi;

una leva articolare (kansetsu-waza) effettuata per iperestensione solo al gomito o soffocamento (shime-waza);

In questi due ultimi casi, quando un combattente si arrende battendo due o più volte con la mano o con il piede.



L'arbitro annuncia l'Ippon alzando il braccio sopra la testa, sul tabellone appare la scritta 100 e successivamente, e questo al termine di ogni incontro, la scritta Winner ed un judogi del colore del vincitore.

WAZA-ARI - Un'azione che non è caratterizzata dagli elementi determinanti per l'Ippon (per esempio manca di forza o velocità nella proiezione o nella quale l'immobilizzazione non raggiunge i 20 secondi ma supera i 15 secondi) si chiama Waza Ari, letteralmente "mezzo punto" (sommando due Waza Ari si realizza l'Ippon).



L'Arbitro lo indica sollevando lateralmente un braccio con il palmo della mano rivolto verso il basso.

Sul tabellone appare la scritta 10. Nel caso di doppio Waza Ari l'Arbitro decreta il Waza Ari -Awasete Ippon (letteralmente somma di Waza Ari e pertanto Ippon) effettuando prima il gesto di Waza Ari e poi quello di Ippon.

Nel caso di doppio Waza Ari l'Arbitro decreta il Waza Ari -Awasete Ippon (letteralmente *somma di Waza Ari* e pertanto Ippon) effettuando prima il gesto di Waza Ari e poi quello di Ippon.



YUKO - In caso di Yuko (letteralmente grande vantaggio - un'azione a cui manca uno degli elementi che formano il Waza Ari) che si realizza con una proiezione con controllo dell'avversario sul lato del corpo o quando l'immobilizzazione non raggiunge i 15 secondi ma supera





i 10 secondi) l'Arbitro solleva un braccio con il palmo della mano rivolto verso il basso a 45 gradi
Qualsiasi numero di yuko non è superiore ad un waza-ari.

PASSAGGIO IN NE-WAZA

Oltre al combattimento in posizione eretta (Tachi Waza) gli Atleti possono effettuare azioni di combattimento al suolo (Ne-Waza).



OSAEKOMI - L'Arbitro annuncia Osaekomi (letteralmente *immobilizzazione*) tendendo il suo braccio in basso verso i combattenti, piegando il corpo verso di loro.

La durata dell'Osaekomi viene segnalata dall'apposito cronometro: dopo 10 e fino a 14 secondi equivale a Yuko, dopo 15 e fino a 19 secondi a Waza Ari, a 20 secondi ad Ippon.



Per segnalare l'interruzione della immobilizzazione (toketa) l'arbitro alzerà un braccio verso l'avanti e, piegandosi verso i contendenti, lo muoverà rapidamente, per due o tre volte, da destra a sinistra.

ATTI PROIBITI E PENALITÀ

Gli atti proibiti vengono suddivisi in infrazioni leggere (sanzionate con Shido) e gravi (sanzionate con Hansoku – make).

Sono svariate le infrazioni leggere fra cui: evitare intenzionalmente le prese; dopo aver effettuata la presa adottare un atteggiamento eccessivamente difensivo (generalmente per più di cinque secondi); eseguire un falso attacco e comunque tutti i comportamenti improntati alla "non combattività".

Una infrazione leggera viene punita con Shido: l'Arbitro



ferma temporaneamente il combattimento, fa tornare i combattenti nella posizione iniziale e annuncia la penalità indicando con l'indice della mano l'Atleta a cui è in itta ed effettuando il gesto relativo alla infrazione commessa. Sul tabellone elettronico appare lo Shido in itto sotto forma di cartellino giallo.

Quattro Shido portano all'Hansoku make (scon tta per squali ca) che l'arbitro sanzionerà come tale (sul tabellone verrà visualizzato un cartellino rosso). L'Hansoku make, infrazione grave, porta alla scon tta per Ippon.

FINE DEL COMBATTIMENTO

un concorrente ottiene i risultati di Ippon o Waza Ari – Awasete Ippon:

nel caso di Kiken-Gachi (abbandono nel corso del combattimento) o di Fusen-Gachi (assenza);

nel caso di Hansoku-Make (squali ca);



in caso di un infortunio che pone il combattente nell'impossibilità di continuare la gara;

è terminato il tempo stabilito per la durata del combattimento.

La fine del tempo sarà segnalata all'Arbitro dal suono di una campana o con altro segnale sonoro.

L'Arbitro dichiarerà vincitore (con il gesto Kachi, vittoria, alzando la mano a palmo aperto verso di lui) il combattente che ottiene il punteggio di Ippon o equivalente; in via subordinata chi avrà conseguito il maggior punteggio positivo o il minor numero di sanzioni; nel caso che i punteggi siano identici sotto ogni aspetto il combattimento proseguirà con il

Golden Score.

GOLDEN SCORE

Il Golden Score non ha limite di tempo.

L'Arbitro, dopo aver decretato il Sore-Made, annuncerà subito Hajime.

Sul tabellone luminoso il cronometro ricomincerà a scorrere, questa volta partendo da 0'00" mentre resteranno gli eventuali punteggi conseguiti nel tempo regolamentare.

In questo caso il combattimento termina quando:

1. un combattente ottiene un punteggio positivo a suo favore;
2. un combattente viene sanzionato per un'azione negativa (il vincente sarà il suo avversario).

