



Norme generali Per le competizioni di Ju Jitsu

**Edizione 5.1
01/09/2025**



Norme generali per le competizioni di Ju Jitsu

Indice

Sezione 1 - Introduzione	4
Sezione 2 - Norme Generali	4
2.1 Area di gara ed organizzazione	4
2.2 Atleti	4
2.3 Ufficiali di Gara	6
2.4 Arbitri	6
2.5 Presidenti di Giuria	7
2.6 Rappresentante di Società e Accompagnatori	7
2.7 Reclami	8
2.8 Challenge	8
2.9 Medico di gara	10
2.10 Varie	11
Sezione 3 - Categorie ed Operazioni di controllo peso	11
3.1 Operazioni di controllo peso	11
3.2 Classi di età, categorie di peso e tempi gara	11
3.3 Duo System e Duo Show	12
3.4 Fighting System e Ne Waza	12
3.5 Categorie - Età - Tempi gara	13
3.6 Pesi maschili	13
3.7 Pesi femminili	13

Elenco Sigle:

HD – Head Referee	(Responsabile degli Arbitri)
MR – Mat Referee	(Arbitro Centrale)
VR – Video Referee	(Arbitro al Video)
SR – Side Referee	(Arbitro Laterale)
TR – Table Referee	(Arbitro di Tavolo)
JR – Jury Referee	(Arbitro di Giuria)
SC – Sportive Code	(Codice Sportivo)
RS – Responsabile di Società	
PG – Presidente di Giuria	
TKO – Technical KnockOut	(Knock Out Tecnico)

Sezione 1 - Introduzione

Il presente documento è destinato unicamente alle società affiliate alla Federazione Italiana Judo Lotta Karate ed Arti Marziali (FIJLKAM) e pertanto non può essere divulgato a terzi, anche attraverso fotocopie e sistemi digitali, senza autorizzazione.

Ogni riferimento in questo documento con il termine "lui" va inteso come "lui o lei".

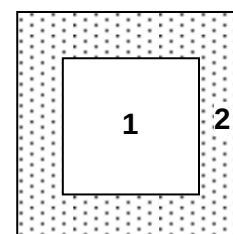
Il presente Regolamento annulla e sostituisce i precedenti.

Sezione 2 - Norme Generali

2.1 Area di gara ed organizzazione

L'Area di Gara dovranno corrispondere a quanto nel seguito indicato.

- 1 Area di Combattimento
- 2 Area di Sicurezza
- 1+2 Area di Gara



L'area di combattimento avrà dimensione minima pari a metri 8 x 8, più 2 metri di area di sicurezza. Le 2 aree devono essere chiaramente identificabili. In casi particolari, a discrezione del Commissario di Gara, è possibile prevedere Aree di Combattimento aventi dimensioni inferiori. Potrà essere consentito condividere parte dell'Area di Sicurezza, ma tra le due Aree di Combattimento dovranno esservi almeno 3 mt. di distanza.

L'intera area sarà ricoperta con Tatami di Ju-Jitsu di adeguato spessore; il colore dell'Area di Sicurezza deve essere differente dal colore dell'Area di Combattimento.

Gli organizzatori devono provvedere a quanto previsto dai singoli regolamenti di specialità e dalle disposizioni federali per l'organizzazione di gare.

I Tavoli di Giuria devono essere composti da un minimo di 2 Presidenti di Giuria oltre al TR. Per la finale potrà esserci un numero maggiore di PG e/o di TR, se il numero di presenti in sede di gara lo permette e se ciò potrà essere fatto in tutte le finali nel torneo.

La distanza tra il Tavolo di Giuria e l'Area di Gara deve essere almeno 2 m.

La distanza tra il pubblico e le Aree di Gara deve essere almeno 3 m.

2.2 Atleti

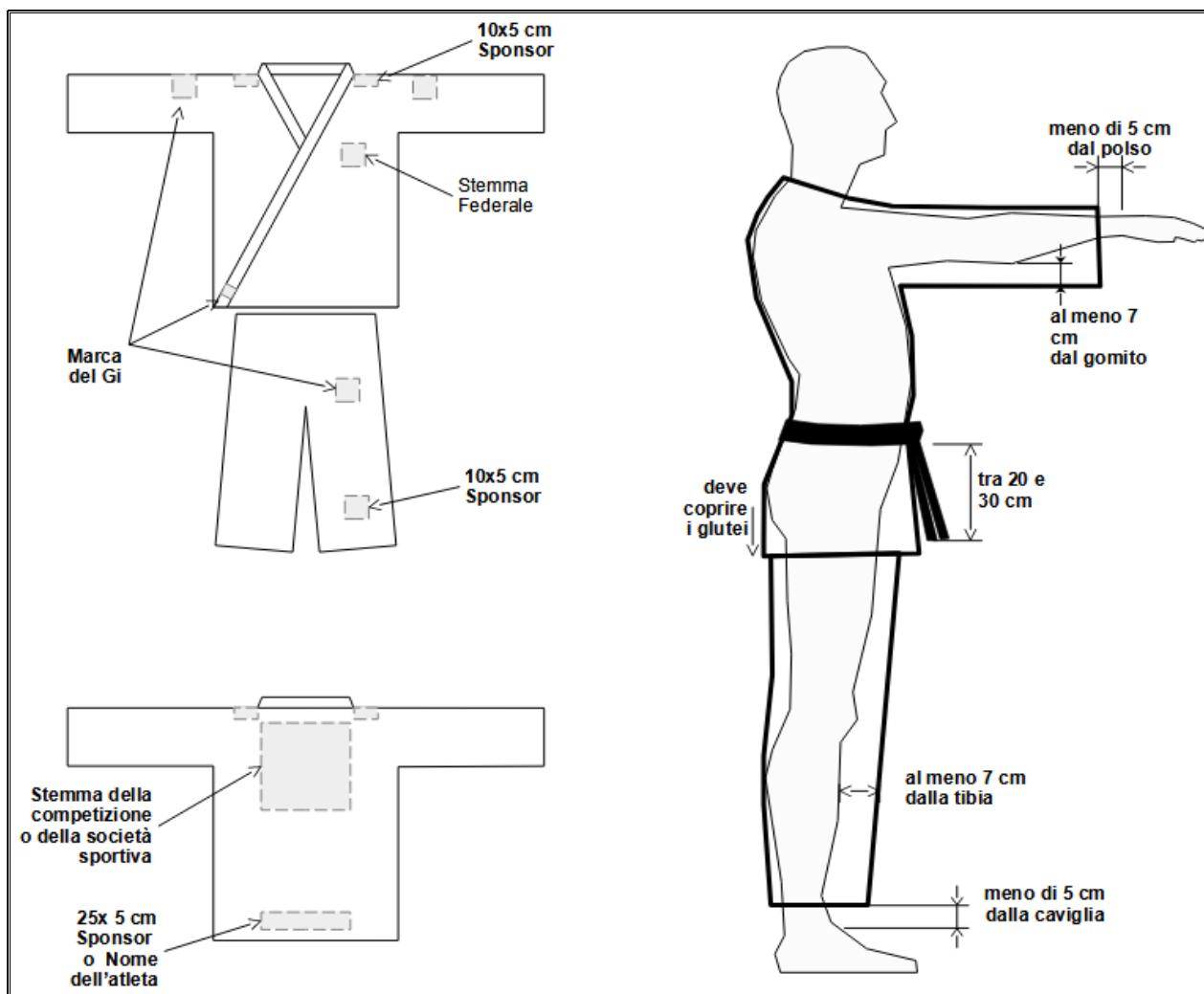
Gli Atleti devono presentarsi alla gara muniti di: documento di identità e licenza Federale, indossando il JuJitsu Gi (Keikogi), di buona qualità e bene ordinato, annodato con la cintura rossa o blu.

Il Keikogi sarà come segue:

- L'unico colore ammesso è il bianco. Deve essere pulito ed asciutto, senza odore;

- la giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e deve essere legata intorno alla vita con una cintura;
- le maniche devono essere abbastanza larghe da consentire la presa ed abbastanza lunghe da coprire l'avambraccio ma non il polso. Le maniche non possono essere arrotolate;
- I pantaloni devono essere abbastanza larghi ed abbastanza lunghi da coprire i polpacci e consentire le prese. I pantaloni non possono essere arrotolati.

Caratteristiche Keiogi



Ogni Atleta deve presentarsi sul tatami di gara con la propria cintura (personale) di colore richiesto: Il primo chiamato (o prima coppia chiamata) veste la cintura rossa e prende posto alla destra dell'Arbitro Centrale, il secondo chiamato (o seconda coppia chiamata) veste la cintura blu e prende posto alla sinistra dell'Arbitro Centrale.

La cintura deve essere annodata con un nodo piano, abbastanza stretta in modo tale da impedire che la giacca sia troppo larga e abbastanza lunga da effettuare due giri attorno alla vita, lasciando da ciascun lato del nodo due lembi lunghi tra i 20 e 30 cm.

Eventuali bendaggi e/o fasciature devono essere chiuse senza l'ausilio di fermagli di qualsiasi materiale che possa arrecare danno all'avversario; sia i bendaggi che le protezioni non dovranno impedire una buona presa dell'avversario sul keikogi.

Non è consentito indossare gli occhiali. L'uso di lenti a contatto non è consigliato e ad esclusiva responsabilità dell'atleta.

Nel caso di lesioni cutanee, eruzioni o malattie della pelle, deve essere informato il Medico di Gara che ha l'ultima decisione circa la possibilità dell'Atleta di partecipare alla competizione.

Sul tatami gli Atleti gareggiano a piedi nudi, fuori dall'Area di Gara essi devono usare le calzature.

Le squalifiche dovranno essere comunicate al Rappresentante di Società.

2.3 Ufficiali di Gara

Gli Arbitri e i Presidenti di Giuria dovranno sempre indossare l'Uniforme Federale: camicia bianca, pantaloni grigio scuro di tipo classico (no jeans o altro), giacca blu scuro con distintivo Federale, cravatta Federale. Nel periodo estivo la divisa prevede pantaloni come sopra, camicia bianca a maniche corte con taschino e distintivo federale, cravatta Federale, secondo quanto specificato nella Convocazione alla gara. Gli Arbitri dovranno inoltre utilizzare i manicotti necessari (uno di colore rosso ed uno di colore blu).

Agli Arbitri non è consentito salire sul tatami con comuni calzature o scarpe da ginnastica, né con calzature indossate fuori dal tatami.

Gli Ufficiali di Gara, presenti in quella veste, non possono svolgere anche la funzione di Rappresentante di Società o di Accompagnatore.

2.4 Arbitri

Oltre quanto previsto dai singoli regolamenti gara, prima e durante la competizione gli Arbitri devono controllare che non vi siano oggetti od elementi pericolosi (es. transenne, muri, ...) vicino all'area di gara. Tutti gli Arbitri assegnati al tatami sono responsabili dello svolgimento dell'incontro e del rispetto delle regole di gara.

Per le gare di Fighting System, esclusivamente per le categorie U8, U10 e U12 può essere previsto il solo MR coadiuvato dal TR.

Per le gare di Duo System e Duo Show sono previsti un MR e da una Giuria composta da 3 JR , secondo quanto previsto dai singoli regolamenti, che siederanno davanti al Tavolo di Giuria e di fronte all'Arbitro Centrale.

Per le gare di Ne Waza è previsto un unico MR, eventualmente coadiuvato da un SR, seduto esternamente all'Area di Gara. Per le finali possono essere utilizzati due SR, seduti su due angoli opposti esternamente All'area di Combattimento.

In gare nazionali, nel limite del possibile il MR, gli SR e la JR devono essere di regioni differenti tra loro e da quelle degli Atleti.

Qualora in sede di gara sia presente un numero di Arbitri minore del previsto, potranno essere convocati d'ufficio eventuali Arbitri non convocati, ma presenti in sede di gara, che siano in possesso dei requisiti necessari a svolgere i ruoli mancanti.

Se necessario, è compito del Commissario di Gara decidere se utilizzare un numero minore di Aree di Gara oppure se utilizzare il numero di Aree di Gara previste con un numero di Arbitri inferiore a quello richiesto. Tale decisione deve essere comunicata ai Rappresentanti di Società prima dell'inizio della competizione.

IL TR prende posto al tavolo della giuria e ha la funzione di comunicare ai PG le decisioni prese dagli arbitri che gestiscono l'incontro. Le decisioni sul tatami possono essere prese unicamente dal MR e dai SR o VR. Il TR non può influire sulle decisioni arbitrali, ma vi può solo assistere

2.5 Presidenti di Giuria

Ai Presidenti di Giuria è demandato il compito di:

- gestire la gara;
- Tenere il tempo della prova iniziando dall'*Hajime* del TR e segnalandogli lo scadere del tempo prefissato con segnali acustici;
- Tenere il tempo dell'*Osae-komi* iniziando dal comando del TR e terminando al *Toketa* o *Matte*;
- Tenere il Tempo Medico;
- Tenere traccia di ogni incontro sul registro cartaceo, controllare il tabellone elettronico. Qualora ci sia differenza tra i due registri, quello cartaceo è quello da ritenersi corretto.
- registrare le vittorie degli incontri e determinare i recuperi sui tabelloni di gara;
- definire le classifiche finali per Categoria e per Società;
- registrare i punti acquisiti per il passaggio di grado sul tesserino degli Atleti.

I Presidenti di Giuria (PG) siedono al tavolo di fronte all'Arbitro centrale.

Il tavolo dei Presidenti di Giuria è composto da almeno due PG.

I Presidenti di Giuria dovranno inoltre fornire ogni notizia in merito a risultati, recuperi e/o successivi incontri ai Rappresentanti di Società, purché ciò non influisca con il normale svolgimento della competizione e/o con il lavoro dei Presidenti di Giuria.

Su indicazione del Commissario di Gara, sentito il parere favorevole del Responsabile PG della gara, qualora necessario le funzioni del TR possono essere svolte da un PG di provata esperienza.

2.6 Rappresentante di Società e Accompagnatori

Ogni società può essere rappresentata da un solo Rappresentante di Società (RS) preventivamente segnalato sul modulo di iscrizione. Il RS deve essere tesserato per l'anno in corso con la suddetta Società.

La mancanza del nome del RS sul modulo di Iscrizione alla gara inibisce chiunque a svolgere tale ruolo per conto della società.

Il compito principale del RS è quello di rappresentare la propria società su mandato del Presidente della Società; solo al RS spetta il compito di presentare eventuali reclami.

Il compito del RS comincia all'atto della verifica dell'iscrizione degli Atleti, presentando ricevuta del pagamento delle quote di iscrizione e le tessere federali degli Atleti, presenziando alle operazioni di peso ed alle operazioni di sorteggio, controllando l'esatta trascrizione dei suoi Atleti nei tabelloni di gara esposti dopo il sorteggio. È responsabilità dei RS controllare che non avvengano cambi di Atleti sia in fase di sorteggio che durante la gara.

È compito del RS presentare ai PG addetti il tesserino per la registrazione dei punti conseguiti dai suoi Atleti per il passaggio di grado e controllarne la corretta registrazione entro il termine della gara.

Oltre al RS, alla Società sono concessi ulteriori Accompagnatori Ufficiali, nella misura di uno per ogni tatami previsto per la gara. Anche i nominativi degli altri Accompagnatori devono essere indicati sul Foglio di Iscrizione Gara.

Al RS e ad ogni Accompagnatore verrà assegnato un pass, senza il quale non è consentito l'accesso all'area di gara. All'Accompagnatore è demandata la verifica che il proprio Atleta indossi il corretto vestiario, le protezioni richieste e la cintura del colore esatto rispetto alla chiamata del Presidente di Giuria.

Gli Atleti possono essere assistiti durante l'incontro unicamente da un solo Accompagnatore, che può stare ai limiti dell'area di gara durante il match, seduto su una sedia fornita dall'organizzatore della gara; egli deve inoltre indossare la divisa federale o la tuta sociale completa, pena la non ammissione a bordo tatami.

Un Atleta non può essere assistito da un altro Atleta o da un Ufficiale di Gara convocato alla stessa manifestazione.

All'accompagnatore è consentita la verifica (challenge) descritta in seguito.

L'accompagnatore può assistere verbalmente l'Atleta fornendo suggerimenti tecnici, gli è assolutamente vietato influenzare o criticare le decisioni arbitrali.

Se l'Accompagnatore non osserva le suddette prescrizioni o dimostra un comportamento scorretto verso gli Atleti, gli Arbitri, il pubblico o chiunque altro, gli Arbitri possono allontanarlo dall'area di gara per la durata del match.

Qualora il comportamento continui, gli Arbitri possono allontanarlo per tutta la durata della competizione sportiva e il pass verrà ritirato.

Entrambe le decisioni di cui sopra dovranno essere comunicate al Commissario di Gara, che dovrà opportunamente segnalarlo a tutti i Presidenti di Giuria presenti affinché facciano rispettare tale decisione.

In caso di infrazioni al presente Regolamento, la Società può essere deferita al giudice sportivo secondo quanto previsto dal Regolamento Federale.

2.7 Reclami

Una Società ha diritto di presentare reclamo solamente al termine di un incontro.

Il reclamo deve essere immediatamente annunciato e presentato dal RS in forma scritta entro 15 minuti dall'annuncio, previo pagamento della tassa di reclamo.

In caso di reclamo, la categoria interessata viene sospesa e viene costituito un Comitato di Appello, formato dagli Arbitri e dai PG che stavano officiando durante l'incontro, supportati da Commissario di Gara e Responsabile Arbitri della gara.

Il Comitato valuterà se il reclamo sia da ritenersi legittimo o debba essere rigettato (non si può presentare reclamo per le valutazioni soggettive degli Arbitri circa l'assegnazione dei punti).

Qualora il reclamo venga accolto, il Comitato deciderà la migliore soluzione e la tassa di Reclamo verrà restituita; qualora il reclamo venga respinto, la tassa di reclamo verrà trattenuta ed allegata ai Verbali di Gara.

2.8 Challenge

Il Challenge è un'interazione tra l'arbitro e il coach con l'obiettivo cambiare il risultato di una situazione specifica all'interno di un combattimento.

Il challenge deve essere richiesto tra l'inizio e la fine del combattimento.

Puoi essere richiesto Il challenge solo per azioni avvenute nella attuale sezione dell'incontro, dopo l'ultimo Hajime (Fighting), Hantei (Duo System) o Fight (Newaza), le azioni precedenti non possono più essere oggetto di challenge

2.8.1 Situazioni in cui è richiedibile il Challenge

Tutto ciò che può variare il risultato del combattimento è suscettibile alla richiesta di Challenge, ad esempio le situazioni di seguito:

- Errori tecnici, ad esempio, il punto assegnato viene visualizzato erroneamente sullo schermo, tempo trascorso/non trascorso
- Inflitte sanzioni
- Punti assegnati

Non è possibile richiedere un secondo challenge per la stessa azione.

2.8.2 Procedura

Il coach richiedere il challenge alzandosi dalla sedia e sollevando la cartellino di accreditamento dell'atleta appena ravvisa una situazione adatta.

Fighting System

In prima fase l'arbitro comanda il Mate e fa posizionare gli atleti in posizione di inizio, in seconda o terza fase comanda il Sonomama e cerca di ricordare la posizione degli atleti, quindi li fa separare e posizionare come per l'inizio del combattimento.

Duo System

Alla fine della serie, dopo l'eventuale dichiarazione delle tecniche errate e prima di richiedere l'Hantei, fa posizionare i due atleti uno di fronte

l'altro come all'inizio della serie.

Ne Waza

Alla prima occasione in cui gli atleti sono in una posizione stabile e riconoscibile Il MR comanda Stop e li fa posizionare come per l'inizio del combattimento.

Una volta che i due atleti sono in posizione il MR si avvicina al coach che gli spiega chiaramente il punto in cui ritiene che debba essere analizzato, indicando se del caso la fase e le circostanze.

Il MR chiede all'atleta del coach se è d'accordo con la contestazione e se anche lui concorda il challenge ha inizio, mentre se non concorda il challenge non inizia.

- Se l'atleta non è d'accordo con tre contestazioni diverse, la terza viene considerata annullata come se il challenge avesse avuto esito negativo.

Una volta raccolta la richiesta, il MR porta il cartellino di accreditamento dell'atleta al tavolo e descrive la richiesta ai VR, quindi torna al centro del tatami in attesa del responso.

I VR controllano le video riprese e decidono l'esito del challenge che comunicano al MR consegnandogli il cartellino di accreditamento.

Se il challenge ha avuto esito positivo, il cartellino viene riconsegnato come era altrimenti il viene annullato uno dei riquadri appositi.

Il MR consegna il cartellino al coach e gli comunica l'esito, quindi torna al centro del tatami e, utilizzando i segni convenzionali comunica agli atleti e al pubblico, l'esito e l'eventuale cambiamento di punteggio o del giudizio.

Fighting System

Se l'esito è negativo o influente sulla fase, gli atleti riprendono il combattimento nella fase in cui era stato interrotto.

Se l'esito è positivo ed influente sulla fase gli atleti riprendono il combattimento nella fase corrispondente alla variazione derivata dal challenge.

Duo System

L'arbitro chiama l'Hantei e la gara continua regolarmente.

Ne Waza

Il MR fa posizionare gli atleti come prima dell'interruzione e comanda Fight.

2.8.3 Sospensione della competizione

La competizione in quella categoria verrà interrotta durante la valutazione del challenge, quindi se la categoria si svolge anche su altri tatami essi vanno fermati in attesa della chiusura del challenge

2.8.4 Prova

Le riprese del sistema video ufficiale della gara sono da considerare le uniche ammissibili per la valutazione del challenge.

Se il sistema video ufficiale della gara non è funzionante o è assente, riprese di terze parti possono essere analizzate dagli arbitri del tatami, in questo caso sarà onere del richiedente il challenge fornire riprese video chiare e attinenti all'evento contestato.

2.8.5 Prevenzione dell'uso improprio

Per prevenire l'uso improprio del challenge, deve essere applicata la seguente pratica:

Ad ogni atleta saranno consentiti in totale due esiti negativi per i challenge (per disciplina)

Il secondo challenge può essere utilizzato solo negli incontri da medaglia.

Anche se il primo challenge non ha mai avuto esito negativo, non può essere utilizzato negli incontri da medaglia.

Nel caso di competizione a squadre, ogni squadra nel suo insieme può utilizzare i challenge come fosse un unico atleta.

2.9 Medico di gara

In ogni competizione è indispensabile la presenza di un Medico Ufficiale, designato dall'Organizzazione, del personale sanitario e di un'ambulanza. Non si potrà iniziare e/o proseguire alcuna competizione in sua assenza.

Qualora per motivi particolari il Medico Ufficiale dovesse assentarsi durante la competizione potrà essere sostituito da altro medico presente alla gara purché regolarmente abilitato e opportunamente segnalato al HR.

Al Medico Ufficiale è demandato il compito del Primo Soccorso in caso di infortunio e/o malore; non è permesso a nessun altro Medico Sociale e/o Istruttore di intervenire sul tatami di gara in caso di infortunio e/o malore di un Atleta, salvo casi particolari su autorizzazione del Medico Ufficiale (ad esempio in caso di contemporaneo infortunio di due o più Atleti).

Al Medico Ufficiale è demandato il compito di stilare i certificati medici in caso di abbandono della competizione per infortunio, fornendo copia di tale dichiarazione alla Società di appartenenza dell'Atleta infortunato per gli eventuali interventi assicurativi e/o ricoveri Ospedalieri.

L'intervento del Medico dovrà essere richiesto ed autorizzato dal MR ogni qualvolta lo ritenga necessario.

La decisione di impossibilità di partecipazione o prosecuzione della competizione di un Atleta spetta unicamente al Medico Ufficiale ed è inappellabile ed insindacabile, neppure da parte di altro Medico presente in sede di gara.

Qualora il numero degli Atleti lo richieda potranno essere previsti più Medici Ufficiali.

2.10 Varie

2.10.1 Gare a squadre

È possibile organizzare gare a squadre, le regole sono le stesse previste dai regolamenti per le gare individuali.

Per quanto riguarda le riserve nelle gare a squadre:

- Le riserve possono sostituire Atleti che si siano infortunati o siano stati colti da malore;
- Le riserve devono essere della stessa categoria di peso o in quella inferiore di quella che sostituiscono;
- Le riserve non possono sostituire un Atleta squalificato;
- Le riserve devono essere annunciate e pesate contemporaneamente agli Atleti titolari.

2.10.2 Situazioni non contemplate

Qualora si presenti una situazione non contemplata nel regolamento, una decisione verrà presa dagli Arbitri presenti al momento sull'area di gara interessata, in accordo con il Responsabile Arbitri di Gara.

Sezione 3 - Categorie ed Operazioni di controllo peso

3.1 Operazioni di controllo peso

L'abbigliamento minimo richiesto per le operazioni di peso è costituito da maglietta maniche corte (T-shirt) non trasparente e pantaloncini lunghi sino al ginocchio.

Non è prevista tolleranza sul peso.

Le classi di età, le categorie di peso e i tempi gara sono riportati nella sezione 3.2.

L'Atleta dovrà presentare un documento di identità valido e tessera Federale.

3.2 Classi di età, categorie di peso e tempi gara

Gli Atleti raggiungono l'età nell'anno solare corrente (dal 1° gennaio al 31 dicembre).

Nel caso in cui la competizione preveda la suddivisione in fasce di cinture (ad esempio giallo-verde e blu-nere) e nella prima fascia ci sia solo un Atleta, quest'ultimo passerà automaticamente nella fascia superiore (es. blu-nere) della stessa categoria di peso.

Agli atleti non agonisti (classi U8, U10 e U12) non è consentito gareggiare con atleti agonisti.

Qualora coinvolti in due incontri consecutivi, agli Atleti viene concesso un tempo minimo di recupero pari a 5 minuti e 10 minuti per le finali.

3.3 Duo System e Duo Show

Si distinguono le seguenti categorie: Femminile, Maschile, Misto, Open.

Una stessa coppia può partecipare nella propria categoria di genere (Maschile, Femminile o misto) e nella categoria Open.

Le divisioni per età del Codice Sportivo sono combinate per gruppi di età. Questi gruppi sono:

- U10 e più giovani
- U12 / U14 / U16

- U18 / U21 / Adulti
- Master

Una coppia può essere composta da due atleti di qualsiasi combinazione di divisioni di età in ogni gruppo di età.

La coppia sarà iscritta alla divisione di età dell' atleta più anziano, ma può iscriversi a qualsiasi divisione di età superiore all'interno del gruppo di età. Ad esempio:

- una coppia U18 può gareggiare con gli U21 o addirittura con gli Adulti anche se entrambi gli atleti sono U18.
- lo stesso vale per una coppia U12 che può gareggiare con U14 e U16, anche se entrambi gli atleti sono U12.

Tuttavia, se una coppia è composta da atleti di due fasce di età diverse, l'atleta più giovane può gareggiare solo nella divisione di età immediatamente superiore, ad esempio:

- un atleta U16 può formare una coppia con un atleta U18, ma non con un atleta U21.
- lo stesso vale per gli atleti U10, che possono formare una coppia solo con un atleta U12, ma non con un atleta U14.

Per il Duo Show è possibile organizzare una competizione in cui, oltre alle coppie, una squadra composta da massimo 4 Atleti gareggi contro un'altra squadra.

3.4 Fighting System e Ne Waza

Un Atleta di peso minore può competere nella categoria di peso superiore, ma non saltare 2 categorie di peso.

Ogni Atleta è generalmente autorizzato a gareggiare in una divisione di età superiore a quella effettiva se le regole di gara della disciplina sono le stesse per entrambe le divisioni di età. Questa regola non è valida per gli Adults (di età inferiore ai 35 anni) che vogliono gareggiare nelle divisioni di età Master.

Un Atleta può partecipare a una sola divisione di età nello stesso torneo. Anche se le categorie sono in giorni diversi, ma all'interno dello stesso evento, lo stesso atleta non può gareggiare in entrambe le divisioni di età

Nella tabella seguente sono riportate le suddivisioni delle categorie per fascia di età e peso ed i tempi gara per le specialità Fighting System, Ne Waza e Contact Ju-Jitsu.

3.5 Genere

Il Ju-Jitsu si impegna a creare un ambiente sportivo inclusivo ed equo che rispetti i diritti e le identità di tutti gli atleti, compresi i transgender.

La Federazione riconosce le seguenti categorie di genere:

Ed.5.1 – 2025

- Gare individuali: Uomini e donne
- Gara a coppie: Uomini, Donne, Misto (una Donna, un Uomo) e Open (due atleti di qualsiasi sesso, compresi i generi non binari).

CLASSE	ETA'	Tempo Gara F.S.	Tempo Gara JJ	Tempo Gara Contact	Genere	CATEGORIE DI PESO											
U8	6-7 Anni	02:00	01:30		M	-18	-20	-22	-24	-26	-28	-30	-32	-34	-36	-38	+38
					F	-18	-20	-22	-24	-26	-28	-30	-32	-34	-36	-38	+38
U10	8-9 Anni	02:00	01:30		M	-22	-25	-28	-32	-36	-40	-44	+44				
					F	-20	-22	-25	-28	-32	-36	-40	+40				
U12	10-11 Anni	02:00	03:00		M	-25	-28	-32	-36	-40	-44	-48	-52	+52			
					F	-22	-25	-28	-32	-36	-40	-44	-48	+48			
U14	12-13 Anni	02:00	03:00		M	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-56	-62	-69	+69		
					F	-25	-28	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-57	+57		
U16	14-15 Anni	03:00	03:00		M	-40	-44	-48	-52	-56	-62	-69	-77	+77			
					F	-32	-36	-40	-44	-48	-52	-57	-63	+63			
U18	16-17 Anni	03:00	04:00		M	-48	-52	-56	-62	-69	-77	-85	+85				
					F	-40	-44	-48	-52	-57	-63	-70	+70				
U21	18-19- 20 Anni	03:00	05:00		M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					
ADULTS	+18 Anni	03:00	05.00	03:00	M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					
MASTER 1 U40	35-39 Anni	02:00	05:00		M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					
MASTER 2 U45	40-44 Anni	02:00	05:00		M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					
MASTER 3 U50	45-49 Anni	02:00	05:00		M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					
MASTER 4 +50	50 Anni	02:00	05:00		M	-56	-62	-69	-77	-85	-94	+94					
					F	-45	-48	-52	-57	-63	-70	+70					