

REGOLE E REGOLAMENTI

Di

KICK-JITSU
LOTTA A TERRA
SUBMISSION - WRESTLING



A CURA DELLA COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE DELLA W.J.J..I.M.

M° FABIO FONTANELLA
M° ANTONIO CARLEO
D.T. M° MAURIZIO SILVESTRI

RESPONSABILE SETTORE AGONISTICO :

M° FABIO FONTANELLA

VIA MONTONALE BASSO, 5
25015 DESENZANO D/G BS
TEL. E FAX 030 9103403

Rev.2 Ottobre 2003

Formatted: Italian (Italy), Expanded
by 2 pt

Formatted: Italian (Italy)

COS'E LA KICK-JITSU

KICK-JITSU, OVVERO LO SBOCCO AGONISTICO DELL'ANTICA ARTE MARZIALE DEL JU-JITSU, È UNA MODERNA E COMPLETA FORMA DI COMBATTIMENTO SPORTIVO AMATORIALE IL QUALE, GRAZIE ALLA COMPLETEZZA DELLE SUE TECNICHE PUÒ CONSIDERARSI PUNTO D'INCONTRO TRA LE VARIE ALTRE ARTI MARZIALI E SPORT DA COMBATTIMENTO.

L'ATLETA DI KICK-JITSU DOVRÀ ALLENARSI SIA IN TECNICHE DI PERCOSSA LEGGERA (LIGHT-CONTACT, KARATE, KUNG FU, ECCT.) SIA IN TECNICHE DI PROIEZIONE ED IMMOBILIZZAZIONE (JUDO, LOTTA, LOTTA GRECO-ROMANA, SAMBO, ECCT.) ANCH'ESSE PORTATE IN MODO LEGGERO E CONTROLLATO.

SI TRATTA QUINDI DI UN COMBATTIMENTO BEN DEFINITO E REGOLATO NEL QUALE L'ATLETA POTRÀ MISURARSI SU UN VASTO CAMPO DI TECNICHE E STRATEGIE SEMPRE NEL RISPETTO DELL'AVVERSARIO E NELLA COMPLETA INCOLUMITÀ PERSONALE.

ATTRAVERSO LO STUDIO DELLA KICK-JITSU CHE PREVEDE PROGRAMMI TECNICI PER IL PASSAGGIO DI GRADO, L'ATLETA AGONISTA POTRÀ ACCEDERE ALLA FORMA PIÙ COMPLETA DI COMBATTIMENTO CON POSSIBILITÀ DI AFFONDARE LE TECNICHE: LA SHOOT-BOXE.

STATUS DELL'ATLETA

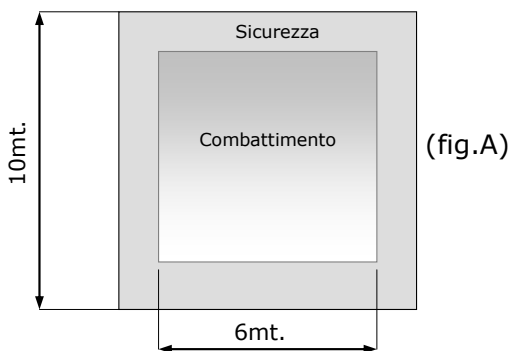
L'ATLETA DI KICK-JITSU GAREGGIA IN PUBBLICO PER PURO SPIRITO AGONISTICO E NON A SCOPO DI LUCRO. CON IL TESSERAMENTO W.J.J.I.M. GLI ATLETI ACCETTANO IN TOTO LO STATUTO ED I REGOLAMENTI DELLA STESSA. ESSI SI IMPEGNANO (SU RICHIESTA DELLA FEDERAZIONE) A METTERSI A DISPOSIZIONE PER L'EFFETTUAZIONE DI GARE DI INTERESSE FEDERALE A CARATTERE REGIONALE, INTERREGIONALE, NAZIONALE ED INTERNAZIONALE.

TUTTI GLI ATLETI DI KICK-JITSU SONO DILETTANTI.

KICK JITSU

- Art.1(Quadrato di gara)

Il quadrato (tatami) dove si svolge il combattimento dovrà essere composto da una o più materassine avente il lato minimo di metri 10 per parte, dove il combattimento si svolgerà all'interno di esso su una superficie di metri 6 per lato, con 2 metri per parte di sicurezza. (fig.A).



- Art 2 (abbigliamento atleta)

L'atleta di Kick-Jitsu dovrà indossare una divisa sufficientemente robusta da sopportare il carico delle proiezioni, la manica dovrà coprire l'avambraccio ed i pantaloni devono essere lunghi. La divisa dovrà portare il nome della società di appartenenza, alla vita dovrà indossare la cintura attestante il suo grado e livello tecnico. L'atleta non dovrà indossare alcun oggetto che possa causare ferite a se stesso o all'avversario (orologi, orecchini, anelli, occhiali, ecct.) ,si presenterà con la divisa pulita e in ordine, unghie tagliate e una corretta igiene personale. Sono ammesse ginocchiere, cavigliere e gomitiere in tessuto elastico.

Ogni società dovrà portare a seguito almeno una cintura bianca ed una rossa o arancio) da far indossare a propri atleti.

- Art.3 (Protezioni)

Gli atleti hanno obbligo di presentarsi sul tatami, indossando **sotto** I pantaloni una conchiglia di materiale resistente ed il paradenti, le donne indosseranno un paraseno **sotto** la divisa. Sono inoltre obbligatori: un caschetto con protezione alla nuca (caschetto con griglia obbligatorio per I bambini o per atleti menomati, previa autorizzazione del commissario di riunione), corpetto protettivo per I bambini, paradenti, paratibia senza anima dura, calzari con protezione del tallone. Sono facoltativi paragomiti, ginocchiere e gomitiere. I guanti saranno da 10 onces, possono essere a mano aperta o chiusa. Tutte le protezioni non dovranno essere deteriorate (sgualcite, con crepe, ecct.). Sono consentiti leggeri bendaggi alle mani senza l'ausilio di nastri o induritori (amido, cementite ecc.)

- Art 4 (Chiamata dell'atleta)

Al momento della prima chiamata l'atleta dovrà presentarsi immediatamente sul quadrato, alla **terza** chiamata verrà squalificato automaticamente. L'atleta dovrà presentarsi in regola con gli articoli 2 e 3, in caso contrario avrà un minuto di tempo per sistemarsi, trascorso questo , se non sarà in regola verrà penalizzato di un punto, dopo la **terza** chiamata verrà squalificato.

- **Art. 5** (Durata incontro)

Tutti gli incontri a torneo saranno ad eliminazione diretta, avranno una durata per la categoria dei bambini e degli esordienti di 2 Round da 1min.30sec. con 1min. di recupero. Per le categorie dei cadetti ed adulti, le qualificazioni avranno una durata di 2 Round di 2 min. , la finale si disputerà sulla lunghezza di 3 Round di 2 min. con 1 min. di recupero. Il tempo di gara viene fissato antecedente alla competizione in accordo con il Commissario di Riunione a seconda delle necessità del momento (numero atleti, tempo a disposizione, ecct.). In caso di esubero di partecipanti, l'organizzatore potrà stabilire la durata degli incontri di qualificazione nel tempo di 1 round da 3 min. e per le finali di 2 round da 2 min.

- **Art.6** (Svolgimento combattimento)

Per le categorie dei bambini e degli esordienti la gara si divide in due fasi, nel primo Round si svolgerà un combattimento **solo a distanza** (tipo semi-contact), nel secondo Round si affronteranno **solo con proiezioni ed immobilizzazioni**. Nelle categorie cadetti e adulti la competizione sarà completa con tecniche di pugni e calci controllati, e con proiezioni, leve, strangolamenti ed immobilizzazioni. Durante la fase della gara in caso di "presa" prolungata (oltre 10sec.) l'arbitro dovrà staccare I due atleti invitandoli a riprendere il combattimento. Al termine dei 10sec. L'arbitro assegnerà l'oseakomi all'atleta situato nella posizione di maggior vantaggio.

- **Art 7** (Tecniche obbligatorie)

Per le categorie dei cadetti e degli adulti è obbligatorio da parte degli atleti 3 tentativi di proiezione e 5 tecniche di calcio per Round (quest'ultima deve essere fatta rispettare dall'arbitro centrale), se non vengono osservate queste regole, l'atleta subirà le seguenti penalizzazioni :
Sottrazione di 1 punto a cartellino nel caso di 2 tecniche di proiezione.
Perdita del round nel caso di nessuna o 1 tecnica di proiezione
Perdita del round nel caso non vengano portate 5 tecniche di calcio
L'arbitro ha l'obbligo di avvisare l'atleta che non effettua le dovute tecniche tra un round e l'altro.

- **Art 8** (Uscite)

Le uscite considerate volontarie dal quadrato di gara saranno così penalizzate :
1° uscita = Richiamo verbale
2° uscita = Richiamo ufficiale
3° uscita = Perdita di 1 punto
4° uscita = Perdita del Round
Le uscite si sommano per tutti i rounds
N.B. nel quadrato 6x6 si considera uscita anche con un solo piede.

- **Art 9** (Compilazione cartellino)

L'arbitro ha l'obbligo di seguire attentamente tutte le fasi del combattimento, segnando sul cartellino tutte le tecniche portate a segno. Alla fine del Round basandosi sul numero delle tecniche segnate, segnerà un punteggio da 9 a 10, ed eventualmente detrarre punti di penalità. L'arbitro centrale al termine del 1° Round, si consulterà con I laterali dichiarando ad alta voce chi è in vantaggio, al fine di evitare malintesi sul verdetto finale

- **Art 10** (Gestione incontro)

Punto 1 Ogni quadrato dovrà avere a disposizione come minimo un arbitro centrale e due laterali, un cronometrista ed un segnapunti. Per le categorie dei bambini e degli esordienti gli arbitri possono essere 2 e dovranno lavorare a "specchio", per le categorie dei cadetti e degli adulti è **obbligatorio** per gli arbitri l'uso dei cartellini, che saranno messi a disposizione insieme ai tabelloni di gara dagli organizzatori della competizione con la collaborazione della Segreteria Nazionale.

Punto 2 Le gestualità dell'arbitro centrale e dei laterali dovranno scrupolosamente attenersi a precisi gesti e comportamenti codificati, al fine di agevolare il corretto svolgimento dell'incontro. L'apprendimento dei gesti verranno insegnati durante specifici incontri, corsi e stage

Punto 3 Le decisioni degli arbitri **sono definitive e senza possibilità di appello**, sarà possibile inviare alla Segreteria Nazionale eventuali reclami o consigli, al fine di migliorare il sistema di arbitraggio ed eliminare eventuali errori.

Punto 4 L'incontro di Kick-Jitsu è diretto a maggioranza semplice, nel caso che due arbitri su tre sono d'accordo sull'assegnazione della vittoria, questa va assegnata. Nel caso il punteggio risulti pari l'incontro verrà protratto per un ulteriore minuto, se il risultato risultasse ancora in parità, si assegnerà la vittoria per preferenza, basandosi sulle regole proprie della Kick-Jitsu (completezza di combattimento).

Punto 5 Ogni atleta sul quadrato sarà assistito all'angolo da un solo accompagnatore, che dovrà indossare un abbigliamento adeguato per la manifestazione e con scarpe ginniche. Il "Coach" avrà la responsabilità del comportamento sportivo dell'atleta, non dovrà tenere atteggiamenti antisportivi e sarà il portavoce dell'atleta il quale sul quadrato non potrà parlare. Il mancato rispetto comporterà l'allontanamento del coach, la detrazione di punti o la squalifica dell'atleta

- **Art 11** (Valutazione delle tecniche)

Tecniche di calci e pugni

Tecnica	Posizione	PunTeggio
Calcio *	Coscia	1
Calcio	Corpo	1
Calcio	Tronco	1
Calcio	Viso	2
Calcio saltato	Tronco	2
Calcio saltato	Viso	3
Pugno	Viso	1
Pugno	Tronco	1
Pugno saltato	Viso	1
Pugno saltato	Tronco	1
Pugno in presa **	Tronco - Viso	NESSUNO

Tecniche di proiezioni ed immobilizzazione

Tecnica	Descrizione	Punteggio
Proiezione semplice o sbilanciamento	L'avversario tocca terra con una sola mano o ginocchio	1
Proiezione normale	L'avversario cade senza staccare entrambi I piedi da terra	2
Proiezione completa	L'avversario cade staccando entrambi I piedi da terra	3
Immobilizzazione	L'avversario e immobilizzato a terra per 10sec. (qualsiasi posizione)	3
Leve articolari ***	L'avversario si arrende	VINCITA ROUND
Strangolamento ***	L'avversario si arrende	VINCITA ROUND

N.B. :

* E' ammesso esclusivamente il calcio circolare portato con il collo del piede, (tibia vietato) la tecnica da diritto al punteggio quando risulta "pulita", cioè non è stata parata o schivata, es. L'avversario alza o indietreggia la gamba che riceve il colpo

** I pugni in presa è da considerare di disturbo e pertanto non acquisisce punteggio

*** In caso di resa dell'avversario che subisce leve articolari o strangolamenti, l'atleta che porta la tecnica vince il ROUND ma non l'incontro totale

N.B. Se durante un oseakomi (immobilizzazione) l'atleta che subisce la tecnica "batte" la mano a terra, verrà considerato "finalizzazione" con la conseguente perdita del Round; mentre per bambini ed esordienti verrà assegnato solo l'oseakomi

- **Art.12** (tecniche proibite)

- * Colpire con la testa, le ginocchia, I gomiti.
- * Colpire le gambe dell'avversario ad esclusione della spazzata colpendo la zona del malleolo e la coscia con il calcio circolare portato con il collo del piede
- * Colpire le articolazioni, la nuca, la gola e sotto la cintura.
- * Portare tecniche senza controllo e richiamo anche su bersaglio consentito.
- * Girare la schiena senza portare alcuna tecnica e rifiutare il combattimento.
- * Protestare, parlare, fingere lesioni, fingere di aggiustare le protezioni per perdere tempo, schernire l'avversario.
- * Colpire con tecniche di calcio quando si è in presa.
- * Sputare il paradenti
- * Portare pressioni con le dita
- * Portare pressione con la punta del gomito alla gola (valida su tronco e gambe)
- * Combattere non osservando l'art. 7

- **Art. 13** (Richiami)

Per ogni azione proibita possono essere date le seguenti penalità a seconda della gravità commessa:

- a) Richiamo verbale
- b) Richiamo ufficiale
- c) Detrazione da uno a tre punti
- d) Squalifica (prima di effettuare una squalifica, l'arbitro centrale dovrà sempre consultarsi con gli arbitri laterali).

- **Art. 14** (Organizzazione incontri)

Per potere organizzare una competizione è necessario avere il nulla osta dalla Segreteria Nazionale, che lo rilascerà dopo avere esaminato I requisiti del richiedente. La domanda deve essere inviata con minimo due mesi di anticipo dalla data della stessa. Nella richiesta dovrà essere specificato il periodo (la competizione non potrà sovrapporsi ad altri appuntamenti in calendario), il luogo (dovrà essere adeguato per l'esecuzione della manifestazione, con servizi igienici, docce in buone condizioni, ecct.). Nella domanda si assicurerà la presenza di un servizio medico con ambulanza, di premiazioni (Trofei, medaglie ecct.) in linea con l'importanza dell'evento, dovrà essere presente inoltre un Commissario di riunione e arbitri qualificati. La Segreteria Nazionale provvederà ad inoltrare la circolare relativa alla manifestazione a tutte le società interessate.

- **Art. 15** (Conduzione di gara)

Durante il combattimento l'arbitro centrale dovrà dirigere con fermezza e decisione l'incontro, al fine di preservare l'incolumità degli atleti ed il regolare svolgimento dell'incontro. Gli arbitri laterali hanno il compito di controllare l'abbigliamento e le protezioni che siano in regola con gli Art.2 e Art.3. Gli atleti si posizioneranno uno di fronte all'altro, ad un cenno dell'arbitro si avvicineranno ad una distanza di circa 1metro , alla parola "*Saluto*" si inchineranno e si toccheranno I guantoni. Alla fine del saluto si sposteranno ad una distanza di circa 2metri, al segnale "*Combattere*", "*Hagimè*", o "*Fight*" inizierà l'incontro. All'ordine dell'arbitro "*Stop*" gli atleti dovranno ritornare alla loro posizione iniziale (Rosso primo chiamato alla destra dell'arbitro centrale, Bianco secondo chiamato alla sinistra). Al comando "*Break*" gli avversari si fermano e faranno un passo indietro, al segnale "*Combattere, ecct.*" Inizieranno la gara(il comando "*Break*" verrà usato anche quando vi sarà stasi nella presa, come spiegato nell'Art.6). L'arbitro centrale, segnerà senza interrompere il combattimento , le proiezioni andate a segno alzando il braccio e pronunciando la parola "*Nage*" , in questo caso gli arbitri di linea valuteranno in base all'Art.11 (valutazioni tecniche), il punteggio da attribuire. Per segnalare l'immobilizzazione (valevole in qualsiasi posizione purchè vi sia un effettivo bloccaggio) l'arbitro centrale conterà ad alta voce fino a nove, dopodiche dichiarerà "*Immobilizzazione*" o "*Oseakomi*". L'arbitro potrà interrompere il conteggio se ritiene che sussista una situazione di pericolo o resa dell'avversario che, batterà la mano a terra, si dovrà comunque segnalare "*l'immobilizzazione o Oseakomi*" indicando con il braccio il portatore della tecnica. Al termine del combattimento gli atleti ritorneranno alla posizione iniziale e dopo essersi salutati attenderanno sul tatami l'esito della consulta dei cartellini. L'arbitro centrale ha la facoltà di allontanare il Coach se ritiene inadeguato l'atteggiamento e può squalificare previa consultazione dei arbitri laterali anche l'atleta sul quadrato Art.10 (gestione dell'incontro).

- **Art. 16** (regole generali di combattimento)

Punto 1 Completezza di Combattimento

E' importante come descritto nella presentazione, che l'atleta interessato alla Kick-Jitsu sia ben preparato su tutto il repertorio di tecniche ammesse. **Non è possibile vincere un incontro** solo con tecniche di percossa (fase di Light-contact), oppure con solo tecniche di proiezioni (fase di Randori). Sarà compito dei laterali penalizzando con punti di detrazioni la **non completezza dell'incontro** (art. 7), mentre sarà compito dell'arbitro centrale richiamare gli atleti a gareggiare nell'ottica della Kick-Jitsu (può essere prevista la squalifica per entrambi se vi una netta insofferenza nei richiami dell'arbitro).

Punto 2 Tecniche di Percossa

Nella Kick-Jitsu si dovrà colpire **con controllo** (ogni tecnica passante e senza richiamo sarà da considerarsi **senza controllo**) la parte frontale e laterale del corpo, dalla coscia (solo con il calcio circolare con il collo del piede) in su con l'esclusione di gola ed occhi. Si possono colpire le gambe e le caviglie solo con l'intento di proiettare (solo spazzate nel senso delle articolazioni). Sono ammesse tutte le tecniche di calcio o pugno, non si può colpire senza "guardare" la tecnica o girando la testa in senso opposto, "tecniche cieche".

Punto 3 Tecniche di Randori

Nel combattimento di Kick-Jitsu è ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo. Come nelle tecniche di percossa anche per le proiezioni ci deve essere il massimo controllo (non si può cadere sopra l'avversario, non si può lanciare l'avversario, non si deve caricare troppo eccessivamente la tecnica, ecc.). La proiezione inizia nell'area interna (area di combattimento), ed è valida anche se termina nell'area esterna (area di sicurezza). Nel caso la tecnica di proiezione termina nell'area esterna non si potrà immobilizzare l'avversario.

Punto 4 Tecniche di Leve e Strangolamento

Nel combattimento di Kick-Jitsu sono ammesse tecniche di leva e strangolamento a terra o in piedi. **E' assolutamente vietato portare queste tecniche senza controllo e con l'intento di provocare lussazioni o svenimento dell'avversario, pena la squalifica immediata.**

Punto 5 Tecniche di immobilizzazione

Nella Kick-Jitsu si può immobilizzare l'avversario in qualsiasi modo, al comando "Stop" l'atleta dovrà lasciare immediatamente l'avversario. Il bloccaggio viene interrotto se l'atleta che subisce riesce a sollevarsi (ventre a terra) sulle quattro estremità. Se l'arbitro inizia il conteggio e vi è un ribaltamento di situazione, viene interrotta l'immobilizzazione e si ricomincia in piedi alla distanza. L'immobilizzazione iniziata nell'area interna del quadrato è valida anche se il combattente che subisce si trascina nell'area esterna.

Punto 6 Vittoria

La vittoria può essere assegnata per punteggiato, resa, superiorità tecnica, abbandono o squalifica. La vittoria sarà assegnata solo a combattimento effettuato, esempio se vi è un solo atleta iscritto in una categoria di peso se vorrà, potrà combattere nella categoria superiore, altrimenti gli verrà restituita la quota di iscrizione.

Sarà cura dell'organizzatore avvisare le società interessate sul numero degli atleti presenti.

Qualora il giorno della competizione l'organizzatore non è stato avvisato dalla società, a cui manca l'atleta, la stessa dovrà rimborsare el spese sostenute per la trasferta all'atleta rimasto senza contendente.

- **Art. 17** (categorie)

Bambini non agonisti	
ETA' ANNI	PESO kg
6 - 7	20, -24, -28, -32, -37, +37
8 - 9	23, -27, -31, -35, -40, -45, -50, +50
10 - 11	28, -32, -36, -40, -45, -50, -55, +55
Esordienti	
ETA' ANNI	PESO
12 - 13	30, -35, -40, -45, -50, -55, -60, +60
Cadetti	
ETA' ANNI	PESO
14 - 15	40, -45, -50, -55, -60, -65, -70, +70
Junior/Senior	
ETA' ANNI	PESO
16 - 40	57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, +89

N.B.:

Per ANNO si intende l'anno di nascita

Per bambini combattimento :

un minuto e mezzo effettivo di semi-contact, un minuto e mezzo di Judo. Per il semi-contact sono ammessi solamente calci frontali, laterali e circolari, tutti gli altri sono severamente proibiti. Per il Judo solo tecniche di squilibrio ed immobilizzazioni. Sono vietate tecniche di autocaduta, prese alle gambe e forbici. Per l'assegnazioni dei punti e quant'altro vale quanto detto nel presente regolamento tecnico.

Per esordienti combattimento :

un minuto e mezzo effettivo di semi-contact, un minuto e mezzo di Judo. Per il semi-contact come da regolamento precedente senza esclusione di calci. Per il Judo dopo il saluto, sono ammesse tutte le tecniche di proiezione ed immobilizzazione ad esclusione delle forbici e proiezioni di arti in leva. Per l'assegnazioni dei punti e quant'altro vale quanto detto nel presente regolamento tecnico.

Per cadetti, junior/senior

Combattimento completo di Kick Jitsu come da regolamento tecnico

E' possibile gareggiare contemporaneamente massimo in due categorie, la propria di appartenenza e quella superiore.

Chi partecipa a tornei o qualificazioni in una determinata categoria di peso, dovrà necessariamente mantenere la stessa per le fasi finali, previa la non ammissione o la squalifica, quindi non sarà possibile partecipare nella categoria superiore o inferiore. Sono esclusi le categorie dei Bambini, Esordienti e Cadetti che per ovvi motivi di crescita potranno partecipare alle fasi finali nella nuova categoria (previa comunicazione e relativa autorizzazione da parte del Commissario di Riunione).

- **Art.18** (Certificazioni sanitarie)

E' fatto d'obbligo il certificato agonistico rilasciato da un centro di medicina sportiva, per il quale ne è diretto responsabile il Direttore Tecnico della Società di appartenenza dell'atleta.

- **Art.19** (Assicurazioni)

Ogni atleta deve essere coperto da assicurazione personale e RCT.

- **Art.20** (Sospensione incontro)

Il medico è l'unica persona che può decidere se un atleta che ha subito una lesione o viene colto da malore può continuare la gara.

Nel caso di infortunio l'arbitro centrale, consultando i giudici laterali può squalificare uno o tutti e due gli atleti.

Se l'atleta infortunato non può continuare a causa di una tecnica proibita verrà proclamato vincitore ma dovrà ritirarsi dalla competizione mentre l'altro atleta sarà squalificato

- **Art.21** (Incontri con titoli in Palio)

E' ammesso a chi detiene il **Titolo Italiano** di metterlo in palio durante l'arco dell'anno in **incontri diretti sulla distanza delle tre riprese**. Questi incontri dovranno avere il nulla osta dalla Segreteria Nazionale.

I campioni italiani possono essere convocati dalla federazione in gare ufficiali e sono obbligati a mettere in palio il titolo. (Vedi STATUS ATLETA)

- **Art. 22** (Cintura nera agonistica)

Per punteggi conseguiti durante tutte le gare ufficiali (campionati regionali, interregionali, nazionali ed internazionali) l'atleta regolarmente tesserato potrà raggiungere il grado di **cintura nera agonistica** fermo restando la clausola che con questo grado **non potrà insegnare**.

Il punteggio minimo per il conseguimento della cintura nera agonistica è di **200 punti** così ripartiti:

- 10 punti al 1° Classificato
- 7 punti al 2° Classificato
- 5 punti ai 3° parimerito
- 1 punto a tutti gli altri

World Ju Jitsu Federation
Italian Management

Kick Jitsu

LUOGO				DATA								
CATEGORIA		JUN/SEN	-57	-63	-74	-79	-84	-89	+89	OPEN	M	F
ROSSO						BIANCO						
NOME										NOME		
SOCIETA'										SOCIETA'		
ROUND	PUNTI	PENALITY	TECNICHE VALIDE		RESULT	RESULT	TECNICHE VALIDE		PENALITY	PUNTI	ROUND	
1											1	
2											2	
3											3	
TOTAL							TOTAL					
PREF.							PREF.					
GIUDICE												
TECNICHE OBBL.	1° ROUND	2° ROUND	3 ROUND			3 ROUND	2° ROUND	1° ROUND	TECNICHE OBBL.			
CALCI									CALCI			
PROIEZIONI									PROIEZIONI			
NOTE												

World Ju Jitsu Federation
Italian Management

Kick Jitsu

LUOGO				DATA								
CATEGORIA		JUN/SEN	-57	-63	-74	-79	-84	-89	+89	OPEN	M	F
ROSSO						BIANCO						
NOME										NOME		
SOCIETA'										SOCIETA'		
ROUND	PUNTI	PENALITY	TECNICHE VALIDE		RESULT	RESULT	TECNICHE VALIDE		PENALITY	PUNTI	ROUND	
1											1	
2											2	
3											3	
TOTAL							TOTAL					
PREF.							PREF.					
GIUDICE												
TECNICHE OBBL.	1° ROUND	2° ROUND	3 ROUND			3 ROUND	2° ROUND	1° ROUND	TECNICHE OBBL.			
CALCI									CALCI			
PROIEZIONI									PROIEZIONI			
NOTE												