



REGOLE E REGOLAMENTO DI KICK-JITSU 2026

Modifiche ed integrazioni all'ultima versione del regolamento redatto dal nostro indimenticabile Amico M° Fabio Fontanella il 2/10/2003, poi rielaborato nel 2010 e successivamente costantemente monitorato ed aggiornato.

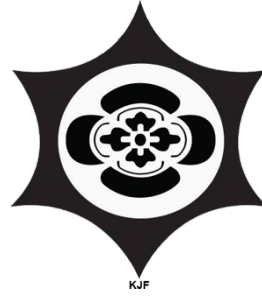
A CURA DELLA COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE S.T.D.

- M° CARLEO ANTONIO
- M° BERUTTI RENATO
- M° FRANCUCCI ITALO
- M° MANASSERO LUCIANO
- M° TOSCHI MASSIMILIANO
- M° RONCHINI GIOVANNI
- GEN. GARAU DOTT. GIOVANNI
- M° DE PRETTO DANIELA
- M° PROIA LIVIO CESARE

CON IL SUPPORTO TECNICO DEI MAESTRI

- DEL ROSSO STEFANO (RESP. ARBITRI)
- VECCHI FEDERICO (COMMISSIONE KICK-JITSU)
- CICCOLA GIUSEPPE (COMMISSIONE LOTTA A TERRA E SUBMISSION)
- VALLASCIANI AUGUSTO (COMMISSIONE SCIENTIFICA)

IN VIGORE ANCHE PER LA CORRENTE STAGIONE SPORTIVA 2025/2026



COS'È 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, la 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 (lightcontact, karate, kung fu, ecc.) Sia in tecniche di proiezione ed immobilizzazione (judo, lotta libera, lotta greco-romana, sambo, submission, lotta a terra, ecc.) Anch'esse portate in modo leggero e control- lato.

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 delle regole, dell'avversario e nella completa incolumità personale.

STATUS DELL'ATLETA

L'atleta di kick-jitsu gareggia in pubblico per puro spirito agonistico e non a scopo di lucro. Con il tesseramento ACSI 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 (Area di gara)

Il quadrato (tatami) dove si svolge il combattimento dovrà essere composto da una o più materassine dello spessore di 4 cm.

L'area di gara deve misurare minimo 10 x 10 mt

L'area di combattimento interna deve misurare mt 6 x 6, con 2 metri per parte di sicurezza.

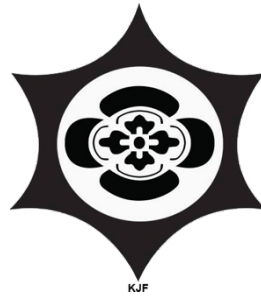
Art.2 (Abbigliamento atleta)

L'atleta di Kick-Jitsu dovrà indossare il kimono, di buona qualità sufficiente da sopportare il carico delle proiezioni, la manica dovrà coprire l'avambraccio ed i pantaloni devono essere lunghi, alla vita dovrà indossare la cintura di colore rosso o bianca annodata con un nodo piatto, ben stretta da mantenere chiuso la giacca. L'atleta non dovrà indossare alcun oggetto che possa causare ferite a se stesso o all'avversario, presentarsi con la divisa pulita e in ordine, unghie tagliate e una corretta igiene personale. Sono ammesse ginocchiere, cavaliere in tessuto elastico.

Ogni Società dovrà portare a seguito almeno una cintura bianca e una rossa (o arancio) da far indossare ai 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 (caschetto con griglia obbligatorio 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, a mano aperta o chiusi. Le protezioni non dovranno essere deteriorate (sgualcite, con crepe, ecc.). Sono consentiti leggeri bendaggi alle mani senza l'ausilio di nastri o induritori (amido, cementite, etc.)

Art.4 (Chiamata dell'atleta)

Al momento della prima chiamata l'atleta dovrà presentarsi immediatamente sul quadrato, con le protezioni già indossate in maniera idonea (es. conchiglia e paratibie sotto i pantaloni); 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 dell'incontro)

Tutti gli incontri a torneo saranno ad eliminazione diretta oppure a girone all'italiana se i concorrenti sono di numero pari o inferiore a 5.

La durata degli incontri è la seguente:

1° bambini di età 6- 11 anni due round da 1 minuto e mezzo con un minuto di intervallo

2° ragazzi da 12 anni in poi e adulti due round da 2 minuti con intervallo di un minuto Variazioni della durata degli incontri può essere variata prima dell'inizio della manifestazione in accordo con tutti i direttori tecnici presenti.

Art.6 (Svolgimento del combattimento)

La competizione sarà completa con tecniche di pugni e calci controllati, proiezioni e immobilizzazioni. Per gli atleti da 16 anni in poi è consentito effettuare leve e strangolamenti.

Durante la fase della gara in caso di "presa" prolungata senza tentativi di tecniche (oltre 10 sec.) l'arbitro dovrà staccare i due atleti invitandoli a riprendere il combattimento.

Art.7 (Uscite)

Le uscite considerate volontarie dal quadrato di gara saranno così penalizzate: 1° uscita = Richiamo verbale

2° uscita = Richiamo ufficiale

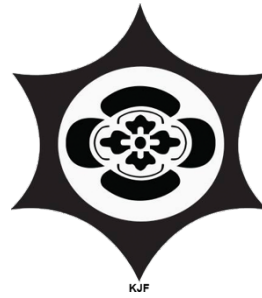
3° uscita in poi = Perdita di 3 punti (uno per ogni uscita)

Le uscite si sommano per tutti i round

N.B. nel quadrato 6x6 si considera uscita con tutti e due i piedi, mentre nella fase di combattimento a terra si considera uscita quando supera la metà del corpo

Art.8 (Compilazione del cartellino)

Gli Arbitri laterali hanno 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 il punteggio, ed eventualmente detrarrà 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.9 (Gestione dell'incontro)

Punto 1 Ogni quadrato dovrà avere a disposizione come minimo un arbitro centrale e due laterali, un cronometrista ed un segnapunti. Gli Arbitri dovranno obbligatoriamente usare i cartellini per tutte le categorie. Tabelloni di gara e cartellini saranno messi a disposizione insieme ai tabelloni di gara dagli organizzatori della gara in collaborazione con la 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 si svolgerà 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 siano d'accordo sull'assegnazione della vittoria, questa va assegnata. Nel caso il punteggio risulti di parità, l'incontro andrà protratto per un ulteriore minuto; se i due atleti fossero ancora pari, si assegnerà la vittoria per preferenza, basandosi sulle regole proprie della Kick Jitsu (completezza del combattimento).

Punto 5 Ogni atleta sul quadrato sarà assistito da un solo accompagnatore, posto nell'area adibita al coach, che dovrà indossare abbigliamento adeguato per la manifestazione (divisa sociale, tuta ginnica, kimono) e calzare scarpe ginniche o stare a piedi nudi.

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.10 (Valutazione delle tecniche)

Tecniche di calci e pugni:

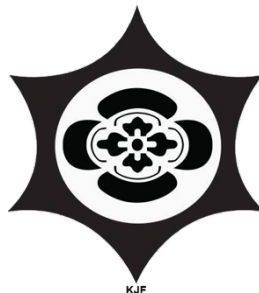
Potranno essere usate tutte le tecniche di calcio e di pugno ad eccezione di quelle meglio specificate nel successivo Art. 12.

Potranno essere colpite le parti del corpo che vanno dalla coscia alla testa, con esclusione della zona genitale, della gola, degli occhi, della nuca e della schiena.

Si precisa che i calci circolari dovranno obbligatoriamente essere portati con il collo del piede essendo vietato colpire con la tibia.

Sia i pugni che i calci dovranno essere portati con assoluto controllo e con contatto leggero e daranno diritto al punteggio solo quando la tecnica arriverà a segno "pulita", cioè dovrà colpire il bersaglio senza che l'avversario abbia parato o schivato l'attacco. Per quanto riguarda calci bassi, si precisa che non saranno conteggiati se l'avversario alzerà o indietreggerà la gamba che sta ricevendo il calcio.

I pugni in presa sono da considerarsi di disturbo, dovranno essere a contatto leggero e non daranno punteggio; ulteriori precisazioni in merito al successivo Art. 13.



Valutazione delle tecniche di percussione

Tecnica	Posizione	Punteggio
Calcio	Coscia	1
Calcio	Corpo	1
Calcio	Tronco	1
Calcio	Viso	2
Calcio saltato	Tronco	2
Calcio saltato	Viso	3
Pugno	Tronco	1
Pugno	Viso	1
Pugno saltato	Tronco	1
Pugno saltato	Viso	1
Pugno in presa	Tronco/Viso	Nessuno

Tecniche di proiezione 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 è immobilizzato a terra per 10" in qualsiasi posizione	3
Leve articolari	L'avversario si arrende	3
Strangolamento	L'avversario si arrende	3

Precisazioni in merito ad: immobilizzazioni, leve e strangolamenti

L'immobilizzazione si considera valida anche se uno dei due concorrenti viene immobilizzato in Posizione prona, con la pancia a contatto con il tatami.

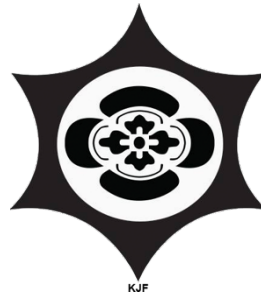
L'arbitro, invece, interromperà il conteggio dell'immobilizzazione e darà lo stop nel caso l'atleta che stava subendo l'immobilizzazione riuscisse a mettersi in appoggio sui quattro arti.

Per quanto riguarda gli strangolamenti, sono ammessi soltanto quelli in cui viene presa con la mano e/o le mani la giacca dell'avversario.

Se un controllo efficace inizia prima dello scadere del tempo di uno dei due round si continua l'immobilizzazione anche se è scaduto il tempo regolamentare.

Art.11 ...omissis

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
- 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.
- 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
- effettuare strangolamenti afferrando direttamente il collo con le mani e senza effettuare una presa alla giacca.
- Leve alle caviglie
- Proiettare o cercare di proiettare con uno strangolamento o una leva o eseguire una leva o uno strangolamento sulla colonna vertebrale o sul collo in movimento
- Applicare una qualsiasi leva o torsione al collo
- Eseguire qualsiasi azione che possa danneggiare o ferire l'avversario

Art.13 (Colpi di pugno quando si è in presa)

Quando uno dei due atleti va in presa, l'altro potrà colpire esclusivamente con tecniche di pugno di disturbo, a contatto assolutamente leggero, per 3" (tre secondi). Dopo di che, dopo apposito segnale dell'Arbitro, il combattimento proseguirà con tecniche di proiezione e/o di lotta.

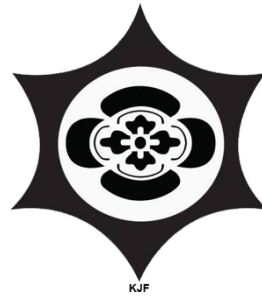
Art.14 (Richiami)

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

1. Richiamo verbale
2. Richiamo ufficiale
3. Detrazione da uno a tre punti
4. Squalifica: prima di effettuare una squalifica, l'arbitro centrale potrà consultarsi con gli arbitri laterali.

Art.15 (Organizzazione degli incontri)

Per poter organizzare una competizione, è necessario avere il nulla osta della Segreteria Nazionale, che lo rilascerà dopo aver esaminato i requisiti del richiedente. La domanda dovrà essere inviata con almeno un mese di anticipo. Nella richiesta dovrà essere specificato il periodo. Si ricorda che la gara non potrà sovrapporsi ad altri appuntamenti in calendario. Il luogo di gara dovrà essere adeguato per lo svolgimento della manifestazione e anche i servizi igienici e le docce dovranno risultare in



buone condizioni e rispondere alle vigenti normative igienico-sanitarie. Nella domanda si assicurerà la presenza di un idoneo servizio medico e/o ambulanza. Dovrà essere garantita anche la predisposizione di premiazioni (trofei, coppe, medaglie, etc.) in linea all'importanza dell'evento. Dovrà essere garantita la presenza di un Commissario di riunione e di un congruo numero di Arbitri qualificati. La Segreteria Nazionale provvederà ad inoltrare la circolare relativa alla manifestazione a tutte le Società interessate.

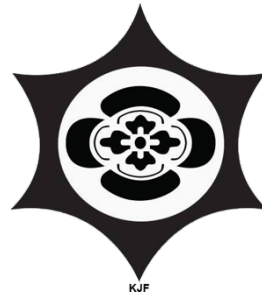
Art.16 (Conduzione di gara)

Durante il combattimento l'arbitro centrale dovrà dirigere con fermezza e decisione l'incontro, al fine di preservare l'incolumità degli atleti e garantire il regolare svolgimento dell'incontro nel pieno rispetto delle regole da parte degli atleti e dei rispettivi coach. Gli arbitri laterali hanno il compito di controllare che l'abbigliamento e le protezioni siano conformi a quanto stabilito negli Art. 2 e 3. Gli atleti si posizioneranno uno di fronte all'altro, il primo chiamato CINTURA ROSSA, alla destra dell'Arbitro centrale, mentre il secondo chiamato, CINTURA BIANCA, alla sua sinistra. Ad un cenno dell'Arbitro si avvicineranno al centro del tatami, ad una distanza di circa 1metro; eseguiranno il saluto in piedi, prima verso l'arbitro e poi tra di loro, inchinandosi e toccandosi i guantoni; alla fine dell'incontro si pongono nella stessa posizione ed effettueranno il saluto in piedi, prima tra di loro e poi verso l'arbitro centrale. 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. Al comando "Break" gli avversari si fermano e faranno un passo indietro, al segnale "Combattere, ecc." Riprenderanno 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. 10 (Valutazioni tecniche) il punteggio da attribuire. Per segnalare l'immobilizzazione (valevole in qualsiasi posizione purché vi sia un effettivo bloccaggio) l'arbitro centrale conterà ad alta voce fino a nove poi dichiarerà "Immobilizzazione" o "Oseakomi", avendo cura di indicare con il braccio alzato il portatore della tecnica. L'arbitro potrà interrompere il conteggio se ritiene che sussista una situazione di pericolo o in caso di resa. Al termine del combattimento gli atleti ritorneranno nella posizione iniziale e dopo essersi salutati attenderanno sul tatami l'esito della consultazione dei cartellini. L'Arbitro centrale ha la facoltà di allontanare il Coach se ne ritiene inadeguato l'atteggiamento e può squalificare, previa consultazione degli arbitri laterali anche l'atleta sul quadrato.

Art.17 (Precisioni in ordine alla gestione dell'incontro)

L'incontro inizia con i due contendenti, in stazione eretta, posti ad una distanza di due metri l'uno dall'altro.

Quando l'Arbitro centrale darà il segnale "Combattere", per una durata di 15", potranno scambiarsi soltanto tecniche di pugno e di calcio. Trascorso tale termine, il combattimento può proseguire alla distanza, oppure, una volta che uno o entrambi gli atleti abbiano effettuato una presa e/o comunque siano entrati in un tentativo di proiezione, potrà continuare con tecniche di lotta in piedi, fino a che



uno dei due non rompa la presa o finisca a terra. In quest'ultimo caso il combattimento proseguirà a terra.

Quando manca il contatto, sia nei tentativi di proiezione che in quelli di immobilizzazione, l'Arbitro centrale darà lo "Stop" e il combattimento riprenderà dalla distanza, in piedi.

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 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 pugno o di calcio ad esclusione del calcio ad ascia, non si può colpire senza "guardare" la tecnica o girando la testa in senso opposto, "tecniche cieche".

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 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), ma in questo caso non si potrà proseguire con l'immobilizzazione dell'avversario.

Nel combattimento di Kick-Jitsu sono ammesse tecniche di leva e strangolamento, ma solo quando si lotta a terra. È assolutamente vietato portare queste tecniche senza controllo e con l'intento di provocare lussazioni o svenimento dell'avversario, pena la squalifica immediata.

Nella Kick-Jitsu si può immobilizzare l'avversario in qualsiasi modo, ma 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.

Art.18 (Conclusione del combattimento)

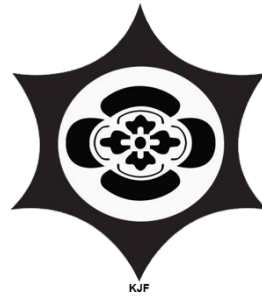
La vittoria può essere assegnata per punteggio, superiorità tecnica, abbandono o squalifica. La vittoria sarà assegnata solo se il combattimento viene effettivamente disputato. Per esempio se vi è un solo atleta iscritto in una categoria di peso se vorrà, potrà combattere nella categoria superiore, altrimenti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

Sarà cura dell'organizzatore avvisare le società interessate sul numero degli atleti presenti. È per questo motivo che tutte le Società dovranno collaborare facendo pervenire le iscrizioni alla gara almeno 7 giorni prima.

Un contendente può vincere il combattimento anticipatamente per manifesta superiorità, cioè nel caso in cui tra lui e il suo avversario ci siano oltre 13 punti di differenza alla fine della prima ripresa. Il contendente che alla fine dell'incontro ha totalizzato più punti vince.

In caso di punteggio pari, vincerà l'incontro chi ha effettuato il maggior numero di tecniche da 2 punti.

Se il punteggio anche in questo caso fosse di assoluta parità verrà disputato un altro round da 1 minuto. Questa procedura viene effettuata sino alla determinazione di un vincitore.



Art.19 (Regole generali di combattimento)

Punto 1 Completezza di Combattimento

È 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 Light-contact), oppure con solo tecniche di proiezione (fase di Randori), o solo con tecniche di leva e/o strangolamento (fase di lotta a terra o submission).

Sarà compito degli arbitri laterali tenere conto della eventuale non completezza dell'incontro, con detrazione di punti sul cartellino, mentre sarà compito dell'Arbitro centrale richiamare gli atleti a gareggiare nell'ottica della Kick Jitsu. Gli atleti potranno anche essere squalificati qualora manifestassero una netta insofferenza ai 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. È consentito colpire la parte frontale e laterale del corpo, dalla coscia in su con l'esclusione di occhi e gola. È possibile colpire la coscia soltanto con il calcio circolare portato con il collo del piede. È altresì consentito di colpire le gambe e le caviglie con l'intento di proiettare (solo spazzate nel senso delle articolazioni). Sono ammesse tutte le tecniche di calcio o pugno, ma non si potrà 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 eccessivamente la tecnica, etc.). 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 terminasse nell'area esterna, non si potrà proseguire con l'immobilizzazione dell'avversario.

Punto 4 Tecniche di Leva e Strangolamento

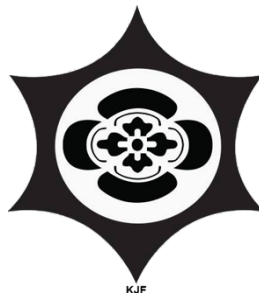
Nel combattimento di Kick Jitsu sono ammesse tecniche di leva e strangolamento a terra. E' assolutamente vietato portare queste tecniche senza controllo e con l'intento di provocare lussazioni o svenimento dell'avversario, pena la squalifica immediata.

Punto 5 Tecniche di immobilizzazione

Nella Kick Jitsu si 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 punteggio, superiorità tecnica, abbandono o squalifica. La vittoria sarà assegnata solo a combattimento effettuato. Per 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.

Art.20 (categorie)

Bambini	
Età (anni)	Peso (Kg)
6 - 7	20, -24, -28, -32, -37, +37
8 - 9	23, -27, -31, -35, -40, -45
10 - 11	28, -32, -36, -40, -45, -50
Esordienti	
Età (anni)	Peso (Kg)
12 - 13	30, -,35, -40, -45, -50, -55
Cadetti	
Età (anni)	Peso (Kg)
14 - 15	40, -45, -50, -55, -60, -65
Junior/Senior	
Età (anni)	Peso (Kg)
16 - 17	40, -45, -50, -55, -60, -65, -70, +70
18 - 35	50, -55, -60, -65, -70, -75, -80, +80

N.B. Per ANNO si intende l'anno di nascita

Per i bambini, esordienti e cadetti sono in fase di studio altre tipologie di gara.

Pertanto, ad oggi, non essendo stato ancora approvato specifico regolamento in merito, resta valido, per chi ritiene opportuno far praticare la Kick Jitsu anche a queste fasce d'età, il precedente regolamento.

Per bambini combattimento kick jitsu light con due riprese distinte (1° calci-pugni 2° judo):

Due round da un minuto con intervallo di un minuto di riposo. Il combattimento 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, proiezione ed immobilizzazioni.

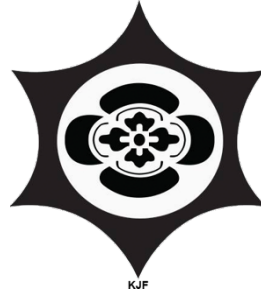
Sono vietate tecniche di autocaduta, prese alle gambe e forbici. Per l'assegnazione dei punti e quant'altro vale quanto detto nel presente regolamento tecnico.

Per esordienti/cadetti combattimento kick jitsu light (combattimento senza distinzione): Due round da un minuto e mezzo con intervallo di un minuto.

Per il semi-contact come da regolamento precedente senza esclusione di calci.

Per il Judo, sono ammesse tutte le tecniche di proiezione ed immobilizzazione ad esclusione di strangolamenti e leve.

Per l'assegnazione dei punti e quant'altro vale quanto detto nel presente regolamento tecnico.



Per junior/senior

Combattimento completo di Kick Jitsu come da regolamento tecnico

Art.21 (Certificazioni sanitarie)

È 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.22 (Assicurazioni)

Ogni atleta deve essere coperto da assicurazione personale e RCT.

Art.23 (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.24 (Incontri con titoli in Palio)

È 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)