

CONTACT JU- JITSU REGOLAMENTO GARA

Version 4.2 *traduzione in italiano*

Valido dal 25/05/2023



FIJLKAM
JU JITSU



1 Generalità

Questa competizione di Ju Jitsu è tra due atleti con l'intenzione di vittoria verso l'altro, in accordo con le norme attuali e regolamenti stabiliti dal Comitato JJIF Contact Ju-Jitsu.

Il Contact Ju Jitsu è una competizione dinamica di ju jitsu che utilizza tecniche di striking, tecniche di lancio e tecniche a terra. L'obiettivo è quello di sconfiggere l'avversario per TKO (Knockout Tecnico, dove non siano ammessi colpi alla testa), per sottomissione (submission) o per decisione basata sul predominio.

Il regolamento "HEAD IMPACT FREE" del 2023 rappresenta la progressione sicura dal Fighting System JJIF a combattimenti a contatto pieno.

Il regolamento "CONTACT JU-JITSU 2017 AIMAG evolution" è pensato solo per atleti esperti e adulti, poiché include la possibilità di KO per impatto alla testa.

2 Categorie

Si applicano le categorie definite nel Codice Sportivo JJIF 3.2.

3 Dress Code della Competizione (1)

Tutti i concorrenti di Contact Ju-Jitsu dovranno indossare un Ju-Jitsu Gi omologato dalla JJIF, di colore bianco o blu, pulito e in buone condizioni, come descritto nello Sporting Code della JJIF.

Inoltre, i concorrenti dovranno indossare anche un equipaggiamento protettivo rosso/bianco o blu approvato dalla JJIF, come specificato di seguito.

Gli Arbitri addetti al Controllo Uniformi devono assicurarsi che tutti i concorrenti indossino l'uniforme e l'equipaggiamento protettivo richiesti, secondo gli standard approvati dalla JJIF, prima di entrare nell'area di gara.

È vietato ricoprire la pelle con qualsiasi sostanza, fasciare la mano e il polso o utilizzare garze, bende o qualsiasi tipo di materiale protettivo senza l'autorizzazione del Medico del Torneo.

3.1 Equipaggiamento protettivo e di sicurezza obbligatorio

Tutti gli atleti di Contact Ju-Jitsu devono garantire la propria sicurezza e proteggersi in tutti gli incontri indossando equipaggiamento protettivo per Contact Ju-Jitsu omologato dalla JJIF come di seguito:

Mouth Guard (Gum Shields) to protect the teeth are not mandatory but are recommended 	Groin Guards (Jock Strap) Soft Cup Type (For MALE Competitors) 
---	--

Paradenti non obbligatori ma consigliati	Sospensorio di tipo Soft (per UOMINI)
--	---------------------------------------

- (1) Durante la fase di progetto e gli eventi di prova, il comitato organizzatore potrà accettare diversi colori di Gi e attrezzatura. I concorrenti dovranno indossare cinture rosse e blu per determinare il giudizio.

Chest Protectors as innerwear (For FEMALE Competitors OPTIONAL) 	JJIF Shin and Instep protectors (Slip OnType) in Red or Blue as per Belt 
AIMAG 2017 rules JJIF Contact Gloves: In Red and Blue Color as per Belt (Open Palm Grappling Type Gloves of minimum 6-8 oz weight with elastic straps with NO bandaging wrapped on the hands.) 	HEAD IMPACT FREE rules JJIF Contact Gloves: In White and Blue Color as per Gi color (Open Palm Grappling Type Gloves of minimum 4 oz weight with elastic straps with NO bandaging wrapped on the hands.) 
Head Protectors in Red and Blue to Match the Belt 	No head guard

4 Uniforme arbitrale

L'uniforme dell'arbitro deve essere conforme Referee Rules della JJIF.

Si consiglia al Mat Referee e ai Side Referees di indossare anche guanti sottili in lattice (guanti chirurgici monouso) color carne o neri mentre arbitrano nell'area di gara come protezione in caso di contatto con gli atleti.

5 Durata dell'incontro

La durata di un Incontro di Contatto per Atleti Adulti è di tre (3) minuti:

Se, dopo 3 minuti di combattimento, i concorrenti sono in parità in tutti i punti, il Mat Referee aggiungerà un (1) minuto di tempo extra per determinare il vincitore.

È essenziale che tra due incontri successivi venga concesso ai concorrenti un tempo di recupero minimo di 15 minuti.

Il tempo inizia immediatamente dopo il primo annuncio il Mat Referee con il suo comando vocale "Fight". Il tempo viene fermato solo quando il Mat Referee ordina al tavolo di fermare il tempo (in caso di infortunio, rottura di un kimono o in diverse altre possibili situazioni). In tutti gli altri casi, il tempo continua a scorrere.

Un atleta ha diritto a un massimo di 2 minuti di assistenza medica per incontro. Se un atleta necessita di più di due (2) minuti di assistenza medica, perderà l'incontro in quanto considerato non più in grado di combattere per motivi medici.

6 Weigh-In (Procedura di Peso)

Il Weigh-In di tutti i concorrenti dovrà essere effettuata secondo lo Sporting Code della JJIF.

7 Regole dell'incontro

7.1 Posizioni dei partecipanti

- IN PIEDI – la posizione di un concorrente è definita come quando tocca l'area di gara solo con i piedi (sta in piedi).
- A TERRA – la posizione di un concorrente è definita come quando tocca l'area di gara con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi.

7.2 Svolgimento degli incontri

Il Mat Referee sarà posizionato al centro dell'area di combattimento e dirigerà l'incontro e si assicurerà che i combattenti combattano secondo le regole.

I giudici prenderanno posto nelle loro postazioni.

Quando il Mat Referee annuncia un rimprovero, una penalità o una squalifica, il concorrente in questione dovrà fare il saluto in segno di accettazione.

Se uno dei due atleti deve uscire dall'area di gara per ricevere assistenza medica (per assistenza e controllo medico), il concorrente rimanente rimane alla sua posizione e si gira. Al concorrente non è consentito parlare con il suo allenatore durante questo tempo. Il suo allenatore può dargli consigli, ma non può esserci alcun dialogo tra l'atleta e l'allenatore.

Il Mat Referee chiama i concorrenti a entrare sul tatami. I concorrenti iniziano l'incontro posizionandosi uno di fronte all'altro al centro dell'area di gara, a circa due metri di distanza. Il concorrente con la cintura rossa, i guanti rosso/neri e la protezione tibiale rosso/nera rimane alla destra del Mat Referee. Al segnale del Mat Referee, i concorrenti faranno il saluto in piedi prima all'arbitro e poi tra di loro.

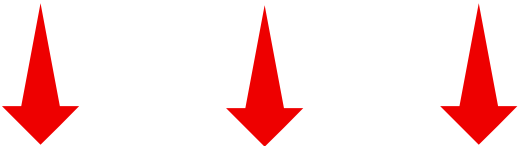
Una volta che il Mat Referee annuncia il comando "Fight", l'incontro inizia in posizione eretta. Il cronometro si ferma solo quando il Mat Referee annuncia al tavolo il comando "STOP TIME". In tutti gli altri casi, il tempo continua a scorrere. Finché i concorrenti sono attivi, possono alternare tecniche in piedi e tecniche a terra. Quando non sono attivi, il MR deciderà di far ripartire l'incontro in posizione eretta al centro del tappeto. Un avvertimento per passività verrà dato al combattente che impedisce la progressione dell'incontro. Se l'arbitro ha bisogno di tempo per confermare il risultato alla fine dell'incontro, dovrà mandare gli atleti al loro angolo prima che il risultato venga annunciato. Entrambi i concorrenti dovranno effettuare il saluto prima tra di loro e poi all'arbitro di tappeto.

7.3 Risultato e valutazione di un incontro

L'incontro può essere concluso quando uno dei combattenti vince per:

- 1 TKO (KO tecnico)
- 2 Sottomissione
- 3 Dominio attivo
- 4 Decisione arbitrale
- 5 Squalifica tramite penalità
- 6 Infortunio o decisione del medico

7.3.1 TKO



AIMAG 2017 rules	HEAD IMPACT FREE rules
TKO by Knock Out: The athlete gets Knocked down and cannot recover within the count of 5 seconds TKO by 2 times Knock Down (KD): A Knock Down is an effective technique forcing the competitor to stop fighting. When the opponent kneels down after an allowed atemi technique or another strong attack forcing him to kneel. Knock Down is as well considered when the opponent cannot fight back and gets	TKO: Technical Knock Out: When the opponent kneels down after a liver-shot, front-kick, low-Kick or another strong attack on the body forcing him to kneel. When the opponent cannot fight back and gets too many punches, the referee must stop the fight and declare a Knock Down

too many punches, the referee must stop the fight. A fighter who loses a fight because of a TKO can NOT continue fighting in the next fight.	A fighter who loses a fight because of a TKO can continue fighting in the next fight.
--	--



HEAD IMPACT FREE – Rules

TKO: Knock Out Tecnico: Quando l'avversario si inginocchia dopo un colpo al fegato, un calcio frontale, un calcio basso o un altro attacco forte al corpo che lo costringe a inginocchiarsi.

Quando l'avversario non riesce a reagire e subisce troppi pugni, l'arbitro deve interrompere l'incontro e dichiarare un Knock Down.

Un combattente che perde un incontro a causa di un KO tecnico può continuare a combattere nell'incontro successivo.

7.3.2 Sottomissione

Sottomissione tramite strangolamenti o leve: un atleta che sta subendo una leva articolare o uno strangolamento dà un segnale di resa (Tapout o Tapout verbale) o perde conoscenza (2)

Anche la fuga (going out) dall'area di gara mentre si sta subendo un reale attacco di sottomissione è considerata una sottomissione (non valida per le fughe tecniche).

7.3.3 Active Domination (Dominio attivo)

E' caso di vittoria se l'avversario non è in grado di sostenere o di evitare il combattimento:

- abbandonando la materassina (non riuscendo a mantenere la posizione)(3)
- con passività
- ritardando l'incontro (4)

Un concorrente che evita l'incontro verrà:

1. ammonito la prima volta (reprimand)
2. La seconda volta riceverà una penalità ufficiale (meno un punto)
3. Il terzo fallo porterà alla dichiarazione di vincitore dell'avversario

7.3.4 Vittoria per decisione

- I tre giudici contano ogni proiezione o atterramento efficace, ogni pugno o calcio efficace e ogni tentativo di sottomissione. Il combattente più attivo vincerà l'incontro al termine dell'incontro. La decisione sarà presa con il sistema 10:9.

7.3.5 Vittoria per penalità Vedi 7.5 e 7.6

7.3.6 Vittoria per problemi medici dell'avversario

- Supponiamo che il tempo di assistenza medica superi il tempo cumulativo consentito di 2 minuti per incontro. L'avversario sarà dichiarato vincitore.
- Il medico decide l'interruzione dell'incontro(5)

(2) *Un concorrente che ha perso conoscenza non può continuare a combattere per tutto il torneo.*

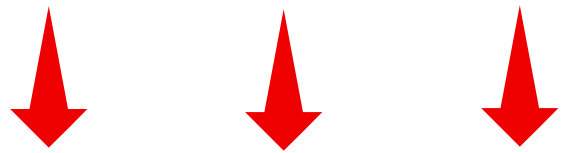
(3) Non include uscire dal tappeto a causa dell'impatto di una tecnica avversaria.

(4) Disordinare intenzionalmente l'uniforme, togliersi o gettare via qualsiasi parte dell'equipaggiamento protettivo o dell'uniforme, slacciare la cintura o cercare di rimettere in ordine l'uniforme senza l'autorizzazione specifica dell'arbitro di tappeto.

(5) L'atleta infortunato di questo incontro non può continuare il torneo.

7.4 Tecniche illegali

- Colpi ai genitali, all'inguine e alla regione anale, alla colonna vertebrale, agli organi vitali e alla zona parietale (parte posteriore della testa)
- Calci e tecniche di ginocchio dalla posizione eretta a terra/ginocchio non sono permessi (Drop Kicks)
- Le testate non sono permesse



AIMAG 2017 rules	HEAD IMPACT FREE rules
On the ground there are no head shots allowed at all. Elbows and knees to the head are not allowed.	There are no head shots allowed at all. Not standing and Not on the ground. Elbows are not allowed.

HEAD IMPACT FREE – Rules

Non sono ammessi colpi alla testa.

Non in piedi e non a terra.

Non sono ammessi i gomiti.

7.5 Situazioni di squalifica:

- Qualsiasi uso intenzionale di tecniche proibite comporterà la squalifica immediata.
- Quando un atleta ferisce l'avversario con una qualsiasi tecnica proibita, ciò comporta la squalifica immediata.
- Heel Hooks, sia interni che esterni.
- Knee reaping e leve del piede esterne ruotate
- Non è consentito applicare alcuna leva alla colonna vertebrale. Una leva applicata in modo tale da esercitare stress sulla colonna vertebrale comporterà la squalifica.
- Non è consentito eseguire slam più alti della cintura in posizione eretta e più alti della linea delle spalle in posizione a terra(6)
- Non è consentito sferrare calci intenzionali alle ginocchia. Un calcio intenzionale al ginocchio comporterà la squalifica.
- Proiettare un avversario sulla sua testa; pile driving o spiking alla testa o una proiezione suplex o eseguire una proiezione con una presa alla testa. (Afferrare la testa con entrambe le mani senza afferrare una mano o la divisa dell'atleta aggredito);
- Afferrare o torcere dita, capelli e orecchie.
- Graffiare, mordere, pizzicare, tastare qualsiasi parte del corpo.
- Rifiutarsi di eseguire i rituali del torneo, salutare un rivale o eseguire in modo scorretto un saluto;
- Un comportamento irrispettoso, maleducato e non etico nei confronti di un atleta rivale, di qualsiasi altro partecipante, o di qualsiasi arbitro o membro del pubblico porterà alla squalifica e potrà essere sanzionato anche al di fuori della competizione.

(6) Esempio: Ciò significa che quando un atleta solleva l'avversario più in alto della sua cintura per sfuggire a un armbar e lo sbatte sul tatami, ciò comporterà la squalifica. Gli slam in cui il corpo dell'avversario non supera l'altezza della cintura del concorrente sono consentiti e sono visti come un modo per sfuggire dall'armlock.

7.6 Fouls (Falli): Ammonizione -> Penalità -> Squalifica:

- Tecniche illegali involontarie
 - Mettere la mano sul viso (occhi, naso, bocca) dell'avversario.
 - Rifiutarsi di obbedire agli ordini o ai comandi del Mat Referee.
1. Un concorrente che commette un fallo lieve verrà ammonito una volta.
 2. La seconda volta riceverà una penalità ufficiale (meno un punto).
 3. Il terzo fallo porterà alla squalifica.

7.7 Area di gara:

L'arbitro può rimettere i combattenti nella stessa posizione al centro del tatami quando deve interrompere l'incontro per aver abbandonato l'area di gara.

Una proiezione iniziata nell'area di gara viene conteggiata anche se terminata "fuori dall'area".

Qualsiasi tecnica iniziata "fuori dall'area" non sarà valida.

Prese di sottomissione, leve e strangolamenti iniziati nell'area di gara sono consentiti e sono considerati validi anche se conclusi fuori dall'area, a condizione che uno dei combattenti tocchi ancora la superficie dell'area di gara con qualsiasi parte del corpo.

7.8 Altre situazioni:

Le situazioni non contemplate dal presente regolamento saranno valutate dall'Arbitro / Comitato Organizzatore.

Queste decisioni sono definitive.