



JIU-JITSU (NE-WAZA) REGOLAMENTO

Linee guida generali della
competizione & manuale del
formato della competizione

Approved by:



Version 2.7
Tradotto in italiano

www.jjau.org



Questo manuale è stato realizzato con il supporto amichevole della Ju-Jitsu Asian Union (JJAU).

Contiene le regole ufficiali per la disciplina del Jiu-Jitsu (Ne-Waza) ed è stato approvato dalla Ju-Jitsu International Federation (JJIF) nell'agosto 2015 e completamente rivisto nel 2024.

Il copyright di tutto il testo e le immagini qui presenti appartiene a JJAU.

www.jjif.sport

www.jjau.org



Sezione 1	Area di Gara	5
Sezione 2	Allenatori	7
Sezione 3	Abbigliamento di Gara e Requisiti Personali	9
	Guida all'abbigliamento con Gi	12
	Regole per il Posizionamento delle Toppe sul Gi	13
	Guida all'abbigliamento No Gi	14
Sezione 4	Classi di età, categorie di peso e tempi gara	15
	Durata degli Incontri per Gruppo di Età	16
	Categorie di Peso - Under 16 e Maggiori	17
	Categorie di Peso - Under 14 e Inferiori	18
Sezione 5	Arbitri	19
	Autorità dell'Arbitro	20
	Arbitro di Tatami e Arbitri Video	21
	Sistema di Challenge per il Replay Video	22
Sezione 6	Segreteria	23
Sezione 7	Gestualità e Conduzione dell'Incontro	25
	Conduzione dell'Incontro	26
	Fight and Stop	28
	Sanzioni e Squalifiche	29
	Ulteriori Gestualità	30
Sezione 8	Linee Guida per il Punteggio, Punti e Vantaggi	31
	Linee Guida per il Punteggio	32
	Punti	33
	Vantaggi	34

Sezione 9	Movimenti e Posizioni per il Punteggio	35
	Takedown (Atterramento)	36
	Sweep (ribaltamento)	38
	Guard Pass (passaggio di guardia)	40
	Knee on Belly (ginocchio sullo stomaco)	42
	Full Mount	43
	Back Control (controllo posteriore)	45
Sezione 10	Sottomissioni	46
Sezione 11	Penalità / Azioni proibite leggere e Gravi	49
	Ordine delle sanzioni	50
	Azioni proibite leggere	51
	Azioni Proibite Disciplinari	54
	Azioni proibite Tecniche	55
	Knee Reaping (attacco laterale al ginocchio): DQ	56
	Knee Reaping : Azioni non consentite	57
	Knee Reaping : Azioni consentite	58
	Tabella delle azioni proibite: Classe Open	59
	Tabella delle azioni proibite: divise per Cintura	60
	Azioni proibite: Esempi	61
Sezione 12	Conclusione dell'Incontro	66
Sezione 13	Vittoria a Tavolino e Ritiro	68
Sezione 14	Lesione, Malore ed Infortunio	70
Sezione 15	Divisioni per Grado di Cintura o Livello di Esperienza	72
Sezione 16	Come Determinare i Vincitori delle Medaglie	74
Appendice	Definizioni Chiave	77



JIU-JITSU REGOLAMENTO

Con enfasi sulla lotta a terra (ne-waza), l'obiettivo principale nella competizione di jiu-jitsu è vincere tramite sottomissione, definita come indurre la resa dell'avversario utilizzando una tecnica di soffocamento o di blocco legale.

Due atleti opposti hanno l'obiettivo di superarsi l'un l'altro in maniera sportiva in un incontro di competizione composto da proiezioni, abbattimenti, avanzamenti di posizione, tecniche di controllo e sottomissioni sia in piedi che a terra.

L'abbigliamento per la competizione può utilizzare sia l'uniforme tradizionale di kimono (Gi) che un kit ufficialmente approvato di rash guard e pantaloncini (No Gi).

Per determinare un vincitore per gli incontri che non terminano con una sottomissione, si applica un sistema di punteggio ufficiale che premia l'applicazione tecnica del jiu-jitsu per avanzare attraverso una progressione di miglioramenti di punteggio e posizioni di controllo.

Questo regolamento stabilisce le regole e gli standard da seguire per le competizioni ufficiali di Jiu-Jitsu affiliate alla JJIF.

Per domande o feedback riguardanti le regole e le procedure di competizione, si può inviare un'email a jiu-ref@jjif.org.



SEZIONE 1

AREA DI GARA

SEZIONE 1

AREA DI GARA

1.1 L'intera area di gara (FOP) deve essere composta da materassini protettivi sicuri per la competizione degli atleti, con due colori diversi per distinguere l'area di combattimento dalla sua area di sicurezza circostante.

1.2 L'area di combattimento deve essere di un unico colore solido e avere una dimensione di almeno 8 metri per 8 metri.

1.3 L'area di sicurezza deve essere composta da uno strato esterno di materassini di un colore diverso che circonda l'area di combattimento e deve estendersi di un metro quadrato verso l'esterno in tutte le direzioni rispetto all'area di combattimento.

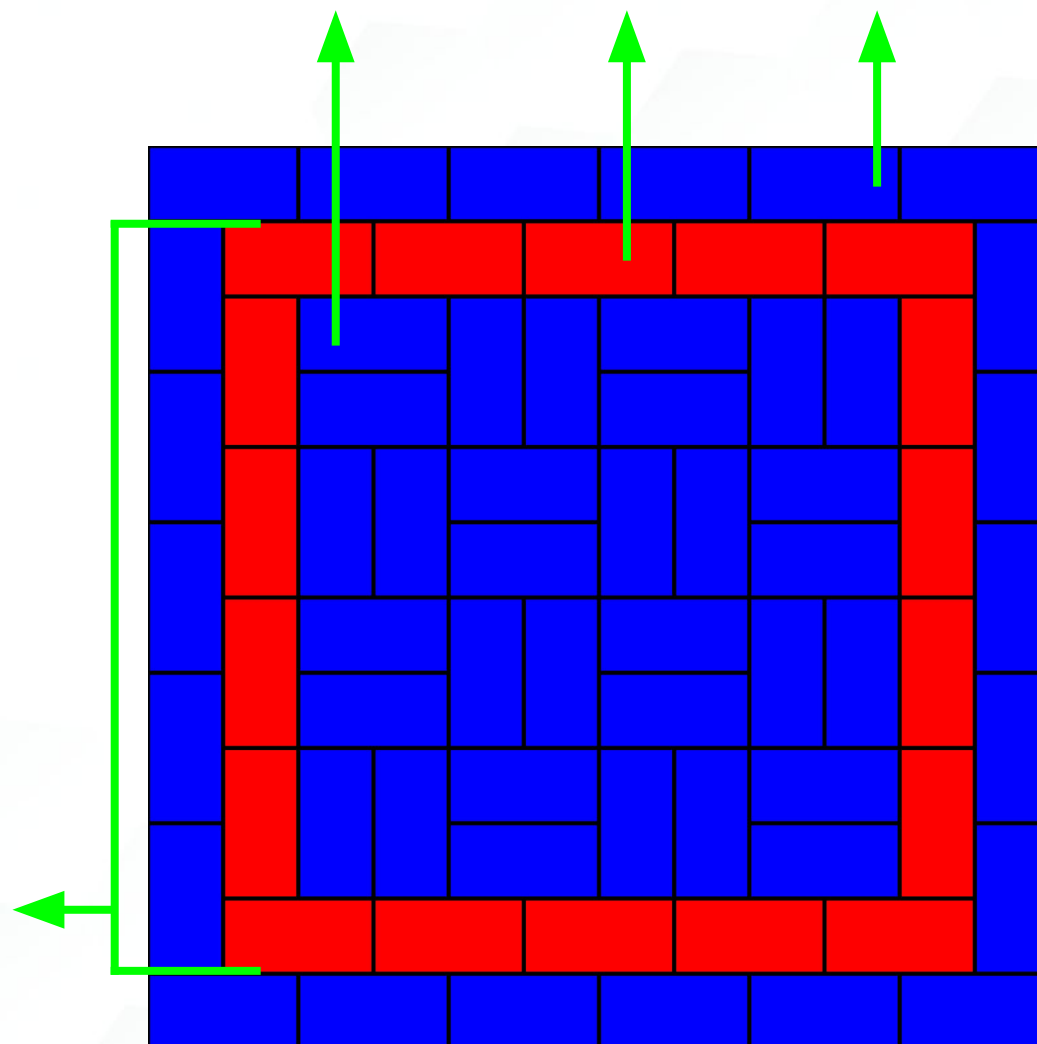
1.4 L'area totale di gara è composta dall'area di combattimento e dall'area di sicurezza combinate. L'area totale di gara dovrebbe essere di almeno 10 metri per 10 metri.

1.5 Eventuali materassini aggiuntivi posizionati al di fuori dell'area di sicurezza non sono considerati parte dell'area di gara. Pertanto, i movimenti che si svolgono al di fuori dell'area di sicurezza non contano come parte dell'incontro.

- Si incoraggiano gli organizzatori di includere questi materassini esterni aggiuntivi per una maggiore sicurezza

Match Area = Fighting Area + Safety Area
(l'area esterna è esclusa dall'area di gara)

Area combattimento Area Sicurezza Area Esterna





SEZIONE 2

ALLENATORI

SEZIONE 2

ALLENATORI

2.1 È consentito un solo allenatore ad accompagnare e istruire verbalmente ciascun atleta dal limite dell'area di gara.

- L'allenatore deve rimanere seduto su una sedia o in una cabina designata, a meno che non stia effettuando una richiesta di replay video.
- Gli allenatori non possono usare cellulari, fare foto/video o utilizzare dispositivi elettronici mentre si trovano nell'area di gara
- L'atleta non può parlare con il proprio allenatore durante l'incontro e riceverà una penalità se lo farà.

2.2 Gli allenatori sono modelli di riferimento e, come tali, il loro comportamento deve riflettere il codice delle arti marziali e una buona integrità personale.

- per ulteriori informazioni si prega di riferirsi allo **JJIF Code of Ethics and Sporting Code**.

2.3 L'allenatore deve essere vestito in modo appropriato, con un'uniforme ufficiale da tuta sportiva o un abbigliamento elegante.

- Durante la fase di eliminazione, la tuta della squadra è accettabile.
 - per le fasi finali, l'allenatore dovrà indossare l'abito elegante.
 - l'allenatore non dovrà indossare cappelli
- In alcune competizioni, l'organizzazione potrà richiedere uno speciale dress code
 - Gli allenatori che non rispettano il codice di abbigliamento corretto possono essere impediti di accompagnare i loro atleti o essere invitati a lasciare il campo di gioco.



Allenatore in tuta

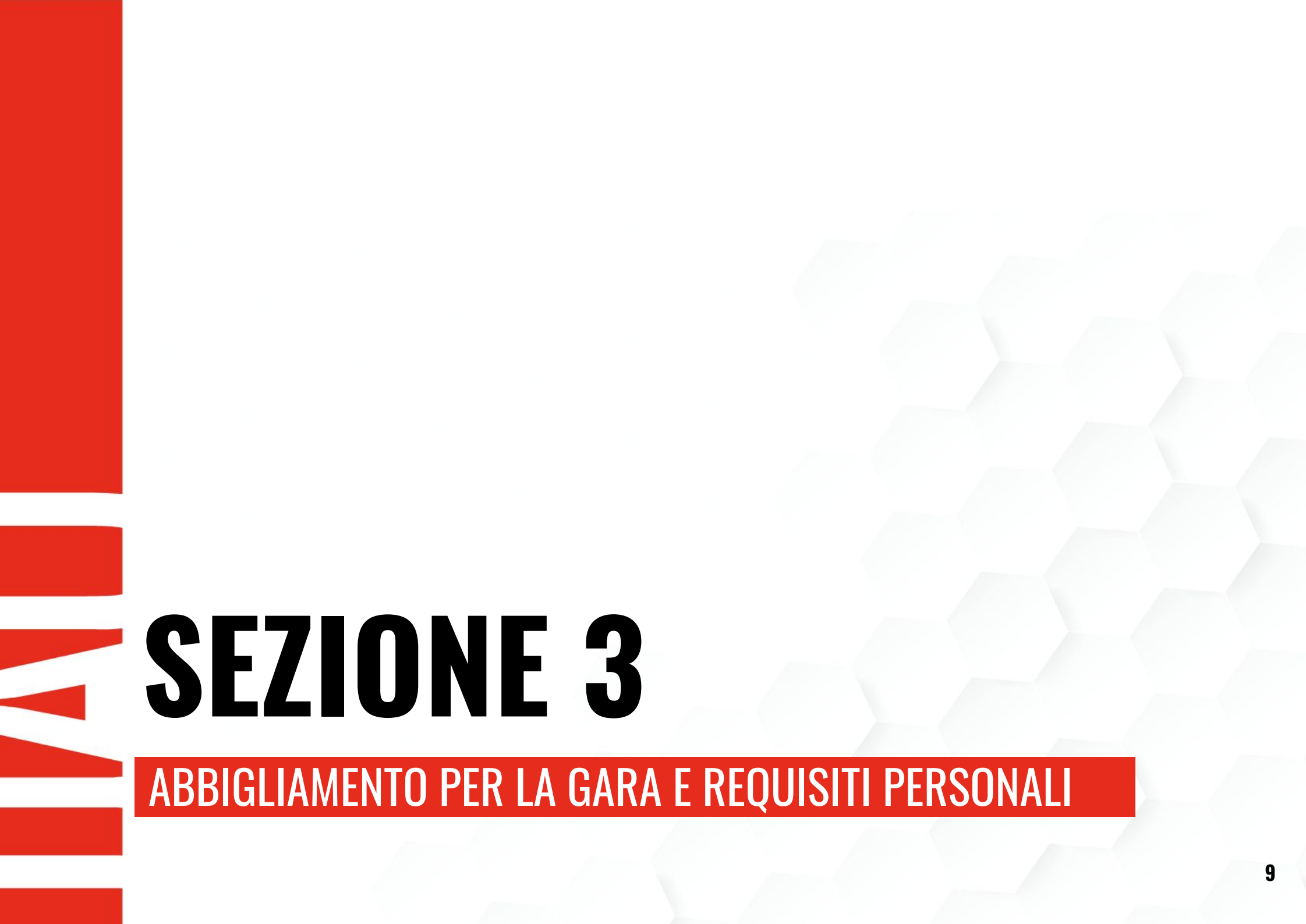


Allenatore in completo elegante (finali)

2.4 Se un allenatore manifesta un comportamento offensivo o di disturbo nei confronti degli atleti, dell'arbitro, del personale dell'evento, del pubblico o di chiunque altro, l'arbitro può decidere di allontanare l'allenatore dal campo di gioco per la restante durata dell'incontro.

- Se il comportamento inaccettabile continua, l'organizzatore può allontanare l'allenatore dai locali ufficiali del torneo.

2.5 L'arbitro e gli organizzatori si riservano il diritto di bandire dal luogo chiunque venga ritenuto problematico.



SEZIONE 3

ABBIGLIAMENTO PER LA GARA E REQUISITI PERSONALI

SEZIONE 3

ABBIGLIAMENTO PER LA GARA E REQUISITI PERSONALI

3.1 Abbigliamento ufficiale per eventi in Gi:

- Gi di jiu-jitsu pulito in cotone bianco, di buona qualità.
- Il materiale **Rip-stop** è consentito per i pantaloni, ma non per la giacca
- Il Gi deve adattarsi bene all'atleta e il materiale deve consentire una presa adeguata.
- Una cintura rossa e una cintura blu, entrambe di lunghezza e materiale di tessuto appropriati.
 - Le concorrenti nelle divisioni femminili sono tenute a indossare una maglietta aderente prevalentemente bianca o nera sotto la giacca del Gi, mentre questo è opzionale nelle divisioni maschili.
- le specifiche del Gi sono a **pagina 12**.

3.2 Abbigliamento ufficiale per eventi in **No Gi** :

- Una maglietta aderente che sia prevalentemente rossa e un'altra che sia prevalentemente blu.
- Le magliette possono avere maniche corte o lunghe, ma non possono essere senza maniche.
 - Le magliette non possono essere un mix di rosso e blu.
- Pantaloncini di qualità atletica (neri o dello stesso colore della maglia) che arrivano almeno fino a metà coscia ma non oltre il ginocchio.
- Non devono esserci cerniere, bottoni o altri materiali rigidi, e qualsiasi tasca deve essere cucita chiusa.
- le specifiche dell'abbigliamento No Gi sono a **pagina 14**.

3.3 I capelli lunghi devono essere legati con un elastico morbido

3.4 I concorrenti devono indossare biancheria intima elastica..

- I leggings compressivi neri semplici sono consentiti con le seguenti considerazioni:
 - Eventi in Gi: non devono essere visibilmente più lunghi dei pantaloni quando in posizione eretta.
 - Eventi No Gi: non devono scendere sotto la caviglia né coprire alcuna parte del piede.

3.5 Sono consentiti i seguenti articoli::

- Supporti elastici morbidi (ad esempio, per ginocchio, caviglia, spalla o gomito) che non rendono il concorrente (o il Gi) ingiustamente difficile da afferrare o controllare
- Hijab elastico di qualità sportiva, nero o bianco, nelle divisioni femminili.
- Nastro atletico applicato direttamente sulla pelle dell'atleta in modo che non fornisca alcun vantaggio sleale.

3.6 I seguenti articoli non sono consentiti e devono essere rimossi::

- Qualsiasi tipo di gioiello, collana, piercing, orologio da polso o qualsiasi altro accessorio.
- Qualsiasi tipo di copricapo, maschera o occhiali.
- Qualsiasi supporto atletico che abbia parti in metallo o qualsiasi altro materiale che possa danneggiare i concorrenti.
- Qualsiasi oggetto portato addosso o all'interno dei vestiti (ad esempio, telefoni cellulari, portafogli, ecc.)
- Qualsiasi oggetto affilato, inclusi materiali duri come spilli da sartoria nell'uniforme.
- Qualsiasi altro elemento che l'arbitro o l'organizzatore ritengano pericoloso per gli atleti.
- L'arbitro ha l'ultima parola sul fatto che qualcosa sull'atleta sia considerato inappropriato.



3.7 Un atleta che durante il match venga trovato senza la biancheria intima appropriata o che indossi qualcosa che metta in pericolo l'avversario sarà squalificato.

3.8 La competizione deve includere un'ispezione dell'abbigliamento dell'atleta prima di gareggiare

- L'abbigliamento dell'atleta deve soddisfare gli standard ufficiali e superare il controllo dell'abbigliamento prima di essere ammesso alla competizione.
- spetta all'arbitro il controllo finale sull'abbigliamento.
- Una volta che un concorrente è stato notificato che il suo abbigliamento non è conforme ai requisiti specificati, avrà l'opportunità di cambiarlo entro un tempo prestabilito.
- Il mancato cambio a un abbigliamento da competizione accettabile comporterà una vittoria per ritiro dell'avversario.
- Se dopo la re-ispezione risulta che l'atleta deve cambiare parte del suo abbigliamento, l'atleta riceverà una penalità per aver ritardato il match.
- Se un atleta viene invitato dall'arbitro a rimuovere un oggetto non consentito o a causa di qualsiasi altro ritardo nel match, l'atleta riceverà una penalità.

3.9 Ogni atleta avrà la possibilità di salire sulla bilancia fino alla fine del tempo designato per la pesatura in ciascun evento.

3.10 "Gli atleti sono autorizzati a pesarsi senza supporti o tutori per ginocchia, gomiti o altre articolazioni, ma devono indossarli al momento dell'ispezione dell'uniforme.

3.11 I concorrenti che non soddisfano i requisiti e le specifiche ufficiali non saranno autorizzati a procedere con i loro incontri. Penalità possono essere assegnate a discrezione dell'arbitro per ritardi nel match o nell'evento.

3.12 Le patch possono essere applicate solo nelle aree autorizzate del Gi, come illustrato nelle figure a pagina 13..

- Le patch devono essere di tessuto di cotone e correttamente cucite.
- Tutte le patch che non sono cucite o che si trovano in aree non autorizzate del Gi verranno rimosse dagli ispettori dell'uniforme.
- Un'etichetta di sponsor/marca può essere posizionata sulla parte frontale inferiore dei pantaloni del Gi (secondo l'illustrazione). L'etichetta deve essere fatta di un tessuto sottile e non ricamata, con un'area massima di 36 centimetri quadrati.

3.13 I concorrenti devono praticare una corretta igiene:

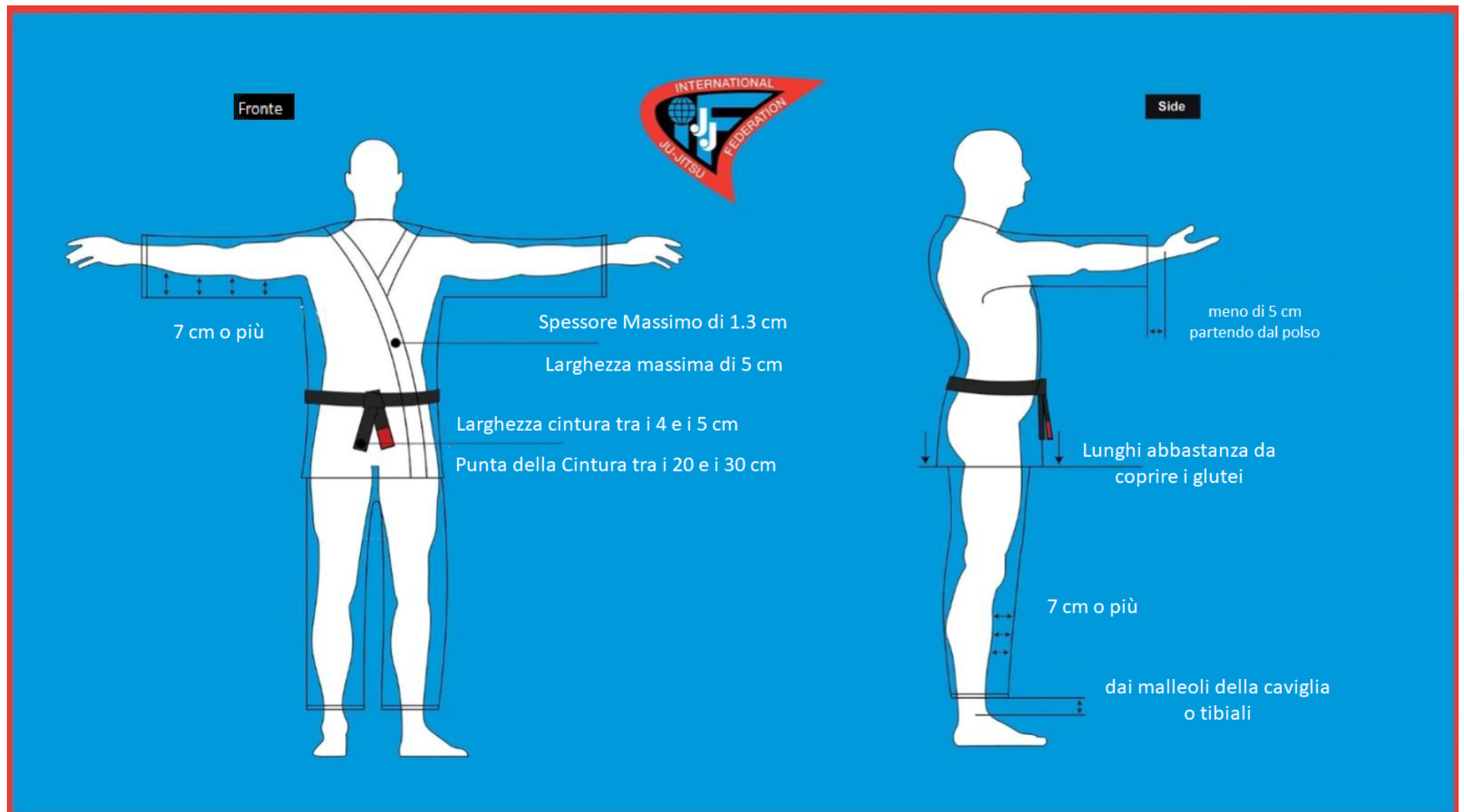
- Le unghie devono essere tagliate corte.
- Gli atleti devono essere puliti e appena lavati prima della competizione.
- In caso di ferita cutanea visibile, eruzione, infezione o altra malattia, deve essere informato il medico che avrà l'ultima parola sulla possibilità dell'atleta di partecipare alla competizione.
- Quando si cammina al di fuori dell'area di gara, gli atleti devono indossare calzature.
- L'abbigliamento da competizione deve essere pulito e asciutto all'inizio dell'evento e non avere cattivi odori.

3.14 E' responsabilità di ogni atleta:

- Rispettare l'orario di peso ufficiale per la loro divisione al momento stabilito.
- Praticare una corretta igiene e cura personale.
- Indossare un abbigliamento da competizione pulito e presentabile che soddisfi gli standard ufficiali, con il colore corretto della cintura o della maglietta.
- Comprendere le regole che devono essere applicate per la loro categoria di età o cintura.
- Essere presenti e pronti a competere quando chiamati per un incontro.
- Ascoltare e seguire le istruzioni dell'arbitro.

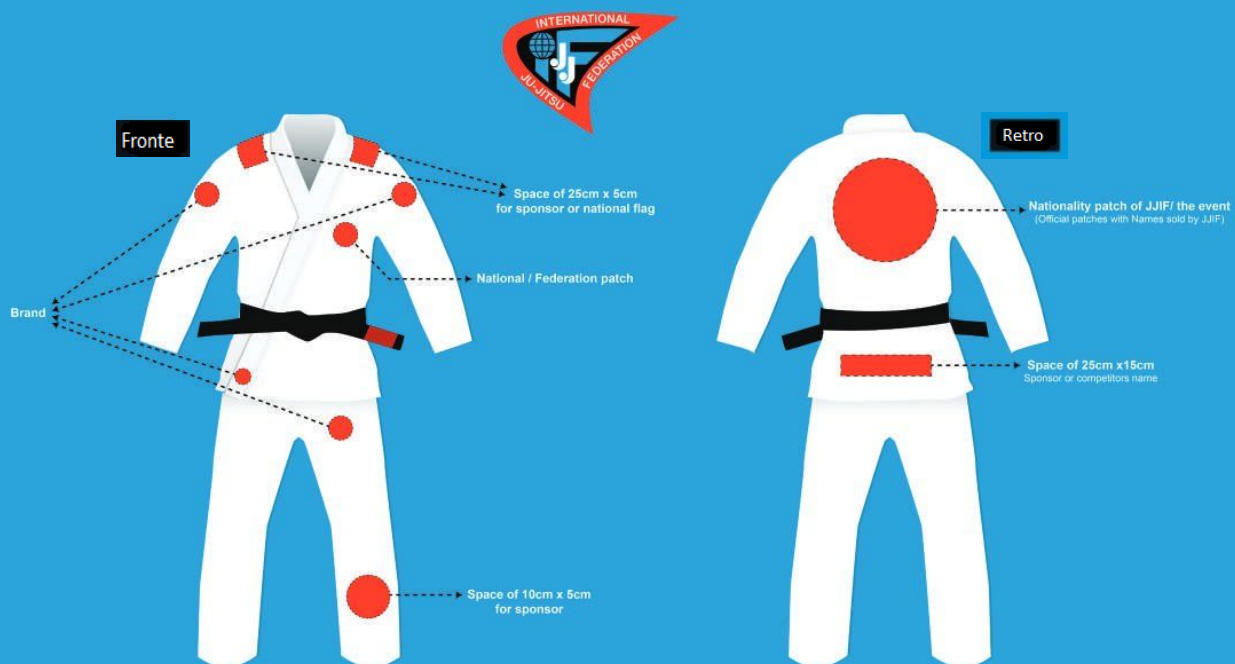
SEZIONE 3

GUIDA AL GI



SEZIONE 3

GUIDA ALPOSIZIONAMENTO DELLE PATCH



Generalità:

- L'area 'sponsor' non deve essere utilizzata per dichiarazioni religiose o politiche
- Lo 'sponsor' deve essere in linea con l'etica del Budo e dello sport (no discriminazione, no alcol, no tabacco)
- Lo 'sponsor personale' non può entrare in competizione con gli sponsor ufficiali del JJIF
- Solo i fornitori di attrezzature ufficiali della JJIF sono consentiti nelle aree degli sponsor (aggiuntive alle aree del marchio)
- Solo il nome del concorrente può essere posizionato sul lato posteriore della cintura
- Nei World Games di IWGA e negli Sport Accord World Combat Games non è consentita alcuna pubblicità
- Solo il marchio dell'attrezzatura può essere posizionato nelle posizioni del 'marchio'

SEZIONE 3

GUIDA ALL'ABBIGLIAMENTO NO GI

Fronte

Lato

NO-GI uniform policy

- POLITICA SULL'UNIFORME PER TORNEI NO GI
- IL LATO ANTERIORE DELLA MAGLIETTA DEVE ESSERE RISERVATO ALLA NAZIONALITÀ
- IL LATO POSTERIORE DEVE ESSERE RISERVATO ALLA NAZIONALITÀ
- I PANTALONCINI DEVONO ESSERE NERI O DELLO STESSO COLORE DELLA MAGLIETTA SENZA TASCHE BOTTONI O CERNIERE NON PIÙ LUNGHI DEL GINOCCHIO E COPRIRE PIÙ DELLA METÀ DELLE COSCE
- I PANTALONCINI A COMPRESSIONE NON SONO CONSENTITI
- I PANTALONI IN TESSUTO ELASTICO SONO CONSENTITI SOTTO I PANTALONCINI PER LE DIVISIONI FEMMINILI E MASCHILI E DEVONO ESSERE TUTTI NERI



SECTION 4

FASCE D'ETÀ, DURATA DEGLI INCONTRI, E CATEGORIE DI PESO

SEZIONE 4

FASCE D'ETÀ, DURATA DEGLI INCONTRI, E CATEGORIE DI PESO

4.1 Le categorie di età e peso sono stabilite secondo il **JJIF Sporting Code**.

4.2 La durata del match varia a seconda della fascia d'età.

4.3 Tra due incontri dello stesso atleta, ci dovrebbe essere una pausa di almeno 5 minuti. Nel caso in cui l'incontro successivo sia un incontro per una medaglia, la pausa deve essere di 10 minuti.

4.4 I concorrenti che raggiungeranno la fascia d'età indicata entro lo stesso anno solare di una determinata competizione (dal 1° gennaio al 31 dicembre) saranno considerati parte di quella fascia d'età, anche se l'evento si svolge prima del loro compleanno di quell'anno.

- Eccezione per le fasce d'età U21 e Adulti, dove l'atleta deve avere almeno 18 anni alla data della competizione.

4.5 Un concorrente può partecipare solo a una fascia d'età in una data competizione. Anche se le categorie si svolgono in giorni diversi, ma all'interno dello stesso evento, l'atleta non può competere in un'altra fascia d'età.

4.6 Un concorrente può partecipare in una sola categoria di peso in una determinata competizione.

MATCH TIMES PER AGE GROUP

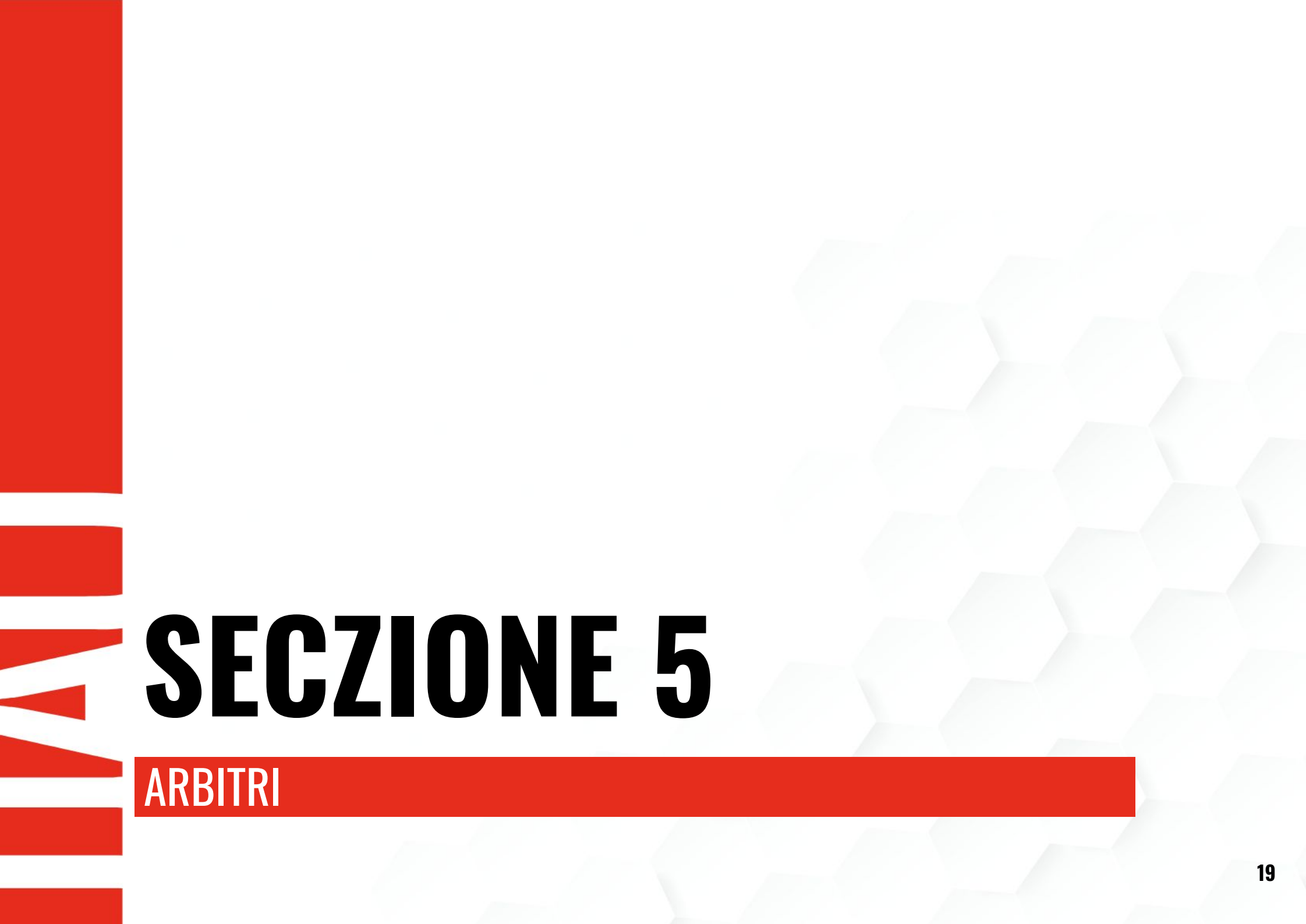
Category	Age	Match Time
Masters	35 anni ed oltre	5 minuti
Senior	18 anni ed oltre	5 minuti
U21	18 - 20 anni	5 minuti
U18	16 - 17 anni	4 minuti
U16	14 - 15 anni	3 minuti
U14	12 - 13 anni	3 minuti
U12	10 - 11 anni	3 minuti
U10	8 - 9 years	1.5 minuti
U8	7 anni o meno	1.5 minuti

CATEGORIE DI PESO: U16 E SUCCESSIVI

UOMINI			DONNE		
Seniors / Masters / U21	U18	U16	Seniors / Masters / U21	U18	U16
		-40 kg			-32 kg
		-44 kg			-36 kg
	-48 kg	-48 kg		-40 kg	-40 kg
	-52 kg	-52 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-94 kg	+85 kg		+70 kg	+70 kg	
+94 kg					

CATEGORIE DI PESO: U14 E PRECEDENTI

UOMINI			DONNE		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69 kg			+57 kg		



SEZIONE 5

ARBITRI

SEZIONE 5

AUTORITA' DELL'ARBITRO

5.1 L'arbitro è l'autorità suprema in ogni incontro.

- Il risultato di ogni incontro deciso dall'arbitro è ufficiale.
- Le interpretazioni soggettive dell'arbitro sull'assegnazione di punti, vantaggi o penalità sono definitive e non soggette a modifica.

5.2 L'esito dichiarato di un incontro può essere ribaltato solo nei seguenti casi:

- Se c'è un'errata interpretazione del punteggio o del tabellone segnapunti.
- Se il vincitore dichiarato ha indotto una sottomissione dell'avversario utilizzando una sottomissione o una presa proibita o una tattica non osservata dall'arbitro.
- Se il concorrente è stato ingiustamente squalificato per aver applicato una sottomissione o una presa consentita.
- Se l'interruzione dell'incontro e la squalifica sono avvenute prima di una resa (tap out), l'incontro verrà riportato al centro dell'area di combattimento e il concorrente che ha applicato la presa di sottomissione riceverà due punti.
- Se la sottomissione ha portato a una resa (tap out), l'atleta che ha applicato la sottomissione sarà dichiarato vincitore.

5.3 Nel caso di decisioni errate da parte di un arbitro dovute a un'applicazione errata delle regole stabilite in questo regolamento, è necessario soddisfare le seguenti condizioni per correggere il risultato:

- L'arbitro può consultarsi con il direttore degli arbitri per l'evento.
- L'arbitro che ha arbitrato l'incontro prenderà la decisione finale se modificare o meno il risultato."
 - Il direttore degli arbitri deve consultarsi con il tavolo centrale dell'evento riguardo al progresso del tabellone e può autorizzare il cambio dei risultati solo se il tabellone non è avanzato a una fase successiva

5.4 È dovere dell'arbitro intervenire in un incontro e fermare il tempo quando lo ritiene necessario.

5.5 È dovere dell'arbitro mantenere i concorrenti all'interno dell'area di gara.

5.6 Nel caso di una "triangle choke" o "closed guard" sollevata dal tappeto nella fascia di età U12 e inferiore, è dovere dell'arbitro di tappeto proteggere la spina dorsale del concorrente stando dietro il concorrente che è stato sollevato dal tappeto e essere pronto a afferrarlo in casi di potenziale caduta.

SEZIONE 5

ARBITRO DI TATAMI E ARBITRI VIDEO



Arbitro di tatami



Arbitri Video

5.7 L'Arbitro di Tatami (MR) deve rimanere all'interno dell'area di combattimento e facilitare l'incontro, con la responsabilità di effettuare interpretazioni visibili iniziali e gestire i concorrenti..

5.8 Due (2) Arbitri Video (VR) devono guardare l'incontro dal vivo mentre si svolge (con la possibilità di fare un'ulteriore revisione tramite software di replay video) e comunicare con l'Arbitro di Tatami tramite radio se desiderano effettuare una correzione.

- Se Soltanto uno dei due Arbitri Video (VR) concorda con l'interpretazione dell'Arbitro di Tatami (MR), non verrà effettuata alcuna correzione.

- Se entrambi gli Arbitri Video (VR) concordano sul fatto che un'interpretazione dell'Arbitro di Tatami (MR) debba essere corretta, contatteranno il MR con la loro decisione tramite radio, seguito dai gesti del MR per regolare il tabellone segnapunti. (vedi: pagina 30)

5.9 Solo l'Arbitro di Tatami (MR) ha l'autorità di giudicare i vantaggi per i tentativi di sottomissione grazie ad un punto di vista più ravvicinato dell'incontro rispetto agli Arbitri Video (VR).

- Gli Arbitri Video (VR) possono solo suggerire o consigliare riguardo ai vantaggi per le sottomissioni.
- In tutti gli altri aspetti, ciascun Arbitro Video (VR) ha la stessa autorità di interpretazione dell'Arbitro di Tatami (MR).

5.10 Nel caso in cui tutti e tre gli arbitri non riescano a raggiungere un consenso sul punteggio per la stessa azione, l'Arbitro di Tatami (MR) deve dare la decisione intermedia Con gli altri due.

- Esempio: Un arbitro assegna punti, il secondo assegna un vantaggio e il terzo non assegna alcun punteggio. In tal caso, verrà assegnato il vantaggio.

5.11 Nel caso in cui un concorrente commetta un'infrazione grave o riceva la sua ULTIMA penalità, l'Arbitro di Tatami (MR) indicherà prima la squalifica e poi terminerà l'incontro.

- Se almeno uno dei due Arbitri Video (VR) è d'accordo, la decisione è confermata e l'Arbitro di Tatami (MR) potrà terminare l'incontro e annunciare il vincitore
 - Se entrambi i VR non concordano con la squalifica, l'incontro continuerà.

5.12 Non ci sono decisioni Arbitrali che possano evitare "i pari meriti". Tutti gli incontri che finiscono il tempo con parità di punti, vantaggi e penalità saranno decisi tramite Golden Score (vedi: 12.4 a pagina 67).

SEZIONE 5

SISTEMA DI CHALLENGE CON REPLAY VIDEO

5.13 Un challenge chiesto dal coach di un atleta rappresenta l'opportunità di appellarsi a una determinata interpretazione data dall'Arbitro di Tatami (MR).

- Per contestare una decisione e richiedere una revisione video, l'allenatore deve alzarsi, sollevare il proprio ID dell'evento e rimanere in piedi fino a quando il challenge non viene riconosciuto dall'Arbitro di Tatami (MR).
- Un allenatore che si siede prima di che il challenge sia accettato, presume che abbia ritirato il challenge.
- MR attenderà prima una posizione stabile tra i concorrenti prima di fermare l'incontro per parlare con l'allenatore.
- (MR) informerà gli Arbitri Video (VR) riguardo il challenge affinché possano rivedere il filmato dell'incontro e raggiungere un consenso su se annullare una decisione o correggere una chiamata mancata.
- Se il challenge viene accettato, l'allenatore potrà utilizzare il challenge ancora una volta per quell'atleta.
- Se il challenge viene respinto, non possono essere presentati ulteriori challenge a nome dell'atleta durante l'incontro né per il resto dell'evento, con la seguente eccezione:
- Un atleta che arriva alla finale per la medaglia d'oro o di bronzo nella sua divisione riacquista il diritto che il suo allenatore possa chiedere un challenge.

5.14 Limitazione del Challenge:

- L'allenatore può contestare solo l'azione o la sequenza di movimenti più recente.
- L'allenatore non può contestare:
 - Vantaggi sulle sottomissioni
 - penalità per passività
- Qualsiasi sequenza che è già stata rivista dagli Arbitri Video (VR)
- L'allenatore può solo dire all'Arbitro di Tatami (MR) quale punteggio o azione desidera che i VR rivedano e non può discutere o chiedere spiegazioni.

5.15 (MR) non deve accettare appelli verbali o proteste da parte dell'allenatore se non è stata richiesto correttamente un challenge o se il diritto di challenge è già stato perso.

- (MR) può espellere l'allenatore dall'area di gara se l'allenatore continua a protestare o discutere sulle decisioni senza richiedere formalmente un challenge



SEZIONE 6

PRESIDENTI DI GIURIA

SEZIONE 6

PRESIDENTI DI GIURIA

6.1 "I presidente di giuria devono essere posizionati avendo l'area di gara, i concorrenti e l'Arbitro di Tatami (MR) nel loro campo visivo. Per quanto possibile, i presidenti di giuria devono essere posizionati sul lato opposto dei tatami, lontano da allenatori, concorrenti e pubblico

6.2 Il tavolo dei presidente di giuria sarà composto da un segnapunti che lavora per conto dell'organizzatore ed è responsabile del funzionamento di un tabellone elettronico. Ulteriori addetti possono essere assegnati a discrezione dell'organizzatore.

6.3 Il tabellone segnapunti deve essere visualizzato chiaramente nel campo visivo degli arbitri, atleti, allenatori e pubblico.

6.4 Il tavolo dei presidente di giuria deve mostrare professionalità in ogni momento e seguire le istruzioni date dall'arbitro."



SEZIONE 7

GESTUALITA' E CONDUZIONE DEL MATCH

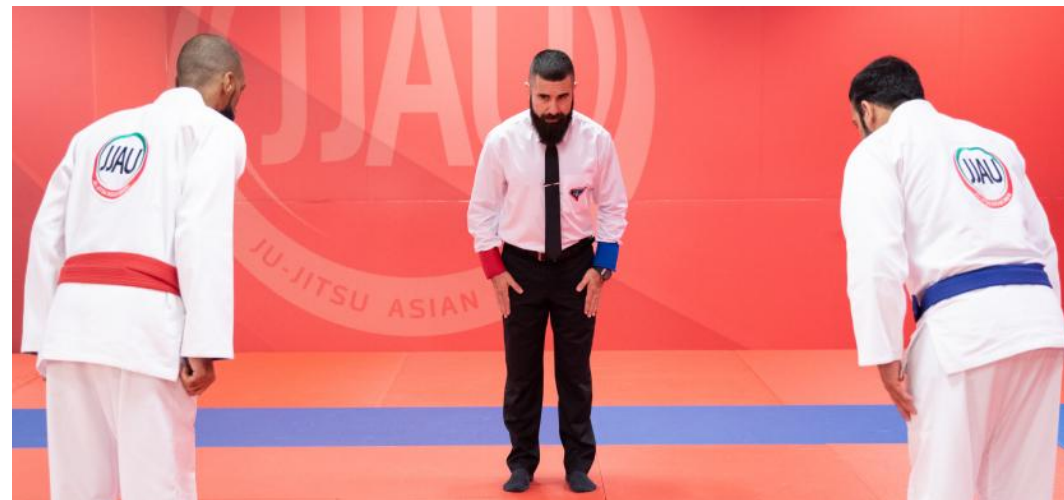
SEZIONE 7

GESTUALITA' E CONDUZIONE DEL MATCH

7.1 I concorrenti iniziano affrontandosi al centro dell'area di competizione, a circa due metri di distanza. L'atleta con la cintura rossa o rash guard rossa rimane sul lato destro dell'arbitro. Ai concorrenti verrà chiesto di fare il saluto prima all'arbitro e poi l'uno all'altro.



MR chiama i concorrenti nell'area di gara.



I concorrenti sono invitati a fare il saluto all'arbitro.



I concorrenti sono invitati a fare il saluto l'un l'altro.



7.2 L'incontro inizia in posizione eretta, dopo che MR dirà **"fight!"**.

7.3 A Non appena c'è contatto tra i concorrenti tramite una presa, è permesso andare a terra (sia in posizione di guardia che in ginocchio) immediatamente.

7.4 I concorrenti possono controllare e cambiare tra le diverse posizioni, ma devono cercare attivamente di attaccare o migliorare la loro posizione.

7.5 Tutti i combattimenti devono avvenire all'interno dell'area di gara.

- Qualsiasi movimento che si svolge fuori dall'area di gara (cioè oltre l'area di sicurezza) deve essere fermato e ricominciato in posizione eretta.

7.6 Se due terzi dei corpi dei concorrenti si trovano nell'area di sicurezza in una posizione stabilizzata che può essere ricreata, l'arbitro di tappeto fermerà l'incontro e riporterà i concorrenti nella stessa posizione al centro.

7.7 Quando un concorrente sta cercando di completare un'azione che comporta un punteggio mentre si trova nell'area di sicurezza, l'arbitro di tappeto aspetterà per consentire al concorrente di assicurarsi la posizione prima di fermare l'incontro.

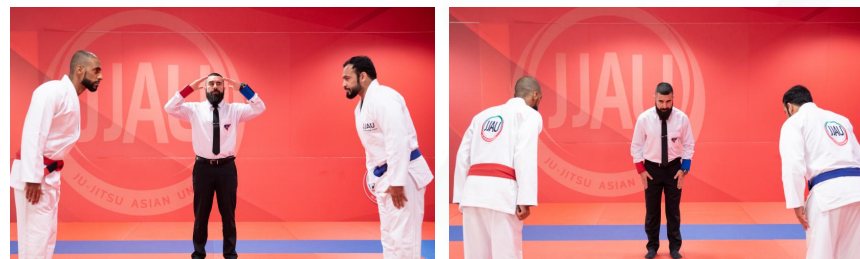
- Se l'atleta completa i necessari tre secondi di controllo, l'arbitro di tappeto fermerà l'incontro, assegnerà i punti e riposizionerà i concorrenti nella stessa posizione al centro.
- Se il movimento va fuori dall'area di gara prima dei tre secondi di controllo, l'arbitro di tappeto assegnerà un vantaggio (se guadagnato) e ricomincerà i concorrenti in posizione eretta.

7.8 Se i concorrenti si trovano nell'area di sicurezza in posizione eretta, l'arbitro di tappeto fermerà l'incontro e ricomincerà i concorrenti in posizione eretta al centro.

7.9 Un incontro non deve mai essere ricominciato in una posizione di sottomissione.



L'arbitro di tappeto dichiara il vincitore alla fine dell'incontro.



Dopo l'incontro, i concorrenti faranno il saluto l'un l'altro e poi all'arbitro di tappeto prima di lasciare l'area di gara.

SEZIONE 7

"FIGHT" E "STOP"

7.10 L'arbitro di tappeto dirà "**fight!**" per iniziare l'incontro e per riprendere l'incontro dopo aver istruito gli atleti a fermarsi.

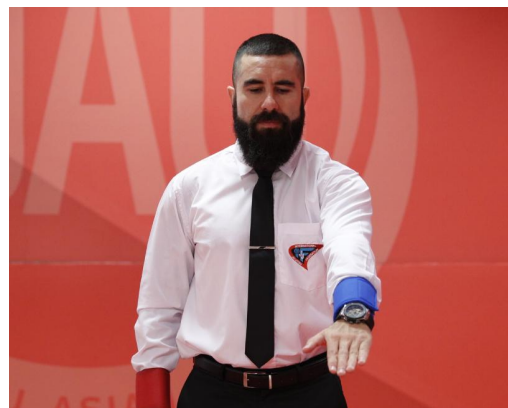


Per iniziare o riprendere l'incontro: "**Fight!**"

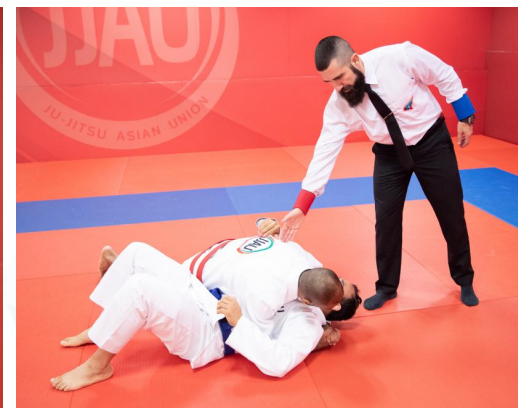
7.11 L'arbitro di tappeto dirà "**fight!**" per avvertire il concorrente in merito alla passività (stallo) a terra.

- L'arbitro di tappeto indicherà con il braccio corrispondente l'atleta che viene avvertito
(o toccherà la sua schiena se non è rivolto verso l'arbitro).
- L'atleta avrà poi dieci (10) secondi per cercare di essere più attivo e cercare di avanzare.
- Se uno o entrambi gli atleti rimangono passivi dopo il conteggio di dieci secondi, riceveranno una penalità e un altro avvertimento di passività sarà dato immediatamente.

Per ammonire un concorrente per passività a terra: "**Fight!**"



Gestualità per avviare il timer di 10 secondi per passività di un atleta



Gestualità per avviare il timer di 10 secondi per passività di un atleta

7.12 MR dirà "**stop!**" per mettere in pausa o terminare l'incontro nei seguenti casi:

- Se entrambi gli atleti lasciano l'area di combattimento e vanno nell'area di sicurezza in una posizione stabile e facilmente riconoscibile, entrambi verranno fermati e riportati al centro dell'area di combattimento, con una ripresa che inizierà nella stessa posizione.
- Qualsiasi altra volta che l'arbitro di tappeto lo ritiene necessario (ad esempio, per sistemare il Gi, emettere giudizi, o a causa di pericoli sospetti o infortuni, ecc.).
- Se entrambi gli atleti hanno lasciato l'area di gara (fuori dall'area di sicurezza) in una posizione instabile che non può essere ricreata, l'arbitro di tappeto ricomincerà l'incontro al centro dell'area di combattimento con entrambi gli atleti in posizione eretta.
- Se uno o entrambi gli atleti sono feriti, incoscienti o si sentono male.
- In caso di sottomissione (quando un concorrente batte, mostra altri segni di resa, urla o è impossibilitato a battere mentre è attaccato da uno strangolamento o una leva).
- Il tempo dell'incontro è terminato.

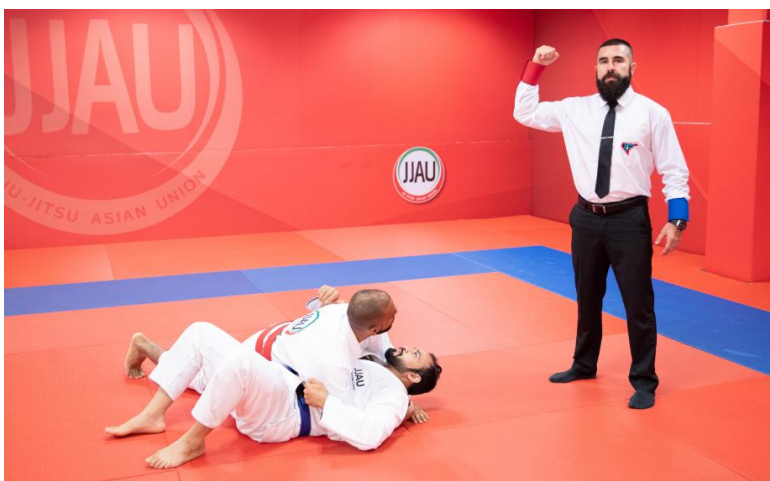
SEZIONE 7

PENALITÀ / FALLI E AZIONI PROIBITE

Per assegnare una penalità (infrazione minore): "Fallo!"



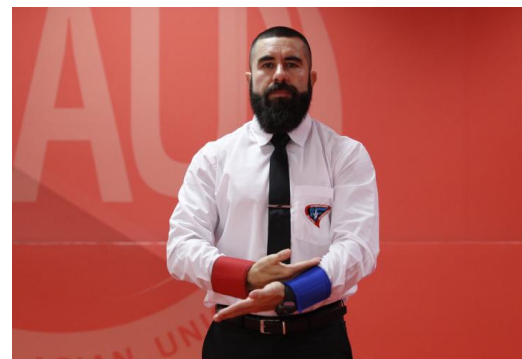
L'arbitro indica l'atleta che ha commesso l'infrazione.



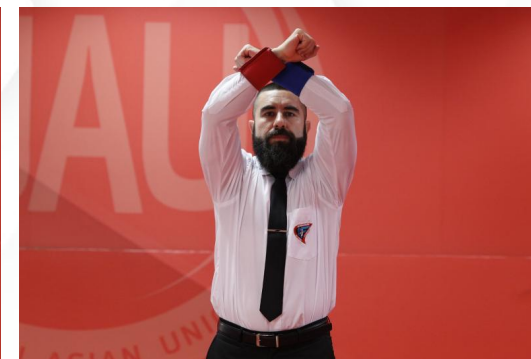
L'arbitro mostra la gestualità per indicare che deve essere assegnata una penalità.



Per penalità per fuga o per aver lasciato deliberatamente l'area di gara.



penalità per una presa illegale sulla manica o sui pantaloni.



Gestualità per la squalifica indicare l'atleta che ha commesso l'infrazione

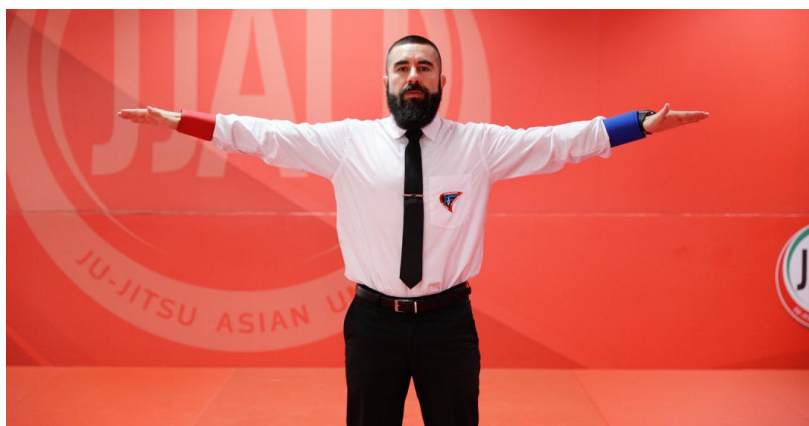


Chiedere all'atleta di aggiustare il Gi

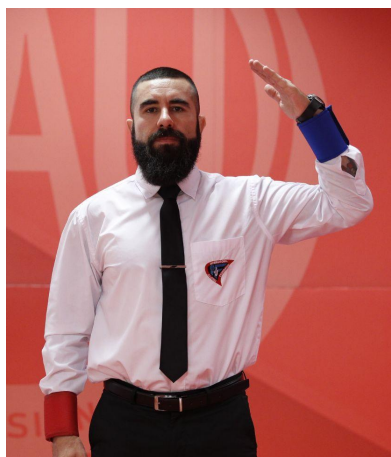
(L'atleta ha 20 secondi per allacciare i pantaloni e la cintura o verrà penalizzato)

SEZIONE 7

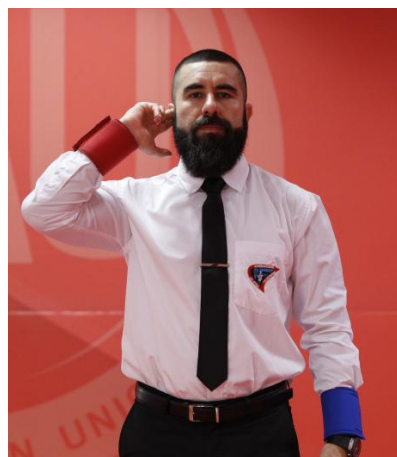
ALTRE GESTUALITA'



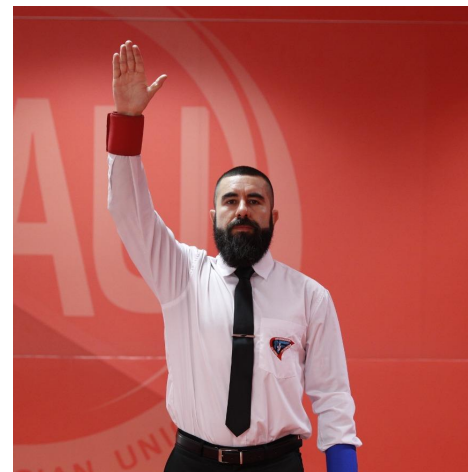
PER FERMARE IL MATCH: "Stop!"



Gesto di agitare la mano per rimuovere il punteggio o la penalità precedente.



Per indicare una correzione da parte degli arbitri video.



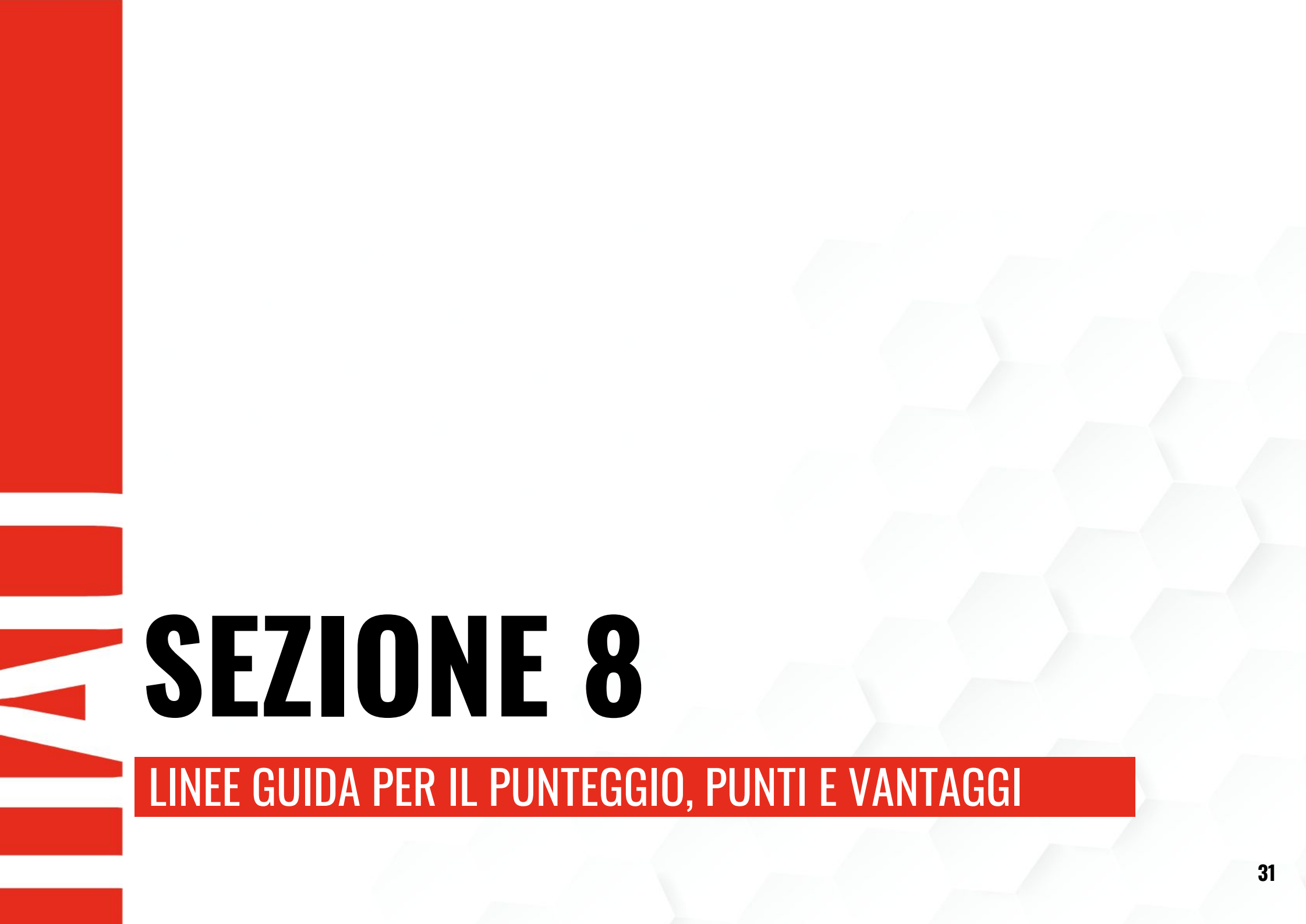
Per mostrare che un atleta ha vinto l'incontro utilizzando una sottomissione legale.



Per invitare un concorrente a rialzarsi da terra.



Per invitare un concorrente a tornare a terra.



SEZIONE 8

LINEE GUIDA PER IL PUNTEGGIO, PUNTI E VANTAGGI

SECTION 8

LINEE GUIDA PER IL PUNTEGGIO

Il Jiu-Jitsu premia una progressione di movimenti di punteggio e posizioni di controllo sempre più dominanti raggiunti da un concorrente durante l'incontro con l'obiettivo di ottenere una sottomissione. I movimenti e le posizioni di punteggio devono essere stabilizzati per tre (3) secondi di controllo per essere assegnati dei punti. Se un movimento o una posizione di punteggio viene momentaneamente raggiunto ma non stabilizzato, all'atleta che lo ha tentato verrà assegnato un vantaggio.

Le azioni difensive (come ribaltare dalla posizione inferiore senza una guardia) non vengono conteggiate nel punteggio.

I punti o i vantaggi possono essere assegnati per azioni ottenute nel progredire l'avanzamento, ma mai per il ritiro da una posizione più dominante.

È importante osservare sempre dove iniziano e dove terminano i movimenti.

Il principio di continuità è una linea guida per determinare se un'azione in un incontro può ottenere un punteggio valido. Deve essere una sequenza continua di movimenti verso un obiettivo di punteggio o sottomissione fino al termine della sequenza. Una rottura nella continuità si verifica quando c'è una chiara pausa nel movimento e qualsiasi tentativo di punteggio è già stato completamente impedito.



SEZIONE 8

Punti

8.1 I punti verranno assegnati ogni volta che un atleta stabilizza un movimento o una posizione di punteggio per tre (3) secondi.

MRiconoscerà e mostrerà il numero di punti da assegnare mostrando il numero di punti da attribuire, utilizzando il braccio corrispondente al colore dell'atleta che ha completato il punteggio.



2 Punti
Takedown
Sweep
Knee on Belly



3 Punti
Guard Pass



4 Punti
Full Mount
Back Mount
Back Control

8.1.1 Quando un atleta esce deliberatamente dall'area di gara per impedire all'avversario di completare un'azione di punteggio o mantenere una posizione dominante, verrà assegnata una penalità all'atleta per aver abbandonato l'area di gara e due punti saranno concessi all'avversario.

- L'ordine delle penalità assegnate verrà comunque seguito e, se applicabile, verranno concessi anche i corrispondenti vantaggi o punti all'avversario.

- Se vi era una posizione stabile che può essere ricreata prima che l'atleta fuggisse, l'arbitro principale può ripristinare quella posizione. Altrimenti, gli atleti ripartiranno in piedi.

8.1.2 I punti sono cumulativi per più azioni di punteggio ottenute simultaneamente da un atleta, per le quali l'arbitro ha bisogno di completare il conteggio fino a tre una sola volta per le azioni di punteggio simultanee.

- I punti verranno assegnati per ogni azione di punteggio completata in una sequenza data con tre secondi di stabilizzazione.
- Un vantaggio verrà assegnato per ogni azione di punteggio che viene conseguita ma non stabilizzata per tre secondi.

8.1.3 Quando un atleta tenta un'azione di punteggio mentre è attaccato da una presa di sottomissione, l'arbitro principale inizierà a contare i tre secondi di stabilizzazione solo dopo che l'atleta è completamente sfuggito alla presa e ha raggiunto la posizione di punteggio come definito.

- Se un atleta, già preso in una presa di sottomissione, tenta un'azione di punteggio e poi sfugge alla presa di sottomissione senza raggiungere momentaneamente la posizione necessaria, non verrà assegnato alcun punteggio (punti o vantaggi) per il tentativo di segnare.

8.1.4 Quando un atleta sta già tentando di stabilizzare un'azione di punteggio e viene attaccato da una presa di sottomissione, l'arbitro principale interromperà il conteggio dei tre secondi.

- Se l'atleta sfugge al tentativo di sottomissione o il tempo dell'incontro termina, l'arbitro principale assegnerà all'atleta un vantaggio per ogni posizione di punteggio momentaneamente raggiunta. Questi vantaggi verranno assegnati anche se gli atleti non si trovano più nella stessa posizione in cui erano quando il conteggio di tre secondi è stato interrotto.

- Se l'atleta sfugge al tentativo di sottomissione e mantiene la posizione di punteggio, sarà necessario un altro conteggio di tre secondi per ricevere punti. Un vantaggio verrà assegnato se i tre secondi di stabilizzazione non vengono raggiunti.

SEZIONE 8

VANTAGGI

8.2 Un vantaggio viene assegnato quando un atleta realizza un'azione che vale punti ma non riesce a mantenere la stabilizzazione per tre secondi successivi.

Un vantaggio è anche assegnato per i tentativi di sottomissione legali che creano un pericolo reale per l'avversario, definito come una possibilità realistica di indurre resa, perdita di coscienza o infortunio.

Il vantaggio viene assegnato solo quando non c'è più alcuna possibilità per l'atleta di completare l'azione di punteggio o quando il tentativo di sottomissione è effettivamente evitato..

8.2.1 Solo l'arbitro principale ha l'autorità di assegnare o rimuovere i vantaggi per i tentativi di sottomissione.

8.2.2 Un vantaggio può essere assegnato anche dopo che un incontro è terminato, ma prima che il risultato venga annunciato, a condizione che le condizioni per il vantaggio siano state soddisfatte.

8.2.3 Un atleta che realizza una o più azioni di punteggio mentre è già sotto attacco di un tentativo di sottomissione da parte dell'avversario riceverà solo un punto di vantaggio se il tentativo di sottomissione non è stato evitato entro la fine del tempo dell'incontro.



Gestualità per assegnare un vantaggio



I tentativi di sottomissione devono creare un pericolo reale per ricevere un vantaggio.



I vantaggi vengono assegnati solo quando non vi è più possibilità di completare un'azione di punteggio o una sottomissione.



SEZIONE 9

MOVIMENTI E POSIZIONI CHE ATTRIBUISCONO PUNTI

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTI: TAKEDOWN (ATTERRAMENTO)

9.1 Un takedown si verifica quando un atleta, con continuità dal combattimento in piedi, porta l'avversario a terra in posizione inferiore (di schiena, di lato, seduto) o inginocchiato/a pancia in giù, mantenendo il controllo dei fianchi dietro la linea delle spalle.

L'atleta attaccante deve stabilizzarsi in posizione superiore per tre secondi dopo un tentativo di takedown per ricevere due (2) punti.



Atterrare su almeno un ginocchio avendo il controllo dei fianchi dietro la linea delle spalle.



Atterrare disteso sulla schiena



Atterrare di lato.



Atterrare in posizione seduta.



9.1.1 Quando un atleta, con continuità dal combattimento in piedi, forza l'avversario a terra su almeno un ginocchio o a pancia in giù, un punteggio può essere ottenuto solo una volta che l'atleta che esegue il takedown ha stabilito il controllo sui fianchi da dietro la linea delle spalle dell'avversario, rispettando la regola della stabilizzazione di tre secondi. Non è necessario che i ganci di controllo sulla schiena siano in posizione per ottenere un punteggio di takedown.

9.1.2 Gli atleti che iniziano un movimento di takedown prima che l'avversario esegua una guardia verranno premiati con un punteggio di takedown per il movimento, rispettando la regola della stabilizzazione di tre secondi.

9.1.3 Quando un atleta ha una presa sulla gamba dell'avversario o sul pantalone del Gi e l'avversario si tira in guardia a terra, l'atleta che ha afferrato la gamba verrà premiato con un punteggio di takedown per il movimento, rispettando la regola della stabilizzazione di tre secondi.

9.1.4 Se un atleta ha una presa sulla gamba dell'avversario o sul pantalone del Gi e l'avversario salta in guardia chiusa rimanendo sospeso in aria, l'atleta che ha afferrato la gamba dovrà mettere la schiena dell'avversario a terra entro tre secondi affinché sia considerato un tentativo di takedown continuo.

- Se l'avversario viene posizionato a terra dopo che sono trascorsi i tre secondi, non potrà essere ottenuto alcun punteggio di takedown (né punti né vantaggi).
- Nelle divisioni in cui è proibito saltare in guardia, l'arbitro principale interromperà il combattimento e assegnerà una penalità all'atleta che ha commesso l'infrazione, riavvierà l'incontro in piedi, e verranno assegnati i due punti per il takedown.

9.1.5 Se un atleta esegue un takedown in cui l'avversario atterra nell'area di sicurezza, l'atleta che esegue il takedown deve avere entrambi i piedi all'interno dell'area di combattimento quando il movimento inizia affinché il punteggio di takedown venga assegnato.

- Se gli atleti rimangono nell'area di sicurezza dopo il takedown, l'arbitro principale interromperà l'incontro solo dopo i tre secondi di stabilizzazione.
- L'arbitro principale assegnerà quindi i punti e farà riprendere l'incontro al centro dell'area di gara nella stessa posizione in cui l'incontro è stato interrotto.

9.1.6 Quando l'avversario, partendo dalla posizione in piedi con una presa, va a terra su almeno un ginocchio, solo l'atleta in piedi può ottenere un punteggio per un movimento di takedown. Un atleta inginocchiato non può ricevere un punteggio di takedown senza una continuità precedente dalla posizione in piedi.

9.1.7 Quando l'avversario forza l'atleta a terra utilizzando un takedown a singola o doppia gamba e l'atleta applica con successo un controtakedown stabilizzandosi in posizione superiore per tre secondi, solo l'atleta che esegue il controtakedown può ricevere un punteggio.

- Se il controtakedown non ha successo, può essere assegnato un vantaggio o 2 punti per l'azione iniziale di takedown dell'avversario, rispettando la regola dei 3 secondi.
- Il movimento di controtakedown deve iniziare prima che l'atleta venga portato a terra dall'avversario.
- Se il takedown avviene prima che il movimento di controtakedown inizi, l'atleta che tenta il takedown iniziale riceverà un vantaggio, e qualsiasi rovesciamento successivo dalla guardia da parte del giocatore in posizione inferiore sarà considerato un tentativo di sweep piuttosto che un controtakedown.

9.1.8 Nessun punteggio (né punti né vantaggi) per il takedown:

- Gli atleti che tentano un movimento di takedown dopo che l'avversario ha già eseguito una guardia non riceveranno alcun punteggio relativo al movimento.
- Un atleta che, con continuità dalla difesa di uno sweep, riporta l'avversario a terra con la schiena o di lato, prima che entrambi gli atleti siano in piedi per tre secondi, non riceverà un punteggio relativo al takedown.
- Gli atleti che difendono un tentativo di controllo sulla schiena da una posizione in piedi, dove l'avversario ha uno o due ganci in posizione e non ha un piede sul tappeto, non riceveranno un punteggio relativo al takedown.
- Se un atleta esegue un takedown e che supera la guardia avversaria, ma immediatamente rovesciato dall'avversario nella posizione inferiore, l'atleta che ha tentato il takedown otterrà un vantaggio, mentre l'avversario che ha rovesciato la posizione dopo l'atterraggio non riceverà alcun punteggio.

9.1.9 I takedown possono essere nuovamente valutati se entrambi gli atleti ritornano in posizione eretta senza continuità dal combattimento a terra.

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTI: SWEEP O RIBALTAMENTO

Definizione : La guardia è definita come l'uso di una o entrambe le gambe come controllo o blocco per impedire a un avversario che è in posizione superiore di raggiungere una posizione di pin dominante sul proprio torso.

- Le gambe non devono necessariamente essere a diretto contatto con l'avversario (ad esempio, guardia seduta contro un avversario in piedi) purché le gambe siano in qualche modo posizionate tra il giocatore in posizione inferiore e l'avversario.
- Un atleta che, partendo dalla guardia, arriva in posizione inginocchiata o in piedi senza continuità verso un tentativo di punteggio non sarà più considerato in guardia.
- Senza continuità da una posizione di guardia, non è possibile ottenere un punteggio per sweep

9.2 Uno sweep si verifica quando un atleta, partendo dalla guardia, si posiziona sopra l'avversario e lo forza nella posizione inferiore (con la schiena a terra, di lato, seduto, o inginocchiato/con la pancia a terra con controllo dell'anca dietro la linea delle spalle).

Due (2) punti vengono assegnati per sweep (ribaltamenti) riusciti dopo tre secondi di stabilità in posizione superiore.



9.2.1 Quando l'atleta che tenta uno sweep riesce momentaneamente a costringere l'avversario nella posizione inferiore e raggiungere la posizione superiore, ma non riesce a stabilizzarsi per tre secondi, l'atleta che ha effettuato il tentativo riceverà un vantaggio.

L'atleta non può ricevere un vantaggio per i seguenti motivi:

- Se l'atleta inizia uno sweep che sbilancia l'avversario a terra ma non tenta di ottenere la posizione dominante.
- Se l'atleta esegue un movimento di sweep e ottiene momentaneamente la posizione dominante ma volontariamente torna in guardia.

9.2.2 Quando l'atleta che sta tentando uno sweep ottiene la posizione di back control con uno o due hooks mentre l'avversario rimane con almeno un ginocchio a terra, questo è considerato un cambio di livello riuscito verso una posizione dominante e quindi può ottenere un punteggio per lo sweep, rispettando il conteggio dei tre secondi.

- se si inserisce uno o entrambi gli hooks, verranno assegnati anche i punti o il vantaggio per il back control, rispettando il conteggio dei tre secondi e la definizione tecnica del back control.

9.2.3 Non verranno assegnati vantaggi per tentativi di sweep che iniziano e finiscono in una situazione di guardia 50/50. Tuttavia, verranno assegnati due punti se il cambio di livello verso la posizione dominante viene completato per tre secondi.



Atleta (blu) in guardia 50/50



tentativo di Sweep



difesa da Sweep finita in 50/50:
nessun punteggio

9.2.4 Punti aggiuntivi vengono assegnati simultaneamente per sweep riusciti che terminano direttamente in knee on belly, full mount, o back mount, a condizione che vengano rispettate le definizioni tecniche di ogni azione che assegna punteggio e il conteggio di stabilizzazione di tre secondi.

9.2.5 Quando si inizia un tentativo di sweep da qualsiasi posizione di guardia e si transita in una posizione in piedi, il combattimento in piedi è stabilito quando entrambi gli atleti sono in piedi per tre secondi.

- Il conteggio dei tre secondi inizia quando un atleta ha entrambi i piedi sul tappeto e l'altro ha un piede sul tappeto.
- Nessuno dei due atleti dovrebbe essere inginocchiato.
- Dopo tre secondi in questa posizione, non c'è più continuità dalla guardia e qualsiasi atleta può ottenere un punteggio da takedown sull'altro.



9.2.6 Il passaggio da posizione inferiore a superiore senza continuità dalla guardia non contano come sweep e quindi non verranno valutati come tali.

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTI: PASSAGGIO DI GUARDIA

9.3 Un passaggio di guardia è quando un atleta, con continuità dalla posizione superiore contro un giocatore in guardia, avanza completamente oltre le gambe dell'avversario in una posizione dominante di controllo superiore mantenendo l'avversario sulla schiena o sul fianco con un'anca sul tappeto. Tre (3) punti vengono assegnati per passaggi di guardia riusciti che vengono stabilizzati per tre secondi.



9.3.1 Punti aggiuntivi vengono assegnati simultaneamente per passaggi di guardia riusciti che terminano direttamente in knee on belly o full mount, a condizione che vengano rispettate le definizioni tecniche di ogni posizione che assegna punteggio e il conteggio dei tre secondi.

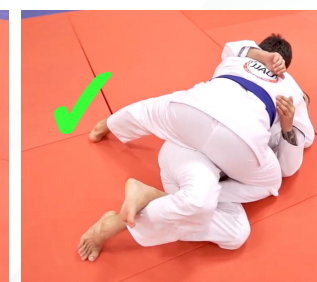


Guard Pass



Half Guard

Definizione: Il controllo in mezza guardia superiore è quando l'atleta in posizione dominante, con una gamba intrappolata nella mezza guardia dell'avversario, ottiene il controllo del torso dell'avversario.

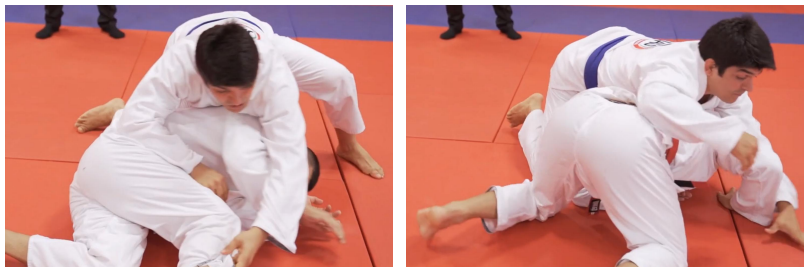


La posizione di "mezza guardia negativa" (sinistra) non è considerata controllo in mezza guardia superiore.

9.3.2 Quando un atleta, provenendo da un tentativo di passare una guardia aperta o chiusa, o contro un avversario che tira direttamente in mezza guardia dalla posizione in piedi, stabilisce il controllo in mezza guardia superiore ma non riesce a completare il passaggio di guardia, l'atleta riceverà un vantaggio quando perderà la posizione di controllo in mezza guardia superiore.

- Se l'atleta in posizione superiore viene messo in mezza guardia direttamente da uno sweep, ricomponendosi da oltre la guardia, o qualsiasi altra situazione che non rientra nella definizione sopra, non può essere ottenuto alcun vantaggio per il controllo in mezza guardia superiore..
- Se l'atleta completa il passaggio di guardia, verranno assegnati tre punti per la sequenza di passaggio riuscita, e nessun vantaggio.

9.3.3 Se atleta in guardia è costretto a mettersi a tartaruga, prono, o girarsi in ginocchio per prevenire un passaggio di guardia, l'atleta che stava tentando il passaggio riceverà un vantaggio. Il vantaggio deve essere assegnato solo quando il tentativo di passaggio non può essere completato.



Tentativo di passaggio di guardia

L'avversario si mette a tartaruga per prevenire il passaggio: VANTAGGIO (controllo dell'anca non necessario)

9.3.4 Se l'atleta in guardia è stato costretto a rotolare all'indietro in una posizione in ginocchio, l'atleta che tenta il passaggio può ricevere un vantaggio solo ottenendo il controllo dell'anca dalla posizione superiore dietro la spalla dell'avversario.



Atleta in guardia costretto a rotolare all'indietro



L'atleta che tenta il passaggio ottiene il controllo dell'anca dietro la linea delle spalle: VANTAGGIO

9.3.5 Se un atleta che è già oltre la guardia posiziona una gamba tra o davanti alle gambe dell'atleta sotto, l'atleta sopra può ricevere un punteggio per il passaggio di guardia solo se l'atleta sotto accetta la posizione di guardia controllando o bloccando prima l'atleta sopra usando le gambe. Altrimenti, non può essere ottenuto alcun punteggio per il passaggio.

9.3.6 Per lo scenario della guardia ragno con piede sul bicipite: Se l'atleta che tenta il passaggio riesce a posizionare un ginocchio o uno stinco sul torso dell'avversario oltre la linea dell'anca, l'atleta che tenta il passaggio sarà ancora considerato all'interno della guardia finché la gamba dell'atleta sotto con il piede sul bicipite rimane dritta.



- in questo scenario non può essere assegnato punteggio per passaggio di guardia
- Se la gamba con il piede sul bicipite è piegata, allora l'arbitro può iniziare il conteggio dei tre secondi di stabilizzazione per il passaggio di guardia e knee on belly se applicabile.

9.3.7 Se l'atleta in posizione superiore ottiene momentaneamente una posizione di passaggio guadagnando almeno un vantaggio per il passaggio, non c'è più continuità dalla posizione di guardia. Pertanto, eventuali rovesciamenti da parte dell'atleta sotto da oltre la guardia non possono essere valutati come tentativi di sweep.

9.3.8 Se un atleta che tenta il passaggio finisce petto-contro-schiena dietro un atleta seduto in guardia e non riesce a completare il passaggio, verrà assegnato un vantaggio.

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTI: KNEE ON BELLY (GINOCCHIO SULLO STOMACO)



9.4 La posizione Knee on Belly è quando l'atleta in posizione superiore posiziona un ginocchio o uno stinco sopra o attraverso lo stomaco, il petto o le costole di un avversario che è sdraiato sulla schiena o di lato. L'atleta deve essere rivolto verso la testa dell'avversario anziché verso le gambe, con l'altro ginocchio sollevato dal tappeto per ottenere il punteggio.

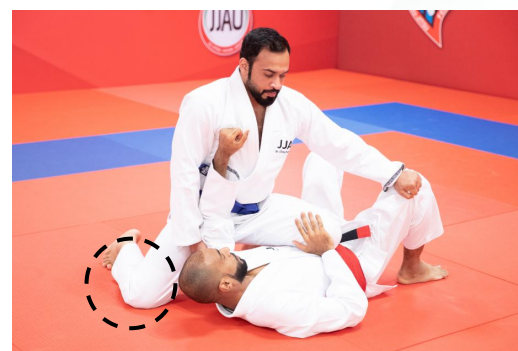
Due (2) punti vengono assegnati per aver stabilizzato con successo la posizione knee on belly per tre secondi.

9.4.1 Quando un atleta in posizione superiore posiziona un ginocchio o uno stinco sulla pancia, sul petto o sulle costole dell'avversario, ma ha l'altro ginocchio sul tappeto, l'arbitro continuerà ad osservare se l'atleta è in grado di completare la posizione come tecnicamente definita per tre secondi al fine di ottenere punti.

- Se l'atleta che tenta la posizione è costretto a cambiare posizione prima che i punti possano essere guadagnati o il tempo scada, l'atleta riceverà un vantaggio.

9.4.2 Quando un atleta che ha già ottenuto la posizione di knee on belly passa il ginocchio sull'altro lato o si ritira volontariamente per poi tornare in posizione di knee on belly, non verrà assegnato nessun punteggio aggiuntivo.

- anche Se l'atleta perde la posizione, il punteggio per la posizione di knee on belly può essere assegnato nuovamente, rispettando il conteggio dei tre secondi e la definizione tecnica.



Ginocchio sul tappeto:
VANTAGGIO se la posizione non è completata come tecnicamente definita.



Rivolto verso le gambe:
NESSUN PUNTEGGIO per la posizione di knee on belly.

9.4.3 Quando un atleta che ha già raggiunto la posizione di full mount si ritira volontariamente o è costretto a retrocedere alla posizione di knee on belly, non verrà assegnato alcun punteggio per la posizione di knee on belly.

- Se l'atleta viene costretto dall'avversario a una posizione che è più indietro nella progressione (come side control, north-south, o guardia), il punteggio per la posizione di knee on belly può essere assegnato nuovamente, rispettando il conteggio dei tre secondi e la definizione tecnica.

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTI: FULL MOUNT E BACK MOUNT (POSIZIONE MONTATA FRONTALE E DA DIETRO)



9.5 La posizione di Full Mount è quando l'atleta in posizione superiore utilizza le proprie gambe per cavalcare il torso di un avversario che è sdraiato sulla schiena o di lato, con nessun ginocchio più alto della linea delle spalle dell'avversario e al massimo solo uno dei bracci dell'avversario intrappolato sotto. Il giocatore in posizione superiore può avere entrambi i ginocchi sul tappeto (mount classico) o un ginocchio e un piede sul tappeto (mount tecnico).

La posizione di Back Mount è quando l'atleta in posizione superiore utilizza le proprie gambe per cavalcare il torso di un avversario che è sdraiato a pancia in giù, con nessun ginocchio più alto della linea delle spalle dell'avversario e al massimo solo uno dei bracci dell'avversario intrappolato sotto.

Quattro (4) punti vengono assegnati per aver stabilizzato con successo IL full mount o back mount per tre secondi.

9.5.1 Le posizioni di Full Mount e Back Mount sono riconosciute come due posizioni diverse e sono considerate pari in progressione al controllo della schiena, come le posizioni con il punteggio più alto possibile.

- Pertanto, i quattro punti vengono assegnati ogni volta che una di queste posizioni viene raggiunta, purché la definizione tecnica sia soddisfatta.

- Questo include ogni volta che l'atleta passa dalla posizione di full mount a quella di back mount o viceversa.



Full Mount classica



Full Mount tecnica



Grapevine Full Mount



Full Mount con un solo braccio intrappolato



Back Mount

9.5.2 Se l'atleta tenta di posizionarsi in full mount o back mount con entrambi i bracci dell'avversario intrappolati sotto, l'arbitro continuerà ad osservare se l'atleta è in grado di completare la posizione come tecnicamente definita per tre secondi al fine di ottenere punti.

- Se l'atleta che tenta la posizione viene costretto a cambiare posizione prima che i punti possano essere guadagnati o che il tempo scada, l'atleta riceverà un vantaggio.

9.5.3 Se l'atleta si ritira volontariamente dalla posizione di full mount o back mount e poi ritorna nella stessa posizione, non verrà assegnato nessun punteggio aggiuntivo.

- Se l'atleta viene costretto dall'avversario a perdere la posizione, il punteggio può essere assegnato nuovamente, rispettando il conteggio dei tre secondi e le definizioni tecniche.



Entrambi i bracci intrappolati: VANTAGGIO se la posizione di full mount non è completata come tecnicamente definita.



Triangolo dalla posizione superiore: NESSUN PUNTEGGIO.



Full mount invertito: NESSUN PUNTEGGIO.

SEZIONE 9

ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO: BACK CONTROL (CONTROLLO POSTERIORE)



9.6 La posizione di Back Control si verifica quando un atleta, stando dietro al proprio avversario, posiziona entrambe le gambe come ganci di controllo, con i talloni che si trovano o davanti alle ossa dell'anca o tra le gambe dell'avversario. In questa posizione, al massimo è intrappolato un braccio dell'avversario e i ganci devono essere più bassi della linea delle spalle.

Le gambe non devono essere incrociate in alcun modo per ottenere il punteggio.

Quattro (4) punti vengono assegnati per aver stabilizzato con successo il controllo della schiena per tre secondi.

9.6.1 Se l'atleta, nel tentativo di ottenere il controllo della schiena, riesce a posizionare solo un gancio, o incrocia/triangola le gambe, o intrappola entrambi i bracci dell'avversario all'interno dei ganci, l'arbitro continuerà a osservare se l'atleta è in grado di completare la posizione come tecnicamente definita per tre secondi al fine di ottenere punti.

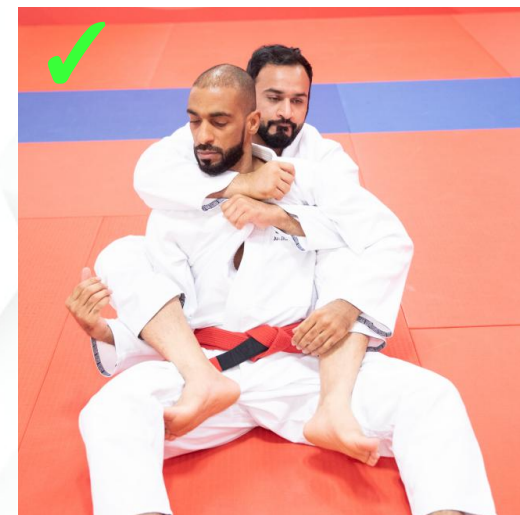
- Se l'atleta che sta tentando la posizione viene costretto a cambiare posizione prima che i punti possano essere guadagnati o che il tempo scada, l'atleta riceverà un vantaggio.

9.6.2 Un atleta deve perdere completamente l'accesso alla schiena dell'avversario prima di poter guadagnare nuovamente punti per il controllo della schiena.

- Semplicemente rimuovere i ganci e poi riposizionarli non consente di ottenere alcun punteggio aggiuntivo (né punti né vantaggi) per il controllo della schiena.



Back Control con due ganci



Back Control con un braccio bloccato

VANTAGGIO per queste situazioni se il back control non è tecnicamente completato:



Piedi incrociati



triangolo con il corpo



entrambe le braccia bloccate



SEZIONE 10

SOTTOMISSIONI

10.1 La seguente lista copre la gamma di sottomissioni legali per le competizioni a rango aperto tra i gruppi di età U18 e superiori, con le azioni proibite riassunte per tutti i gruppi di età a pagina 59. Si prega di consultare la tabella a pagina 60 per le competizioni con divisioni ordinate per rango di cintura o livello di esperienza equivalente.

- Tutte gli strangolamenti o chiavi al collo sono consentite, ad eccezione di quelle effettuate con mani nude o dita intorno alla gola dell'avversario.
- Se un tentativo di strangolamento porta l'atleta difensore a subire una pressione sul viso, l'attacco sarà considerato un tentativo di sottomissione legale.
- Tutte le chiusure che comportano rotazione o iperestensione e applicano forza alla spalla o al gomito sono consentite.
- Le leve che applicate al polso sono consentite per i gruppi di età U18 e superiori.
- Le leve dritte alla caviglia sono consentite per i gruppi di età U18 e superiori.
- Le sottomissioni per compressione interna al gomito o al ginocchio (note anche come "bicep slicer" o "calf slicer") sono consentite per i gruppi di età U18 e superiori.
- Le leve per iperestensione diretta del ginocchio (kneebar) sono consentite per i gruppi di età U18 e superiori, purché la forza dell'attacco sia allineata con l'estensione naturale del ginocchio e non venga applicata una forza laterale al ginocchio.
- Le leve alla caviglia con rotazione interna (ad esempio, toehold o Estima lock) sono consentite per i gruppi di età U18 e superiori.
- Le leve alle gambe che applicano una forza laterale o rotazionale sul ginocchio sono consentite solo nelle divisioni No Gi per i gruppi di età U21 e adulti. In tutte le altre divisioni e gruppi di età, sono proibite.
 - Questa definizione include, ma non si limita a: inside/outside heel hook, Z-lock, kneebar laterale e leg reaping con il piede intrappolato o attaccato.
 - Le leve alla caviglia con rotazione esterna (ad esempio, reverse toehold, Aoki lock) sono considerate attacchi rotazionali sul ginocchio e sono pertanto proibite in tutte le divisioni, eccetto quelle U21 e Adult No Gi.
- Qualsiasi leva al collo o sulla colonna vertebrale che deliberatamente ruoti, iperflessibilizzi o iperestenda la colonna vertebrale dell'avversario al fine di indurre alla resa o causare infortunio è proibita.
 - Se un tentativo di strangolamento mette l'atleta difensore in una sorta di chiusura spinale, l'attacco sarà considerato una sottomissione legale nei gruppi di età U18 e superiori, purché venga tentata una chiave di strangolamento legale riconoscibile.

10.2 Gli incontri saranno interrotti immediatamente quando un atleta manifesta un segnale fisico o verbale che indica che la presa di sottomissione dell'avversario non può più essere difesa in sicurezza. L'interruzione si verificherà nei seguenti casi:

- Quando un atleta utilizza una mano per segnare chiaramente e visibilmente sul corpo dell'avversario, a terra, o su se stesso.
 - Quando l'atleta utilizza un piede per segnare chiaramente e visibilmente a terra, mentre è incapace di usare le braccia.
- Quando un atleta richiede verbalmente che l'incontro venga interrotto o dice "tap" o qualsiasi altro segnale verbale di resa.
- Quando l'atleta grida, emette gemiti o qualsiasi altro suono che esprima dolore mentre è intrappolato in una presa di sottomissione.
 - L'atleta sarà dichiarato sconfitto nell'incontro nel caso in cui perda conoscenza a causa di una presa legale applicata dall'avversario, o a causa di un incidente che non derivi da un'azione illegale da parte dell'avversario.
- Come precauzione medica, l'atleta che ha perso conoscenza non sarà autorizzato a competere per il resto della competizione.
 - Quando ciò accade, è responsabilità della squadra di arbitri di quell'incontro informare il direttore degli arbitri.
- Nel gruppo di età U16 e più giovani, l'arbitro ha il dovere di interrompere una sottomissione e dichiarare l'attaccante come vincitore anche senza un segnale fisico o verbale di resa, se si ritiene che la sottomissione legale sia pericolosa per l'atleta che è sotto attacco.

10.3 L'atleta riceverà un vantaggio quando tenta una presa di sottomissione in cui l'avversario viene messo in reale pericolo di resa, perdita di coscienza o rischio ragionevole di infortunio a causa del tentativo di sottomissione. Il vantaggio viene assegnato solo quando la sottomissione è stata completamente difesa.

10.4 Quando un tentativo di sottomissione si verifica nell'area di sicurezza, l'arbitro principale (MR) non dovrebbe interrompere l'incontro.

10.5 Dopo l'applicazione riuscita di una sottomissione legale, l'incontro verrà interrotto e l'atleta che ha applicato la sottomissione sarà dichiarato vincitore. L'arbitro principale (MR) alzerà il braccio corrispondente ben sopra la testa con il palmo rivolto in avanti per indicare che è avvenuta una sottomissione.

10.6 Se un atleta in difesa compie un tentativo legittimo di fuga per difendere una sottomissione (cioè non semplicemente uscendo dal tappeto per sfuggire) e questo tentativo causa a uno degli atleti di andare oltre l'area di sicurezza, l'arbitro principale (MR) fermerà il tempo e assegnerà due punti all'atleta che ha tentato la sottomissione.

- L'incontro verrà ripreso nella posizione in piedi.

- Una fuga o difesa legittima è quella che potrebbe essere ragionevolmente utilizzata indipendentemente dal fatto di trovarsi vicino ai confini dell'area di gara.

10.7 In assenza di una chiara azione difensiva legittima, l'atleta che esce volontariamente dall'area di gara mentre è sotto attacco sarà squalificato per aver evitato il tentativo di sottomissione.

10.8 Quando i combattenti escono dall'area di combattimento a causa del movimento dell'atleta che sta attaccando con una presa di sottomissione (senza uscire deliberatamente dal tappeto), l'arbitro non assegnerà due punti dopo aver interrotto l'incontro.

- L'arbitro può assegnare un vantaggio a seconda della vicinanza della sottomissione, rispettando le regole relative ai vantaggi.

- L'incontro verrà ripreso nella posizione in piedi.

10.9 Se un atleta, mentre attacca con una presa di sottomissione, esce volontariamente dall'area di gara, non verranno assegnati punti o vantaggi. Al contrario, verrà inflitta una penalità a quell'atleta. L'incontro verrà ripreso nella posizione in piedi.



Tentativo di sottomissione senza pericolo: nessun vantaggio guadagnato.



Tentativo di sottomissione con reale pericolo: vantaggio se l'avversario sfugge



SEZIONE 11

PENALITA' ED AZIONI PROIBITE

SEZIONE 11

ORDINE DELLE PENALITA'

Quando un atleta commette un fallo minore, l'arbitro farà un gesto con il pugno chiuso sollevato sopra l'altezza della spalla, utilizzando il braccio corrispondente a quell'atleta per segnalare che deve essere assegnata una penalità.

Le penalità per i gruppi di età U18 e superiori verranno assegnate nel seguente ordine:

- **1st** fallo minore: **penalità**
- **2nd** fallo minore: **penalità; vantaggio** per l'avversario
- **3rd** fallo minore: **penalità; 2 punti** all'avversario
- **4th** fallo minore : **squalifica**; vittoria per l'avversario

Quando la terza penalità viene assegnata a entrambi gli atleti contemporaneamente a causa della passività, l'arbitro principale (MR) riprenderà l'incontro con gli atleti in piedi.

Nel gruppo di età U16 e inferiore, la quarta e la quinta penalità corrisponderanno ciascuna a due punti aggiuntivi per l'avversario, mentre la sesta penalità porterà alla squalifica.



SEZIONE 11

FALLI MINORI

11.1 Le seguenti azioni vengono considerate falli minori per i quali l'atleta che li commette dovrebbe ricevere una penalità, rispettando l'ordine delle penalità:

11.1.1 La passività o l'attesa sono definite come un comportamento in cui l'atleta non cerca chiaramente di progredire nella posizione.

- Quando l'arbitro nota che uno o entrambi gli atleti non stanno cercando di progredire nell'incontro da una posizione in piedi per dieci (10) secondi, interromperà l'incontro e assegnerà una penalità a uno o entrambi gli atleti, seguita dal comando verbale "combatti!".
- In caso di passività a terra, l'arbitro principale (MR) indicherà uno o entrambi gli atleti, dicendo "combatti!" e inizierà un conteggio di dieci secondi.
- Se, al termine dei dieci secondi, uno o entrambi gli atleti non hanno fatto un chiaro tentativo di avanzare nella posizione o attaccare, l'arbitro principale (MR) assegnerà una penalità all'atleta o agli atleti inadempienti.
- Se l'atleta o gli atleti non sono più passivi, l'arbitro principale (MR) indicherà una pausa nel timer di passività con il gesto di ondeggiamento utilizzato per le correzioni del punteggio.
 - L'arbitro principale (MR) toccherà l'atleta se il gesto di passività non è visibile dal punto di vista dell'atleta.
- La passività non verrà chiamata per l'atleta attaccante che raggiunge e mantiene la posizione di completa monta, monta dorsale o controllo dorsale, a condizione che vengano rispettate le definizioni tecniche.



assegnare una penalità dalla posizione in piedi prima di riprendere l'incontro: sollevare il pugno chiuso sopra l'altezza della spalla usando il braccio corrispondente all'atleta che riceve la penalità.



L'avvertimento di passività ("Fight!") viene utilizzato solo per la passività a terra.



Una penalità viene assegnata se l'atleta rimane passivo per dieci secondi dopo l'avvertimento.

- Gli atleti in difesa non verranno chiamati per passività. Questo include, ma non è limitato a: essere controllati da posizioni dominanti, difendere sottomissioni o prevenire un'azione di punteggio imminente da parte dell'avversario.

11.1.2 Quando si verifica una situazione di doppio guard pull (definita come quando entrambi gli atleti cercano simultaneamente di assumere la posizione di guardia partendo da una posizione in piedi o in ginocchio, senza che nessuno prenda la posizione superiore), l'arbitro principale (MR) inizierà un conteggio di venti (20) secondi.

- Se entrambi gli atleti rimangono in doppio guard pull al termine del conteggio, l'incontro sarà interrotto e entrambi gli atleti riceveranno una penalità. L'incontro verrà riavviato in posizione eretta.

- Il primo atleta che raggiunge la posizione superiore riceverà un vantaggio. L'incontro procederà una volta che non ci sarà più una situazione di doppio guard pull.

- Se un atleta raggiunge e stabilizza una posizione di punteggio per ricevere punti, l'incontro procederà come di consueto.

- Se un atleta sta facendo un tentativo imminente di segnare punti o ottenere una sottomissione, l'arbitro principale (MR) non interromperà l'incontro anche dopo che sono trascorsi venti secondi e continuerà a osservare per vedere se il tentativo di attacco ha successo.

- Se il tentativo fallisce e entrambi gli atleti tornano a una situazione di doppio guard pull, verranno entrambi penalizzati e l'incontro riprenderà in posizione eretta.

11.1.3 In una situazione di guardia 50-50 con bavero (o cintura), l'arbitro inizierà un conto alla rovescia di 20 secondi. Se non viene eseguita nessuna sweep e la guardia non viene cambiata, l'arbitro assegnerà una penalità all'atleta che mantiene questa posizione, anche se gli atleti erano in movimento attivo.

- Se viene eseguito uno sweep, l'arbitro interromperà il conteggio solo una volta che l'atleta avrà rilasciato la cintura o il bavero dell'avversario.

- Se l'atleta rilascia il bavero o la cintura dopo che l'arbitro ha iniziato il conto alla rovescia ma rimane nella guardia 50-50, l'arbitro continuerà a contare.

11.1.4 Lasciare l'area di gara o spingere semplicemente l'avversario fuori senza un attacco tecnico, oppure correre intorno all'area di gara o rifiutarsi di ingaggiare l'avversario.

11.1.5 Posizionare deliberatamente una mano o un piede sul viso dell'avversario..

11.1.6 Andare a terra senza presa, sia in posizione inginocchiata che di guardia.

- Se ciò accade, MR interromperà l'azione, assegnerà la penalità all'atleta inadempiente e riprenderà l'incontro in posizione eretta.

11.1.7 Rompere il contatto e poi rifiutarsi di ingaggiare il combattimento a terra.

11.1.8 Afferrare l'interno delle maniche del Gi o delle gambe dei pantaloni dell'avversario.

- La punta del pollice è consentita purché le altre dita afferrino il tessuto dall'esterno (ad esempio, presa a ragno).

- È legale afferrare la fascia della vita dei pantaloni del Gi.

11.1.9 Inserire una mano all'interno del Gi per afferrare una parte interna o esterna dello stesso.

11.1.10 Utilizzare la cintura per qualsiasi tecnica quando non è più annodata.

11.1.11 Posizionare deliberatamente un piede all'interno della cintura o del bavero dell'avversario vicino al collo.

11.1.12 Posizionare deliberatamente un piede all'interno del bavero della giacca del Gi senza una presa sullo stesso lato, o calpestare il bavero per bloccarlo sul tappeto.

11.1.13 Per le competizioni No Gi: afferrare la rash guard, i pantaloncini, i leggings o altri indumenti dell'avversario o propri.

11.1.14 Ritardare l'incontro non essendo pronti a combattere quando chiamati sul tappeto, o impiegare troppo tempo a sistemare la propria uniforme.

- Questo include, ma non è limitato a, indossare l'abbigliamento sbagliato, indossare o avere oggetti proibiti dopo che l'incontro è iniziato, rimuovere la cintura, aprire il gi, rimuovere il hijab, o quando un atleta impiega più di 20 secondi ciascuno per legare la cintura e/o i pantaloni durante una pausa nell'incontro.- Questo include anche il mancato superamento di un controllo dell'uniforme richiesto dall'arbitro principale (MR), che comporta la necessità di cambiare abbigliamento.

11.1.16 Parlare con l'arbitro, l'avversario, l'allenatore, il pubblico o chiunque altro durante l'incontro, con le seguenti eccezioni:

- Informare l'arbitro di un problema medico o di sicurezza.

- Informare l'arbitro riguardo a un problema con l'uniforme.

- Rispondere a una domanda posta dall'arbitro.

11.1.17 Disobbedire agli ordini dell'arbitro o compiere atti minori di condotta antisportiva o disprezzo che non sono abbastanza gravi da giustificare la squalifica.

11.1.18 Lasciare deliberatamente l'area di gara per impedire all'avversario di ottenere una posizione di punteggio o di mantenere una posizione dominante.

- Verranno assegnati anche due punti all'avversario e l'ordine usuale delle penalità deve essere comunque seguito.
- Se c'era una posizione stabile prima che l'atleta uscisse dal tappeto che può essere ricreata, l'incontro verrà riavviato nella stessa posizione al centro.
- Se non c'era una posizione stabile, l'incontro verrà riavviato in posizione eretta.
- Può essere assegnato un vantaggio se le condizioni per ottenerlo sono soddisfatte.

11.1.19 Lasciare l'area di gara dopo la fine dell'incontro ma prima che venga annunciato il vincitore.

11.1.20 Per la divisione di età U16 e inferiore: tentativi di salto a guardia o di sottomissione volante. L'incontro verrà riavviato in posizione eretta e verrà assegnata una penalità.

- Verranno assegnati anche 2 punti all'avversario se le condizioni sono soddisfatte secondo la regola 9.1.4 (saltare a guardia con una presa sulla gamba).

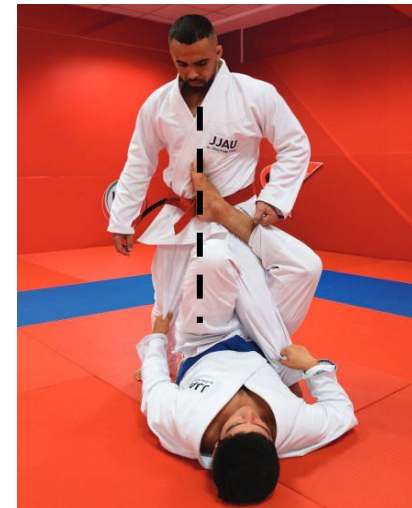
11.1.21 I seguenti comportamenti sono considerati inappropriati durante l'incontro e prima che venga annunciato il vincitore, ma non sono ritenuti soggetti a sanzioni disciplinari: gesti di superiorità, balli e atteggiamenti antisportivi che non sono abbastanza gravi da giustificare una penalità o squalifica.

11.1.22 Riguardo alle infrazioni minori commesse durante un tentativo di sottomissione, indipendentemente da un "pericolo reale" imminente:

- Se l'atleta che sta applicando la sottomissione commette un'infrazione minore che costringe l'arbitro a interrompere l'incontro, l'incontro verrà riavviato in posizione eretta e verrà assegnata una penalità all'atleta che ha commesso l'infrazione.
- Se l'atleta che sta difendendo da una sottomissione commette un'infrazione minore che costringe l'arbitro a interrompere l'incontro, la penalità viene trasformata in squalifica.

11.1.23 Applicare un'azione parziale di reaping al ginocchio su un intreccio delle gambe (ashi garami) in cui la gamba dell'attaccante va attorno alla gamba principale da dietro la coscia dell'avversario e sopra l'anca con il piede davanti alla linea mediana del torso dell'avversario, con il piede della gamba sottoposta a reaping in piedi o intrappolato.

- Finché il piede della gamba principale non viene attaccato con una sottomissione nello stesso momento, questa situazione riceverà solo una penalità e non una squalifica.
- Il MR fermerà l'azione, sposterà la gamba che causa l'azione illecita in una posizione legale, assegnerà la penalità e farà riprendere l'incontro.
- Questo tipo di posizione è legale negli eventi No Gi per le categorie di età U21 e adulti.



Parziale azione illecita con il piede davanti alla linea mediana con il piede dell'avversario in piedi o intrappolato (a sinistra): **PENALITA'**

Il MR rimuoverà la gamba che sta causando l'azione illecita, assegnerà la penalità e farà riprendere l'incontro.



Intreccio delle gambe con il piede al di fuori della linea mediana (a destra):

LEGALE

11.1.24 Agire o reagire involontariamente in un modo che pone l'avversario in una posizione illegale.

SEZIONE 11

INFRAZIONI DISCIPLINARI GRAVI

11.2 Le seguenti azioni sono considerate infrazioni disciplinari gravi. Gli atleti che, a giudizio dell'arbitro, commettono un'infrazione disciplinare grave saranno automaticamente squalificati senza discussione.

Sanzioni aggiuntive possono anche essere imposte all'atleta.

11.2.1 Quando un atleta utilizza volgarità o gesti osceni nei confronti di un avversario, del tavolo centrale, dei funzionari, dell'arbitro o degli spettatori, prima, durante o dopo l'incontro.

11.2.2 Quando un atleta mostra ostilità nei confronti di un avversario, del tavolo centrale, dei funzionari, dell'arbitro o degli spettatori, prima, durante o dopo l'incontro.

11.2.3 Quando un atleta morde, tira i capelli, colpisce o applica pressione ai genitali o agli occhi, o utilizza intenzionalmente un colpo traumatico di qualsiasi tipo (come pugni, gomitate, ginocchiate, testate, calci, ecc.).

11.2.4 Quando un atleta mostra mancanza di rispetto nei confronti di un avversario, del tavolo centrale, dei funzionari, dell'arbitro o degli spettatori, sia verbalmente che tramite gesti durante o dopo un incontro.

11.2.5 Quando uno o entrambi gli atleti non prendono l'incontro seriamente ed affrontano il combattimento senza impegno.

11.2.6 Quando un atleta mostra un atteggiamento che è gravemente inappropriato o antisportivo per una competizione, o si impegna in qualsiasi altra forma di cattiva condotta prima, durante o dopo l'incontro.

Per indicare una squalifica disciplinare o tecnica, il MR incrocerà le braccia con i pugni chiusi sopra la testa e poi punterà verso l'atleta squalificato prima di annunciare il vincitore.





SEZIONE 11

INFRAZIONI TECNICHE GRAVI

11.3 Le seguenti azioni sono considerate Falli Tecnici Maggiori e l'atleta che le commette deve essere squalificato senza discussione.

11.3.1 Applicare qualsiasi azione con l'evidente intenzione di ferire l'avversario o con un'inaccettabile noncuranza della sicurezza che comporti un chiaro rischio di lesioni gravi all'avversario.

11.3.2 Abbandonare volontariamente l'area di gara mentre si è sotto attacco da un tentativo di sottomissione.

11.3.3 Applicare qualsiasi meccanica di sottomissione che eserciti pericolosamente forza sul collo o sulla colonna vertebrale dell'avversario senza che sia in atto un tentativo di strangolamento.

- Nota: Tirare il collo o la testa dell'atleta in posizione superiore per rompere la postura mentre si proviene dalla posizione inferiore non è considerato un attacco al collo.

11.3.4 Gettare violentemente a terra l'avversario che si trova in guardia, controllo dorsale, o sta tentando una sottomissione.

- Se un atleta solleva un avversario da terra, è responsabilità dell'atleta evitare di gettare l'avversario a terra violentemente, anche se ciò avviene in modo involontario o per una perdita di equilibrio.

11.3.5 Quando giunge all'attenzione dell'arbitro che un atleta non indossa la biancheria intima appropriata sotto la propria uniforme.

11.3.6 Applicare tecniche di sottomissione che attaccano le dita delle

11.3.7 Movimento di suplex o qualsiasi altra tecnica di atterramento o contro-atterramento che proietta o forza la testa o il collo dell'avversario a contatto con il suolo, sia intenzionalmente che con palese disprezzo per la sicurezza dell'avversario.

11.3.8 Quando un atleta strangola l'avversario usando le mani nude (con una o entrambe le mani attorno al collo dell'avversario o applica pressione sulla trachea dell'avversario usando le dita o il pollice), oppure usa una mano per bloccare il passaggio dell'aria al naso o alla bocca dell'avversario.

11.3.9 Applicare leglock che esercitano una forza rotazionale o laterale per attaccare il ginocchio, ad eccezione delle competizioni No Gi nelle categorie di età U21 e adulti.

11.3.10 Applicare un'azione di reaping al ginocchio che mette il ginocchio dell'avversario in ragionevole pericolo di una forza rotazionale o laterale dall'esterno, fatta eccezione per le competizioni No Gi nelle categorie di età U21 e adulti. Qualsiasi delle seguenti condizioni comporterà una squalifica:

- Se la gamba dell'attaccante che esegue l'azione illecita attraversa oltre la linea mediana del torso del difensore (azione illecita completa) con il piede intrappolato.
- Se il piede dell'attaccante si trova davanti alla linea mediana del torso del difensore (parziale azione illecita) mentre tenta una sottomissione sulla gamba intrappolata,
- (esempio a pagina 56)

11.3.11 Quando un atleta tenta intenzionalmente di far squalificare l'avversario mettendolo volontariamente in una posizione illegale.

11.3.12 Applicare su se stessi creme topiche, unguenti, prodotti cosmetici o qualsiasi sostanza scivolosa che possa influenzare la capacità dell'avversario di competere in modo equo, o se qualsiasi trucco, tinta per capelli o altro prodotto cosmetico macchia il gi dell'avversario.

11.3.13 Quando un atleta, dopo essere stato invitato dal MR a cambiare l'abbigliamento da gara, non riesce a cambiarlo entro un periodo stabilito dall'arbitro.

Guida al "Knee Reap": Squalifica (Fallo Maggiore) (Eccezione per Under 21 e Adulto No Gi)



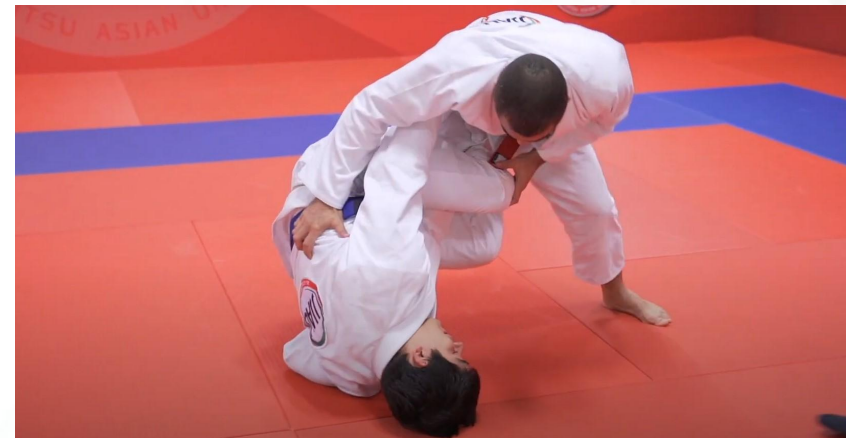
Reap completo (oltre la linea mediana) con un piede bloccato sulla gamba sottoposta a "reap"



Reap completo (oltre la linea mediana) su una gamba in piedi o bloccata



Partial or full reap (in front of or across midline) with a **submission on the reaped leg**



Nel caso in cui un atleta si alzi dal suolo con l'avversario che attraversa accidentalmente la linea mediana in un groviglio di gambe, l'atleta che applica il groviglio deve essere quello che rimuove la posizione illegale o verrà squalificato. (U18, U21, Adulti e Master)

La posizione verrà resettata in guardia aperta per i sotto i 16 anni e più giovani senza alcun fallo. Se prosegue da uno sweep, l'arbitro aspetterà 3 secondi di stabilizzazione prima di interrompere.

Guida al "Knee Reap": Penalità (Fallo Minore) (Eccezione per Under 21 e Adulto No Gi)

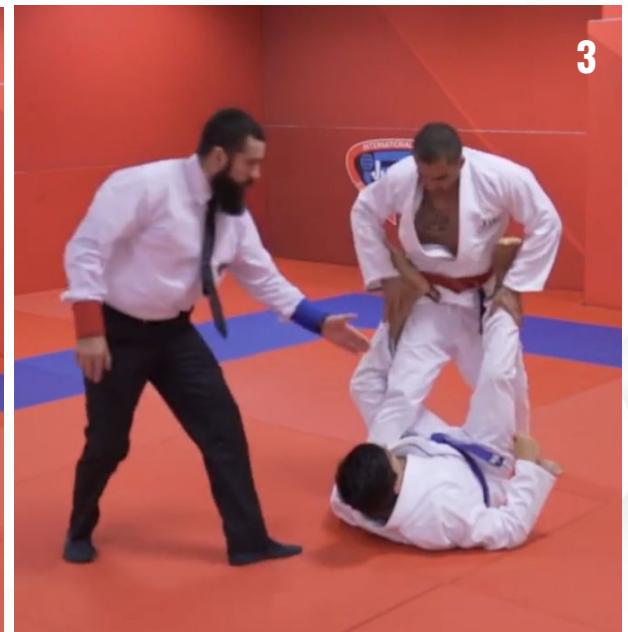
Reap parziale (davanti alla linea mediana ma non oltre) con un piede in posizione eretta o bloccato sulla gamba sottoposta a "reap"



L'arbitro interrompe il match e sposta il piede in una posizione legale al di fuori della linea mediana dell'avversario.



L'arbitro assegna una penalità all'atleta che ha commesso l'infrazione.



L'arbitro fa ripartire il match

Guida al "Knee Reap": **VALIDA** (NO FOUL)



Leglock valida con il piede fuori dalla linea mediana



Leglock valida con la gamba che attraversa sotto il ginocchio dell'avversario



Attraversamento della linea mediana da dietro la coscia con un piede libero sulla gamba principale coinvolta nel groviglio



L'atleta può intrappolare o tentare una leglock legale sulla gamba secondaria purché il piede della gamba principale intrecciata (circondato sopra) sia libero.

	Gi and No Gi		Gi	No Gi		le Tecniche qui elencate sono da SQUALIFICA nelle gruppi di età e di categoria indicati con X a meno diversamente specificato
	U12 e meno	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	Sottomissione che comporta l'allungamento forzato delle gambe (banana split).
2	X	X	✓	✓	✓	Strangolamento con blocco spinale o torsione del collo (eg triangolo senza braccio, strangolamento nord-sud e con la testa tra le gambe, ecc.)
3	X	X	✓	✓	✓	triangolo con le braccia e altre varianti del kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, ecc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Strangolamento frontale con presa alla testa senza utilizzo del bavero (ghigliottina)
5	X	X	✓	✓	✓	Strangolamento con l'avambraccio utilizzando la manica (strangolamento Ezekiel)
6	X	X	✓	✓	✓	Leva alla spalla con rotazione utilizzando le gambe (omoplata, baratoplata, ecc.)
7	X	X	✓	✓	✓	Trazione sulla testa durante l'esecuzione di uno strangolamento a triangolo
8	X	X	✓	✓	✓	Leva diretta alla caviglia (allineata con il ginocchio o rivolta verso l'esterno)
9	X	X	✓	✓	✓	Utilizzare la guardia per applicare una compressione sugli organi o sulle costole dell'avversario
10	X	X	✓	✓	✓	Leva al polso di qualsiasi tipo
11	X	X	✓	✓	✓	Tentativo di proiezione su una gamba con la testa di uke all'esterno del busto frontale di tori (NO FOUL: RIPARTONO IN PIEDI)
12	X	X	✓	✓	✓	Saltare in guardia chiusa o eseguire sottomissioni volanti (FALLO MINORE: PENALITA' E SI RIPARTE IN PIEDI)
13	X	X	✓	✓	✓	Compressione del bicipite o del polpaccio
14	X	X	✓	✓	✓	Leva diretta al ginocchio (allineata con l'articolazione)
15	X	X	✓	✓	✓	Leva alla caviglia con rotazione interna (toehold, Estima lock, "leva a cavatappi", ecc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Leva diretta alla caviglia con rotazione interna (rivolta verso la direzione della gamba libera)
17	X	X	X	X	✓	Heel hook interno o esterno
18	X	X	X	X	✓	Leve alle gambe che applicano una forza rotazionale (torsione) o laterale (verso il lato) sul ginocchio
19	X	X	X	X	✓	Reaping completo ginocchio (piede che attraversa la linea mediana) con sottomissione, oppure piede bloccato sulla gamba reaped (SQUALIFICA) Reaping parziale del ginocchio (con il piede davanti alla linea mediana) accompagnato da una sottomissione sulla gamba reaped (SQUALIFICA) Reaping parziale del ginocchio con il piede intrappolato o in appoggio sulla gamba reaped (RIOMOVERE IL REAP E DAR SOLO PENALITA') _____ Nessun piede intrappolato = nessuna infrazione (purché l'arbitro comprenda che non vi è pericolo per il ginocchio coinvolto)
20	X	X	X	X	✓	Leva alla caviglia con rotazione esterna (reverse toehold, Aoki lock, ecc.)
21	X	X	X	X	X	Proiezione violenta (slam) dalla guardia, dal controllo della schiena, da sottomissioni o da qualsiasi altra posizione di intrappolamento a terra
22	X	X	X	X	X	Leva alla colonna vertebrale o torsione del collo (senza tentativo di strangolamento)
23	X	X	X	X	X	Proiezione a forbice / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Piegare o torcere le dita dell'avversario
25	X	X	X	X	X	Colpo con impatto sulla testa (head-spiking) mentre l'avversario ha la testa all'esterno durante un tentativo di proiezione su una gamba
26	X	X	X	X	X	Suplex o qualsiasi proiezione che faccia impattare la testa dell'avversario contro il suolo (intenzionalmente o con grave negligenza per la sicurezza).

	Gi and No Gi			Gi	No Gi			Le tecniche elencate di seguito devono essere squalificate nelle divisioni di cintura equivalenti contrassegnate con una X, salvo diversa indicazione
	U12 e meno tutte le cinture	U14 / U16 tutte le cinture	Bianco (U18 e più)	Blue Viola	Marrone Nero	Marrone (Masters) Nero (Masters)	Marrone (Adults) Nero (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Sottomissione che comporta l'allungamento forzato delle gambe (banana split).
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Strangolamento con blocco spinale o torsione del collo simultanei (inclusi, ma non limitati a: triangolo senza braccio, strangolamento north-south, strangolamento con le gambe alla testa, ecc.).
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Strangolamento a triangolo con il braccio e altre varianti del kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, ecc.).
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Strangolamento frontale con presa alla testa senza utilizzo del bavero (ghigliottina)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Strangolamento con l'avambraccio utilizzando la manica (strangolamento Ezekiel)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Leva alla spalla con rotazione utilizzando le gambe (omoplata, baratoplata, ecc.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Trazione sulla testa durante l'esecuzione di uno strangolamento a triangolo
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Leva diretta alla caviglia (allineata con il ginocchio o rivolta verso l'esterno)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Utilizzare la guardia per applicare una compressione sugli organi o sulle costole dell'avversario.
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Leva al polso di qualsiasi tipo
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Tentativo di proiezione su una gamba con la testa di uke all'esterno del busto frontale di tori (NO FOUL: RIPARTONO IN PIEDI)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Saltare in guardia chiusa o eseguire sottomissioni volanti (FALLO MINORE: PENALITA' E SI RIPARTE IN PIEDI)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Compressione del bicipite o del polpaccio
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Leva diretta al ginocchio (allineata con l'articolazione)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Leva alla caviglia con rotazione interna (toehold, Estima lock, "leva a cavatappi", ecc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Leva diretta alla caviglia con rotazione interna (rivolta verso la direzione della gamba libera)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Heel hook interno o esterno
18	X	X	X	X	X	X	✓	Leve alle gambe che applicano una forza rotazionale (torsione) o laterale (verso il lato) sul ginocchio
19	X	X	X	X	X	X	✓	Full knee reap (foot crossed beyond midline) with a submission, or trapped or standing foot on the reaped leg (DQ) Partial knee reap (foot in front of midline) with a submission on the reaped leg (DQ) Partial knee reap with trapped or standing foot on the reaped leg (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) *No trapped foot = no foul (as long as it is understood by the referee that there is no danger to the trapped knee)
20	X	X	X	X	X	X	✓	External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Slam dalla guardia, dal controllo della schiena o da qualsiasi altra posizione di intrappolamento a terra
22	X	X	X	X	X	X	X	Leva alla colonna vertebrale o torsione del collo (senza tentativo di strangolamento)
23	X	X	X	X	X	X	X	Proiezione a forbice / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Piegare o torcere le dita dell'avversario
25	X	X	X	X	X	X	X	Colpo con impatto sulla testa mentre l'avversario ha la testa all'esterno durante un tentativo di proiezione su una gamba
26	X	X	X	X	X	X	X	proiezione che faccia impattare la testa dell'avversario contro il suolo (intenzionalmente o mancanza di sicurezza)

Le azioni mostrate corrispondono alle tabelle delle azioni illegali per divisione alle pagine 59 e 60.



1.) Sottomissione che comporta l'allungamento forzato delle gambe
(Under 12 e categorie inferiori)



2.) Strangolamento con blocco spinale
(Under 16 e categorie inferiori)



3.) Triangolo con il braccio e altre varianti del kata gatame
(Under 16 e categorie inferiori)



4.) Strangolamento da front headlock / ghigliottina
(Under 16 e categorie inferiori)



5.) Strangolamento con l'avambraccio utilizzando la manica / Ezekiel
(Under 16 e categorie inferiori)



6.) Blocco alla spalla utilizzando le gambe / omoplata, ecc.
(Under 16 e categorie inferiori)

Le azioni mostrate corrispondono alle tabelle delle azioni illegali per divisione alle pagine 59 e 60.



7.) Strangolamento a triangolo tirando la testa
(Under 16 e categorie inferiori)



8.) Blocco alla caviglia dritto con allineamento o rotazione verso l'esterno
(Under 16 e categorie inferiori)



9.) Blocco di compressione del torso utilizzando la guardia
(Under 16 e categorie inferiori)



10.) WLeva al polso di qualsiasi tipo
(Under 16 e categorie inferiori)



11.) Presa alla gamba singola con la testa all'esterno
(Under 16 e categorie inferiori) (**NO FOUL**)

Le azioni mostrate corrispondono alle tabelle delle azioni illegali per divisione alle pagine 59 e 60.



12.) Saltare in guardia chiusa o tentativo di sottomissione volante (Under 16 e categorie inferiori) (SOLO INFRAZIONE MINORE)



13.) Compressione del bicipite o del polpaccio (Under 16 e categorie inferiori)



14.) Leva diretta al ginocchio (allineata con l'articolazione)
(Under 16 e categorie inferiori)

Le azioni mostrate corrispondono alle tabelle delle azioni illegali per divisione alle pagine 59 e 60.



15.) Blocco alla caviglia con rotazione interna / toehold
(Under 16 e categorie inferiori)



16.) Blocco alla caviglia dritto con rotazione verso l'interno
(Under 16 e categorie inferiori)



17.) Heelhook (tutte le categorie eccetto Adult No Gi)



18.) Leve che applicano una forza rotazionale o laterale sul ginocchio (tutte le categorie eccetto Adult No Gi)



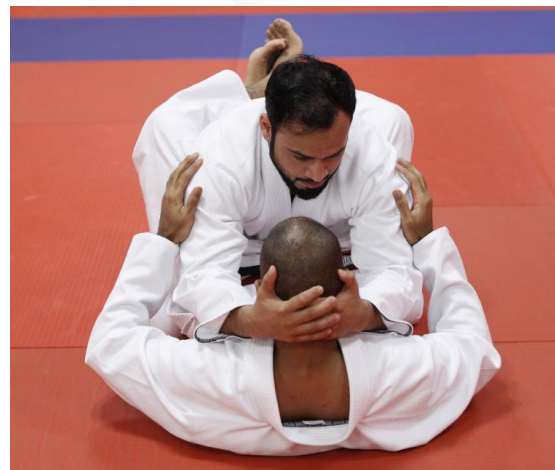
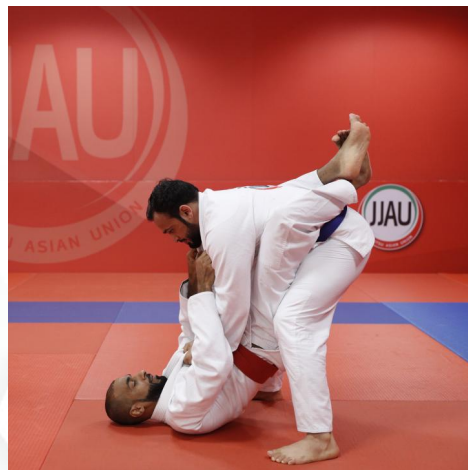
19.) Knee reaping (linee guida alle pagine 56, 57 e 58)
(tutte le categorie eccetto Adult No Gi)



20.) Blocco alla caviglia con rotazione esterna
(tutte le categorie eccetto Adult No Gi)



21.) Schianto a terra da posizioni al suolo (tutte le categorie)



22.) leva cervicale senza tentativo di strangolamento (tutte le categorie)



**23.) Proiezione a forbice / kani basami
(tutte le categorie)**



24.) Piegare o torcere le dita (tutte le categorie)



25.) Proiezione dell'avversario con impatto intenzionale della testa a terra durante la difesa da presa alla gamba singola (tutte le categorie)





SEZIONE 12

SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

SEZIONE 12

SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

L'esito vincente di un incontro può essere determinato in uno dei modi elencati in questa sezione.

12.1 Sottomissione: Un atleta applica con successo una tecnica legale che induce un segno fisico o verbale di resa o perdita di coscienza..

12.2 Punti: L'atleta con il punteggio più alto rispetto all'avversario alla fine del tempo ufficiale dell'incontro viene dichiarato vincitore.

- Chiunque abbia **più punti** verrà dichiarato vincitore.
- Se i punti sono pari, chiunque abbia **più vantaggi** verrà dichiarato vincitore.
- Se i punti e i vantaggi sono entrambi pari, chiunque abbia **meno penalità** verrà dichiarato vincitore.

12.3 Squalifica: Un atleta viene giudicato dai giudici per aver commesso un fallo disciplinare o tecnico grave o riceve la loro penalità finale e l'avversario viene dichiarato vincitore.

- Entrambi gli atleti possono essere squalificati simultaneamente, senza che venga dichiarato un vincitore.

12.4 Golden Score: Se l'incontro termina con punti, vantaggi e penalità pari, si entrerà in un periodo di tempo supplementare per rompere la parità con le seguenti considerazioni:

12.4.1 Non c'è **limite di tempo** e l'incontro procederà fino a quando non si verifica una delle seguenti condizioni:

- l'atleta ottiene una vittoria per **sottomissione**.
- un atleta esegue un'azione che porterebbe a **punti** od a **vantaggi** e viene dichiarata vincitore
- Un atleta riceve una **penalità** e l'avversario viene dichiarato vincitore.
- un atleta non è in grado di continuare l'incontro

12.4.2 Una volta che un atleta ha eseguito un'azione che soddisfa i criteri per ottenere **almeno un vantaggio**, l'MR può terminare l'incontro senza aspettare che vengano assegnati punti.

- In situazioni in cui c'è una sequenza di movimenti che assegnerebbe un punteggio a entrambi gli atleti, il **primo atleta** a guadagnare **almeno un vantaggio** è il vincitore.

12.4.3 Il giudice deve essere rigido nell'avvertire gli atleti per **passività** durante il periodo di golden score.

- Le penalità assegnate simultaneamente per **passività** non terminano l'incontro.



SEZIONE 13

FORFAIT E RITIRO

SEZIONE 13

FORFAIT E RITIRO



13.1 Forfait: Un atleta viene dichiarato vincitore se l'avversario non si presenta per l'incontro in uno dei seguenti modi:

- Se l'organizzatore viene informato che l'avversario non parteciperà alla competizione.
- Se l'avversario viene chiamato tre volte in almeno tre minuti e non arriva nell'area dell'incontro.
- Se l'avversario è stato escluso dalla partecipazione per il resto dell'evento per motivi medici o disciplinari.

13.2 Ritiro: Un atleta viene dichiarato vincitore se l'avversario non può continuare.

- Se l'avversario chiede all'MR di ritirarsi dalla competizione durante l'incontro.
- Se i due (2) minuti complessivi di tempo medico dell'avversario terminano o se viene giudicato medicalmente non idoneo a continuare.
- Gli infortuni o i problemi medici devono essere trattati da un medico ufficiale o da un paramedico dell'evento e valutati per decidere se l'atleta può continuare.
- Un atleta che chiede di interrompere l'incontro a causa di crampi muscolari non riceverà alcun tempo medico e l'avversario verrà dichiarato vincitore.



SEZIONE 14

LESIONE, MALORE E INFORTUNIO

SEZIONE 14

LESIONE, MALORE E INFORTUNIO



14.1 Ogniqualvolta un incontro venga fermato perché uno o entrambi i concorrenti sono infortunati, il MR può consentire un tempo massimo di 2 minuti di recupero al (ai) concorrente(i) infortunato(i).

Il recupero totale per ogni Atleta in ogni incontro sarà di 2 minuti.

- Una volta che un atleta ha esaurito tutto il tempo medico, l'avversario vincerà per ritiro.

14.2 Il tempo-medico inizia e finisce al comando del MR.

14.3 Se uno degli atleti non è in grado di continuare, l'MR prenderà una decisione dopo aver considerato quanto segue:

- Quando la causa dell'infortunio è attribuita all'atleta infortunato, l'atleta infortunato perderà l'incontro.
- Quando è impossibile attribuire la causa dell'infortunio a uno dei due concorrenti, l'atleta infortunato perderà l'incontro.
- Quando l'infortunio è causato da un'azione proibita, l'atleta che ha commesso l'infrazione sarà squalificato e perderà l'incontro.

14.4 Un atleta che accusa un malore durante l'incontro e non è in grado di continuare perderà l'incontro per ritiro.

14.5 Il Medico di Gara ufficiale può decidere se un Atleta leso può continuare o no

14.6 Se un concorrente perde conoscenza o se ha un blackout, l'incontro dovrà essere fermato. al concorrente non sarà concesso gareggiare per il resto della giornata.

14.7 Quando uno degli atleti chiede di interrompere l'incontro a causa di crampi muscolari, l'avversario sarà immediatamente dichiarato vincitore dell'incontro.

14.8 Quando un atleta vomita o perde il controllo delle funzioni corporee di base con minzione involontaria o incontinenza intestinale durante l'incontro, quell'atleta sarà dichiarato perdente.

- Nel caso in cui un'atleta sperimenti sanguinamento mestruale durante un incontro, le sarà permesso di cambiarsi rapidamente gli indumenti intimi e indossare un nuovo abbigliamento che rispetti gli standard di competizione entro un tempo ragionevole, e poi riprendere l'incontro.

- Informare l'arbitro di tale situazione non comporterà nessuna penalizzazione.



SEZIONE 15

DIVISIONI PER GRADO DI CINTURA O LIVELLO DI ESPERIENZA

SEZIONE 15

DIVISIONI PER GRADO DI CINTURA O LIVELLO DI ESPERIENZA

Gli eventi Elite World Ranking sono divisi per gruppo di età ma non per grado di cintura o livello di esperienza, seguendo un formato di competizione a rango aperto. Maggiori informazioni nella tabella a pagina 59.

Nelle competizioni più piccole che adottano divisioni per cintura o livello, l'organizzatore, seguendo gli statuti e le linee guida della JJIF, deve rispettare il contenuto delle regole in questa sezione e la tabella delle tecniche proibite per grado di cintura a pagina 60.

15.1 Divisioni per Cintura (Gi)

15.1.1 È illegale per le cinture bianche, i principianti e tutte le divisioni U16 e più giovani, saltare in una posizione di guardia chiusa o tentare qualsiasi sottomissione volante da una posizione eretta. Se un atleta tenta tali azioni, l'MR interromperà l'incontro, darà una penalità all'atleta che ha commesso l'infrazione e riprenderà l'incontro in piedi.

15.1.2 Nei gruppi di età U16 e più giovani e nelle divisioni di cintura bianca, agli atleti non è permesso mantenere la testa all'esterno del torso frontale dell'avversario quando tentano una proiezione a gamba singola. Se ciò accade, l'MR interromperà l'incontro e lo farà riprendere in piedi.

- NESSUNA PENALITA' verrà assegnata.
- Se la proiezione viene eseguita in sicurezza prima che l'MR possa intervenire, sarà considerata una proiezione valida e l'incontro continuerà.

15.1.3 Un atleta che si dimostri essere cintura nera di judo, o che abbia partecipato a competizioni di lotta libera o greco-romana, o che abbia combattuto in MMA come professionista o dilettante, non potrà competere in alcun torneo nelle divisioni di cintura bianca o principianti.

15.2 Divisions by Experience Level (No Gi)

15.2.1 U18, U21, Senior e Master

- **Novizio:** : fino a 6 mesi totali di esperienza nel grappling.
- **Principante:** Da 6 mesi a 2 anni di grappling o cintura bianca di jiu-jitsu.
- **Intermedio:** Da 2 a 5 anni totali nel grappling o cintura blu/viola di jiu-jitsu.
- **Esperto:** Da 2 a 5 anni totali nel grappling o cintura blu/viola di jiu-jitsu.

15.2.2 U16 e inferiori

- **Novizio:** fino a 6 mesi totali di esperienza nel grappling.
- **Principante:** Da 6 mesi a 1 anno di grappling
- **Intermedio:** Da 1 a 2 anni totali nel grappling
- **Avanzato:** Da 2 a 3 anni totali nel grappling
- **Esperto:** Da 3 anni in su totali nel grappling

15.2.3 L'esperienza totale nel grappling include, ma non si limita a, esperienza in lotta libera, jiu-jitsu, judo, sambo, ecc.

15.3 Il livello o la cintura successiva sarà imposto agli atleti che conquistano un Campionato Mondiale.

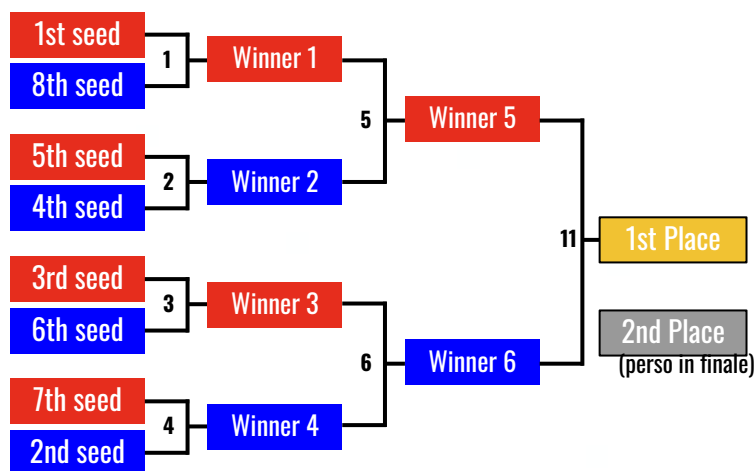


SEZIONE 16

COME DETERMINARE I MEDAGLIATI

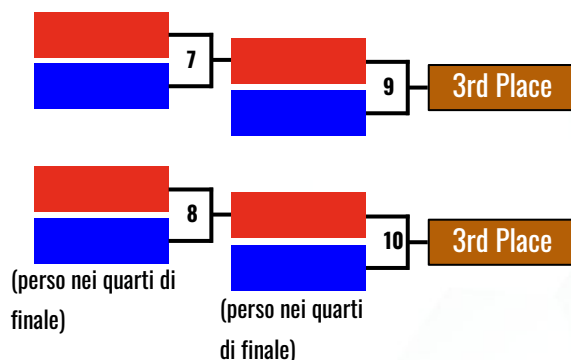
SEZIONE 16

MEDAGLIATI CON TABELLONE AD ALBERO



L'esempio mostra un tabellone con 8 Atleti. Ulteriormente espanso se superiore a 8.

Ripescaggio (Doppia eliminazione)



Politica per le squalifiche e gli infortuni nei match di SEMIFINALE:

- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica tecnica: l'altra semifinale diventa il match finale. Entrambi gli atleti sono esclusi e non parteciperanno al ripescaggio.
- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica disciplinare: l'altra semifinale diventa il match finale. Solo un 3° posto sarà assegnato tramite il ripescaggio.
- Tutti e quattro i semifinalisti ricevono una squalifica tecnica: replay per entrambe le semifinali.
- Tutti e quattro i semifinalisti ricevono una squalifica disciplinare: tutti gli atleti che hanno perso contro di loro nei quarti di finale formeranno una nuova semifinale. Coloro che perdono qui non riceveranno nulla. Tutti gli atleti squalificati non riceveranno nulla. Gli atleti per il 3° posto saranno determinati tramite il ripescaggio.
- Un atleta riceve una squalifica tecnica e l'altro una squalifica disciplinare: l'atleta con la squalifica tecnica va al ripescaggio e l'altra semifinale diventa il match finale.
- Entrambi gli atleti sono infortunati con il punteggio pari: l'altra semifinale diventa il match finale. Entrambi gli atleti sono esclusi e non parteciperanno al ripescaggio.

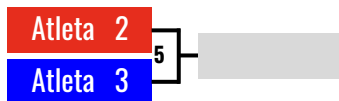
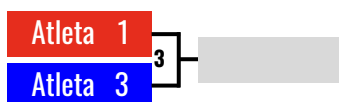
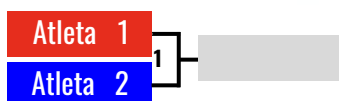
Politica per le squalifiche e gli infortuni nei match FINALI:

- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica tecnica: un nuovo match finale sarà disputato con gli atleti che hanno perso in semifinale, e saranno classificati al 1° e 3° posto. ENTRAMBI gli atleti squalificati saranno classificati al 2° posto. L'altro posto per il 3° posto sarà determinato tramite il ripescaggio.
- Un atleta riceve una squalifica disciplinare: l'avversario che ha perso contro l'atleta squalificato in semifinale sarà classificato al 2° posto. L'atleta squalificato non riceve nulla.
- Un atleta riceve una squalifica tecnica e l'altro una squalifica disciplinare: non verrà dichiarato alcun vincitore, e l'atleta con la squalifica tecnica sarà classificato al 2° posto. Gli atleti che hanno perso nel turno di semifinale si sfideranno per il 1° e il 3° posto. L'altro posto per il 3° posto sarà determinato tramite il ripescaggio.
- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica disciplinare: un'altra finale sarà disputata con gli atleti che hanno perso contro di loro in semifinale. Gli atleti squalificati non ricevono nulla. Il 3° posto sarà determinato tramite il ripescaggio.
- Solo un atleta arriva in finale perché tutti gli altri dall'altro lato del tabellone sono stati squalificati o hanno perso senza combattere (ad esempio, assenza ingiustificata): La semifinale in cui l'atleta ha combattuto sarà la finale.
- Entrambi gli atleti sono infortunati con il punteggio pari: in questo caso il vincitore sarà determinato dai risultati dei loro match precedenti, seguendo gli stessi criteri utilizzati per i pareggi del girone all'italiana come indicato nel Codice Sportivo.

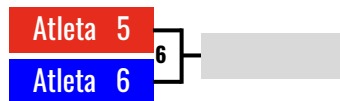
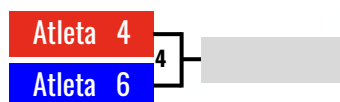
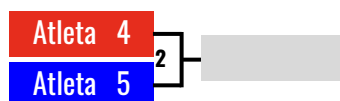
SEZIONE 16

MEDAGLIATI CON TABELLONE A POOL COMBINATO

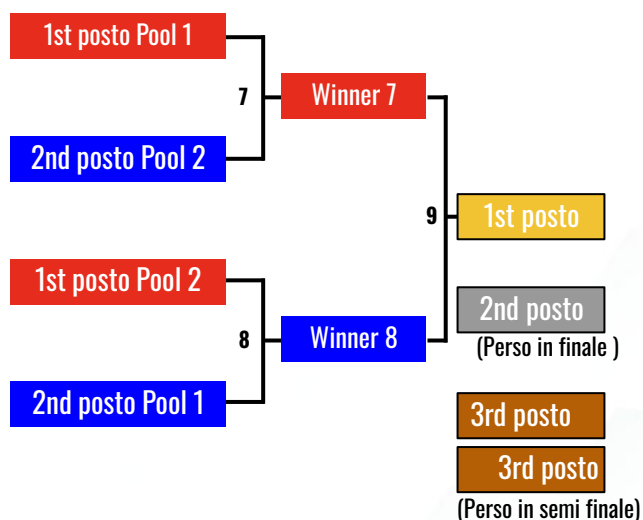
Round Robin Pool 1:



Round Robin Pool 2:



6 Atleti suddivisi in 2 gruppi all'italiana di 3



Politica per le squalifiche e gli infortuni nei match di SEMIFINALE:

- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica tecnica: L'altra semifinale diventa il match finale. Entrambi gli atleti squalificati saranno classificati al 3° posto.
- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica disciplinare: L'altra semifinale diventa il match finale. Non ci saranno atleti classificati al 3° posto.
- Tutti e quattro i semifinalisti ricevono una squalifica tecnica: Un'altra semifinale sarà organizzata con gli atleti che hanno perso contro di loro. Coloro che perdono qui non riceveranno nulla. Tutti gli atleti squalificati saranno classificati al 3° posto.
- Tutti e quattro i semifinalisti ricevono una squalifica disciplinare: Un'altra semifinale sarà organizzata con gli atleti che hanno perso contro di loro. Gli atleti che perdono la nuova semifinale saranno classificati al 3° posto. Tutti gli atleti squalificati non riceveranno nulla.
- Un atleta riceve una squalifica tecnica e l'altro una squalifica disciplinare: L'atleta con la squalifica tecnica sarà classificato al 3° posto, e l'altra semifinale diventa il match finale.
- Entrambi gli atleti sono infortunati con il punteggio pari: L'altra semifinale diventa il match finale. Entrambi gli atleti infortunati saranno classificati al 3° posto.

Politica per le squalifiche e gli infortuni nei match FINALI:

- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica tecnica: Un nuovo match finale sarà disputato con gli atleti che hanno perso in semifinale, e saranno classificati al 1° e 3° posto. ENTRAMBI gli atleti squalificati saranno classificati al 2° posto.
- Un atleta riceve una squalifica disciplinare: L'avversario che ha perso contro l'atleta squalificato in semifinale sarà classificato al 2° posto. L'atleta squalificato non riceverà nulla.
- Un atleta riceve una squalifica tecnica e l'altro una squalifica disciplinare: Non verrà dichiarato alcun vincitore, e l'atleta con la squalifica tecnica sarà classificato al 2° posto. Gli atleti che hanno perso nel turno di semifinale si sfideranno per il 1° e 3° posto.
- Entrambi gli atleti ricevono una squalifica disciplinare: un'altra finale sarà disputata con gli atleti che hanno perso contro di loro in semifinale. Gli atleti squalificati non riceveranno nulla.
- Solo un atleta arriva in finale perché tutti gli altri dall'altro lato del tabellone sono stati squalificati o hanno perso senza combattere (ad esempio, assenza ingiustificata): La semifinale in cui l'atleta ha combattuto sarà la finale.
- Entrambi gli atleti sono infortunati con il punteggio pari: in questo caso il vincitore sarà determinato dai risultati dei loro match precedenti, seguendo gli stessi criteri utilizzati per i pareggi del girone all'italiana come indicato nel Codice Sportivo.



APPENDICE

DEFINIZIONI CHIAVE

APPENDICE

DEFINIZIONI CHIAVE

Il combattimento in piedi o la posizione eretta si riferisce alle fasi del match durante le quali i concorrenti sono considerati in piedi e senza continuità da azioni precedenti a terra.

L'arbitro riavvierà il match in posizione in piedi ogni volta che gli atleti si spostano fuori dall'area di sicurezza in una posizione che non può essere ricreata.(7.12)

È necessario che i movimenti di takedown abbiano continuità da una posizione in piedi per ottenere un punteggio di takedown valido. (9.1)

Quando un atleta scende in posizione inginocchiata (mentre è in contatto con l'avversario) e rimane su almeno un ginocchio, solo l'atleta che è rimasto in piedi può segnare per un movimento di takedown. (9.1.6)

Quando un tentativo di sweep passa da una posizione di guardia e porta entrambi gli atleti in piedi, il combattimento in piedi è stabilito quando un atleta è in piedi su un piede e l'altro è su entrambi i piedi per tre secondi.(9.2.5)

Gli atleti non possono andare a terra senza una presa sul corpo o sul gi dell'avversario (o viceversa) e saranno penalizzati se lo fanno. (11.1.5)

Nei match con un atleta non vedente, i concorrenti possono prendere entrambi una presa uguale su un colletto e una manica (Gi) o una presa testa-braccio (No Gi) prima che il direttore di gara (MR) dia l'istruzione di combattere.

La posizione superiore si riferisce a qualsiasi posizione in cui l'atleta è fisicamente sopra e di fronte all'avversario nei seguenti scenari:

- Quando l'avversario è seduto, sulla schiena o su un fianco con almeno un fianco sul tappeto
 - esempio. qualunque posizione di guardia
 - esempio, posizioni sotto la pin (oltre la guardia) come full mount, ginocchio sulla pancia, nord-sud, controllo laterale, ecc.
- Quando l'avversario è a pancia in giù, in posizione di tartaruga, o su almeno un ginocchio mentre l'atleta è dietro la linea delle spalle dell'avversario con controllo dell'anca
 - Questo include la posizione di controllo della schiena mentre l'avversario è inginocchiato.

Le seguenti non sono considerate posizioni superiori:

- Controllo della schiena con l'anca dell'avversario a terra.
- Controllo della schiena con l'avversario in piedi.
- Posizione testa a testa in posizione di tartaruga / posizione di sprawl.
- Un atleta in piedi con l'avversario inginocchiato.

Takedown (9.1) e gli sweep (9.2) devono portare l'attaccante in posizione superiore almeno per un momento affinché l'arbitro possa iniziare il conteggio di stabilizzazione di tre secondi.

Il primo atleta a raggiungere la posizione superiore in uno scenario di doppia tirata di guardia (11.1.2) riceverà un vantaggio, indipendentemente dal fatto che si trovi all'interno della guardia dell'avversario o oltre la guardia.

Un cambio di livello o inversione avviene quando l'atleta in qualsiasi tipo di posizione superiore finisce in quella inferiore e l'atleta in posizione inferiore finisce in quella superiore.

Solo i cambi di livello provenienti dalla guardia possono essere considerati sweep. (9.2.6)

APPENDICE

DEFINIZIONI CHIAVE

La guardia è definita come l'uso di una o entrambe le gambe come controllo o blocco per impedire a un avversario che si trova in posizione superiore di ottenere una posizione dominante di schiacciamento sulla parte superiore del corpo. **(9.2)**

- Un atleta che, venendo dalla guardia, arriva in una posizione inginocchiata o in piedi senza continuità verso un tentativo di segnare non sarà più considerato in posizione di guardia.
- Affinché un movimento sia considerato uno sweep, deve avere continuità dalla guardia dell'atleta.
- Affinché un movimento sia considerato un passaggio, deve avere continuità dalla guardia dell'avversario.

Il controllo in mezza guardia superiore si ha quando il giocatore in alto, con una gamba intrappolata nella mezza guardia dell'avversario, ottiene una posizione petto a petto mentre blocca la schiena del giocatore di guardia sul tappeto. **(9.3.2)**

L'atleta che raggiunge il controllo in mezza guardia superiore può ricevere un vantaggio solo nel caso in cui perda la posizione se:

- L'atleta proveniva da un tentativo di passare una guardia più completa (aperta o chiusa).
- L'avversario è andato direttamente in mezza guardia

Eseguire uno sweep direttamente in mezza guardia o l'avversario che intrappola una gamba per tornare in mezza guardia da una posizione inferiore non conferisce un vantaggio per il controllo della posizione superiore in mezza guardia.