



Regolamento per le gare di Ju Jitsu

Edizione 5.0
Entrata in vigore: 01/05/2023



Regolamento gara Per le competizioni di Ju Jitsu

Indice

Regolamento per le gare di Ju Jitsu

Sezione 1 - Introduzione	4
Sezione 2 - Norme Generali	4
2.1 Area di gara ed organizzazione	4
2.2 Atleti	4
2.3 Ufficiali di Gara	6
2.4 Arbitri.....	6
2.5 Presidenti di Giuria.....	6
2.6 Rappresentante di Società e Accompagnatori.....	7
2.7 Reclami.....	8
2.8 Challenge	9
2.9 Medico di gara.....	11
2.10 Varie.....	10
Sezione 3 - Categorie ed Operazioni di controllo peso.....	11
3.1 Operazioni di controllo peso.....	11
3.2 Classi di età, categorie di peso e tempi gara.....	11
3.3 Duo System e Duo Show.....	11
3.4 Fighting System e Ne Waza.....	11
3.5 Categorie - Età - Tempi gara.....	12
3.6 Pesi maschili	12
3.7 Pesi femminili.....	12

Allegato 1 Fighting System

Allegato 2 Duo System

Allegato 3 Duo Show

Allegato 4 Ne Waza

Regolamento tradotto e redatto per conto di FIJLKAM
Da Vincenzo Genovese Responsabile Nazionale Arbitri

Sezione 1 - Introduzione

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

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

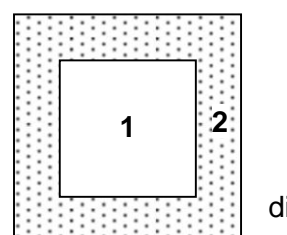
Il presente Regolamento annulla e sostituisce i precedenti.

Sezione 2 - Norme Generali

2.1 Area di gara ed organizzazione

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

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



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

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

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

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

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

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

2.2 Atleti

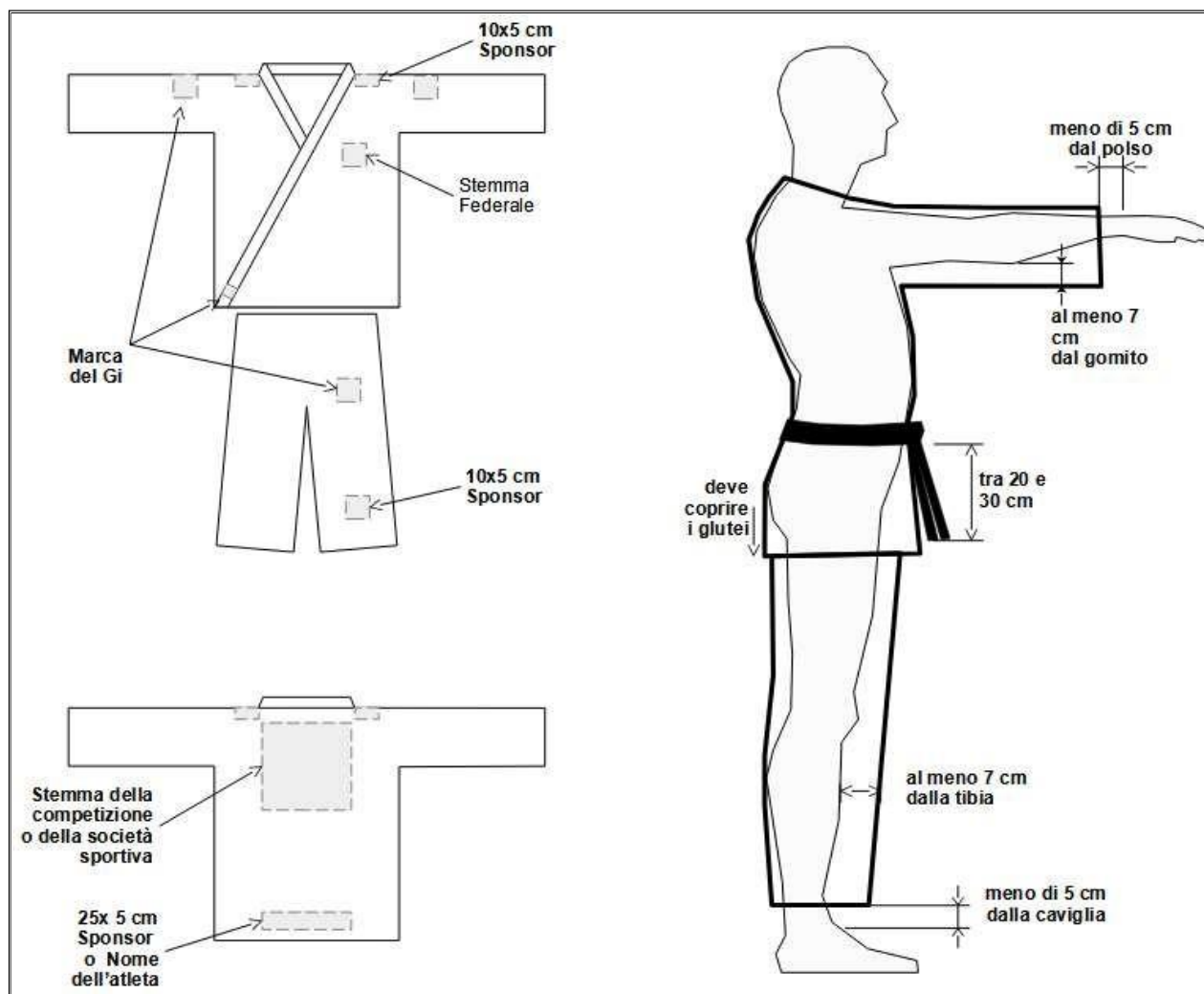
Gli Atleti devono presentarsi alla gara muniti di: documento di identità e licenza Federale, indossando il JuJitsu Gi (Keikogi), di buona qualità e bene ordinato, annodato con la cintura rossa o blu.

Il Keikogi sarà come segue:

- L'unico colore ammesso è il bianco. Deve essere pulito ed asciutto, senza odore;
- la giacca deve essere lunga abbastanza da coprire i fianchi e deve essere legata intorno alla vita con una cintura;
- le maniche devono essere abbastanza larghe da consentire la presa ed abbastanza lunghe da coprire l'avambraccio ma non il polso. Le maniche non possono essere arrotolate;

- I pantaloni devono essere abbastanza larghi ed abbastanza lunghi da coprire i polpacci e consentire le prese. I pantaloni non possono essere arrotolati.

Caratteristiche Keiogi



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

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

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

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

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



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

Le squalifiche dovranno essere comunicate al Rappresentante di Società.

2.3 Ufficiali di Gara

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

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

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

2.4 Arbitri

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

Per le gare di Fighting System, esclusivamente per le categorie Bambini, Fanciulli e Ragazzi può essere previsto il solo Arbitro Centrale coadiuvato dal TR.

Per le gare di Duo System e Duo Show sono previsti un Arbitro Centrale e da una Giuria composta da 3 a 5 Arbitri, secondo quanto previsto dai singoli regolamenti, che siederanno davanti al Tavolo di Giuria e di fronte all'Arbitro Centrale.

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

In gare nazionali, nel limite del possibile l'Arbitro Centrale, gli Arbitri Laterali e la Giuria devono essere di regioni differenti tra loro e da quelle degli Atleti.

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

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

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

2.5 Presidenti di Giuria

Ai Presidenti di Giuria è demandato il compito di:

- gestire la gara;
- Tenere il tempo della prova iniziando dall'*Hajime* dell'Arbitro di Tavolo e segnalandogli lo scadere del tempo prefissato con segnali acustici;



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

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

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

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

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

2.6 Rappresentante di Società e Accompagnatori

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

2.7 Reclami

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

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

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

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

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

2.8 Challenge

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

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

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

2.8.1 Situazioni in cui è richiedibile il Challenge

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

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

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



2.8.2 Procedura

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

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

Nel caso in cui vi sia un'azione da punto in corso, come osaecomi o un chiaro tentativo di sottomissione, l'arbitro attende un tempo ragionevole prima di dare il Mate.

Duo System Alla fine della serie, dopo l'eventuale dichiarazione delle tecniche errate e prima di richiedere l'Hantei, fa posizionare i due atleti uno di fronte l'altro come all'inizio della serie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



2.8.3 Sospensione della competizione

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

2.8.4 Prova

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

2.8.5 Prevenzione dell'uso improprio

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

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

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

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

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

2.9 Medico di gara

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

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

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

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

L'intervento del Medico dovrà essere richiesto ed autorizzato dall' Arbitro Centrale ogni qualvolta lo ritenga necessario.

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

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

2.10 Varie

2.10.1 Gare a squadre

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

Per quanto riguarda le riserve nelle gare a squadre:



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

2.10.2 Situazioni non contemplate

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

Sezione 3 - Categorie ed Operazioni di controllo peso

3.1 Operazioni di controllo peso

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

Non è prevista tolleranza sul peso.

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

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

3.2 Classi di età, categorie di peso e tempi gara

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

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

Agli atleti non agonisti (classi Bambini, Fanciulli e Ragazzi) non è consentito gareggiare con atleti agonisti.

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

3.3 Duo System e Duo Show

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

Le coppie possono essere formate senza alcuna restrizione quali peso, grado o età. Se una coppia è formata da Atleti di differente classe di età, verrà iscritta nella classe di età del più grande (esempio: ESA+ESB verranno iscritti in ESB).

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

3.4 Fighting System e Ne Waza

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

Un Atleta maggiorenne può gareggiare in una classe di età superiore, tuttavia durante una gara può gareggiare in una sola classe di età.

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



3.5 Categorie - Età - Tempi gara

Categoria	Bambini U8	Fanciulli U10	Ragazzi U12	Esordienti A U14	Esordienti B U16	Cadetti U18	Junior U21	Senior 21 - 35	Master 36 - 45
Età	5÷7	8÷9	10÷11	12÷13	14÷15	16÷17	18÷20	21÷36	36÷40
T. Gara Fighting	2 min *	2 min	2 min	2 min	3 min	3 min	3 min	3 min	2 min
T. Gara Ne Waza	n.a.	n.a.	n.a.	3 min	3 min	4 min	5 min	6 min	5 min

* Durante l'incontro, il tempo non viene fermato (tranne che in caso di intervento del medico)

3.6 Pesì maschili

Bambini U8	Fanciulli U10	Ragazzi U12	Esordienti A U14	Esordienti B U16	Cadetti U18	Junior U21	Senior 21 - 35	Master 36 - 45
-18 kg	- 21 kg	- 24 kg	- 30 kg	- 38 kg	- 46 kg		- 56 kg	
-20 kg	- 24 kg	- 27 kg	- 34 kg	- 42 kg	- 50 kg		- 62 kg	
-22 kg	- 27 kg	- 30 kg	- 38 kg	- 46 kg	- 55 kg		- 69 kg	
-24 kg	- 30 kg	- 34 kg	- 42 kg	- 50 kg	- 60 kg		- 77 kg	
-26 kg	- 34 kg	- 38 kg	- 46 kg	- 55 kg	- 66 kg		- 85 kg	
-28 kg	- 38 kg	- 42 kg	- 50 kg	- 60 kg	- 73 kg		- 94 kg	
-30 kg	- 42 kg	- 46 kg	- 55 kg	- 66 kg	- 81 kg		+ 94 kg	
-32 kg	+ 42 kg	- 50 kg	- 60 kg	- 73 kg	+ 81 kg			
-34 kg		+ 50 kg	-66 kg	+ 73 kg				
-36 kg			+66 kg					
-38 kg								
+38 kg								

3.7 Pesì femminili

Bambini U8	Fanciulli U10	Ragazzi U12	Esordienti A U14	Esordienti B U16	Cadetti U18	Junior U21	Senior 21 - 35	Master 36 - 45
-18 kg	- 20 kg	- 22 kg	-25 kg	- 32 kg	- 40 kg		-45 kg	
-20 kg	- 22 kg	- 25 kg	-28 kg	- 36 kg	- 44 kg		-48 kg	
-22 kg	- 25 kg	- 28 kg	- 32 kg	- 40 kg	- 48 kg		-52 kg	
-24 kg	- 28 kg	- 32 kg	- 36 kg	- 44 kg	- 52 kg		-57 kg	
-26 kg	- 32 kg	- 36 kg	- 40 kg	- 48 kg	- 57 kg		-63 kg	
-28 kg	- 36 kg	- 40 kg	- 44 kg	- 52 kg	- 63 kg		-70 kg	
-30 kg	- 40 kg	- 44 kg	- 48 kg	- 57 kg	- 70 kg		+70 kg	
-32 kg	+ 40 kg	- 48 kg	- 52 kg	- 63 kg	+ 70 kg			
-34 kg		+ 48 kg	- 57 kg	+ 63 kg				
-36 kg			+57 kg					
-38 kg								
+38 kg								



Allegato 1 Fighting System

Edizione 5.0
Entrata in vigore: 01/05/2023





Allegato 1 Fighting System

Indice

Parte Generale	3
Sezione 1 - Uniforme di gare e requisiti personali.....	3
Sezione 2 - Categorie di peso e tempi di gara.....	4
Sezione 3 - Arbitri.....	4
Sezione 4 - Svolgimento dell'incontro.....	5
Sezione 5 - Applicazioni di "Hajime", "Matte", "Sonomama" e "Yoshi".....	5
Sezione 6 - Punti	7
6.1 1a Fase.....	7
6.2 2a Fase.....	8
6.3 3a Fase.....	8
Sezione 7 - PENALITA' / AZIONI PROIBITE LEGGERE E GRAVI	10
7.1 Azioni proibite leggere.....	10
7.2 Azioni Proibite.....	12
7.3 Azioni Proibite Gravi.....	13
Sezione 8 - Esito dell'incontro	15
Sezione 9 - Abbandono e ritiro.....	16
Sezione 10 -Infortunio / Malore / Indisposizione.....	16
Sezione 11 -Limitazioni al Regolamento.....	17
11.1 Bambini Fanciulli e Ragazzi	17
11.2 Esordienti.....	18
11.3 Appendice I - Gestualità Arbitrale.....	19



Parte Generale

Nella gara di Fighting due atleti combattono l'uno contro l'altro in uno scontro sportivo applicando tecniche di Ju-Jitsu

Lo scopo del combattimento è vincere per **full-ippon** (vale a dire un Ippon da 2 o 3 punti nella 1^a, 2^a, 3^a fase) oppure ottenere più punti dell'avversario

La gara di Fighting si compone di tre parti:

- 1^a Fase: Pugni, colpi e calci (indicati come **atemi**).
- 2^a Fase: Proiezioni ed atterramenti (indicate come **takedown**), oltre che leve e soffocamenti (indicati come Sottomissioni).
- 3^a Fase: immobilizzazioni (indicate come **osae-komi**) e tecniche al suolo (leve e strangolamenti (indicate come **Sottomissioni**)).

Sezione 1 - Uniforme di gare e requisiti personali

Gli Atleti devono assicurarsi di seguire le regole per l'abbigliamento da competizione e i requisiti personali elencati nel **Regolamento per le gare di Ju Jitsu Sezione 2 - Norme Generali** paragrafo 2.2 **Atleti**.

Qualora un Atleta non si presenti in regola con queste norme, non è possibile fare iniziare l'incontro. Gli viene concessa la possibilità di sostituire le parti non idonee e di ripresentarsi entro due minuti.

1.1 I contendenti devono indossare un Ju Jitsu Gi (Keikogi) che rispetti le regole specificate nel **Regolamento per le gare di Ju Jitsu**.

1.2 Le contendenti femmine devono portare sotto la giacca una T-shirt, una canottiera o una maglia aderente comunque di colore bianco. È permesso indossare un hijab sportivo. Ai maschi è consentito portare una maglia bianca aderente o elasticizzata sotto la giacca.

1.3 Gli Atleti devono indossare guantini morbidi, di piccole dimensioni e leggeri e paratibie/piede morbidi, ciascuno del proprio colore (rosso o blu).

Le protezioni devono essere realizzate in materiale soffice e spesse da uno a due centimetri.

Le protezioni devono essere della giusta taglia ed in buone condizioni.

1.4 È permesso indossare sospensorio e paradenti. Gli atleti delle categorie U18 ed inferiori devono indossare il paradenti. In queste categorie per gli uomini è obbligatorio anche l'uso del sospensorio

1.5 Alle atlete donne è consentito indossare il para seno, per le categorie U16 è obbligatorio.

1.6 equipaggiamento protettivo aggiuntivo (ad es. bretelle di supporto per le spalle, protezioni alle ginocchia) deve essere morbido e sottile abbastanza da non ostacolare la presa dell'avversario.

1.7 Gli Atleti non possono portare alcun oggetto che possa procurare danno fisico all'avversario

1.8 Paratibie/piede, sospensorio e para seno devono essere indossati sotto il Gi.

1.9 Gli atleti devono avere le unghie delle mani e dei piedi corte.

1.10 I capelli lunghi devono essere legati tramite un elastico morbido.

1.11 Ogni altra richiesta addizionale definita nel Regolamento o relativa all'evento deve essere rispettata.



Sezione 2 - Categorie di peso e tempi di gara

2.1 Le categorie sono stabilite come indicato nel **Regolamento per le gare di Ju Jitsu Sezione 3 - Categorie ed Operazioni di controllo peso 3.5 Categorie - Età - Tempi gara.**

2.2 La durata del match è:

- 3 minuti per Adulti, U21, U18 & U16
- 2 minuti per Masters, U14, Ragazzi, Fanciulli e bambini

2.3 Quando uno stesso atleta è coinvolto in più combattimenti consecutivi, ha diritto ad un tempo massimo di recupero di 5 minuti tra i due incontri e di 10 minuti prima delle finali

Sezione 3 - Arbitri

3.1.1 L'Arbitro centrale MR rimane all'interno dell'area di gara di combattimento e dirige l'incontro.

3.1.2 Il MR è l'unico che prende decisioni riguardo il Punteggio, le penalità o nel caso di annullare punteggi errati o penalità.

3.1.3 Il MR è supportato da due (2) **Video Referee** (VR) posizionati al fianco dei presidenti di giuria. Due (2) telecamere devono essere posizionate agli angoli opposti dell'area di gara.

3.1.4 Il **Table Referee** (TR) è responsabile del tavolo dei PG.

3.1.4.a Il TR comunica i punti, le penalità, Hajime, Mate, Sonomama, Yoshi, Osae-komi e Toketa ai PG.

3.1.4.b Il TR fa partire il tempo medico quando il personale medico inizia ad assistere l'atleta sull'area di gara.

3.1.4.c Il TR informa il MR riguardo la fine del tempo di combattimento, dell'Osae-Komi e il tempo medico.

3.1.5 Tutte le azioni che portano ad un infortunio o ad un full-ippon devono essere riviste dai VR.

3.1.6 Azioni che portano ad hansoku-make diretto, vanno riviste dal HR.

3.1.7 Le decisioni Arbitrali possono essere contestate nel rispetto delle regole definite nel regolamento.

3.1.8 Qualora le videocamere non sono disponibili, il MR è affiancato da due SR

3.1.8.1 I due SR assistono il MR e stanno nell'area di sicurezza. I SR si spostano lungo i lati di loro pertinenza dove ritengono più opportuno per seguire al meglio lo svolgimento dell'incontro per poter assegnare i punteggi.

3.1.8.2 Il risultato delle azioni deve essere segnalato dalla maggioranza degli arbitri

3.1.9 Il HR, MR ed uno dei VR sono sempre in comunicazione tramite auricolari con una linea dedicata.

3.1.10 Il MR e VR (oppure SR) sono seguiti e supervisionati dal HR, che li valuta, tenendo traccia di tutto.

3.1.11 È compito degli arbitri intervenire nell'incontro ogni qualvolta lo ritenga necessario.

3.1.12 È compito del MR far sì che gli Atleti restino sempre all'interno dell'area di gara.

3.1.13 È compito del MR di ammonire i Coach e se necessario chiedere loro di allontanarsi dall'area di gara, nel rispetto del regolamento.

3.1.14 Gli arbitri dell'incontro dovrebbero appartenere a regioni diverse



Sezione 4 - Svolgimento dell'incontro

4.1 I contendenti iniziano ponendosi l'uno di fronte all'altro al centro dell'area di combattimento, circa a due metri di distanza uno dall'altro. L'atleta che indossa la cintura rossa si pone alla destra del MR. Al segnale del MR i contendenti eseguono il saluto in piedi rivolti prima all'Arbitri e poi tra di loro.

4.2 Appena il MR annuncia "Hajime", l'incontro inizia in prima fase

4.3 Il Fighting System si articola in tre fasi:

- L'incontro inizia in 1^a fase e ricomincia in 1^a fase se interrotto dal mate. L'incontro riparte in 1 fase anche se si perdono le prese in 2^a e 3^a fase.

I punti in 1^a fase si ottengono colpendo l'avversario con atemi.

- Appena uno dei contendenti riesce a fare una presa sull'avversario, ha inizio la 2^a fase. In 2^a fase non è consentito portare pugni, colpi o calci eccetto se sono portati contemporaneamente all'effettuazione della presa. I punti in 2^a fase si ottengono eseguendo Proiezioni, atterramenti, leve e strangolamenti. L'incontro passa in 3^a fase non appena entrambi i contendenti vanno a terra con entrambe le ginocchia, o uno dei due è a terra seduto o sdraiato. La 3^a fase termina non appena valgono di nuovo le condizioni della 1^a fase o della 2^a fase.

- In 3^a fase i colpi non sono consentiti e gli atterramenti non porteranno punteggio. I punti in 3^a fase si ottengono eseguendo Tecniche immobilizzazioni, strangolamenti o leve.

4.4 Gli atleti devono essere attivi in tutte e tre le fasi

4.5 Gli atleti possono passare da una fase all'altra.

4.6 Dopo il mate devono immediatamente sistemare il loro GI e le loro protezioni, nonché posizionarsi nella posizione di partenza.

Se il GI di un atleta, o le sue protezioni non sono messe in ordine, il MR può usare il gesto "RIORDINO DEL GI", e dare 15 secondi EXTRA all'atleta per riordinarsi.

Se questo accade più volte, l'atleta verrà punito con uno SHIDO.

4.7 Tecniche o azioni eseguite al di fuori dell'area di combattimento non potranno ottenere alcun punteggio. Il MR dovrà interrompere qualsiasi azione che avviene al di fuori dell'area di combattimento ed invitare gli atleti a riposizionarsi al centro del tatami per ricominciare il combattimento in 1^a fase.

4.8 Se un Atleta entra nell'area di sicurezza con entrambi i piedi solo per un momento e ritorna nell'area di combattimento immediatamente, l'incontro non viene fermato

4.9 Alla fine dell'incontro, il MR annuncia il vincitore e ordina il saluto prima tra i due Atleti, quindi all'Arbitri.

Sezione 5 - Applicazioni di "Hajime", "Matte", "Sonomama" e "Yoshi"

5.1 L'Arbitro Centrale (MR) ordina **HAJIME** per dare inizio al combattimento

o per riprenderlo dopo una interruzione.

5.2 - IL MR chiama il **MATTE**, per fermare l'incontro, nei seguenti casi:



5.2.1 Quando uno o entrambi i contendenti escono completamente dall'area di combattimento in prima o seconda fase.

5.2.2 Quando entrambi i contendenti escono completamente dall'area di combattimento in terza fase.

5.2.3 Quando si perde il contatto in 2^a e 3^a fase e i contendenti non mostrano di voler continuare spontaneamente in 1^a fase.

5.2.4 Se un atleta colpisce l'avversario con atemi mentre si trova al suolo.

5.2.5 Quando è finito il tempo dell'Osae-komi.

5.2.6 Quando, durante uno strangolamento o una leva, l'atleta che subisce, batte, si arrende, oppure non è in grado di battere o mostra segni di resa.

5.2.7 Per infliggere ad uno o entrambe i contendenti una penalità nella 1^a fase

5.2.8 Quando uno o entrambi i contendenti subiscono un infortunio o vengono colti da malore.

5.2.9 In ogni altro caso in cui il MR lo ritenga opportuno (ad es. per fare ricomporre il Keikogi o per segnalare un giudizio).

5.2.10 In ogni altro caso urgente in cui un SR/VR ritenga opportuno interrompere l'incontro (in questo caso il SR/VR batterà le mani per richiamare l'attenzione del MR).

5.3 Sonomama è usato dal MR per fermare temporaneamente l'incontro. In questo caso, non è permesso agli atleti di muoversi, fino a nuovo ordine. Sonomama è annunciato nei seguenti casi:

5.3.1 Per infliggere ad uno o entrambi i contendenti una penalità od un avvertimento nella 2^a o 3^a fase.

5.3.2 Ogni volta che l'Arbitro Centrale lo ritiene necessario in 2^a o 3^a fase.

5.3.3 Quando i SR o VR battono le mani o chiedono l'interruzione in 2^a o 3^a fase.

5.4 Dopo il SONOMAMA gli atleti devono riprendere a gareggiare nella posizione in cui si trovavano quando l'ordine è stato impartito.

5.5 Per ridare il via al combattimento il MR ordina YOSHI.



Sezione 6 - Punti

Se il team degli arbitri è composto da un MR e 2 VR

- I punti sono assegnati dal MR.
- Se almeno uno dei due VR è d'accordo con il MR, i VR non interferiranno con la decisione.

Se entrambi i VR sono in disaccordo con il MR uno dei due si alzerà mostrando il punteggio corretto (comunicherà via radio), o il punteggio intermedio (se MR e VR daranno 3 valutazioni diverse).

Se il punteggio viene cambiato dai VR, il MR deve fermare l'incontro e mostrare sia il cambio di punteggio sia la fase nella quale è avvenuto.

Se il team degli arbitri è composto da un MR e 2 SR

- I Punti sono assegnati dagli arbitri simultaneamente il risultato delle azioni deve essere segnalato dalla maggioranza degli Arbitri, cioè da almeno due Arbitri. Se uno degli Arbitri non vede una azione prevale il risultato minore degli altri due.
- Se gli Arbitri segnalano risultati differenti l'uno dall'altro prevale il risultato intermedio ed è compito del TR segnalare il punteggio ai PG.

6.1 1ª Fase

6.1.1 Gli atemi devono essere portati al torso o alla testa, sono esclusi i colpi diretti alla testa sopra la clavicola.

6.1.2 3 sono i criteri da rispettare affinché un atemi dia punteggio:

- a. l'avversario va toccato, ma il contatto deve essere leggero. Nelle categorie U16 ed inferiore i colpi alla testa (sopra la clavicola) non devono toccare la testa.
- b. Devono essere portati con hikite/hikiashi. Il calcio che viene afferrato dall'avversario non può essere conteggiato IPPON, non essendoci hikiashi al massimo sarà Wazari.
- c. Devono essere portati in buon equilibrio e con controllo.

6.1.3 Nella fase 1 possono essere assegnati i seguenti punteggi:

Ippon (3 punti) è assegnato per un calcio alla testa che soddisfa i 3 requisiti e non viene bloccato dall'avversario.

Ippon (2 punti) è assegnato ad un atemi che soddisfa i 3 requisiti e non viene bloccato dall'avversario (ma che non è un ippon da 3 punti).

Wazari (1 punto) è assegnato ad un atemi che soddisfa i 3 criteri ma è parzialmente bloccato dall'avversario oppure è un atemi che soddisfa 2 criteri su 3, ma non viene bloccato dall'avversario.

6.1.4 Scambi in 1ª fase

6.1.4.a Uno scambio inizia quando entrambi gli atleti accorciano le distanze ed iniziano a scambiarsi atemi.

6.1.4.b In ogni scambio può essere assegnato un unico punteggio.

6.1.4.c Le priorità con la quale tale punteggio viene assegnato sono le seguenti:

1. Il primo atemi che vale Ippon (non importa se da 2 o 3 punti)
2. Il primo atemi che valgono Wazari.



6.1.4.d In caso di colpi in simultanea che varrebbero lo stesso punteggio (Ippon da 2 o 3 punti o Wazari) non verrà assegnato alcun punteggio (azione simultanee).

6.1.4.e In ogni scambio possono essere assegnate più penalità.

6.1.4.f Uno scambio termina quando:

- Gli atleti si allontanano tra di loro.
- Entrambi gli atleti smettono di portare colpi.
- Gli atleti passano in 2^a fase.

6.2 2^a Fase

6.2.1 Le seguenti tecniche possono ricevere un punteggio in 2^a fase:

- Ippon (3 punti) Strangolamenti o leve articolari che inducano l'avversario alla resa.
Leve e soffocamenti in 2^a fase non sono consentite dagli U16 in giù.
- Ippon (2 punti) Proiezioni portate con controllo e bilanciamento.
- Wazari (1 punto) Un atterramento parzialmente controllato.

6.2.2 Quando uno dei contendenti non è in grado di battere durante uno strangolamento o una leva, può comunque dichiarare la resa verbalmente. In ogni caso, se MR vede un atleta in pericolo **DEVE** fermare l'incontro ed assegnare Ippon (3 punti) all'avversario.

6.2.3 Una proiezione in cui UKE atterra di schiena, di lato, di pancia e/o petto con TORI che resta al di sopra di UKE o di lato (ma non sotto) può essere assegnato il punto in 2^a fase.

6.2.4 Una proiezione dove UKE atterra DIRETTAMENTE sulle ginocchia, oppure in ginocchia e gomiti o anche seduto, anche se viene trascinato al suolo dopo la proiezione, non otterrà alcun punteggio.

6.2.5 Una proiezione dove UKE atterra DIRETTAMENTE sulle ginocchia e sul petto o l'addome, otterrà punteggio.

6.2.6 Se UKE si difende da una proiezione (con una contro tecnica) ed entrambi gli atleti atterrano, ma nessuno controlla l'altro, allora verrà dichiarata **azione simultanea**.

6.2.7 Una proiezione in 3^a fase non porterà alcun punteggio.

6.3 3^a Fase

6.3.1 Le seguenti tecniche otterranno punteggio in 3^a fase:

- Ippon (3 punti) viene assegnato ad una leva o soffocamento che costringe l'avversario alla resa.

Per le categorie U16 ed inferiori, se la "sottomissione" viene eseguita correttamente, con il chiaro scopo di far arrendere l'avversario (senza pericolo di ferirlo) – l'arbitro fermerà l'incontro ed assegnerà Ippon (3 punti).

Leve alle gambe e dojime non sono consentite alle categorie U16 ed inferiori.

- Ippon (2 punti) viene assegnato per un'effettiva tecnica di controllo di **osae-komi** mantenuta 15 secondi.
- Waza-ari (1 punto) viene assegnato per un'effettiva tecnica di controllo di **osae-komi** mantenuta per più 10 secondi ma meno di 15 secondi.

6.3.2 Osae-komi può essere annunciato unicamente qualora:



- UKE si trova disteso a terra. (schiena, pancia o fianco)
- Le gambe di Tori sono libere (in back-mount le gambe di Tori sono considerate libere).
- Uke è ben controllato e non può muoversi liberamente. Tori controlla bene Uke standogli sopra (anche parzialmente).

Oppure:

- Tori sta applicando una leva o un soffocamento nel quale controlla la parte superiore del corpo di UKE (es. sankaku-jime and juji-gatame) e si trova al di sopra di UKE.

6.3.3 Osae-Komi continua, anche nel caso in cui:

- Uke sia riuscito ad avvolgere una gamba di Tori (posizione di mezza guardia)
- Uke può girarsi sul fianco, sulla schiena o sul petto (front mount oppure back-mount) ma Tori mantiene il controllo
- Uke si posiziona con entrambe le ginocchia e gomiti a terra nella cosiddetta posizione "quadrupedia " ma TORI in back mount riesce a controllarlo.

6.3.4 Toketa viene annunciato, se:

- Uke riesce ad avvolgere entrambe le gambe di TORI (guardia chiusa).
- Uke riesce a far ruotare TORI (eccezione fatta per il back-control).
- Uke riesce a mettersi in piedi od in ginocchio in posizione eretta.
- (In caso di Back-Mount) Uke riesce a mettersi in posizione di "quadrupedia" MA SENZA ginocchia a terra
- Entrambi gli atleti non toccano più l'area di combattimento

6.3.5 Quando uno degli atleti non è in grado di battere durante uno strangolamento o una leva, può comunque dichiarare la resa verbalmente. In ogni caso, se (MR) vede che un atleta è in pericolo, **DEVE** fermare l'incontro ed assegnare Ippon (3 punti) all'avversario.

6.3.6 Osae-komi non può partire se TORI sta subendo una leva o un soffocamento. Toketa viene annunciato se UKE riesce ad applicare a TORI una leva o un soffocamento.

6.3.7 Non si possono sommare i punti di diverse tecniche di sottomissione.

Per esempio, un'immobilizzazione delle durata di più di 10 secondi e una leva articolare non sono conteggiati Waza-ari più Ippon. Il MR annuncerà **toketa** per l'osae-komi ed assegnerà Ippon (3 punti) per la leva.

6.3.8 Se una leva o un soffocamento che è anche una tecnica che comporta un osae-komi, se UKE non si arrende nei 15 secondi, il MR annuncerà **Mate** ed assegnerà Ippon (2 punti) a TORI.



Sezione 7 - PENALITA' / AZIONI PROIBITE LEGGERE E GRAVI

Le sanzioni devono essere comminate dalla maggioranza degli Arbitri.

Se un atleta commette più azioni proibite contemporaneamente, dovrà essere SEMPRE assegnata la sanzione più grave.

Ci sono 3 tipi di azioni proibite e le corrispondenti penalità:

- **Azioni proibite leggere** – penalizzate con **shido**, assegnano **1 waza-ari** all'avversario.
- **Azioni proibite** – penalizzate con **chui**, assegnano **3 waza-ari** all'avversario

Accumulare 6 o più punti di penalità comportano un'azione proibita grave (hansoku-make)

- **Azioni proibite gravi**

Le azioni proibite gravi si dividono in **Tecniche** e **Disciplinari**.

Azioni proibite gravi TECNICHE sono penalizzate con **hansoku-make** e comportano la squalifica (nonché la sconfitta) dal match corrente.

Azioni proibite gravi DISCIPLINARI sono penalizzate anche esse con **hansoku-make**, ma la squalifica riguarda l'intera competizione, la sconfitta in tutti i match già disputati, la perdita di qualsiasi medaglia e perdita di qualsivoglia punteggio in tutte le categorie e discipline.

7.1 Azioni proibite leggere

Un'azione proibita leggera sarà sanzionata con "Shido" e all'avversario sarà assegnato un Waza-ari.

Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite leggere:

7.1.1 Mubobi

- Azione pericolosa per chi la compie.
- E' possibile sanzionare con mubobi uno degli atleti e al tempo stesso assegnare un punteggio all'avversario.

7.1.2 Uscire dall'area di combattimento

- In 2ª fase, spingere l'avversario al di fuori dell'area di combattimento.
- In 3ª fase, durante un osae-komi od una tecnica di sottomissione, se uke esce dall'area di combattimento senza eseguire alcuna azione tecnica volta a liberarsi dalla sottomissione, causando soltanto l'uscita di entrambi gli atleti dall'area di combattimento.
- In 1ª e 2ª fase, Andare deliberatamente fuori dell'area di Combattimento con entrambi i piedi. Tuttavia: se un atleta entra nell'area di sicurezza con entrambi piedi SOLTANTO per qualche istante, non sarà necessario sanzionarlo o fermare l'incontro. Se un atleta esce dall'area di combattimento allo scopo di evitare colpo non controllato od un contatto violento, non sarà sanzionato.

7.1.3 Colpo in presa

- Colpire di proposito l'avversario nella 2ª o 3ª fase



- Comunque: fanno eccezione i colpi portati contemporaneamente all'effettuazione della presa (passaggio dalla 1^a alla 2^a fase)

7.1.4 Passività

- In tutte le fasi:
Uno o entrambi i contendenti non eseguono alcuna azione con la quale ottenere dei punti.
- 1^a Fase:
Uno o entrambi i contendenti vanno direttamente in 2^a o 3^a fase, senza essere attivi in 1^a fase. Essere attivi in 1^a fase significa un reale tentativo di ottenere punti in "ALMENO 2 **SCAMBI**" prima di passare in fase 2 all'inizio del combattimento.
- 2^a Fase:
Uno o entrambi i contendenti rifiutano di passare alla 2^a fase, pur rimanendo attivi nella 1^a fase. In questo caso Passività verrà assegnata se gli atleti non passano alla 2^a fase all'incirca entro 30 secondi. Dopo assegnata la penalità i 30 secondi si riducono a circa 15 secondi. E' possibile passare alla 2^a fase anche senza ottenere punti in 1^a fase (purché ATTIVI) ma non si può passare direttamente alla 3^a fase . Altrimenti si viene penalizzati con passività in 2^a fase. Se uno o entrambi i contendenti, non riescono a raggiungere la 3^a fase dopo uno o più tentativi falliti di proiettare l'avversario, allora è possibile tornare in 1^a fase. Uno o entrambi i contendenti cercano di scendere a terra in 3^a fase di proposito. Uno o entrambi i contendenti cercano solamente di bloccare gli attacchi o i movimenti dell'avversario.
- 3^aFase:
Tornare direttamente in 1^a o 2^a fase, rifiutandosi di combattere in 3^a fase. In 3^a fase, Un atleta attivo che non riesce a "sottomettere" l'avversario, potrà passare alla 1^a o 2^a fase.

Quando una penalità è assegnata ad un'atleta che EVITA una DETERMINATA fase, il combattimento dovrà ricominciare appunto, nella fase in cui si era passivi.

Eccezioni alla regola 7.1.4 Passività:

La passività non verrà data all'atleta che coglie un'opportunità di effettuare punti (es: bloccare il calcio dell'avversario in 1^a fase, effettuare un juji-gatame volante, alzarsi per girare intorno alla guardia avversaria...). **Tuttavia:** nel caso queste ECCEZIONI si ripetano più volte, allora dovrà essere assegnato lo "shido" per passività.

7.1.5 Perdere Tempo

- Non sistemarsi in più occasioni il GI o le protezioni, mentre si ritorna nella posizione iniziale.
- Non sistemandosi il GI o le protezioni in tempo (15 secondi dopo che MR mostra il gesto sistemare il GI).
- Guadagnare tempo di proposito (es: sistemando il GI, togliersi la cintura o i guantini, ecc..)
- Presentarsi sul tappeto non pronto, ritardando l'inizio del combattimento. La penalità in questo caso verrà assegnata dopo il saluto, ma prima di dare l'**hajime**.

7.1.6 Tecniche Vietate

- Eseguire qualsiasi azione dopo il MATTE (o SONOMAMA).



- Colpire l'avversario con atemi alle gambe
- Flettere o torcere le dita delle mani e dei piedi
- Mettere le mani o i piedi sul viso dell'avversario in 2^a o 3^a fase.

7.2 Azioni Proibite

Le Azioni Proibite sono penalizzate con chui e l'avversario riceve 3 waza-ari.

Sono valutate "Azioni proibite" le seguenti azioni:

7.2.1 Ignorare l'Arbitro Centrale

- Non seguendo le indicazioni del MR.
- Tentando di migliorare la propria posizione o presa dopo che sonomama è stato chiamato.
- Commettendo per 3 volte la stessa azione proibita leggera (es. **passività, colpo in presa, uscire dal tatami...**).
Committendo per due volte la stessa azione proibita leggera, il MR avviserà l'atleta che se commetterà ancora la stessa penalità, verrà punito con un "chui".

7.2.2 Commenti non necessari

- Rivolgendosi agli altri durante l'incontro (con l'avversario, il coach, l'arbitro,...).
- Facendo commenti, osservazioni, o gesti (anche celebrativi) poco sportivi ed inopportuni, verso l'avversario, l'arbitro, il tavolo della giuria o chiunque altro, ma non abbastanza offensivi da considerarsi **Azione proibita grave DISCIPLINARE (esclusione dal torneo)**.
- Gesti palesi per la disapprovazione del punteggio

7.2.3 Tecniche pericolose

- Eseguire attacchi come calci, pugni, spinte, colpendo il corpo dell'avversario con violenza. È sufficiente che un atemi sia poco più intenso del contatto leggero, per essere considerato contatto violento.
Se il contatto violento è dovuto all'atleta che, tentando di difendersi da una tecnica, si scontra con l'avversario, allora non si tratterà di penalità Tecnica pericolosa per chi attacca ma di **(Mubobi)** per l'avversario.
È possibile assegnare entrambe **Mubobi e Tecnica pericolosa**.
- Portare calci e pugni diretti verso la testa (OI TSUKI – MAE GERI). La penalità è assegnata anche se l'atemi non colpisce l'avversario.
- Eseguire una azione priva di controllo, come possono essere pugni e calci circolari che "non si fermano" anche se non colpiscono l'avversario.
Un atemi non controllato **ORIZZONTALE** (es. Uraken, haito o un calcio circolare) che "non si ferma" significa che l'atemi attraversa la linea "immaginaria" che divide in due esatte metà la figura dell'avversario.
Un atemi non controllato **VERTICALE** (es. tetsui alla testa) che "non si ferma" significa che l'atemi supera la linea della mandibola
- Proiettare l'avversario dall'area di combattimento oltre l'Area di Sicurezza.
- Proiettare o atterrare l'avversario facendolo cadere di viso, di testa o di collo.
- Proiettare in maniera violenta e senza controllo l'avversario.

Per le categorie U16 ed inferiori:

- Un atemi che TOCCA la testa al di sopra della clavicola dell'avversario.



- Una qualsiasi leva o soffocamento in 2ª fase.
- La pressione sui reni e le costole dell'avversario in posizione di guardia.
- Qualsiasi tentativo di leve agli arti inferiori (gambe, caviglie ecc..)

7.3 Azioni Proibite Gravi

Tutte le **Azioni proibite gravi** sono punite con **hansoku-make**.

Se un atleta è sanzionato con hansoku-make, perde l'incontro (con punteggio 0) ed il suo avversario riceverà 50 punti.

Se entrambi gli atleti di un match verranno sanzionati con **hansoku-make**, il match si dovrà disputare nuovamente:

- Non ci sarà break tra questi due match.
- Punti, Ippon e penalità del primo incontro non verranno conteggiati nel secondo.

7.3.1 Se un'atleta commette un **Azione proibita grave DISCIPLINARE**:

- l'atleta è espulso dall'intero torneo.
- L'atleta perde tutti i match disputati, tutte le eventuali medaglie, tutti i punti di qualificazione in tutte le discipline e categorie.

7.3.2 Le seguenti azioni sono considerate **Azione proibite gravi DISCIPLINARI**:

7.3.2.a Qualsiasi azione che ha il solo scopo di ferire l'avversario

7.3.2.b Mostrare un comportamento antisportivo che ecceda quanto riportato sotto la voce commenti non necessari (ad esempio: fingere un infortunio con l'intenzione di far sanzionare l'avversario, bestemmiare, proferire parole razziste o di odio o indecenti, compiere gesti offensivi...)

7.3.2.c Quando un atleta morde, tira i capelli, colpisce o applica una pressione eccessiva sui genitali o sugli occhi.

7.3.2.d Quando l'atleta manca di rispetto all'avversario od al pubblico sia con gesti che con parole, sia durante il match che dopo.

7.3.2.e Quando l'atleta non prende sul serio il combattimento non mostrando alcun impegno.

7.3.2.f Quando l'atleta mostra un comportamento inappropriato per una competizione Sportiva oppure mantiene qualsiasi altra condotta inappropriata prima o dopo un match.

7.3.2.g Quando l'atleta commette una qualunque azione che va contro lo spirito del BUDO non elencato sopra.

7.3.3 Sono considerate **Azioni Proibite Gravi TECNICHE** le seguenti:

7.3.3.a Ottenere 6 o più punti di penalità.

7.3.3.b Commettere una qualunque azione che ferisce l'avversario.

Tecniche che causano il sanguinamento, (ma non a causa di una ferita esistente), dovranno essere valutate dal MR e dai SR/VR per decidere in base alla situazione se dare "mubobi" (shido), "tecnica pericolosa" (chui) oppure decidere per "azione che ferisce l'avversario" ed assegnare hansoku-make.

7.3.3.c Eseguire Tecnica proibita (o non consentita):

- Applicare una leva al collo ad alla spina dorsale
- Effettuare la tecnica kani-basami.



- Soffocare o strangolare l'avversario con le mani.
- Eseguire o cercare di eseguire un atterramento/proiezione dell'avversario con una leva articolare o strangolamento in atto.
- Effettuare qualsiasi leva in torsione al ginocchio o al piede.

È comunque consentito proiettare od atterrare l'avversario mentre lo si tiene in chiusura:

- Se la chiusura costringe l'avversario al tappeto (es. kote-gaeshi).
- Se durante l'applicazione di una chiusura in 2^a fase l'avversario passa in 3^a fase (es. leva al braccio volante o sospesa).

Tabella azioni consentite / non consentite

	U10 U16	U18 U21 Junior Master	Tecniche
1	S	S	Atemi alle gambe
2	S	S	eseguire leve alle dita delle mani e dei piedi
3	S	S	Mettere la mano o il piede sul volto dell'avversario in 2° e 3° fase
4	C	*	Atemi che colpisce la testa dell'avversario
5	C	*	leve e strangolamenti in 2° fase
6	C	*	Comprimere le reni o le costole con le gambe in guardia chiusa
7	C	*	Leve alle gambe
8	C	C	Atemi portati con violenza
9	C	C	Atemi diretti alla testa dell'avversario
10	C	C	Atemi non controllati
11	C	C	Proiettare l'avversario fuori dall'area di combattimento
12	C	C	Atterramento che comporta la caduta dell'avversario con la testa o collo
13	C	C	Atterramento violento o non controllato
14	H	H	Applicare una leva al collo ad alla spina dorsale
15	H	H	Eseguire leve in torsione al ginocchio o al piede
16	H	H	Kami-basami
17	H	H	Soffocare o strangolare l'avversario con le mani
18	H	H	Atterrare l'avversario con una leva o uno strangolamento in atto

* Azione/tecnica consentita

S Azione/Tecnica penalizzata con shido (azione proibita leggera)

C Azione/Tecnica penalizzata con chui (azione proibita)

H Azione/Tecnica penalizzata con hansoku-make (azione proibita grave)



Sezione 8 - Esito dell'incontro

8.1 Si vince l'incontro prima della fine del tempo di gara se:

L'atleta ottiene almeno 1 ippon in tutte e tre le fasi, ottenendo così un **full-ippon**.

In questo caso, al perdente verranno assegnati 0 punti ed al vincitore verranno assegnati 50 punti.

8.2 Si vince l'incontro allo scadere del tempo di gara se:

- a. Uno degli atleti ha ottenuto più punti del suo avversario.
- b. Se gli Atleti hanno lo stesso punteggio alla fine dell'incontro, l'Atleta che ha conseguito il maggior numero di parti con uno o più Ippon vince l'incontro.
- c. Se il risultato è uguale sia nel punteggio che nel numero di fasi in cui sono stati ottenuti gli Ippon, l'Atleta che ha ottenuto il maggior numero di Ippon vince l'incontro.

8.3 In caso di completa parità alla fine del tempo di gara (stesso punteggio, stesso numero di ippon, stesso numero di fasi in cui si hanno ottenuto gli Ippon):

8.3.1 dopo un break di 1 minuto verrà disputato un extra match.

8.3.2 La durata del match extra sarà 2/3 del tempo di gara (120 secondi per gli U16 – Adulti, 80 secondi per i masters, U14 ed inferiori).

8.3.3 In caso di pareggio dell'extra match, si dovrà disputarsi nuovamente.

8.3.4 Punteggi, Ippon e penalità verranno riportati nel match extra.

8.3.5 In caso di girone all'italiana, il punteggio di parità è valido e non va disputato l'extra match



Sezione 9 - Abbandono e ritiro

- 9.1** Il **fusen-gachi** (vittoria per abbandono) verrà assegnata dal MR all'Atleta il cui avversario non si presenti all'incontro dopo 3 chiamate nell'arco di 3 minuti. Al vincitore verranno assegnati 50 punti, mentre l'atleta che ha dato forfait riceverà 0 punti
- 9.2** Il **kiken-gachi** (vittoria per ritiro) verrà assegnata dal MR all'Atleta il cui avversario si ritira dalla gara durante l'incontro. In questo caso a colui che si ritira verranno assegnati 0 punti, mentre al vincitore saranno assegnati 50 punti.

Sezione 10 - Infortunio / Malore / Indisposizione

- 10.1** In qualsiasi caso in cui un incontro debba essere fermato a causa di infortunio di uno od entrambi gli Atleti, il MR dopo aver interrotto il match mostrerà la gestualità "Tempo medico" in modo di allertare il personale medico, nonché gli SR/VR.
- 10.2** Il tempo totale di recupero per Atleta in 1 match è di 2 minuti.
- 10.3** Il tempo medico inizia al comando del TR, non appena il personale medico inizia ad occuparsi dell'atleta ferito.
- 10.4** Durante il tempo medico, l'avversario dell'atleta ferito, dovrà posizionarsi ad almeno 2 metri e sia lui, che il suo coach dovranno rivolgere lo sguardo altrove.
- 10.5** Dopo l'infortunio di un atleta, il medico di gara ufficiale avrà l'ultima parola sulla possibilità di continuare o meno l'incontro.
- 10.6** Se l'atleta perde conoscenza o sviene, il match dovrà essere interrotto, e non gli/le sarà possibile proseguire il resto del torneo
- 10.6.1** Se tale svenimento è dovuto ad un "trauma" alla testa (un pugno o un calcio alla testa) L'atleta non potrà partecipare ad alcuna competizione per almeno 3 settimane.
- 10.6.2** Resteranno comunque validate tutte le vittorie, le medaglie ed i punteggi ottenuti sino a quel momento.
- 10.6.3** La decisione finale spetta comunque al dottore ufficiale di gara
- 10.7** Se un atleta non è in grado di proseguire l'incontro, il MR ed i VR/SR decideranno in base alle seguenti considerazioni:
- 10.7.1** Quando la causa dell'infortunio è attribuita all'Atleta infortunato, questi perderà, ed il suo avversario vincerà il match per kiken-gachi (vittoria per ritiro)
- 10.7.2** Quando la causa dell'infortunio è attribuita all'Atleta NON infortunato, questi perderà, ed il suo avversario (infortunato) vincerà il match per kiken-gachi (vittoria per ritiro). Se l'azione che ha portato all'infortunio è una "azione proibita grave", allora verrà assegnato hansoku-make e non kiken gachi.
- 10.7.3** Qualora un Atleta sia colto da malore durante l'incontro e non sia più in grado di continuare, questi perderà, ed il suo avversario vincerà il match per kiken-gachi (vittoria per ritiro)
- 10.7.4** Quando un atleta per il controllo delle basilari funzionalità corporali (es. vomito, urinazione involontaria, o incontinenza intestinale) l'avversario vincerà per kiken-gachi (vittoria per ritiro)



Sezione 11 - Limitazioni al Regolamento

11.1 Bambini Fanciulli e Ragazzi

Queste categorie non agoniste possono fare combattimenti con le stesse regole dei grandi alle quali vanno detratte le limitazioni riportate di seguito.

Per tutti sono vietate e comportano assegnazione del chui:

- Tutte le leve e i soffocamenti in qualsiasi fase.
- Tutte tecniche di proiezione in ginocchio.
- Tutte le Sutemi Waza (ai fanciulli e i ragazzi è consentito il Tani Otoshi in contro tecnica)
- Tutte le tecniche di sollevamento (es: Ura nage, Te Guruma...);
- Tutte le tecniche Maki-Komi;
- Le tecniche che con presa alle gambe o ai pantaloni (Morote gari, sukui nage, kuchiki daoshi...);
- Qualsiasi proiezione con chiusura del collo e/o della nuca senza una chiara presa al Gi sulla schiena o la spalla;
- Qualsiasi proiezione in cui entrambe le braccia dell'avversario risultino bloccate;
- Cadere con violenza sull'avversario dopo aver effettuato una proiezione;
- Effettuare immobilizzazioni con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa al Gi sulla schiena o la spalla

Per queste categorie non è previsto l'uso del VAR né la possibilità del challenge.

Come per le categorie superiori il anche in queste il full ippon in un ippon in ognuna delle fasi previste dalla fascia di età e comporta la vittoria prima del termine.

Essendo vietate tutte le azioni che lo potrebbero provocare non è previsto l'ippon da 3 punti e quindi non può essere assegnato.

Se in terza fase uno dei due contendenti batte, urla o piange, l'arbitro dà il Matte e verifica lo stato di chi si è arreso, se la resa è stata provocata chiaramente dall'altro egli viene sanzionato con chui, altrimenti riceve un Ippon da due punti.

Per tutte le altre sanzioni si procede come di seguito:

- I Bambini non vengono sanzionati direttamente ma corretti verbalmente per due volte sulla stessa scorrettezza, se viene ripetuta nonostante gli avvertimenti, alla terza occasione l'arbitro assegna la sanzione prevista.
- I Fanciulli e Ragazzi non vengono sanzionati direttamente ma corretti verbalmente una volta per tipologia di scorrettezza, se viene ripetuta nonostante l'avvertimento, alla seconda occasione l'arbitro assegna la sanzione prevista.

11.1.1 Bambini

Per i Bambini l'incontro si svolge solo in seconda e terza fase, pertanto non è richiesto l'uso delle protezioni specifiche per mani, piedi e tibie e paradenti.

Il combattimento dei bambini dura 1 minuto e 30 secondi di tempo effettivo ed è diretto dal solo arbitro centrale.

L'osae-komi dura 10 secondi per l'Ippon e 8 per il Wazari.

In caso di Hikiwake la vittoria verrà decisa dall'arbitro in base al diverso comportamento tecnico e disciplinare dei due.



Oltre alle limitazioni generali riportate nel paragrafo precedente, ai bambini sono vietate tutte le azioni della prima fase.

Per motivi fisiologici relativi alla loro età, sono sconsigliate le seoi-nage e tutte le tecniche con caricamento sulla schiena.

11.1.2 Fanciulli e Ragazzi

Il combattimento dei fanciulli e ragazzi dura 2 minuti di tempo effettivo ed è diretto dall'arbitro centrale.

Oltre alle limitazioni generali riportate nel paragrafo precedente, ai Fanciulli e Ragazzi è vietato eseguire qualsiasi atemi verso alla testa al di sopra della clavicola, compresi gli attacchi circolari, queste azioni sono sanzionate con Chui.

Per i fanciulli e ragazzi è consentito il Tani Otoshi usato come contro tecnica, ma non come tecnica diretta.

11.2 Esordienti

Gli Esordienti possono fare combattimenti con le stesse regole dei grandi alle quali vanno detratte le limitazioni riportate di seguito, che vengono sanzionate con Chui:

Prima fase: è vietato eseguire atemi che tocchino la testa dell'avversario (al di sopra della clavicola).

Seconda fase: eseguire qualsiasi leva articolare o strangolamento.

Terza fase: eseguire leve articolari alle gambe o compressione delle costole con le gambe (Dojime).

Se uno strangolamento e/o una leva articolare vengono eseguiti in maniera corretta, con la prospettiva di resa dell'avversario, l'Arbitro deve fermare l'incontro annunciando "Matte"

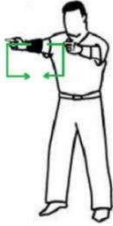
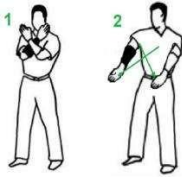









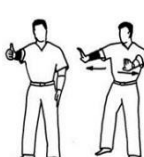


(Ippon, 3 punti).



11.3 Appendice I - Gestualità Arbitrale

Gesto	Significato	Gesto	Significato
	<p>Hajime</p> <p>Inizio dell'incontro o del combattimento: L'Arbitro è tra I due Atleti e con entrambe le mani annuncia "Hajime". La voce è forte e autoritaria.</p>		<p>Matte</p> <p>Stop del combattimento o dell'incontro: L'Arbitro alza una mano all'altezza della spalla con il braccio approssimativamente parallelo al tatami e mostra il palmo aperto della sua mano (dita in alto) al tavolo di Giuria. La voce è forte e autoritaria.</p>
	<p>Ippon</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (a seconda che il punto venga assegnato all'Atleta rosso o blu), alto sopra la testa con il palmo rivolto in avanti.</p>		<p>Ippon 3 Punti</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (a seconda che il punto venga assegnato all'Atleta rosso o blu), alto sopra la testa, mostrando chiaramente 3 dita.</p>
	<p>Wazari</p> <p>L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro all'altezza della spalla (a seconda che il punto venga assegnato all'Atleta rosso o blu), con il palmo rivolto verso il basso. Il gesto deve essere chiaramente visibile al tavolo di Giuria</p>		<p>Annulare</p> <p>Riformulare una decisione: L'Arbitro ondeggia il braccio teso poche volte sopra la testa dopo aver mostrato la valutazione, che deve essere cancellata. Il segno è deciso, forte e chiaro verso il TR</p>
	<p>Passività</p> <p>Passività o indicazione di passività: L'Arbitro ruota orizzontalmente entrambe le braccia dal gomito al polso davanti al proprio corpo.</p>		<p>Tecnica non controllata</p> <p>Vale per tutte le azioni o tecniche che sono Punibili con chui: L'Arbitro alza orizzontalmente la mano destra o sinistra, con il braccio piegato orizzontalmente davanti al proprio corpo con il pugno chiuso (questo segno deve essere seguito dalla descrizione dell'azione prima che venga assegnata la sanzione)</p>
	<p>Mubobi</p> <p>Azione pericolosa per sé stessi: L'Arbitro stende le braccia con pugni chiusi poche volte davanti a sé. Dopo la segnalazione, il MR annuncia a chiara voce "Mubobi".</p>		<p>Colpo in presa</p> <p>L'Arbitro mostra con una mano la presa al Gi e con l'altra mano un pugno.</p>
	<p>Commenti, osservazioni non necessari</p> <p>L'Arbitro posiziona il dito indice esteso davanti alla bocca, il resto della mano è chiusa a pugno.</p>		<p>Uscita dall'area di combattimento (segnale del SR)</p> <p>Il SR indica la situazione al MR, cosicché il MR possa agire di conseguenza.</p>



Gesto	Significato	Gesto	Significato
	<p>Richiesta di "review" Coach Challenge</p> <p>Il MR mima un grande rettangolo di fronte a lui usando le dita. Se la "review" è da parte di un coach (coach challenge) il MR indicherà anche il colore del relativo atleta.</p> <p>Se l'incontro è temporaneamente fermo, il MR segnalerà la "review" in corso portandosi un dito all'auricolare mentre attende il responso della "review"</p>		<p>Coach challenge Negata</p> <p>Dopo aver utilizzato la gestualità di richiesta di "review" ed aver indicato il colore dell'atleta il cui coach ha richiesto la challenge, il MR incrocerà le braccia di fronte al suo corpo con i palmi aperti, per poi aprire e abbassare le braccia</p>
	<p>Challenge Accettata</p> <p>Il MR, ancora una volta, mima un grande Rettangolo di fronte a lui usando le dita e poi, con un pollice in su utilizzando il braccio con il relativo colore, indicherà che la challenge è stata accettata</p>		<p>Azione proibita grave TECNICA</p> <p>Valido per tutte le azioni che portano ad hansoku-make</p> <p>L'arbitro incrocia le braccia con i pugni chiusi al di sopra della testa per poi indicare l'atleta punito.</p>
	<p>Osaekomi (immobilizzazione a terra)</p> <p>L'Arbitro punta con il palmo e il braccio distesi, destro o sinistro, verso gli Atleti e annuncia a voce chiara "Osaekomi". La mano deve rimanere puntata per tutta il tempo in cui l'Osaekomi è in atto.</p>		<p>Toketa (Fine dell'immobilizzazione a terra)</p> <p>L'Arbitro ondeggia la mano destra o sinistra (quella che era stesa durante l'Osaekomi) sopra gli Atleti e annuncia "Toketa". Il palmo è posizionato verticalmente, il segnale deve essere deciso, forte e chiaro.</p>
	<p>Azione contemporanea di entrambi gli Atleti (Aiuchi)</p> <p>L'Arbitro flette le braccia orizzontalmente davanti al corpo toccando i pugni tra di loro.</p>		<p>Sanzione (Shido, Chui, Hansoku-make)</p> <p>L'Arbitro indica l'Atleta da sanzionare, con l'indice steso, pugno chiuso, ed annuncia la relativa sanzione.</p>
	<p>Segno di "non ho visto"</p> <p>L'Arbitro copre il viso, non gli occhi, con i palmi aperti per poco tempo</p>		<p>Sistemare il Gi</p> <p>L'Arbitro incrocia le mani di fronte al corpo con le mani aperte, quindi indica l'Atleta che deve risistemare il Gi.</p>
	<p>Hikiwake (parità)</p> <p>L'Arbitro incrocia le braccia davanti al petto, palmi aperti. L'Arbitro annuncerà "Hikiwake".</p>		<p>Break (In caso di Hikiwake, prima dell'incontro supplementare)</p> <p>L'Arbitro mostra il pollice verso l'alto, pugno chiuso, rivolto al tavolo della Giuria, quindi indica agli Atleti di uscire dall'area di combattimento per la pausa.</p>
	<p>Hantei</p> <p>L'Arbitro alza un braccio sopra la testa, con il palmo aperto lateralmente</p>		<p>Annuncio del vincitore</p> <p>L'Arbitro indica il vincitore alzando il braccio a 45 gradi, distendendo la mano aperta e annunciando a voce chiara "Vince" e il rispettivo colore.</p>



Gesto	Significato	Gesto	Significato
	<p>Sonomama (Comando "Fermi")</p> <p>Il MR batte con forza (una battuta di solito è sufficiente) con entrambe le mani su entrambe le spalle degli Atleti mentre stanno combattendo e annuncia chiaramente e con forza "Sonomama".</p>		<p>Yoshi (Comando "Continue")</p> <p>Dopo che la causa della sospensione ("Fermi") è stata espletata, il MR batterà un'altra volta entrambe le mani sul dorso degli Atleti e con voce chiara e forte annuncerà "Yoshi".</p>
	<p>Tempo medico</p> <p>L'Arbitro forma una T con entrambe le braccia.</p>		<p>Perdita di tempo</p> <p>L'Arbitro indica il suo "orologio" con l'indice steso, pugno chiuso.</p>
	<p>Tecnica proibita</p> <p>Tecniche che siano punite con Shido (leve articolari alle dita della mano o del piede, dojime, pugni o calci all'avversario a terra, calci alle gambe): l'Arbitro colpisce con la mano aperta l'avambraccio.</p>		<p>Ignorare le istruzioni del MR</p> <p>L'Arbitro indica entrambe le orecchie con gli indici distesi, pugni chiusi.</p>



Allegato 2 Duo System

Edizione 4.2
Entrata in vigore: 01/01/2020





Allegato 2 Duo System

Indice

Sezione 1 - Parte generale	4
Sezione 2 - Svolgimento dell'incontro.....	4
Sezione 3 - Sistema di punteggio e di giudizio.....	5
3.1 Criteri di giudizio.....	5
3.2 Detrazione dei punti.....	6
Sezione 4 - Giuria.....	6
Sezione 5 - Forfait e ritiro.....	6
Sezione 6 - Infortunio, malore o indisposizione.....	6
Sezione 7 - Limitazioni al Regolamento	7
Sezione 8 - Attacchi Duo System	8



Sezione 1 - Parte generale

Il Duo System ha lo scopo di presentare la difesa personale di un Atleta contro un numero predeterminato di attacchi eseguiti da un Atleta dello stesso team. Gli attacchi sono divisi in 3 serie di 4 attacchi ciascuno:

- A. Prese, avvolgimenti e strangolamenti
- B. Pugni, colpi e calci (atemi)
- C. Attacchi con armi

Gli Atleti devono usare un bastone morbido e un pugnale di gomma. Il bastone deve essere lungo tra 50 cm e 70 cm.

Ciascun attacco deve essere preparato con un'azione di pre-attacco, ad esempio spingendo, colpendo o tirando. Sia il pre-attacco che l'attacco devono essere eseguiti da Uke.

Ciascun attacco può essere eseguito sia da destra che da sinistra a libera scelta della coppia.

La difesa è completamente a scelta dell'Atleta che si difende, così come i rispettivi ruoli di chi attacca (Uke) e di chi si difende (Tori) e la rispettiva posizione dei piedi. Il cambio dei ruoli tra Tori e Uke può avvenire anche durante una serie.

Il MR sorteggia 3 attacchi per ciascuna serie, per la prima coppia. L'altra coppia userà gli stessi attacchi, ma chiamati dal MR in un ordine differente.

Il punteggio della presentazione sarà attribuito dalla Giuria alla fine di ciascuna serie. Al momento del comando "Hantei" pronunciato dal MR, i giudici alzano il proprio tabellone con il punteggio sopra la propria testa. Il MR legge i punteggi. Quando il TR segnala che tutti i punteggi sono stati conteggiati, il MR indica di abbassare i tabelloni segna-punti.

Se necessario, il MR segnala un attacco sbagliato con il corrispondente gesto, indicando e dicendo il numero di quello sbagliato. Il segno "attacco sbagliato" sarà mostrato dal MR qualora Uke esegua un attacco differente da quello indicato dal MR.

Qualora la stessa coppia sia coinvolta in incontri successivi, tra due incontri è concesso un tempo di recupero non inferiore a 3 minuti.

Sezione 2 - Svolgimento dell'incontro

Le due coppie iniziano rivolte uno verso l'altra al centro dell'area di gara ad una distanza approssimativa di due metri. La prima coppia indossa la cintura rossa e prende posto a destra del MR, la seconda coppia indossa la cintura blu e prende posto a sinistra del MR. Al segnale del MR le coppie eseguono il saluto prima all'Arbitro e quindi tra di loro. La coppia blu lascia l'area di gara e si reca nell'area di sicurezza.

L'incontro inizia quando il MR annuncia il primo attacco, chiamando il numero dell'attacco e mostrandone il rispettivo segno con la mano, prima agli Atleti e quindi alla Giuria.

Alla fine della serie A, gli Atleti della coppia rossa si inginocchiano e ottengono i loro punteggi. Fatto questo lasciano l'area di gara e si recano nell'area di sicurezza. Anche la coppia blu esegue la serie A e ottiene i punteggi. La coppia blu inizia quindi la serie B e ottiene i punteggi, dopodiché la coppia rossa procede con la serie B e ottiene i punteggi. La coppia rossa inizia la serie C, dopodiché conclude la coppia blu.

Dopo la dimostrazione dell'ultima serie da parte dell'ultima coppia l'incontro è finito. Su comando del MR le due coppie prendono la stessa posizione che avevano all'inizio dell'incontro. Il MR chiede al TR chi siano i vincitori e li indica alzando la mano e chiamando il rispettivo colore di cintura.



Dopo aver annunciato il vincitore, il MR ordina il saluto prima agli avversari e quindi all'Arbitro.

In caso di pareggio:

Se I punti delle due coppie sono uguali ("Hikiwake"), l'incontro continua serie dopo serie finché non vi sia un vincitore. Il MR sorteggia nuovamente gli attacchi. La coppia con la cintura rossa inizia la serie A.

Sezione 3 - Sistema di punteggio e di giudizio

- a. I punteggi sono assegnati da 0 a 10 (con intervallo di ½ numero)
- b. Il punteggio più alto e quello più basso sono scartati.

3.1 Criteri di giudizio

Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in modo tecnico e chiaro. L'esecuzione deve seguire i principi dell'arte marziale, della continuazione logica e della biomeccanica.

Il punteggio tecnico deve tenere conto dell'esecuzione delle tecniche di tutte le arti marziali, come gli atemi (calci, colpi e pugni), le proiezioni e gli atterramenti, leve articolari, strangolamenti e tecniche di controllo al suolo. Il punteggio sarà assegnato secondo i seguenti criteri:

- **Potenza dell'attacco** - il punteggio complessivo deve dare più importanza all'attacco e alla prima parte della difesa;
- **Logica biomeccanica (realismo)** - le tecniche devono essere eseguite e connesse secondo una logica biomeccanica. Le Proiezioni e gli atterramenti devono includere la rottura dell'equilibrio dell'avversario obbligandolo a muoversi;
- **Controllo** - Va mostrato il chiaro controllo dell'avversario alla fine di ciascuna sequenza di difesa: può essere eseguito con leva articolare o strangolamento (con battuta di resa da parte di Uke) e/o con atemi. È necessario eseguire una difesa corretta dagli attacchi armati (senza essere colpito/tagliato dall'arma);
- **Efficacia** - Gli atemi devono essere potenti, con buon controllo e portati in maniera naturale considerando un possibile seguito;
- **Velocità** - Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in maniera tecnica e realistica;
- **Varietà** - variazione delle tecniche utilizzate.



3.2 Detrazione dei punti

Le seguenti azioni / errori possono ridurre il punteggio della valutazione:

Attacco	detrazione
Attacco sbagliato (indicando l'attacco con il numero errato)	2 punti
Prese non chiuse	1 punto
Pre-attacco e attacco non connessi in maniera logica	½ punto
Sbilanciamento	½ punto
Attacco debole	½ punto
Attacco che manca il bersaglio	1 punto
Difesa e atterramento	
Difesa insufficiente	1 punto
Nessuna rottura dell'equilibrio	1 punto
Azione effettuata troppo rapidamente	1 punto
Uke salta (proiezione non reale)	1 punto
urla non necessarie	½ punto
Controllo a terra	
Mancato controllo dell'arma	½ punto
Controllo insufficiente (leva articolare, strangolamento) di Uke	½ punto
L'atemi manca Uke	½ punto

Sezione 4 - Giuria

La Giuria consiste di 5 Arbitri. Qualora lo ritenga opportuno, il Commissario di Gara può prevedere una giuria composta da soli 3 Arbitri, oltre al MR (in tal caso non si applica l'articolo 3.b del presente Regolamento).

Sezione 5 - Forfait e ritiro

- La decisione di "Fusen-Gachi" (vittoria per forfait) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari non si presentino all'incontro dopo essere stati chiamati 3 volte per almeno 3 minuti. Ai vincitori verranno assegnati 12 punti, la coppia che non si è presentata riceverà 0 punti.
- La decisione di "Kiken-Gachi" (vittoria per ritiro) verrà assegnata dal MR alla coppia i cui avversari si ritirino dalla gara durante l'incontro. In questo caso a coloro che si ritirano verranno assegnati 0 punti, mentre ai vincitori saranno assegnati 12 punti.

Sezione 6 - Infortunio, malore o indisposizione

- Qualora durante l'esibizione di una coppia si verifichi un infortunio, malore o indisposizione, la coppia ha diritto ad un massimo di 2 minuti di tempo medico prima di continuare (il tempo totale per coppia in ciascun incontro sarà di 2 minuti).
- Se una coppia non può continuare dopo un infortunio, all'altra coppia verrà attribuito "Kiken-Gachi".



Sezione 7 - Limitazioni al Regolamento

Categorie Bambini, Fanciulli e Ragazzi

Le categorie Fanciulli/Ragazzi eseguono unicamente le prime due serie (3 attacchi a loro scelta per ciascuna serie).

Categoria Esordienti

Nella categoria Esordienti verranno eseguite unicamente le prime due serie (3 attacchi scelti dal MR per ciascuna serie):

- A. Prese, avvolgimenti e strangolamenti
- B. Pugni, colpi e calci (atemi)

Sezione 8 - Attacchi Duo System







Serie A Attacchi con prese, avvolgimenti e strangolamenti

A 1		<p>Presa: Uke afferra il braccio di Tori. Una mano afferra il polso e l'altra l'avambraccio.</p> <p>Intenzione: Spingere o tirare, controllare la mano anteriore di Tori, Immobilizzare chi si difende</p> <p>Presa: Uke afferra il bavero del Gi di Tori con la mano.</p> <p>Intenzione: Avvicinarsi all'avversario per eseguire un'azione successiva, spingere o tirare l'avversario, eventualmente per colpirlo</p>
A 2		<p>Presa: Uke attacca il collo di Tori in posizione frontale, laterale o posteriore per eseguire uno strangolamento.</p> <p>Intenzione: Spingere Tori o bloccare Tori</p>
A 3		<p>Avvolgimento: Uke avvolge Tori in posizione frontale o posteriore, sotto o sopra le braccia. La testa di Uke si appoggia sulla spalla di Tori.</p> <p>Prima dell'attacco, Tori ha le braccia in posizione naturale.</p> <p>Hadaka-jime: Uke applica Hadaka-jime con il braccio.</p> <p>Intenzione: Strangolare o rompere l'equilibrio</p>
A 4		<p>Avvolgimento: Uke avvolge il collo di Tori con il suo braccio in posizione laterale o frontale.</p> <p>Intenzione: Strangolare o effettuare una tecnica di proiezione</p>

Commento generale alla serie A: Le mani e le prese devono essere chiuse.



Serie B Pugni, atemi e calci

B 1		Jodan Tsuki	pugno diretto frontale alla testa.
		Bersaglio:	Viso o testa
B 1		Chudan Tsuki	pugno diretto frontale al corpo.
		Bersaglio:	Plesso solare o stomaco
B 2		Ago Tsuki	Pugno dal basso verso l'alto alla testa (Montante).
		Bersaglio:	Mento
B 2		Mawashi Tsuki	Pugno semi-circolare alla testa (Gancio)
		Bersaglio:	Lato della testa.
B 3		Mae Geri	Calcio frontale
		Bersaglio:	Plesso solare o stomaco
B 4		Mawashi Geri	Calcio semi-circolare
		Bersaglio:	Torace o testa.

Commento generale alla serie B: L'attacco deve riuscire a colpire Tori, se egli non si sposta. Non è consentito muoversi prima che l'attacco inizi. Tori deve reagire sull'attacco

Serie C Attacchi con armi

C 1		Attacco con pugnale	
		Dall'alto	Uke passa Il braccio armato disteso al di sopra della testa per poi discendere verso Tori
		Bersaglio:	Base del collo subito dietro una clavicola.
		Semi-circolare	Uke passa Il braccio armato disteso in diagonale discendente non superando la sua testa.
		Bersaglio:	Lato del corpo
C 2		Attacco con pugnale	
		Frontale	Uke può oscillare braccio armato disteso al lato del fianco o portarlo come uno Tsuki contro Tori
		Bersaglio:	Addome
C 3		Attacco con bastone	
		Dall'alto	Uke passa Il braccio armato disteso al di sopra della testa per poi discendere verso Tori
		Bersaglio:	Sommità del capo
C 4		Attacco con bastone	
		Esternamente	Uke passa Il braccio armato disteso in diagonale discendente non superando la sua testa.
		Bersaglio:	Lateralmente alla testa

Commento generale alla serie C: L'attacco deve riuscire a colpire Tori, se egli non si sposta. Tori dovrà avere il controllo completo dell'arma durante e dopo la difesa.



Allegato 3 Duo Show

Edizione 4.2
Entrata in vigore: 01/01/2020





Allegato 3 Duo Show

Indice

Sezione 1 - Parte Generale	4
Sezione 2 - Svolgimento dell'incontro.....	4
Sezione 3 - Sistema di punteggio e giudizio	5
3.1 Punteggio tecnico.....	5
3.2 Punteggio di Show.....	5
Sezione 4 - Giuria.....	6
Sezione 5 - Forfait e ritiro.....	6
Sezione 6 - Infortunio, malore o indisposizione.....	6
Sezione 7 - Limitazioni al Regolamento	6
Sezione 8 - Attacchi Duo Show.....	7



Sezione 1 - Parte Generale

Il Duo Show ha lo scopo di presentare una libera coreografia di azioni difensive di un Atleta contro attacchi eseguiti da un Atleta dello stesso team.

La coppia può usare degli oggetti (massimo due) che supportino l'idea dello show¹. Gli oggetti possono essere usati sia per attacco che per difesa (per difendersi massimo 50% degli attacchi). Per ragioni di sicurezza, gli oggetti devono essere in materiale infrangibile, quali plastica, legno o tessuto morbido.

Nonostante la coppia possa decidere liberamente la propria coreografia, essa deve contenere sequenze di attacchi e difesa.

La coppia è libera di scegliere un minimo numero di 6 attacchi tra quelli previsti nella specialità di Duo System, con l'obbligo di eseguire almeno 2 attacchi per ogni serie (vedi attacchi allegati). Gli altri attacchi possono essere scelti liberamente. Ciascun attacco può essere eseguito sia da destra che da sinistra a libera scelta della coppia, così come la rispettiva posizione dei piedi.

La difesa deve prevedere un numero minimo di 2 atemi, 2 proiezioni tradizionali e 2 leve o strangolamenti. Sono ammessi coreografia e azioni addizionali e gli attacchi possono essere preparati da pre-attacchi come spinte, atemi, trazioni.

L'azione di difesa è a libera scelta del difensore, così come i rispettivi ruoli o il cambio di ruolo come attaccante e difensore.

Sezione 2 - Svolgimento dell'incontro

Le coppie non competono una contro l'altra, bensì tramite presentazioni individuali. L'ordine delle coppie viene determinato tramite sorteggio. La prima coppia sorteggiata inizia.

Gli Atleti indossano la cintura rossa.

Al segnale del MR la coppia che deve eseguire la sua presentazione fa il saluto all'Arbitro. La presentazione inizia quando il MR annuncia "Hajime".

Ciascuna presentazione deve durare al massimo 2 minuti, il tempo minimo è di 1.30 minuti. Il saluto al MR non è incluso in questo limite di tempo.

I punteggi di ogni presentazione saranno assegnati dalla giuria al completamento della stessa. A seguito del comando del MR "Punteggio Tecnico - Hantei" o "Punteggio Show - Hantei", i membri della giuria alzano i rispettivi punteggi sopra la loro testa.

Al termine di tutte le presentazioni, viene stilata la classifica della fase eliminatoria. Le 4 coppie con il punteggio maggiore competeranno nuovamente nella fase finale; in tale fase, la prima coppia chiamata sul tatami sarà quella che nella fase precedente ha conseguito il punteggio minore. Al termine delle 4 presentazioni, verrà stilata la classifica finale per la premiazione.

Qualora in categoria vi siano meno di 4 coppie, si terrà unicamente la fase finale.

In caso di pareggio:

Se la classifica determinata dal punteggio riporta un pareggio, il più alto punteggio tecnico determina a quale coppia spetti il livello più alto. Tale criterio si applica sia nella fase eliminatoria che nella fase finale.

¹ Le armi per gli attacchi della serie C non rientrano nel conteggio del numero massimo di oggetti utilizzabili



Se il punteggio tecnico è uguale, le due coppie a pari punti eseguiranno una dimostrazione addizionale di 30 secondi, con differenti elementi a loro scelta. Al termine di tale dimostrazione la giuria determinerà la classifica.

Regolamento addizionale per le finali

Se l'organizzazione dell'evento lo consente, può essere ammesso l'uso della musica nelle rappresentazioni delle finali.

Sezione 3 - Sistema di punteggio e giudizio

Sono previsti due differenti punteggi nel Duo Show:

1. un punteggio tecnico, che considera l'esecuzione delle tecniche di Ju-Jitsu
2. un punteggio di show, che considera aspetto estetico, storia e creatività, varietà, rispetto del tempo e coreografia

I punteggi sono assegnati da 0 a 10 (1/2 numero di intervallo)

3.1 Punteggio tecnico

Sia l'attacco che la difesa devono essere eseguiti in una chiara maniera tecnica. Sebbene siano ammesse tecniche spettacolari, l'esecuzione deve seguire i principi delle arti marziali, della continuazione logica e della biomeccanica.

Il punteggio tecnico deve considerare le performance delle tecniche di Ju Jitsu nella difesa come Atemi (Pugni, colpi e calci), proiezioni ed atterramenti, leve articolari, strangolamenti e tecniche al suolo.

Il punteggio deve essere assegnato tramite i seguenti criteri:

- **Logica biomeccanica** - le tecniche devono essere eseguite e concatenate in maniera logica dal punto di vista della biodinamica. Proiezioni ed atterramenti devono includere anche la rottura dell'equilibrio dell'avversario e obbligarlo a spostarsi;
- **Controllo** - Alla fine della sequenza di difesa deve esserci un controllo chiaro ed evidente; deve esserci un'opportuna difesa dagli attacchi armati, evitando di essere colpiti o tagliati dalle armi; l'uso degli oggetti deve essere adeguato e sicuro; □ **Efficacia** - le tecniche devono essere potenti, ma con buon controllo.
- **Velocità** - la dinamica degli attacchi deve avvenire in maniera coerente e veloce, così come nelle tecniche di difesa
- **Potenza dell'attacco** - si dà maggiore importanza all'attacco e alla prima parte della difesa.

Nel punteggio tecnico è prevista la riduzione di ½ punto qualora non venga eseguito il numero minimo di attacchi.

3.2 Punteggio di Show

Lo show deve basarsi sui seguenti principi:

- **Estetica** - Presentazione attrattiva dell'arte marziale attrattiva, includendo tecniche marziali spettacolari, acrobazie, azioni al rallentatore, ecc.
- **Storia e creatività** - mostrare l'idea e la logica all'interno della storia dello show. Lo show deve essere strutturato usando le arti marziali. Le azioni non necessarie dovrebbero essere evitate



- **Varietà** - utilizzare tecniche differenti e includere oggetti aggiuntivi
- **Limite di tempo** - rispetto del tempo consentito
- **Coreografia** (solo nella fase delle finali, se applicabile) - azioni che si adattano alla musica scelta

Nel punteggio Show sono previste le seguenti riduzioni di punti:

-1 punto nel caso di utilizzo di più di due oggetti

-1 punto nel caso di superamento del limite di tempo consentito

Sezione 4 - Giuria

La Giuria consiste in tre (3) Arbitri.

Sezione 5 - Forfait e ritiro

a. Qualora una coppia si ritiri dalla gara durante l'incontro gli verranno assegnati 0 punti.

Sezione 6 - Infortunio, malore o indisposizione

a. Qualora si verifichi un infortunio, malore o indisposizione, la coppia ha diritto ad un massimo di 2 minuti di recupero prima di continuare.

Sezione 7 - Limitazioni al Regolamento

Categoria Ragazzi

Devono eseguire un numero minimo di 3 attacchi scelti a loro piacimento dalle serie A e B. Il tempo limite è pari a 1 minuto.

Categorie Esordienti

Devono eseguire un numero minimo di 6 attacchi scelti a loro piacimento: 3 attacchi della serie A e 3 attacchi della serie B. Il tempo limite è pari a 1.30 minuti.









Sezione 8 - Attacchi Duo Show

Serie A Attacchi con prese, avvolgimenti e strangolamenti

<p>A 1</p>		<p>Presa: Uke afferra il braccio di Tori. Una mano afferra il polso e l'altra l'avambraccio.</p> <p>Intenzione: Spingere o tirare, controllare la mano anteriore di Tori, Immobilizzare chi si difende</p> <p>Presa: Uke afferra il bavero del Gi di Tori con la mano.</p> <p>Intenzione: Avvicinarsi all'avversario per eseguire un'azione successiva, spingere o tirare l'avversario, eventualmente per colpirlo</p>
<p>A 2</p>		<p>Presa: Uke attacca il collo di Tori in posizione frontale, laterale o posteriore per eseguire uno strangolamento.</p> <p>Intenzione: Spingere Tori o bloccare Tori</p>
<p>A 3</p>		<p>Avvolgimento: Uke avvolge Tori in posizione frontale o posteriore, sotto o sopra le braccia. La testa di Uke si appoggia sulla spalla di Tori.</p> <p>Prima dell'attacco, Tori ha le braccia in posizione naturale.</p> <p>Hadaka-jime: Uke applica Hadaka-jime con il braccio.</p> <p>Intenzione: Strangolare o rompere l'equilibrio</p>
<p>A 4</p>		<p>Avvolgimento: Uke avvolge il collo di Tori con il suo braccio in posizione laterale o frontale.</p> <p>Intenzione: Strangolare o effettuare una tecnica di proiezione</p>

Commento generale alla serie A: Le mani e le prese devono essere chiuse.

Serie B Pugni, atemi e calci

B 1		Jodan Tsuki	pugno diretto frontale alla testa.
		Bersaglio:	Viso o testa
B 1		Chudan Tsuki	pugno diretto frontale al corpo.
		Bersaglio:	Plesso solare o stomaco
B 2		Ago Tsuki	Pugno dal basso verso l'alto alla testa (Montante).
		Bersaglio:	Mento
B 2		Mawashi Tsuki	Pugno semi-circolare alla testa (Gancio)
		Bersaglio:	Lato della testa.
B 3		Mae Geri	Calcio frontale
		Bersaglio:	Plesso solare o stomaco
B 4		Mawashi Geri	Calcio semi-circolare
		Bersaglio:	Torace o testa.

Commento generale alla serie B: L'attacco deve riuscire a colpire Tori, se egli non si sposta. Non è consentito muoversi prima che l'attacco inizi. Tori deve reagire sull'attacco



Serie C Attacchi con armi

C 1		Attacco con pugnale	
		Dall'alto	Uke passa il braccio armato disteso al di sopra della testa per poi discendere verso Tori
		Bersaglio:	Base del collo subito dietro una clavicola.
		Semi-circolare	Uke passa il braccio armato disteso in diagonale discendente non superando la sua testa.
		Bersaglio:	Lato del corpo
C 2		Attacco con pugnale	
		Frontale	Uke può oscillare braccio armato disteso al lato del fianco o portarlo come uno Tsuki contro Tori
		Bersaglio:	Addome
C 3		Attacco con bastone	
		Dall'alto	Uke passa il braccio armato disteso al di sopra della testa per poi discendere verso Tori
		Bersaglio:	Sommità del capo
C 4		Attacco con bastone	
		Esternamente	Uke passa il braccio armato disteso in diagonale discendente non superando la sua testa.
		Bersaglio:	Lateralmente alla testa

Commento generale alla serie C: L'attacco deve riuscire a colpire Tori, se egli non si sposta. Tori dovrà avere il controllo completo dell'arma durante e dopo la difesa.



Allegato 4 Ne Waza

Edizione 5.0
Entrata in vigore: 01/05/2023



Note alla traduzione dell'edizione 4.2

Non è ammesso distribuire il presente documento con fini commerciali.

Il presente regolamento è una traduzione del Regolamento ufficiale di gara JJIF, realizzata al fine di aiutare gli Atleti ed i Tecnici a comprendere al meglio le regole durante le competizioni sportive.

Per tutte le competizioni l'unico regolamento da ritenersi valido è la versione originale in lingua inglese, revisione 2020.

Il copyright del documento originale e delle immagini appartengono alla Ju-Jitsu Asian Union (JJAU).

Note alla traduzione dell'edizione 5.0

Rimanendo confermato quanto specificato per l'edizione 4.2, la presente edizione contiene solo alcune modifiche riguardanti la gestione del pareggio, punti 5.11 e 12.5



Allegato 4 Ne Waza

Indice

Sezione 1 - AREA DELLA COMPETIZIONE	4
Sezione 2 - ISTRUTTORI	4
Sezione 3 - ABBIGLIAMENTO PER LA GARA E REQUISITI PERSONALI	5
Sezione 4 - CATEGORIE E TEMPO	5
Sezione 5 - ARBITRI.....	6
Sezione 6 - TAVOLO DI GIURIA	7
Sezione 7 - SVOLGIMENTO DELLA GARA	8
Sezione 8 - APPLICAZIONE DEI COMANDI “FIGHT” E “STOP”	10
Sezione 9 - PUNTEGGIO / PUNTI	11
9.1 PUNTI	11
9.2 VANTAGGIO	12
Sezione 10 -SOTTOMISSIONE - LEVE E STRANGOLAMENTI	20
Sezione 11 -PENALITÀ / FALLI E AZIONI PROIBITE	21
11.1 Azioni disciplinari gravi.....	21
Sezione 12 -RISOLUZIONE DELL’INCONTRO	31
Sezione 13 -FORFAIT E RITIRO	31
Sezione 14 -LESIONE, MALORE E INFORTUNIO.....	31
Sezione 15 -IGIENE.....	32
Sezione 16 -UNIFORME / ULTERIORI REQUISITI.....	32



REGOLAMENTO GARA

Due Atleti combattono uno contro l'altro in una competizione sportiva.

L'obiettivo del combattimento è vincere per sottomissione, attraverso leve o strangolamenti, o vincere per punteggio.

La competizione di Ne Waza è composta da: proiezioni, atterramenti, leve e strangolamenti in posizione eretta, tecniche al suolo, controllo, miglioramento delle posizioni (passaggio di guardia, ribaltamento...), leve e strangolamenti al suolo.

Ulteriori variazioni di regole, linee guida, adattamenti nell'organizzazione, format e relativi protocolli per format di eventi differenti, categorie di peso o classi di età speciali e differenti livelli di capacità di combattimento (categorie di cintura) devono essere allegati al bando di gara.

Tutti i riferimenti in questo documento con il termine "lui" dovrà essere inteso come "lui o lei".

Sezione 1 - AREA DELLA COMPETIZIONE

L'Area di Competizione dovrà essere preparata come segue:

- 1.1 L'Area di Competizione dovrà essere coperta da tatami, in colori differenti che distinguano le aree.
- 1.2 L'area esterna all'Area di Combattimento verrà chiamata Area di Sicurezza.
- 1.3 L'Area di Combattimento insieme all'Area di Sicurezza sono chiamate Area di Gara.
- 1.4 Aree di Sicurezza aggiuntive non fanno parte dell'Area di Gara.

Sezione 2 - ISTRUTTORI

È ammesso all'Area di gara un (1) solo Istruttore per ogni Atleta.

- 2.1 L'Istruttore dovrà rimanere al limite dell'area gara durante il match per assistere il proprio Atleta.
- 2.2 Un Istruttore rappresenta un modello di comportamento, pertanto il suo comportamento deve riflettere il codice delle arti marziali, di etica e condotta personale.
- 2.3 L'Istruttore deve vestirsi in maniera adeguata (tuta sociale o divisa Federale). Durante le fasi eliminatorie la tuta sociale è accettata. A seconda dell'evento può essere deciso uno specifico tipo di abbigliamento.
- 2.4 Qualora l'Istruttore dimostri un comportamento scorretto verso gli Atleti, gli Arbitri, il pubblico o chiunque altro, l'Arbitro centrale (MR) può decidere di allontanarlo dall'area a lui riservata (FOP) per la durata dell'incontro.
- 2.5 Qualora il cattivo comportamento continui, gli Arbitri dell'incontro possono decidere di allontanarlo dall'area per l'intero torneo. È facoltà dell'organizzatore vietare l'accesso al palazzetto a persone non gradite.



Istruttori



Sezione 3 - ABBIGLIAMENTO PER LA GARA E REQUISITI PERSONALI

Gli Atleti sono tenuti ad attenersi alle norme per l'abbigliamento da gara e i requisiti personali di seguito indicati.

Se un Atleta non si attiene a tali norme non gli è consentito iniziare l'incontro. Qualora ad un Atleta venga notificata la non conformità a specifici requisiti, egli ha la possibilità di cambiare gli elementi non in regola entro un tempo predefinito.

Requisiti generali:

- 3.1 Gli Atleti dovranno indossare un Ju-Jitsu Gi di buona qualità che deve essere pulito e in buono stato. Deve essere della corretta misura dell'Atleta e il materiale del Gi deve consentire una presa corretta.
- 3.2 Gli Atleti dovranno indossare indumenti intimi elasticizzati. Per le Atlete femmine, è obbligatorio l'uso di una maglietta elasticizzata (Lycra) aderente al corpo sotto il Gi. Per gli Atleti maschi, l'uso di una maglietta elasticizzata (Lycra) può essere richiesta dall'organizzatore in qualsiasi gara.
- 3.3 Gli Atleti dovranno avere le unghie delle mani e dei piedi corte.
- 3.4 Agli Atleti non è permesso indossare nulla che possa ferire o mettere in pericolo l'avversario o sé stesso.
- 3.5 I capelli lunghi dovranno essere legati con un elastico per capelli morbido. È ammesso l'uso del Hijab (copricapo femminile Mussulmano).
- 3.6 Ulteriori prescrizioni sono riportate in appendice.

Sezione 4 - CATEGORIE E TEMPO

- 4.1 Le categorie di peso e le classi di età sono quelle previste dal bando di gara.
- 4.2 Il tempo di combattimento è regolamentato in base alla classe di età.
- 4.3 Tra due incontri deve essere accordato un tempo di recupero pari ad un tempo di combattimento regolare. Nelle finali l'Atleta può richiedere un tempo di recupero doppio.
- 4.4 In appendice sono riportate ulteriori normative specifiche.



Requisiti



Categorie



Sezione 5 - ARBITRI

- 5.1 L'Arbitro Centrale (MR) è la più alta autorità nel combattimento.
- 5.2 La decisione del risultato di ogni incontro presa dall'Arbitro Centrale è incontestabile
- 5.3 La decisione del risultato di ogni incontro può essere cambiata solo nelle seguenti circostanze:
 - 5.3.1 In caso di errata interpretazione del punteggio sul tabellone;
 - 5.3.2 Qualora l'Atleta dichiarato vincitore abbia sottomesso il suo avversario usando una tecnica non consentita, senza che l'Arbitro se ne sia accorto;
 - 5.3.3 Qualora l'Atleta sia stato squalificato erroneamente per l'uso di una tecnica consentita. In tal caso, se l'incontro è stato interrotto per squalificare l'Atleta prima che l'avversario segnalasse la resa (battuta), l'incontro riparte al centro del tatami e l'Atleta attaccante riceverà due punti. Qualora invece l'Atleta sotto attacco si sia arreso prima dell'interruzione e squalifica, l'Atleta che stava eseguendo la tecnica viene dichiarato vincitore
 - 5.3.4 Qualora l'Arbitro commetta un errore nell'applicazione del Regolamento (la decisione soggettiva dell'Arbitro nell'assegnazione di punti, vantaggi o penalità non può essere cambiata). Per cambiare il risultato di un incontro, devono essere osservate le seguenti procedure:
 - 5.3.4.1 L'Arbitro si può consultare con il Responsabile Arbitri, ma la decisione finale di cambiare o non cambiare il risultato dell'incontro viene presa dall'Arbitro.
 - 5.3.4.2 Il Responsabile Arbitri deve consultare il Tavolo Centrale per verificare come la pool sia progredita e può autorizzare il cambiamento del risultato solo se la poule non è avanzata nella fase successiva.
- 5.4 Le valutazioni soggettive dell'Arbitro (MR) circa l'assegnazione di punti, vantaggi o penalità, sono definitive e non possono essere soggette a cambiamento.
- 5.5 È compito dell'Arbitro (MR) intervenire nel combattimento, ogniqualvolta lo ritenga opportuno.
- 5.6 È compito dell'Arbitro (MR) mantenere gli Atleti all'interno dell'area di combattimento.
- 5.7 Nelle categorie sotto i 12 anni nel caso di triangolo o guardia chiusa è dovere dell'Arbitro (MR) vigilare sulla colonna vertebrale dell'atleta posizionandosi dietro all'Atleta qualora venga sollevato da terra.
- 5.8 L'Arbitro Centrale (MR) deve rimanere nell'Area di Combattimento mentre conduce l'incontro. Egli può anche essere supportato da un Arbitro Laterale, ma normalmente procede di sua iniziativa ad assegnare punti e penalità.
- 5.9 Il MR può essere assistito da due SR, seduti su due angoli opposti del tatami. Come previsto da 5.12, è possibile l'uso di telecamera ed interfono.
- 5.10 Se necessario, i due SR possono modificare la decisione del MR nei modi seguenti:
 - 5.10.1 Se c'è accordo tra i SR e il MR, i SR devono rimanere seduti nelle loro posizioni.
 - 5.10.2 Se c'è una differenza di giudizio su una azione tra il MR ed il SR, il SR deve alzarsi e segnare, tramite la gestualità definita nel presente regolamento, l'assegnazione di punti, vantaggi o penalità.
 - 5.10.3 Se c'è una diversità di valutazione tra tutti e tre gli Arbitri sul punteggio relativo ad una stessa azione, il MR assegnerà la decisione intermedia (es. quando un Arbitro assegna un passaggio di guardia, il secondo assegna un vantaggio e il terzo chiede la sottrazione dei punti, verrà assegnato un vantaggio).
 - 5.10.4 In caso di squalifica dell'Atleta (ad esempio a causa di accumulo di 4 penalità), il MR dovrà fare la gestualità di sanzione leggera prima di fermare il combattimento., La decisione arbitrale è confermata se almeno uno dei SR ripete la gestualità. In tal caso la squalifica è confermata, pertanto il MR ferma il combattimento.



- 5.10.5 Se l'Arbitro Centrale (MR) decide di squalificare un Atleta a causa di un'azione grave, mostrerà la gestualità prima di fermare il combattimento. Se almeno uno dei SR ripete la gestualità, la decisione arbitrale è confermata e il MR ferma il combattimento.
- 5.11 Qualora un incontro finisca in parità, il combattimento può continuare nella modalità "Golden Score": l'arbitro fa ripartire l'incontro, con entrambi gli Atleti al centro del tatami. L'incontro con Golden Score non ha limiti di tempo, vince l'atleta che per primo guadagna un punteggio, un vantaggio o al cui avversario viene assegnata una penalità).
- 5.11.1 Nessun incontro viene deciso per decisione arbitrale, tutte le parità sono risolte con il sistema del Golden Score.
- 5.12 Qualora si utilizzi la videocamera, si procederà come segue: il MR ha la facoltà, in un qualsiasi momento, di fermare momentaneamente l'incontro e segnalare che intende rivedere il video per poter avere la possibilità di un'ulteriore valutazione su una decisione da prendere o già presa. Inoltre, nel caso di utilizzo del video, i due SR sono entrambi posizionati nell'area di visualizzazione del video. Se entrambi concordano sulla necessità di modificare una decisione arbitrale, uno dei due comunicherà al MR la decisione tramite la radio e il MR segnalerà i nuovi opportuni punteggi.

Sezione 6 - TAVOLO DI GIURIA

- 6.1 Il Tavolo di Giuria è posizionato dalla parte opposte del MR all'inizio dell'incontro.
- 6.2 Il Tavolo di Giuria è composto da due Presidenti di Giuria, di cui uno responsabile del verbale cartaceo e un altro responsabile del tabellone elettronico.



Arbitri

Sezione 7 - SVOLGIMENTO DELLA GARA



- 7.1 Gli Atleti iniziano rivolti uno verso l'altro al centro dell'Area di Gara ad una distanza approssimativa di due metri. L'Atleta con la cintura rossa rimane alla destra del MR. Al comando del MR gli Atleti eseguono il saluto prima all'Arbitro e quindi all'avversario.
- 7.2 L'incontro inizia in piedi, dopo che MR annuncia "Fight"
- 7.3 Non appena si stabilisce un contatto tra gli Atleti con una presa, essi possono andare a terra o in guardia immediatamente.
- 7.4 Durante il combattimento gli Atleti possono controllare e cambiare tra le differenti posizioni, ma devono essere attivi.
- 7.5 Ogni azione che vada fuori dall'Area di Gara dovrà essere fermata. Gli Atleti ritorneranno a posizionarsi in piedi al centro dell'Area di Combattimento.
- 7.6 Qualora un Atleta stia lavorando per stabilizzare una posizione di punteggio nell'Area di Sicurezza, l'Arbitro dovrà aspettare che l'Atleta stabilizzi la posizione per 3 secondi prima di fermare l'incontro. Se dopo 3 secondi la posizione è consolidata, l'Arbitro fermerà l'incontro, assegnerà i punti e quindi farà riprendere l'incontro al centro dell'Area di Combattimento nella stessa posizione.
- 7.7 Quando 2/3 del corpo degli Atleti è fuori dall'Area di Combattimento in piedi o in una posizione non stabilizzata a terra, il MR dovrà fermare l'incontro e lo farà riprendere con gli Atleti in piedi al centro dell'Area di Combattimento.
- 7.8 Alla fine dell'incontro, il MR annuncia il vincitore rivolto verso il Tavolo di Giuria.



Svolgimento



Ulteriori gestualità arbitrali per condurre l'incontro



Richiedere all'Atleta di sistemare il GI o la cintura incrociando le braccia verso il basso all'altezza del bacino



Avvertire gli Atleti di rimanere nell'Area di Combattimento effettuando movimenti circolari del dito indice puntato verso l'alto



Qualora l'Atleta inserisca le dita all'interno della manica o pantalone dell'avversario



Indicare all'Atleta di alzarsi



(nel caso di utilizzo della videocamera) quando i SR richiedano al MR di modificare punti, vantaggi o penalità)



Gestualità

Sezione 8 - APPLICAZIONE DEI COMANDI “FIGHT” E “STOP”

- 8.1 Il MR dovrà annunciare “Fight” per dare inizio all’incontro o far riprendere l’incontro dopo uno “Stop”.
- 8.2 Il MR dovrà annunciare “Fight” per informare i concorrenti circa la riconosciuta passività (stallo).
- 8.3 Il MR dovrà annunciare “Stop” per fermare l’incontro temporaneamente o definitivamente nei seguenti casi:
- 8.3.1 Se entrambi i concorrenti lasciano completamente l’Area di Combattimento in una posizione facilmente ricostruibile, entrambi vengono fermati e quindi riportati al centro dell’Area di Combattimento per ricominciare nella stessa posizione nella quale si trovavano. Per far ripartire nuovamente l’incontro, il MR annuncia “Fight”.
- 8.3.2 Ogni altra volta che il MR lo ritiene necessario (ad esempio sistemare il GI, per dare sanzioni, per sospetto di pericolo o infortunio).
- 8.3.3 Se entrambi i concorrenti lasciano completamente l’Area di Combattimento in una posizione non ricostruibile. L’Arbitro farà ripartire l’incontro al centro dell’Area di Combattimento in piedi.
- 8.3.4 Se uno o entrambi i concorrenti sono feriti, perdono conoscenza o hanno un malore.
- 8.3.5 In caso di sottomissione (un concorrente batte, mostra altri segni, urla o se il concorrente non può battere da solo durante una leva o uno strangolamento)
- 8.3.6 Quando il combattimento è finito.



Comandi



Sezione 9 - PUNTEGGIO / PUNTI



2 punti



3 punti



4 punti

Qualsiasi azione che porti ad una possibile sottomissione sarà premiata con punti. Le azioni di difesa non possono ottenere punteggio. È importante valutare sempre quando inizi un'azione e quando finisce.

9.1 PUNTI

- 9.1.1 I punti dovranno essere assegnati dall'Arbitro Centrale dell'incontro qualora un Atleta stabilizzi una posizione per 3 (tre) secondi. I punti saranno segnati dal MR, mostrando il totale dei punti accumulati da un Atleta tramite le dita della sua mano destra o sinistra, a seconda dell'Atleta che ha conseguito il punteggio.
- 9.1.2 Qualora un Atleta esca *deliberatamente* dall'Area di Gara per impedire all'avversario di completare uno sweep (NdT: ribaltamento) o un takedown (NdT: atterramento) l'Arbitro assegnerà 2 (due) punti all'avversario e verrà aggiunta una penalità al punteggio dell'Atleta che è uscito dall'Area di Gara.
- 9.1.2.1 Qualora l'Atleta abbia già ricevuto due penalità, egli riceverà la penalità e il suo avversario solo due punti.
- 9.1.3 È necessario eseguire un controllo di 3 secondi alla fine di una sequenza per conseguire i punti. Questi punti sono cumulativi. Per esempio, quando un Atleta esegue un passaggio di guardia seguito da una monta, il MR conterà 3 secondi solo a posizione di monta consolidata. Il MR assegnerà 3 punti per il passaggio di guardia e 4 punti per il consolidamento della monta, per un totale di 7 punti.
- 9.1.4 Qualora un Atleta raggiunga una posizione di punteggio mentre sta tentando di liberarsi da una sottomissione, il MR assegnerà i punti solo quando l'Atleta si sia completamente liberato dall'attacco e abbia stabilizzato la posizione per 3 (tre) secondi.
- 9.1.5 Qualora un Atleta raggiunga una posizione di punteggio mentre è in sottomissione e riesca ad uscire dalla sottomissione, ma senza mantenere la suddetta posizione di punteggio, non riceve alcun vantaggio.
- 9.1.6 Qualora un Atleta raggiunga una o più posizioni di punteggio mentre è sotto attacco di sottomissione da parte dell'avversario, qualora non riesca a liberarsi dalla sottomissione entro il termine dell'incontro riceverà un solo vantaggio.
- 9.1.7 Qualora l'Atleta, raggiunta una posizione di punteggio, durante il conteggio di 3 secondi venga preso dall'avversario in una tecnica di sottomissione, l'arbitro sospende il conteggio dei 3 secondi. Se l'Atleta riesce a liberarsi dalla sottomissione o finisce il tempo dell'incontro, il MR assegnerà all'Atleta un vantaggio per ciascuna posizione. I Vantaggi vanno assegnati anche se l'atleta non è più nella stessa posizione in cui si trovava quando è stato interrotto il conteggio dei 3 secondi.

9.2 VANTAGGIO

- 9.2.1 Un vantaggio viene assegnato ad un Atleta che conquista una posizione di punteggio che richieda 3 (tre) secondi di controllo ma non riesca a mantenere il controllo per l'intera durata dei tre secondi. Ad esempio, l'Arbitro assegna un vantaggio ad un Atleta quando il suo tentativo di passare la guardia dell'avversario è completo, ma in seguito non riesce a mantenere per 3 secondi il controllo.
- 9.2.1.1 In aggiunta, qualsiasi tentativo efficace di eseguire una tecnica di sottomissione sull'avversario (creando una possibilità realistica di sottomissione) che si difenda con successo, verrà premiato con un vantaggio.
- 9.2.2 Un vantaggio può essere attribuito dall'Arbitro anche quando l'incontro è terminato, ma prima di annunciare il risultato. L'Arbitro può assegnare un vantaggio solo quando non c'è più la possibilità per un Atleta di raggiungere un punteggio.

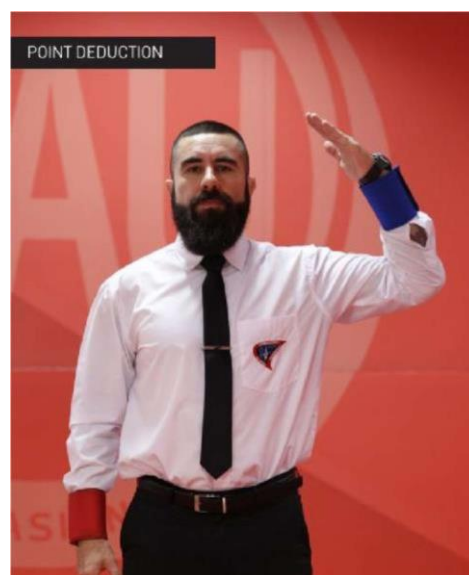


VANTAGGIO

Il vantaggio viene assegnato alzando all'altezza della spalla il braccio corrispondente all'Atleta con il palmo rivolto verso il basso

DETRAZIONE PUNTI

Il braccio corrispondente all'Atleta a cui detrarre i punti viene posto all'altezza della spalla con il palmo rivolto verso l'orecchio dell'Arbitro



Punti



A - TAKE-DOWN (Atterramenti)

Quando un Atleta costringe il suo avversario schiena a terra, di lato o seduto a terra dopo essere stato sui due piedi durante il combattimento.



- 9.A.1 Quando un Atleta costringe il suo avversario a terra su quattro punti (ginocchia e gomiti a terra) o torace a terra, i punti potranno essere assegnati solo se l'Atleta che ha fatto il take-down ha stabilito un controllo posteriore (back-clinch) dell'avversario, non è necessario aver messo i ganci, ma almeno un ginocchio dell'avversario deve essere mantenuto a terra.
- 9.A.2 L'Atleta che inizia un movimento di take-down prima che l'avversario metta la guardia dovrà essere premiato con due punti o un vantaggio rispettando le regole del take-down.
- 9.A.3 Quando un Atleta ha una presa sui pantaloni del suo avversario e quest'ultimo mette la guardia aperta, l'Atleta che ha preso i pantaloni deve essere premiato con due punti se stabilisce a terra una posizione dominante per 3 (tre) secondi.
- 9.A.4 Quando l'avversario mette la guardia chiusa e rimane sospeso (NdT: dopo che l'Atleta ha iniziato il movimento di take-down o dopo aver preso i pantaloni), l'Atleta può mettere l'avversario schiena a terra entro 3 (tre) secondi e stabilizzare la posizione per 3 (tre) secondi per ricevere i punti di take-down.
- 9.A.5 L'Atleta che inizia un movimento di take-down dopo che l'avversario ha chiuso la guardia, non potrà essere premiato con i punti del take-down.
- 9.A.6 Se un Atleta costringe il suo avversario a terra sull'Area di Sicurezza, l'Atleta che ha fatto il take-down dovrà avere entrambi i piedi all'interno dell'Area di Combattimento all'inizio del movimento. In questo caso, se l'Atleta atterra in una posizione stabile, il MR fermerà il combattimento solo dopo la stabilizzazione dei 3 (tre) secondi. Quindi il MR assegnerà i punti e farà ripartire l'incontro al centro dell'Area di Combattimento. Gli Atleti saranno sistemati nella stessa posizioni in cui si trovavano quando l'incontro è stato fermato.
- 9.A.7 Quando l'avversario ha uno o due ginocchia a terra, l'Atleta che esegue il take-down sarà premiato con i punti solo se era in piedi al momento del take-down.
- 9.A.8 Quando un Atleta costringe il suo avversario a terra tramite takedown eseguito con una presa su una o due gambe e l'avversario cade seduto e successivamente applica una contro tecnica (un altro take-down) solo l'Atleta che ha effettuato la contro tecnica sarà premiato con i punti.
- 9.A.9 Nessun punteggio in take-down:
- 9.A.9.1 Gli Atleti che, difendendo uno sweep, prima dei 3 secondi riportano il loro avversario di schiena o di lato a terra, non saranno premiati con il punteggio relativo al take-down o vantaggio.
- 9.A.9.2 L'Atleta che si difende da un back-control in piedi, in cui l'avversario ha uno o due ganci posizionati e non ha nessun piede sul tappeto, non sarà premiato con i punti o vantaggio relativi al take-down, anche dopo la stabilizzazione per 3 (tre) secondi.



TAKE-DOWN: 2 PUNTI

Ogni take-down che continua con un controllo in posizione dominante per 3 (tre) secondi.

VANTAGGIO

Quando un Atleta effettua un take-down o una serie di take-down con la stessa presa, ma il suo avversario ritorna in piedi entro 3 (tre) secondi, il MR assegnerà il vantaggio solo quando non c'è più possibilità di completare il take-down.



Takedown



TECNICHE DI CONTROLLO

- Gli incontri si svolgono come una progressione di tecniche di controllo che terminano con una sottomissione. Pertanto all'Atleta che rinuncia volontariamente ad una posizione, al fine di ottenere punteggio utilizzando una stessa posizione per la quale sono stati già assegnati punti, non verranno assegnati altri punti.
- I punti saranno assegnati dal MR dell'incontro, ogni volta che un Atleta stabilizzi la posizione per 3 (tre) secondi.

B.– KNEE ON BELLY

(GINOCCHIO SULLO STOMACO - 2 PUNTI)

Quando un Atleta in posizione dominante mantiene il controllo laterale per 3 secondi, posizionando un ginocchio sullo stomaco, sul torace o sulle costole dell'avversario (il quale è sdraiato sulla schiena o sul lato) con l'altra gamba estesa, riceverà due punti.



2 Punti



2 Punti



Vantaggio



Nessun punto

Vantaggio

Quando l'Atleta in posizione dominante posiziona il ginocchio sullo stomaco, torace costole, ma l'altro ginocchio è a terra, sarà premiato con un vantaggio al termine dell'azione.



Knee on belly

C - FRONT-MOUNT E BACK-MOUNT (POSIZIONE MONTATA FRONTALE E DA DIETRO - 4 PUNTI)

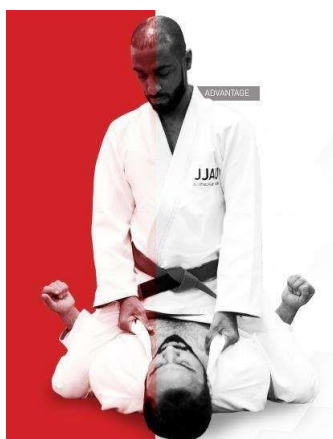


Quando un Atleta raggiunge una posizione dominante, libero dalla guardia o mezza guardia, seduto sul torso dell'avversario con entrambe le ginocchia o con un piede e un ginocchio a terra, con il viso rivolto verso la testa del suo avversario e fino al massimo di un braccio intrappolato sotto le sue gambe.

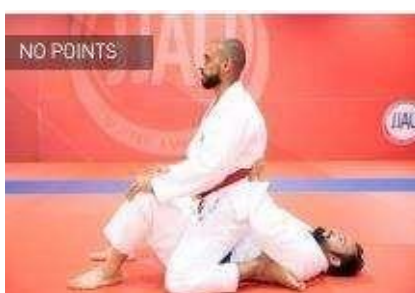
Il controllo è considerato valido solo se le ginocchia sono sotto la linea delle spalle.

Nel caso di posizione "mount", quando c'è una transizione continua dal back-mount al front-mount o viceversa l'Arbitro assegnerà 4 punti per ciascuna posizione che sia stata stabilizzata per 3 (tre) secondi.

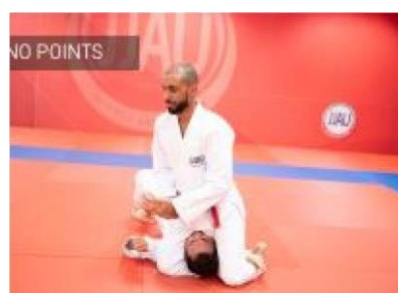
VANTAGGIO



NESSUN PUNTO



NESSUN PUNTO



Vantaggio: entrambe le braccia dell'avversario intrappolate sotto le gambe dell'Atleta.



Mount



D - BACK-CONTROL (CONTROLLO POSTERIORE - 4 PUNTI)



Quando l'Atleta prende il controllo della schiena dell'avversario, mettendo i talloni all'interno delle gambe dell'avversario intrappolando al massimo un braccio dell'avversario e senza intrappolare il braccio sopra la linea della spalla.

Qualora una tecnica di controllo non sia mantenuta abbastanza a lungo per ottenere punteggio, verrà assegnato un vantaggio.

VANTAGGIO



Quando un Atleta effettua un back-control e mette i talloni all'interno delle cosce dell'avversario, ma intrappola entrambe le braccia

VANTAGGIO



Quando un Atleta esegue un back-control ma incrocia le sue gambe

VANTAGGIO



Quando un Atleta esegue un "figure four" attorno alla vita dell'avversario, o mette un solo tallone all'interno di una coscia



Back control

E – POSIZIONE DI GUARDIA E PASSAGGIO DI GUARDIA (3 PUNTI)

La posizione di Guardia è definita dall'uso di una o due gambe per evitare che l'avversario raggiunga un controllo laterale o posizione nord-sud sopra l'Atleta che è in posizione inferiore.

Il MR assegnerà 3 punti per il passaggio di guardia quando un Atleta, in posizione dominante, riesce a passare le gambe dell'avversario ea stabilire un controllo laterale o un controllo nord-sud per 3 (tre) secondi.



- 9.E.1 Quando un Atleta passa la guardia dell'avversario, deve mantenere un controllo tecnico per 3 (tre) secondi per ottenere 3 punti.
- 9.E.2 Qualora un Atleta, passando la guardia dell'avversario, stabilisca una posizione di mezza-guardia^(*) ma non riesca a completare il passaggio ad un controllo laterale, il MR assegnerà un vantaggio.
- 9.E.3 Se durante il passaggio di guardia l'avversario riesce a girarsi rimanendo su quattro punti (ginocchia e gomiti a terra), all'Atleta che lo controlla mantenendo uno o due ginocchia a terra, senza bisogno di inserire i ganci viene assegnato un vantaggio.



Guard pass

(*) Si definisce mezza guardia la situazione in cui l'atleta in posizione inferiore (sdraiato sulla schiena o di lato) blocca una gamba dell'Atleta in posizione dominante, evitando che egli raggiunga un controllo laterale o nord-sud per 3 secondi.



Half guard



F – SWEEP

(CAMBIO DI POSIZIONE)

Ogni cambio di posizione che parta dalla posizione di guardia che consenta di ottenere una posizione dominante, seguita da un controllo di 3 (tre) secondi, sarà considerata come uno sweep e sarà premiata con 2 (due) punti.

- 9.F.1 Nessun vantaggio sarà assegnato per cambi di posizione che partano e finiscano in posizioni di guardia 50/50.
- 9.F.2 Passando dalla posizione di guardia ad una posizione dominante con presa della schiena dell'avversario con 3 (tre) secondi di controllo (mantenendo l'avversario con almeno un ginocchio a terra) sarà considerato anch'esso uno sweep.
- 9.F.3 Partendo da qualsiasi posizione di guardia e passando ad una posizione in piedi: Si prefigura combattimento in piedi quando entrambi gli Atleti sono in piedi per almeno 3 secondi. Nota: il conteggio dei 3 secondi inizia quando uno Atleta è su entrambi i piedi e l'avversario ha almeno un piede sul tatami e il ginocchio opposto non tocca il tatami.
- 9.F.4 Quando l'Atleta sbilancia l'avversario in un tentativo di sweep e raggiunge la posizione dominante, ma non riesce a stabilizzare tale posizione per tre secondi viene assegnato un vantaggio.
- 9.F.5 Quando un Atleta inizia un movimento di sweep ma decide di rimanere in una posizione difensiva, il MR non assegnerà alcun vantaggio per sweep.



Sweep



Sezione 10 - SOTTOMISSIONE – LEVE E STRANGOLAMENTI

- 10.1 Le seguenti regole rappresentano l'insieme delle sottomissioni valide con differenti eccezioni in funzione di età e cintura (si veda tabella in appendice per dettagli relativi ad età e cintura):
- 10.1.1 Tutti gli strangolamenti sono permessi, eccetto quelli a mani nude e con le dita.
- 10.1.2 Tutte le leve articolari eseguite su spalla, gomito e articolazione del polso sono permesse.
- 10.1.3 Leve alle gambe e ai piedi sono permesse in flessione, stiramento e compressione. Qualsiasi leva alla gamba che comporti un'azione di torsione del ginocchio sono proibite. Se un concorrente applica una leva diritta alla gamba e l'avversario prova di uscire ruotando con il corpo e si arrende per il dolore, egli perderà l'incontro per sottomissione.
- 10.2 L'incontro viene interrotto immediatamente quando un Atleta mostra un segnale fisico o verbale dovuto al fatto che non può resistere all'applicazione della tecnica di sottomissione eseguita dall'avversario. L'interruzione avviene nei seguenti casi:
- 10.2.1 Quando un Atleta batte due volte con la mano sull'avversario, a terra, su se stesso in modo chiaro e evidente.
- 10.2.2 Quando l'Atleta batte a terra due volte con i piedi, quando le braccia sono intrappolate dall'avversario.
- 10.2.3 Quando l'Atleta ritira dichiara di volersi ritirare, chiedendo di fermare l'incontro.
- 10.2.4 Quando l'Atleta urla o emette versi che esprimono il dolore, mentre è intrappolato in una sottomissione.
- 10.2.5 Un Atleta viene dichiarato sconfitto qualora perda conoscenza a causa di una tecnica di sottomissione consentita effettuata dall'avversario o a causa di un incidente, non derivante da un'azione scorretta dell'avversario. In tal caso egli sarà sospeso dal resto della competizione per preservarne la salute.
- 10.3 L'Atleta dovrà essere premiato con un vantaggio, qualora tentando una tecnica di sottomissione il suo avversario sia in un pericolo reale di sottomissione ma riesca ad uscirne.
- 10.4 Quando un Atleta sta eseguendo una tecnica di sottomissione dentro l'area di sicurezza, l'Arbitro non deve fermare l'incontro.
- 10.5 A seguito di un'azione consentita e del completamento di un attacco di sottomissione, il combattimento sarà fermato e l'Atleta che ha effettuato la tecnica di sottomissione sarà dichiarato come vincitore. Il MR alzerà sopra la testa il braccio corrispondente al vincitore, con il palmo della mano rivolto in avanti.
- 10.6 Qualora una corretta difesa tecnica contro una sottomissione comporti l'uscita dall'Area di Combattimento (ovvero non sia semplicemente una fuga dall'area), l'Arbitro assegnerà 2 punti all'Atleta che ha applicato la sottomissione. Nota:
- 10.6.1 Senza una corretta tecnica difensiva, l'Atleta che si difende verrà squalificato.
- 10.7 Qualora l'uscita dall'Area di Combattimento sia causata dall'Atleta che attacca per eseguire la sottomissione, dopo aver fermato l'incontro l'Arbitro non assegnerà i due punti. Tuttavia, l'Arbitro può dare un vantaggio, a seconda della vicinanza alla sottomissione, nel rispetto delle regole dei vantaggi.
- 10.7.1 L'Arbitro dovrà fermare l'incontro e farlo riprendere al centro dell'Area di Combattimento con gli Atleti in piedi.



Sezione 11 - PENALITÀ / FALLI E AZIONI PROIBITE

11.1 Azioni disciplinari gravi

Le seguenti tecniche sono considerate Azioni disciplinari gravi:

- 11.1.1 Qualora un Atleta proferisca gesti osceni o volgarità nei confronti dell'avversario, del tavolo, degli Ufficiali di Gara, degli spettatori, prima o dopo l'incontro.
- 11.1.2 Qualora un Atleta dimostri ostilità all'avversario, al tavolo, agli Ufficiali di Gara, agli spettatori, prima o dopo l'incontro.
- 11.1.3 Qualora un Atleta morda l'avversario, tiri i capelli, colpisca o comprima i genitali o gli occhi o intenzionalmente infierisca un colpo traumatico (quali pugni, ginocchiate, gomitate, testate, calci, ecc.)
- 11.1.4 Qualora l'Atleta mostri mancanza di rispetto per l'avversario o gli spettatori sia in maniera verbale che tramite gesti durante l'incontro o celebrando la vittoria
- 11.1.5 Qualora uno o entrambi gli Atleti non combattano seriamente l'incontro, giocando o simulando un falso combattimento
- 11.1.6 Qualora un Atleta mostri un comportamento inappropriato o antisportivo per una competizione, o venga coinvolto in qualsiasi altra forma di cattiva condotta prima o dopo l'incontro

Sanzioni tecniche

La sezione seguente specifica e classifica le "azioni proibite", i falli, le restrizioni e le relative e conseguenti penalità. È essenziale rispettare le corrispondenti direttive. Le penalità vengono assegnate in 4 fasi:

- 1 Penalità
- 2 Penalità: vantaggio per l'avversario.
- 3 Penalità: 2 punti per l'avversario. 4 Penalità: squalifica.

Qualora accerti un fallo, l'Arbitro annuncerà "Foul" sollevando un pugno chiuso verso l'alto (il pugno deve essere alzato all'altezza della spalla).



* Nella categoria U16, in caso di quarto o quinto fallo, per ciascuna penalità l'Arbitro assegna due punti all'avversario e una penalità all'Atleta che commette il fallo. L'Arbitro squalificherà l'Atleta solo al sesto fallo.

**Qualora venga comminata una terza penalità ad entrambi gli atleti per passività, il MR farà ricominciare l'incontro in piedi.

11.2 Azioni proibite minori

Punibili con una penalità.

Le seguenti azioni contano come “azioni proibite minori”

11.2.1 Passività/stallo

Quando l'Arbitro verifica che un Atleta (o entrambi gli Atleti) non cerca (cercano) di progredire nel combattimento per 10 secondi mentre sono in piedi, l'Arbitro interrompe l'incontro e assegna una penalità ad uno o entrambi gli Atleti, seguito dal comando verbale “Fight”.



In caso di stallo a terra, l'Arbitro indicherà l'Atleta annunciando “Fight” e comincia a contare 10 secondi. Se, alla fine dei 10 secondi, l'Atleta non si sarà mosso, l'Arbitro mostrerà il segno di penalità.

Se l'Atleta non può vederlo, l'Arbitro lo toccherà.



11.2.1.2 Si definisce Passività/stallo (mancanza di combattimento) la situazione in cui un Atleta chiaramente non persegue l'obiettivo di progredire nelle posizioni in un incontro, e anche quando un Atleta impedisce al suo avversario di progredire. La passività non può essere dichiarata quando un Atleta si sta difendendo dagli attacchi di front-mount, back-mount, back-control, controllo laterale o posizione nord-sud.

11.2.2 Lasciare il tatami o spingere fuori dal tatami l'avversario senza eseguire nessun attacco tecnico.

11.2.3 Quando un Atleta corre attorno all'Area di Combattimento, senza combattere.

11.2.4 Quando due Atleti mettono la guardia contemporaneamente (double pull): l'Arbitro dovrà iniziare un conto alla rovescia di 20 (venti) secondi. Se alla fine dei 20 (secondi), anche se gli Atleti si sono mossi, uno degli Atleti non raggiunge la posizione dominante, non ha una sottomissione in corso, o non è imminente il completamento di una posizione di punteggio, l'Arbitro fermerà l'incontro e darà una penalità ad entrambi gli Atleti. In questa situazione, l'Arbitro farà ripartire dalla posizione in piedi.

11.2.5 Quando un Atleta rompe la presa dell'avversario che ha messo la guardia e non ritorna a combattere.

11.2.6 Quando entrambi gli Atleti simultaneamente mostrano una mancanza di combattimento (stallo) in ogni posizione del combattimento.

11.2.7 Uscire dal combattimento a terra alzandosi in piedi e non ritornare a immediatamente a combattere.

11.2.8 Non sarà considerata mancanza di combattimento quando un Atleta è in frontmount o back-mount/control, finché le caratteristiche tecniche della posizione sono rispettate.



- 11.2.9 Quando un Atleta afferra l'interno della giacca o dei pantaloni del suo avversario, quando entra all'interno della Gi e quando un Atleta passa la mano all'interno del Gi dell'avversario per prendere la parte esterna del Gi.



* Quando la situazione 11.2.9 avviene durante una sottomissione ed è commessa dall'atleta che sta attaccando, il MR ferma l'incontro, assegna la penalità all'atleta che ha eseguito la presa all'interno del Gi e fa ripartire l'incontro in piedi.

- 11.2.10 Mettere la mano o il piede in faccia all'avversario.

- 11.2.11 Andare a terra senza presa.

- 11.2.12 Usare la cintura per qualsiasi tecnica qualora non sia legata.

- 11.2.13 Ritardare il combattimento, non presentandosi pronti a combattere o quando si perde tempo per sistemare il Gi o la cintura. (vestiario non corretto, indossare oggetti non autorizzati, rimuovere la cintura, aprire il Gi, quando un Atleta richiede più di 20 secondi per annodare la sua cintura o i pantaloni dopo uno stop)



- 11.2.15 Per la categoria U16, è proibito per un Atleta saltare in guardia chiusa o tentare una tecnica di sottomissione al volo mentre il suo avversario è in piedi. Quando questo succede, l'Arbitro ferma l'incontro, e fa ripartire l'incontro al centro con gli Atleti in piedi.

- 11.2.16 Posizionare il piede, deliberatamente nella cintura dell'avversario.

- 11.2.17 Posizionare il piede deliberatamente all'interno del colletto del Gi

- 11.2.18 Posizionare il piede, deliberatamente all'interno del bavero del Gi, senza aver effettuato una presa sullo stesso lato del Gi.

- 11.2.19 Parlare o commentare. (senza motivazioni mediche o di sicurezza)

- 11.2.20 Disobbedire agli ordini dell'Arbitro.

- 11.2.21 Qualora un Atleta esca dall'Area di Combattimento deliberatamente per evitare che l'avversario completi uno Sweep o Take Down. In questo caso il MR assegna 2 punti all'avversario e una penalità verrà aggiunta al punteggio dell'Atleta che è uscito dall'Area di Combattimento. Qualora l'Atleta precedentemente avesse già ricevuto due penalità, verranno solo assegnati due punti e la penalità.

- 11.2.22 Uscire dall'Area di Gara dopo il combattimento prima dell'annuncio del vincitore (in questo caso in aggiunta al punteggio finale verrà comminata una penalità e almeno un vantaggio sarà dato all'avversario).

- 11.2.23 Le seguenti azioni sono considerate inappropriate durante un incontro e prima dell'annuncio della vittoria, ma non vanno considerate sanzioni disciplinari: gesti di superiorità, danze, atteggiamenti poco sportivi che però non sia tanto severi da giustificare penalità o squalifica.



Azioni proibite lievi



Double pull

11.3 Azioni proibite gravi

Punite automaticamente con “squalifica”.

Un Atleta che venga sorpreso dall'Arbitro a compiere un'azione proibita grave verrà automaticamente squalificato senza discussione.

Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite gravi:

- 11.3.1 Eseguire qualsiasi azione intenzionale avente la chiara intenzione di ferire l'avversario
- 11.3.2 Uscire deliberatamente dall'Area di Combattimento durante una sottomissione (senza una tecnica di uscita corretta)
- 11.3.3 Eseguire una qualsiasi leva che interessi la colonna vertebrale senza uno strangolamento (tirare la testa dell'avversario dalla posizione di guardia non è considerata una leva al collo)
- 11.3.4 Sbattere l'avversario sul tappeto, mentre è in posizione di guardia chiusa o in back-control.
- 11.3.5 Qualora l'arbitro si accorga che un Atleta non ha indumenti intimi sotto il Gi
- 11.3.6 Eseguire leve alle dita delle mani e dei piedi.
- 11.3.7 Applicare alla gamba leve in torsione (come afferrare il tallone e ruotare il piede verso l'esterno) che agiscano sull'anca o sul ginocchio in maniera pericolosa.
- 11.3.8 Gravi attacchi laterali che interessino il ginocchio (incrociare la gamba dall'esterno verso l'interno impedendo una fuga ed aumentando la probabilità di infortunio).
- 11.3.9 Tecniche di suplex che proiettino o forzino la testa o il collo dell'avversario al suolo.
- 11.3.10 Spingere le dita negli occhi dell'avversario.
- 11.3.11 Strangolare l'avversario a mani nude (non usando il Gi) o con una o entrambe le mani intorno al collo dell'avversario o applicando una pressione alla trachea dell'avversario con il pollice o bloccando il passaggio dell'aria dalla bocca o dal naso dell'avversario usando le mani.
- 11.3.12 Tentare intenzionalmente di far squalificare il suo avversario, reagendo in un modo che lo ponga in una posizione illegale non consentita.
- 11.3.13 Avere addosso qualsiasi sostanza o crema che possa danneggiare l'avversario.
- 11.3.14 Quando, su richiesta dell'Arbitro, un Atleta non riesca a cambiare il Gi con uno nuovo entro il tempo stabilito dal MR.
- 11.3.15 Qualora un Atleta che stia difendendosi da una sottomissione compia una penalità che obblighi il MR a fermare l'incontro
- 11.3.16 Qualora un Atleta, per difendere un take-down su singola gamba in cui l'avversario abbia la sua testa a lato dell'Atleta, intenzionalmente proietti l'avversario al suolo afferrando la cintura e facendolo cadere sulla testa (spiking).
- 11.3.17 Qualora un Atleta esegua una tecnica proibita nella sua Classe di età (vedi Tabella seguente)



Azioni proibite gravi

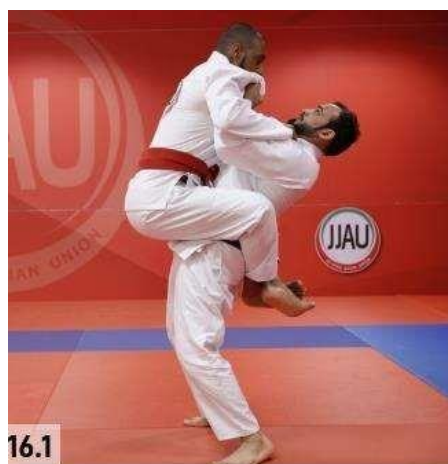


Tabella delle tecniche consentite e proibite

	U16	U18 e superiori	Tecniche
1			Sottomissione divaricando le gambe
2	<input type="checkbox"/>		Strangolamento con leva cervicale
3	<input type="checkbox"/>		Leva alla gamba destra
4	<input type="checkbox"/>		Strangolamento con avambraccio usando le maniche (Ezequiel)
5	<input type="checkbox"/>		Strangolamento gigliottina frontale
6	<input type="checkbox"/>		Omoplata
7	<input type="checkbox"/>		Strangolamento a triangolo (Tirando verso di sé la testa)
8	<input type="checkbox"/>		Strangolamento a triangolo con le braccia
9	<input type="checkbox"/>		Do-Jime (comprimere le reni o le costole in guardia chiusa)
10	<input type="checkbox"/>		Leva al polso
11	<input type="checkbox"/>		Atterramento singola gamba in cui la testa dell'attaccante risulti fuori dal corpo dell'avversario (*)
12	<input type="checkbox"/>		Leva in compressione al bicipite
13	<input type="checkbox"/>		Leva in compressione al polpaccio
14	<input type="checkbox"/>		hiza-juji-gatame (Kneebar)
15	<input type="checkbox"/>		Leva al piede
16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Slam
17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leva alla colonna vertebrale (senza strangolamento)
18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leva al tallone
19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leve in rotazione al ginocchio
20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Knee ripping
21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Proiezione a forbice (Kani-Basami)
22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nella leva al piede destra, ruotare verso il piede libero
23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nella leva al piede, applicare una pressione al piede verso l'esterno
24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Leve alle dita
25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Afferrare la cintura dell'avversario e proiettarlo al suolo sulla testa in caso un atleta difenda da takedown su singola gamba e la testa dell'avversario sia al di fuori del proprio corpo
26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tecniche di proiezione che forzino la testa o il collo dell'avversario a terra (Suplex)

(*) In tal caso il MR ferma l'azione, separa gli atleti e fa ricominciare l'incontro in piedi senza assegnare penalità









Attacchi laterali al ginocchio

(KNEE REAPING)

Il knee reaping si ha quando un Atleta posiziona la propria coscia dietro la gamba del suo avversario e passa il suo polpaccio sopra al quadricipite del suo avversario, sopra alla parte frontale del ginocchio, applicando una pressione esterna al ginocchio del suo avversario, verso l'interno.

- Affinché il piede sia considerato preso o bloccato, non è necessario che sia afferrato dall'avversario. Ai fini di questa regola, quando un Atleta è in piedi e porta il peso sul piede della gamba il cui ginocchio sia potenzialmente in pericolo, il piede sarà considerato preso o bloccato.

Azione proibita grave

Attacchi laterali gravi che interessano il ginocchio (incrociare le gambe dall'esterno passando il piede sul quadricipite verso l'interno) sono puniti automaticamente con la squalifica.

- Quando un Atleta esegue il movimento avente le suddette caratteristiche, con il piede che raggiunge la linea laterale del corpo dell'avversario.



- Quando un Atleta esegue il movimento avente le suddette caratteristiche mentre esegue una presa di sottomissione e raggiunge la linea mediana verticale del corpo dell'avversario.

Azione proibita lieve

Quando un Atleta muove il suo piede sulla linea mediana dell'avversario (senza che stia eseguendo una presa di sottomissione), in tal caso il MR interrompe l'incontro, assegna una penalità all'Atleta, riposiziona gli atleti nella posizione, se possibile, e fa ricominciare l'incontro.



Non sanzionabile



Incrociare il piede sotto al ginocchio



Piede libero







Sezione 12 - RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

- 12.1 Sottomissione
Un Atleta può vincere l'incontro prima della fine del tempo di combattimento, qualora applichi una leva o uno strangolamento che faccia arrendere l'avversario o che obblighi il MR a fermare l'incontro. Questo è chiamata una sottomissione.
- 12.2 Dopo che il tempo di combattimento è finito, l'Atleta che ha più punti alla fine dell'incontro sarà il vincitore.
- 12.3 Se gli Atleti hanno uguale punteggio alla fine dell'incontro, il concorrente che ha ottenuto il maggior numero di vantaggi vince l'incontro.
- 12.4 Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti che nel numero di vantaggi, le penalità decidono il vincitore.
- 12.5 Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti, che nel numero dei vantaggi che nelle penalità, l'incontro continuerà con il sistema del Golden Score, come descritto nel punto 5.11.
- 12.6 Nel caso che entrambi gli Atleti subiscano, in una finale o semifinale in cui il punteggio è in parità, lesioni accidentali e nessun Atleta sia in grado di continuare la gara, il risultato è determinato tramite scelta casuale.

Sezione 13 - FORFAIT E RITIRO

- 13.1 La decisione di vittoria per forfait verrà data da MR all'Atleta il cui avversario non si presenti per l'incontro dopo essere stato chiamato per 3 volte per 3 minuti.
- 13.2 La decisione di vittoria per ritiro dovrà essere data dal MR all'Atleta il cui l'avversario si ritiri dalla competizione durante l'incontro.

Sezione 14 - LESIONE, MALORE E INFORTUNIO

- 14.1 Ogniqualevolta 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.
- 14.2 Il tempo-medico inizia al comando del MR.
- 14.3 Se uno dei due Atleti è impossibilitato a continuare, il MR decide secondo le seguenti regole:
- 14.3.1 Qualora la causa della lesione sia attribuita all'Atleta infortunato, l'Atleta infortunato perderà l'incontro.
- 14.3.2 Qualora sia impossibile attribuire la causa della lesione ad uno degli Atleti, l'Atleta infortunato perderà l'incontro.
- 14.3.3 Qualora la lesione sia causata da un'azione scorretta compiuta dall'avversario, quest'ultimo verrà squalificato e perderà l'incontro.
- 14.4 Quando un Atleta ha un malore durante l'incontro e non può continuare, perderà l'incontro.
- 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. Se la perdita di coscienza è dovuto ad un trauma, al concorrente non sarà concesso gareggiare per il resto della giornata.
- 14.7 Quando uno degli Atleti dichiara di avere dei crampi, l'avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.



- 14.8 Quando un Atleta vomita o perde il controllo delle funzioni corporee basali, come la minzione involontaria o l'incontinenza, durante l'incontro, perde l'incontro.

Sezione 15 - IGIENE

15.1 Le unghie devono essere tagliate e corte.

15.2 I capelli lunghi devono essere raccolti.

Il MR può interrompere l'incontro in un qualsiasi momento e chiedere all'Atleta di rispettare i suddetti requisiti.

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

15.4 Fuori dall'Area di Gara l'Atleta deve usare le calzature.

15.4 Il Gi deve essere pulito e asciutto, non deve avere odore.

Sezione 16 - UNIFORME / ULTERIORI REQUISITI

16.1 Ciascun Atleta deve salire sulla bilancia ad ogni evento entro il termine delle operazioni di peso.

16.2 Agli Atleti è concesso pesarsi senza le ginocchiere o gomitiere, ma devono indossarle durante la verifica del Gi.

16.3 Gli adesivi possono essere fissate solo nelle zone del Gi autorizzate, così come illustrato nell'immagine allegata. Devono essere in tessuto di cotone e correttamente fissati. Tutti gli adesivi non fissati o in zone non autorizzate del Gi verranno rimosse dagli addetti al controllo del Gi.

16.4 Consentito: etichetta del produttore del Gi nella parte frontale inferiore del pantalone (come da immagine). L'etichetta deve essere in tessuto sottile (non ricamato) e deve essere al massimo di 36 cm².

16.5 L'uso di qualsiasi cavigliera, caschetto, fascia per capelli, forcine, conchiglia (protezione per i genitali), o qualsiasi altro dispositivo di protezione in materiale rigido che possa causare danni all'avversario o all'Atleta stesso è vietato.

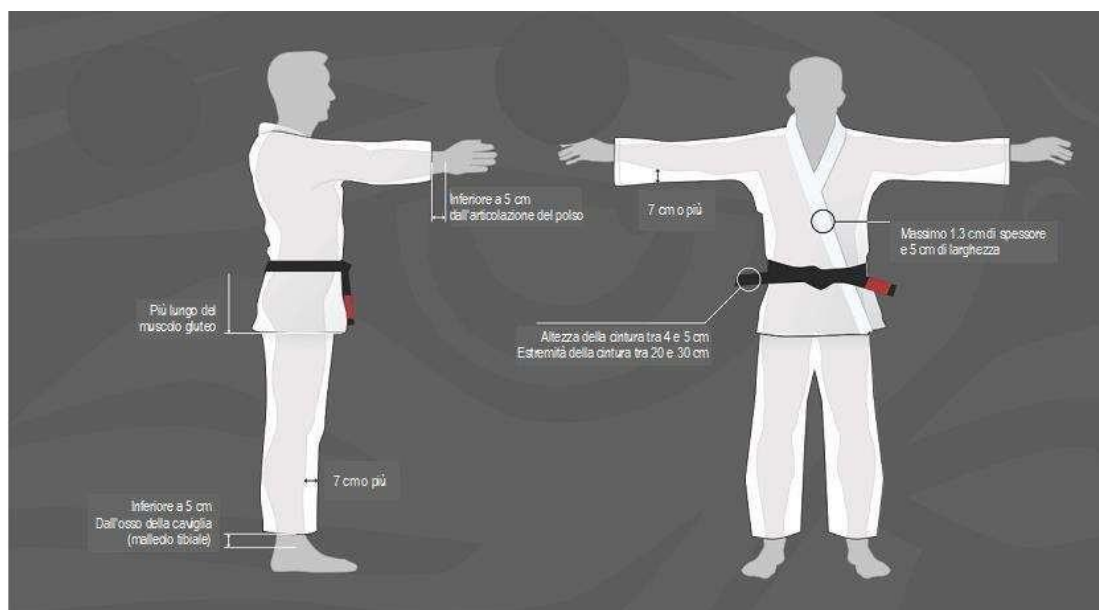
16.6 L'uso di tutori per le articolazioni (spalla, gomito, ecc.) che aumentino il volume del corpo in modo tale da rendere più difficile la presa all'avversario è anch'esso vietato

16.7 L'Atleta (sia maschio che femmina) che non indossi indumenti intimi sarà squalificato dall'incontro.

16.8 Per le Atlete femmine, è obbligatorio sotto il Gi l'uso di una maglietta elasticizzata aderente al corpo. Per i maschi, l'uso di una maglietta aderente od elastica è opzionale. Non sono ammesse magliette T-shirt, in cotone o sintetiche (poliestere).

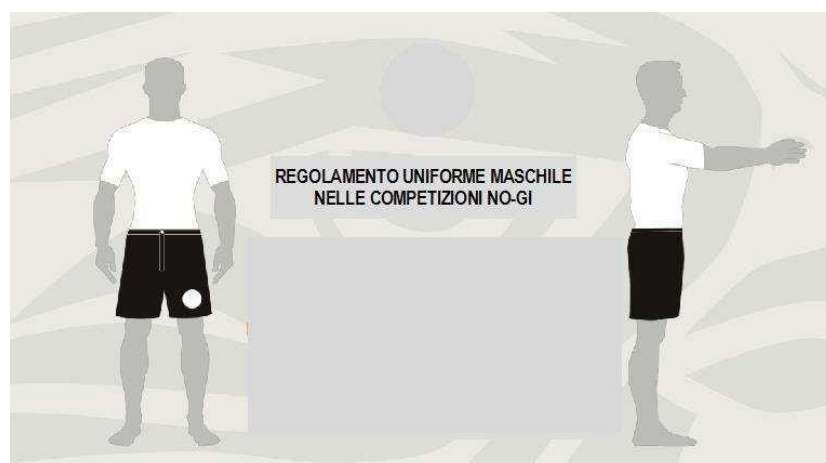
16.9 Le dimensioni minime del Gi sono illustrate nel seguito.

16.10 Alle femmine è consentito l'uso del Hijab (copricapo mussulmano). Deve essere ben fissato e realizzato in tessuto elastico, senza alcun componente rigido. È obbligatorio il colore nero o bianco.



16.11 Requisiti dell'uniforme No-Gi

- **Rash-guard:** Maschi e Femmine devono indossare una T-shirt aderente che copra il torso e arrivi all'elastico dei pantaloncini. Il colore deve essere per la maggior parte di colore rosso o di colore blu. Gli atleti devono partecipare alla gara con entrambe le Rash-guard.
- **Pantaloncini:** i pantaloncini devono essere almeno a mezza lunghezza (minimo 15 cm sopra al ginocchio) e non devono superare il ginocchio. I pantaloncini possono avere tasche, che però devono essere chiuse e senza bottoni, cordoncini o zip metalliche o plastiche. I pantaloni compressivi che siano aderenti alla pelle sono ammessi sotto i pantaloncini. Sia i pantaloncini che i pantaloni compressivi devono essere perlopiù neri.



Risoluzione
Incontro



Forfait
e ritiro



Infortunio



Igiene



Uniforme