



REGOLAMENTO

**LINEE GUIDA GENERALI DELLE COMPETIZIONI
MANUALE SUL FORMATO DELLE COMPETIZIONI**

**VERSIONE ITALIANA
FEBBRAIO 2021**



uijj.org



**Realizzato dalla
Unione Italiana Jiu Jitsu per la
Commissione Nazionale Brazilian Jiu Jitsu FIJKAM
in conformità con
Rules Book IBJJF e Livro de Regras CBJJ
Versione 5.2 | Febbraio 2021**



UNIONE ITALIANA JIU JITSU

**U
J
J**

REGOLAMENTO

UIJJ Unione Italiana Jiu Jitsu

CONTENUTI

PAG. 4

REGOLAMENTO

PAG. 42

REGOLAMENTO GENERALE DELLE COMPETIZIONI

PAG. 48

MANUALE SUL FORMATO DELLE COMPETIZIONI

REGOLAMENTO

1 ARBITRAGGIO

1.1 Autorità dell'arbitro.

1.1.1 L'arbitro è l'autorità più importante in un incontro.

1.1.2 La decisione dell'arbitro sul risultato di ogni incontro è incontestabile.

1.1.3 La decisione sul risultato di un incontro può essere cambiata solo nelle seguenti circostanze:

- Se il punteggio sul tabellone è stato letto in modo non corretto.
- Se l'atleta dichiarato vincitore ha vinto per sottomissione contro il suo avversario usando tecniche irregolari che non erano state precedentemente notate dall'arbitro.
- Se l'atleta è stato squalificato per errore nonostante abbia usato tecniche regolari. In questo caso, se l'incontro è stato interrotto e l'atleta squalificato prima che l'atleta sotto attacco si arrendesse, l'incontro si deve riprendere al centro dell'area di gara e all'atleta attaccante devono essere aggiudicati due punti. Nel caso in cui l'atleta che subisce l'attacco segnali la resa prima dell'interruzione e della squalifica, l'atleta che sta effettuando la tecnica sarà dichiarato vincitore.

Osservazione: Interpretazioni soggettive dell'arbitro nell'assegnazione di punti, decisioni di penalità o di vantaggi, sono definitive e non soggette a variazioni.

1.1.4 Per cambiare il risultato di un incontro, devono essere osservate le seguenti condizioni:

- L'Arbitro può consultare il Direttore del Corpo Arbitrale dell'evento, ma la decisione finale di ribaltare un risultato deve essere presa dall'arbitro.
- Il Direttore del Corpo Arbitrale dovrebbe consultare il tavolo centrale dell'evento per sapere come sono progredite le eliminatorie e può autorizzare il cambio del risultato se le eliminatorie non sono passate al turno successivo.

1.2 Formato Arbitrale:

1.2.1 Gli organizzatori del torneo possono optare per nominare 3 arbitri per un singolo incontro se lo ritengono necessario.

- In questo caso, due arbitri laterali si posizioneranno su due sedie poste agli angoli opposti dell'area di gara.
- Gli arbitri laterali hanno lo stesso potere dell'arbitro centrale e tutti i punti, vantaggi o penalità assegnati, devono essere confermati da almeno due dei tre arbitri.
- Nel caso di consenso tra gli arbitri laterali e l'arbitro centrale, gli arbitri laterali rimangono seduti agli angoli dell'area gara.
- Nel caso di conflitto di opinioni con l'arbitro centrale, gli arbitri laterali devono alzarsi in piedi e segnalare se assegnare o sottrarre i punti, i vantaggi o le penalità aggiudicati, usando i gesti predefiniti in questo regolamento.
- Nel caso di discrepanza tra tutti e tre gli arbitri nell'assegnazione di punti sulla stessa tecnica, deve contare la decisione intermedia.

Ad es.: Quando un arbitro aggiudica un passaggio di guardia, il secondo un vantaggio e il terzo chiede che siano sottratti dei punti, è il vantaggio che viene registrato sul tabellone.

- Se l'arbitro decide di squalificare l'atleta a causa dell'accumularsi di quattro penalità (fallo serio o mancanza di combattività), l'arbitro farà il gesto di penalità seria prima di bloccare l'incontro. Se almeno uno degli arbitri laterali ripete il gesto, la decisione dell'arbitro verrà confermata e sarà autorizzato a fermare l'incontro.
- Se l'arbitro decide di squalificare l'atleta a causa di fallo severo, l'arbitro farà il gesto prima di bloccare l'incontro. Se almeno uno degli arbitri laterali ripete il gesto, la decisione dell'arbitro verrà confermata e sarà autorizzato a fermare l'incontro.
- Quando un incontro termina con un pareggio di punti, di vantaggi e di penalità, l'arbitro centrale metterà i due atleti nelle loro posizioni iniziali (uno alla sua sinistra e uno alla sua destra). Dopodiché l'arbitro farà due passi indietro e farà segno agli arbitri laterali di alzarsi in piedi. Dopo che si saranno alzati in piedi, l'arbitro centrale farà un passo avanti con la sua gamba destra. Contestualmente tutti e tre gli arbitri alzeranno la loro mano destra o sinistra in aria. Questo starà ad indicare la decisione di ogni arbitro su chi sia il vincitore. L'arbitro centrale dichiarerà a questo punto vincitore l'atleta scelto dalla maggioranza degli arbitri.

- 1.2.2 Quando ritenuto necessario, l'UIJJ userà due arbitri aggiuntivi con accesso alla moviola per la correzione dei punti, vantaggi o penalità segnati sul tabellone.
- La correzione dei punti, vantaggi o penalità originariamente assegnati dall'arbitro centrale, potrà avvenire solo in caso di accordo tra i due ulteriori arbitri con accesso alla moviola.
 - Dopo che i due arbitri con accesso alla moviola avranno raggiunto un accordo su come correggere il punteggio corrente, comunicheranno la decisione attraverso il sistema radio.
 - L'arbitro centrale e i laterali non possono contestare la decisione raggiunta dai due arbitri con accesso alla moviola.

1.3 **Compiti dell'arbitro.**

- 1.3.1 È compito dell'arbitro convocare gli atleti nell'area di gara per l'inizio dell'incontro.
- 1.3.2 È compito dell'arbitro fare un controllo finale per assicurare che i requisiti necessari siano rispettati, ad esempio il kimono, l'igiene etc. Se l'atleta non rispetta i requisiti, è compito dell'arbitro stesso stabilire che il requisito venga rispettato entro un tempo determinato.
- 1.3.3 È compito dell'arbitro posizionare gli atleti nell'area di gara prima dell'incontro.
- I punti assegnati all'atleta alla destra dell'arbitro, devono essere segnalati dall'arbitro usando il braccio destro, che si distingue dal braccio sinistro grazie ad una fascia gialla e verde e che indica i punti da segnare sulla sezione verde e gialla del tabellone.
 - I punti assegnati all'atleta alla sinistra dell'arbitro, devono essere segnalati dall'arbitro usando il braccio sinistro, che non indossa fasce e i punti saranno segnati sulla parte del tabellone non colorata.
- 1.3.4 È compito dell'arbitro posizionare gli atleti secondo il colore dei loro kimono.
- Se ambedue gli atleti indossano il kimono dello stesso colore, il primo atleta convocato deve essere posizionato alla destra dell'arbitro e deve essere provvisto di una cintura gialla e verde per l'identificazione, da indossare in aggiunta alla cintura che ha già attorno alla vita.
 - Se uno degli atleti indossa un kimono bianco e l'altro indossa un kimono blu, l'atleta con il kimono blu deve essere posizionato alla destra dell'arbitro.
 - Se l'atleta indossa un kimono nero e l'altro un kimono blu, l'atleta con il kimono blu deve essere posizionato alla destra dell'arbitro.
 - Se l'atleta indossa un kimono nero e l'altro un kimono bianco, l'atleta con il kimono nero deve essere posizionato alla destra dell'arbitro.
- 1.3.5 È compito dell'arbitro annunciare l'inizio dell'incontro.
- 1.3.6 È compito dell'arbitro intervenire durante un incontro quando lo ritiene necessario.

***Nota:** Quando l'arbitro ferma l'incontro per qualsiasi ragione, gli atleti devono mantenere la loro posizione al meglio delle loro abilità.*

- 1.3.7 È compito dell'arbitro assicurarsi che gli atleti rispettino l'obbligo di combattere all'interno dell'area di gara.
- Quando 2/3 dei corpi degli atleti sono fuori dall'area di gara in una posizione stabilizzata a terra, l'arbitro deve fermare l'incontro e, memorizzando la posizione di ciascun atleta, far ricominciare l'incontro al centro dell'area con gli atleti posti nelle stesse identiche posizioni che avevano al momento dell'interruzione.
 - Quando 2/3 dei corpi degli atleti sono fuori dall'area di gara in piedi o in una posizione a terra non stabilizzata, l'arbitro deve fermare l'incontro e farlo ricominciare al centro dell'area con gli atleti in piedi.
 - Quando l'atleta sta effettuando una sottomissione nell'area di sicurezza l'arbitro non deve interrompere l'incontro.
 - Quando l'atleta sta effettuando una sottomissione e l'avversario effettua una difesa che causa la sua fuoriuscita dall'area di sicurezza, l'arbitro deve interrompere l'incontro e farlo ricominciare al centro dell'area di gara con gli atleti in piedi. In questo caso quando l'arbitro ritiene evidente che l'atleta sotto attacco ha iniziato il movimento che induce ad uscire dall'area gara, egli/ella deve assegnare 2 (due) punti da aggiungere al punteggio dell'atleta che ha effettuato la sottomissione come descritto nel punto 3.1.1.
 - Quando l'atleta porta il suo avversario nell'area di sicurezza mentre cerca di stabilizzare una posizione che attribuisce punteggio, l'arbitro deve aspettare, ove possibile, che l'atleta stabilizzi la posizione per 3 secondi prima di fermare l'incontro. Se questo accade l'arbitro darà i punti e ricomincerà l'incontro al centro dell'area di combattimento.
 - Ogni movimento che vada oltre l'area di sicurezza deve essere fermato. Gli atleti saranno riportati al centro dell'area di combattimento in piedi.
 - Quando il combattimento esce dall'area di gara a causa dei movimenti dell'atleta che effettua una sottomissione, l'arbitro non assegnerà due punti dopo aver fermato il combattimento. Invece, l'arbitro potrebbe dare un vantaggio, in caso di effettivo pericolo di sottomissione, pur rispettando le regole che riguardano i vantaggi (Articolo 5).
- 1.3.8 È compito dell'arbitro supervisionare gli incontri degli atleti della categoria sotto i 12 anni, in modo da proteggere la colonna vertebrale degli stessi posizionandosi dietro al bambino quando viene alzato da terra dall'avversario, come nel caso di un triangolo o di una guardia chiusa.
- 1.3.9 È compito dell'arbitro segnalare ogni penalità, vantaggio o punto ottenuto da ogni atleta.
- 1.3.10 È compito dell'arbitro punire o squalificare gli atleti.
- Nella situazione prefigurata al punto 6.2.2 (lettera V). Quando l'atleta involontariamente colloca l'avversario in una posizione illecita passibile di penalità e nessun atleta ha sottomissioni in atto, l'arbitro deve fermare l'incontro e riposizionare gli atleti nella posizione regolare. L'arbitro farà poi ricominciare l'incontro punendo chi ha commesso l'infrazione.
 - Ogni qual volta si verifica la situazione raffigurata nella figura 11 del punto 6.2.3 (single leg con la testa direzionata verso fuori), nel tentativo di compiere una proiezione o qualsiasi altra tecnica che provenga da terra, con gli atleti sulle ginocchia o con un ribaltamento, l'arbitro deve agire in questo modo:
 - Per tutte le categorie fino alla Juvenile e le cinture bianche, l'arbitro deve fermare il combattimento e ricominciare l'incontro con ambedue gli atleti in piedi. Non verrà assegnata nessuna penalità a nessun atleta.
 - Per le altre categorie l'arbitro non deve interferire con l'incontro.
- 1.3.11 È compito dell'arbitro convocare lo staff medico nell'area di gara.
- 1.3.12 È compito dell'arbitro segnalare la fine dell'incontro al raggiungimento del tempo limite.
- 1.3.13 È compito dell'arbitro annunciare il risultato dell'incontro.
- 1.3.14 È compito dell'arbitro alzare il braccio del vincitore dell'incontro e solo quello del vincitore, anche nel caso di due atleti della stessa accademia venuti in accordo a designare il risultato dell'incontro.
- 1.4 Gestì dell'arbitro e comandi verbali.**
- 1.4.1 Gli arbitri usano una serie di gesti e comandi verbali per comunicare agli atleti ed ai funzionari al tavolo durante l'incontro. Qui sotto i gesti e i comandi verbali sono elencati secondo le circostanze dell'incontro:

CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Convocazione atleti nell'area di gara.

GESTO: Braccia alzate all'altezza delle spalle e piegate con un angolo di 90 gradi con i palmi delle mani rivolti all'interno, che si muovono estendendosi e tornando alla posizione iniziale.

COMANDO VERBALE:
-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Inizio dell'incontro.

GESTO: Braccio steso in avanti e poi abbassato verticalmente verso il pavimento.

COMANDO VERBALE: COMBATE
(com-ba-ci)



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Interruzione del combattimento,
cronometro e time-out.

GESTO: Braccia aperte e alzate
all'altezza delle spalle.

COMANDO VERBALE: PAROU
(pa-rou)



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Penalità per passività (stallo) o fallo serio.

GESTO: Braccio che corrisponde all'atleta penalizzato puntato al centro del suo petto, seguito da un pugno chiuso alzato all'altezza della spalla.

COMANDO VERBALE:

LUTE! (lu-ci) – allo stesso tempo puntare il braccio al petto quando c'è una situazione di stallo, oppure

FALTA! (fal-ta) – allo stesso tempo puntare il braccio al petto quando c'è un fallo serio.



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

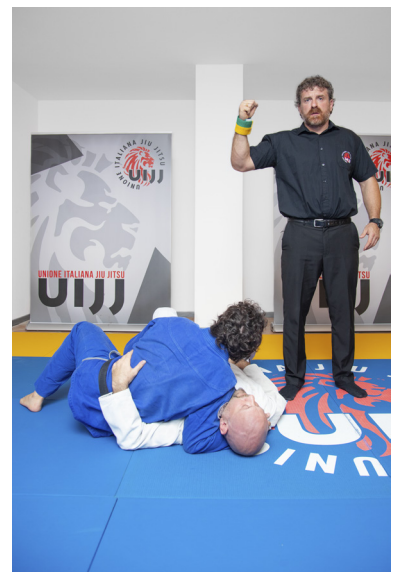
Penalità per passività (stallo) o fallo serio quando non è possibile per l'arbitro indicare chiaramente verso l'atleta da punire.

GESTO: L'arbitro deve toccare lievemente una delle spalle dell'atleta da punire e successivamente alzare il pugno serrato all'altezza delle spalle.

COMANDO VERBALE:

LUTE! (lu-ci) – toccare allo stesso tempo la spalla quando c'è una situazione di stallo, oppure

FALTA! (fal-ta) – toccare allo stesso tempo a spalla quando c'è un fallo serio.



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Squalifica.

GESTO: Braccia sopra la testa con i polsi incrociati e i pugni serrati, seguito dal braccio corrispondente all'atleta squalificato che punta alla cintura dell'atleta.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Vantaggio.

GESTO: Braccio che corrisponde all'atleta a cui spetta il vantaggio esteso parallelamente con la mano aperta e il palmo verso il basso.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

2 (due) punti

Proiezione, ribaltamento e ginocchio sullo stomaco.

GESTO: Mano del braccio che corrisponde all'atleta a cui spettano i punti alzata con il dito indice e medio alzati.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

3 (tre) punti

Passaggio di guardia.

GESTO: Mano del braccio che corrisponde all'atleta a cui spettano i punti alzata con il dito indice, medio e anulare alzati.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

4 (quattro) punti

Monta e controllo di schiena.

GESTO: Mano del braccio che corrisponde all'atleta a cui spettano i punti alzata con il dito indice, medio, anulare e mignolo alzati.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Sottrazione punti.

GESTO: Braccio che corrisponde all'atleta a cui sottrarre i punti all'altezza della spalla col palmo aperto.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Annuncio del risultato dell'incontro.

GESTO: Braccio dell'atleta vincitore alzato mentre si guarda il tavolo dei giudici, braccio dell'atleta perdente tenuto in basso.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Riordinare l'uniforme.

GESTO: dopo aver indicato l'atleta con il braccio steso in direzione della sua cintura, si incrociano le braccia verso il basso all'altezza della vita.

COMANDO VERBALE:
-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Avvertire l'atleta di rimanere dentro l'area gara.

GESTO: Dopo aver indicato l'atleta con le braccia stese verso la sua vita, eseguire un movimento circolare con la mano con palmo aperto all'altezza della spalla.

COMANDO VERBALE:
-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:
Ordinare all'atleta di alzarsi.

GESTO: Indicare con braccio steso l'atleta che deve alzarsi, e alzare poi il braccio all'altezza della spalla.

COMANDO VERBALE:
-



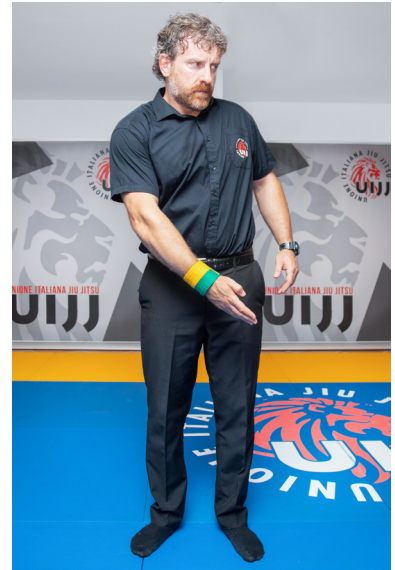
CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Ordinare all'atleta di tornare a terra nella posizione indicata.

GESTO: Braccio corrispondente all'atleta steso all'altezza della spalla, seguito da un movimento diagonale del braccio verso il tatami.

COMANDO VERBALE:

-



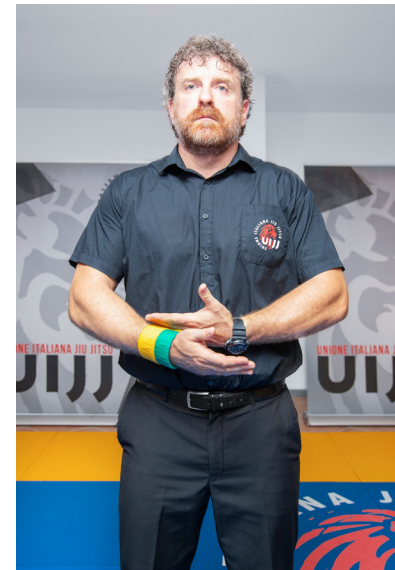
CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Quando l'atleta afferra nella imboccatura della manica della giacca o dei pantaloni dell'avversario con una o più dita rivolte all'interno.

GESTO: Una mano rivolta verso l'alto, sopra al braccio opposto, quello con la polsiera.

COMANDO VERBALE:

-



CIRCOSTANZA DELL'INCONTRO:

Quando c'è la comunicazione di cambiare l'assegnazione di punti, vantaggi o penalità all'Arbitro Centrale dagli Arbitri che hanno supporto Video e Replay.

GESTO: toccare l'orecchio con la punta delle dita due volte, con una pausa nel mezzo.

COMANDO VERBALE:

-



DECISIONE DEGLI INCONTRI

Gli incontri saranno decisi in uno dei seguenti modi:

- Sottomissione
- Interruzione
- Squalifica
- Perdita di conoscenza
- Punteggio
- Decisione Arbitrale
- Sorteggio

2.1 Sottomissione

- 2.1.1 Quando l'atleta batte due volte la mano sull'avversario, per terra, o su sé stesso in modo chiaro e visibile.
- 2.1.2 Quando l'atleta batte due volte per terra il piede, avendo le braccia intrappolate dall'avversario.
- 2.1.3 Quando l'atleta si ritira verbalmente, richiedendo all'arbitro la sospensione dell'incontro.
- 2.1.4 Quando l'atleta grida o emette suoni che esprimono dolore, mentre sta subendo una sottomissione.

2.2 Interruzione

- 2.2.1 Quando l'atleta manifesta con gesti o afferma di avere crampi, l'avversario deve essere dichiarato vincitore dell'incontro.
- 2.2.2 Quando l'arbitro percepisce che una tecnica in corso può esporre l'atleta a gravi lesioni fisiche.
- 2.2.3 Quando il medico ritiene che l'atleta non sia in grado di continuare l'incontro a causa di un infortunio causato dall'avversario con una tecnica lecita.
- 2.2.4 Quando l'atleta presenta sanguinamento che non può essere contenuto, dopo essere stato trattato nelle due occasioni di intervento medico alle quali ogni atleta ha diritto per ogni lesione, che vengono richieste dall'arbitro.
- 2.2.5 Quando l'atleta vomita o perde il controllo delle sue funzioni fisiologiche, presentando minzione o incontinenza involontarie.

2.3 Squalifica

- 2.3.1 Quando uno dei due atleti commette un fallo tra quelli indicati nell'art. 6, l'arbitro deve applicare le penalità indicate nell'art. 7.

2.4 Perdita di conoscenza

- 2.4.1 L'atleta deve essere dichiarato perdente nel caso di perdita di conoscenza dovuta ad una tecnica lecita dell'avversario o dovuta ad un incidente non originato da una tecnica illecita dell'avversario.

Nota: Gli atleti che perdono conoscenza a causa di trauma cranico non vengono più riammessi nella stessa competizione e devono essere sottoposti all'attenzione dello staff medico.

2.5 Punteggio

- 2.5.1 L'atleta con più punti viene dichiarato vincitore alla scadenza del tempo regolamentare o nel caso di interruzione dell'incontro per infortunio di entrambi gli atleti.
- 2.5.2 L'arbitro assegnerà i punti agli atleti in base alle posizioni o manovre ottenute, come mostrato nella tabella qui:

04 PUNTI	03 PUNTI	02 PUNTI
Monta Monta di schiena Presca di schiena	Passaggio di guardia	Proiezione Ribaltamento Ginocchio sullo stomaco

2.5.3 Vantaggi: quando i punti sono in parità, verrà dichiarato vincitore l'atleta col maggior numero di vantaggi.

2.5.4 Penalità: quando i punti e i vantaggi sono in parità, l'atleta col minor numero di penalità verrà dichiarato vincitore.

2.6 Decisione Arbitrale

2.6.1 Se alla fine dell'incontro i due atleti hanno sia i punti che i vantaggi e le penalità in parità, è compito dell'arbitro o degli arbitri (quando ci sono tre arbitri) dichiarare il vincitore.

2.6.2 Per determinare il vincitore l'arbitro deve osservare quale atleta è stato maggiormente offensivo durante l'incontro ed è stato più vicino a realizzare finalizzazioni o manovre e posizioni valide per il punteggio.

2.7 Sorteggio

2.7.1 Nel caso in cui entrambi gli atleti si infortunino accidentalmente in una finale dove il punteggio è pari al momento dell'incidente e nessuno dei due atleti è in grado di continuare l'incontro, il risultato deve essere determinato a sorteggio.

3 ASSEGNAZIONE DI PUNTEGGIO

3.1 I punti devono essere assegnati dall'arbitro centrale dell'incontro ogni qual volta l'atleta stabilizza per 3 secondi una posizione conquistata.

3.1.1 Quando la corretta difesa da una sottomissione implica l'uscita dall'area di gara, l'arbitro deve assegnare 2 (due) punti all'atleta che stava effettuando la sottomissione (come indicato al punto 1.3.7).

3.2 Gli incontri devono seguire una progressione di dominio tecnico volta alla sottomissione, pertanto l'atleta che abbandona volontariamente una posizione, per la quale gli sono stati assegnati dei punti, se ripete la posizione cercando di riprendere gli stessi punti, non otterrà i punti di nuovo.

3.3 L'atleta che raggiunge una posizione valida per ricevere punti mentre sta subendo una tecnica di sottomissione, riceverà i punti solo dopo essersi liberato dalla finalizzazione ed aver stabilizzato la posizione per 3 (tre) secondi.

3.3.1 Quando l'atleta raggiunge una posizione valida per ricevere punti mentre sta subendo una tecnica di sottomissione, ma si libera dalla sottomissione quando non è più in questa posizione, non riceverà alcun punto o vantaggio per la posizione raggiunta.

3.3.2 Il conteggio dei 3 secondi di stabilizzazione per una o più posizioni valide per ricevere punti, viene interrotto quando l'avversario effettua una tecnica di sottomissione durante il conteggio.

Quando ciò accade, all'atleta verrà assegnato un vantaggio per ciascuna delle posizioni raggiunte, indipendentemente dal fatto che l'avversario non sia più in queste posizioni al momento in cui la sottomissione non è più in essere o che il tempo regolamentare sia terminato.

3.3.3 L'atleta che raggiunge una o più posizioni (punti cumulativi) ma sta già subendo una tecnica di sottomissione, non otterrà alcun punto per le posizioni raggiunte e riceverà un solo vantaggio al termine del tempo dell'incontro, se non si libera dalla sottomissione.

3.4 L'atleta riceve punti cumulativi quando progredisce attraverso una sequenza di posizioni valide per ricevere punti, stabilizzando per 3 (tre) secondi l'ultima posizione, manifestando così il dominio di tutte le posizioni valide per ricevere punti raggiunte nella sequenza. In questo caso l'arbitro conterà 3 (tre) secondi di controllo alla fine della sequenza per assegnare il punteggio.

Esempio: Passaggio di guardia seguito da monta vale 7 (sette) punti (3+4).

3.5 Quando entrambi gli atleti si portano in guardia simultaneamente, l'atleta che per primo assume la posizione sovrastante si aggiudica un vantaggio.

Nota: Nel caso in cui l'atleta assuma posizione sovrastante direttamente in controllo laterale, non riceverà punti o vantaggi relativi al passaggio di guardia.

4 POSIZIONI E MANOVRE VALIDE PER RICEVERE PUNTI

4.1 Proiezione (2 punti)



4.1.1 Quando uno degli atleti, a partire da un movimento iniziale con 2 piedi a terra, proietta l'avversario a terra sulla schiena, su un fianco o lo fa cadere seduto, mantenendo il combattimento a terra e stabilizzando la posizione sovrastante per 3 (tre) secondi.



4.1.2 Quando l'atleta proietta l'avversario e lo fa cadere a carponi o con l'addome a terra, i punti verranno assegnati solo quando l'atleta che ha effettuato la proiezione controlla la schiena dell'avversario senza la necessità di posizionare i ganci, ma mantenendo l'avversario con almeno un ginocchio a terra per 3 (tre secondi).

4.1.3 Quando l'atleta proietta il suo avversario nell'area di sicurezza, avendo iniziato il suo attacco con entrambi i piedi all'interno dell'area di combattimento e terminando in una posizione stabilizzata, l'arbitro deve interrompere il combattimento solo dopo i 3 secondi di stabilizzazione e una volta assegnati i punti far riprendere il combattimento nella stessa posizione, al centro dell'area di combattimento.

4.1.4 In una manovra di ribaltamento, quando i due atleti rimangono in piedi per meno di 3 secondi e l'atleta che si sta difendendo proietta il suo avversario a terra sulla schiena o sul fianco, non riceverà i punti o il vantaggio di proiezione.

4.1.5 In qualsiasi tecnica che parte dalla guardia, in cui gli atleti rimangono in piedi per 3 secondi, il combattimento passa a essere considerato combattimento in piedi.

Nota: Per iniziare il conteggio di questi 3 secondi, è necessario che uno degli atleti abbia due piedi a terra e l'avversario almeno un piede a terra senza che il ginocchio della gamba opposta tocchi a terra.

4.1.6 Quando l'atleta proietta l'avversario che ha una o entrambe le ginocchia per terra, all'atleta che ha compiuto la proiezione saranno assegnati i punti solo se era in piedi al momento in cui la proiezione è stata effettuata, ad eccezione della difesa dal ribaltamento, prevista in questo articolo e rispettando il criterio del conteggio dei 3 secondi.

Nota: Non devono essere assegnati punti in situazioni in cui l'avversario viene proiettato stando in ginocchio, venendo da una posizione di guardia o da qualsiasi altra situazione di lotta a terra.

4.1.7 Quando l'atleta proietta il suo avversario a terra usando un single leg o un double leg (attacco di proiezione afferrando con le braccia una singola gamba o entrambe le gambe dell'avversario) e l'avversario atterra seduto applicando con successo una contro-proiezione (un'altra proiezione), solo l'atleta che esegue la contro-proiezione riceverà i due punti, purché la contro-proiezione venga stabilizzata per 3 (tre) secondi.

4.1.8 In qualsiasi proiezione in cui l'atleta, che proietta l'avversario per terra di schiena o di lato, atterra in guardia o mezza guardia e subisce subito dopo un ribaltamento dall'avversario, si deve assegnare un vantaggio a colui che ha compiuto la proiezione e due punti all'avversario che ha effettuato il ribaltamento.

4.1.9 L'atleta che proietta l'avversario per difendere una presa di schiena in piedi, dove l'avversario abbia già collocato entrambi i ganci o un solo gancio senza che nessun piede sia poggiato a terra, non deve ricevere i due punti o il vantaggio relativi alla proiezione, anche se la posizione viene stabilizzata per 3 (tre) secondi.

4.1.10 L'atleta che inizia una proiezione prima che l'avversario si porti in guardia riceverà due punti o un vantaggio relativi alla proiezione, come descritto nell'articolo 4.1 (Proiezione).

4.1.11 L'atleta che inizia una proiezione dopo che l'avversario si porti in guardia non riceverà due punti o un vantaggio relativi alla proiezione.

4.1.12 Quando l'atleta ha una presa sui pantaloni dell'avversario e questo si porta in guardia, l'atleta con la presa sui pantaloni riceverà due punti per la proiezione se stabilizza a terra la posizione sovrastante per 3 (tre) secondi.

Nota: Se l'avversario si porta in guardia chiusa e rimane sospeso in aria, l'atleta dovrà mettere la schiena dell'avversario a terra entro 3 (tre) secondi e stabilizzare la posizione sovrastante per 3 (tre) secondi per ottenere i punti della proiezione.

4.2 Passaggio di guardia (3 punti)

• Quando l'atleta in posizione sovrastante riesce a passare le gambe dell'avversario sottostante (passaggio di guardia o di mezza guardia) e mantenere il controllo laterale (trasversale) o la posizione nord-sud (longitudinale) sull'avversario tenendolo con la schiena a terra o di fianco, per 3 secondi.



CONTROLLO LATERALE



CONTROLLO NORD - SUD



AVVERSARIO SDRAIATO
SU UN FIANCO

Nota 1: La Guardia si definisce come l'uso di una o entrambe le gambe dell'atleta sottostante, per bloccare l'avversario dal raggiungere il controllo laterale o il controllo longitudinale.

Nota 2: La Mezza Guardia si definisce quando l'atleta sottostante è sdraiato sulla schiena o di fianco e ha intrappolato una delle gambe dell'atleta sovrastante, impedendogli di raggiungere il controllo laterale o longitudinale su se stesso, per 3 (tre) secondi.

Nota 3: La posizione delle gambe dell'atleta sovrastante determina se si tratta di mezza guardia o mezza guardia inversa, secondo i seguenti esempi:



ESEMPIO 1: in mezza guardia, con la gamba destra intrappolata, la gamba sinistra deve essere posizionata dal lato della gamba destra dell'avversario che è in guardia.



ESEMPIO 2: in mezza guardia inversa, con la gamba destra intrappolata, la gamba sinistra è posizionata dal lato della gamba sinistra dell'avversario che è in guardia.

Se durante un attacco eseguito da posizione sovrastante, come ad esempio una leva al braccio, l'atleta sovrastante finisce a terra e non riesce ad usare le gambe per impedire all'avversario di raggiungere il controllo laterale, nessun punto o vantaggio deve essere assegnato per il passaggio di guardia, secondo la definizione di guardia.



4.3

Ginocchio sullo stomaco (2 punti)



Quando l'atleta che è in posizione sovrastante e libero dalla guardia dell'avversario, posiziona il ginocchio o la tibia (della gamba prossima all'anca dell'avversario) sullo stomaco, sul petto o sulle costole dell'avversario, con il ginocchio della gamba opposta sollevato dal suolo, mantenendosi stabilmente per 3 (tre) secondi, mentre l'avversario è con la schiena o il fianco a terra.

4.4

Monta e monta di schiena (4 punti)

4.4.1

Quando l'atleta è in posizione sovrastante, libero da qualsiasi guardia, seduto sul torace del suo avversario, con due ginocchia a terra o un piede e un ginocchio a terra, rivolto verso la testa dell'avversario, con massimo un braccio dell'avversario sotto le proprie gambe, mantenendo stabilmente questa posizione per 3 (tre) secondi.

- Se l'atleta ha una delle braccia dell'avversario sotto le proprie gambe, gli verranno assegnati i punti della monta solo se la gamba che intrappola il braccio non sorpassa la linea della spalla dell'avversario.
- Quando l'atleta atterra sopra l'avversario sottostante attaccandolo con un triangolo, non gli verranno assegnati punti per la monta.
- Nel caso di transizione diretta da monta di schiena a monta o viceversa, venendo considerate queste posizioni distinte, all'atleta vengono assegnati 4 punti per la prima monta e altri 4 punti per la monta successiva, sempre rispettando i 3 secondi di stabilizzazione in ciascuna posizione.

**POSIZIONE TIPICA
DI MONTA**



**POSIZIONE DI MONTA
LATERALE**



POSIZIONE DI MONTA SU UN BRACCIO



**POSIZIONE DI MONTA
DI SCHIENA**

**POSIZIONE DI MONTA
TECNICA**



**POSIZIONE DI MONTA SOPRA
ENTRAMBE LE BRACCIA**



**POSIZIONE DI MONTA
INVERSA**



Presca di schiena (4 punti)

Quando l'atleta conquista il controllo della schiena dell'avversario, posizionando i talloni tra le cosce dell'avversario senza incrociare i piedi e potendo intrappolare massimo una delle braccia dell'avversario con la gamba, senza che questa oltrepassi la linea della spalla, mantenendo questo controllo per 3 (tre) secondi.

**TIPICO CONTROLLO
DI SCHIENA**



**CONTROLLO DI SCHIENA
CON UN BRACCIO BLOCCATO**



**CONTROLLO DI SCHIENA
CON PIEDI INCROCIATI**



**CONTROLLO DI SCHIENA
CON LE GAMBE IN TRIANGOLO AL CORPO**



**CONTROLLO DI SCHIENA
CON ENTRAMBE LE BRACCIA
BLOCCATE**



4.6 Ribaltamento (2 punti)

4.6.1 Quando l'atleta sottostante, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, inverte la posizione, forzando l'avversario che era sopra in una posizione sottostante, mantenendolo in questa posizione per 3 (tre) secondi.



4.6.2 Quando l'atleta sottostante, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, inverte la posizione e l'avversario mostra la schiena mettendosi carponi e l'atleta che ha iniziato la manovra di inversione controlla la schiena dell'avversario anche senza collocare i ganci e mantenendo almeno un ginocchio dell'avversario a terra per 3 (tre) secondi.



- 4.6.3 Quando l'atleta sottostante, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, si alza in piedi mantenendo le prese necessarie per il ribaltamento e forza l'avversario al suolo, mantenendolo in posizione sottostante per 3 (tre) secondi.

Nota: Gli esempi sopra sono solo illustrativi e non rappresentano la gamma completa di posizioni valide per ricevere punti in qualsiasi situazione di combattimento.

5 VANTAGGI

- 5.1 Un vantaggio è assegnato quando l'atleta raggiunge una posizione valida per ricevere punti, ma non è in grado di mantenere il controllo per i 3 (tre) secondi di stabilizzazione necessari.
- 5.2 Un vantaggio è assegnato quando si raggiunge quasi completamente una posizione valida per ricevere punti. L'arbitro deve valutare se l'avversario era in reale pericolo e l'atleta è arrivato molto vicino a completare una posizione valida per ricevere punti.
- 5.3 L'atleta riceverà un vantaggio quando tenta una tecnica di sottomissione che esponga l'avversario al reale pericolo di finalizzazione. Anche in questo caso è compito dell'arbitro valutare quanto la tecnica si sia avvicinata alla sottomissione.

RISCHIO NON REALE



RISCHIO REALE



- 5.4 Un vantaggio può essere assegnato dall'arbitro anche dopo la fine dell'incontro, ma prima dell'annuncio del risultato.

- 5.5 L'arbitro può assegnare un vantaggio solo quando l'atleta non ha più la possibilità di raggiungere la posizione valida per ricevere punti.

5.6 Esempi di Vantaggi*

5.6.1 Vantaggi di Proiezione

- Quando l'atleta proietta il suo avversario che atterra con la schiena, di fianco o in posizione seduta, senza stabilizzare la posizione per 3 (tre) secondi.
- Quando l'atleta effettua una proiezione o una sequenza di proiezioni e l'avversario ritorna in piedi prima della stabilizzazione a terra. Il vantaggio verrà assegnato solo quando non esiste più la possibilità che l'avversario venga proiettato, come per gli articoli 3.4 e 5.5.

5.6.2 Vantaggi di Passaggio di guardia

- Quando l'atleta sovrastante che sta nella guardia capovolge l'avversario sottostante, o permette che egli si capovolga rotolando indietro, controllandogli la schiena mentre è carponi, mantenendolo con almeno un ginocchio a terra, anche senza collocare nessun gancio.
- Quando iniziando da guardia (o dall'avversario che si porta in guardia) l'atleta sovrastante raggiunge il controllo della mezza guardia dell'avversario, senza concretizzare il passaggio di guardia nella sequenza successiva, rispettando il principio dell'articolo 5.5.

* *Gli esempi sopra sono solo illustrativi e non rappresentano la gamma completa di situazioni che danno diritto a ricevere vantaggi.*

5.6.3 Vantaggi di Ginocchio sullo Stomaco

- Quando l'atleta posiziona il ginocchio sullo stomaco dell'avversario ma tiene il ginocchio della gamba opposta poggiato a terra.

5.6.4 Vantaggi di Monta

- Quando l'atleta è in posizione sovrastante, libero da qualsiasi guardia, seduto sul torace del suo avversario, con due ginocchia o un piede e un ginocchio a terra, rivolto verso la testa dell'avversario, con entrambe le braccia dell'avversario sotto le proprie gambe.

5.6.5 Vantaggi di Presa di Schiena

- Quando l'atleta conquista il controllo della schiena dell'avversario, posizionando i talloni tra le cosce dell'avversario, intrappolando entrambe le braccia dell'avversario sotto le sue gambe.
- Quando l'atleta conquista il controllo della schiena dell'avversario, ma incrocia i piedi, chiude le gambe a triangolo o posiziona un solo tallone tra le cosce dell'avversario.

5.6.6 Vantaggi di Ribaltamento

- Quando l'atleta sbilancia l'avversario tentando un ribaltamento in cui riesce ad assumere la posizione sovrastante senza stabilizzarla per 3 secondi.

** Gli esempi sopra sono solo illustrativi e non rappresentano la gamma completa di situazioni che danno diritto a ricevere vantaggi.*

5.7 Casi specifici in cui i vantaggi non sono più assegnati

5.7.1 La posizione di mezza guardia non dà diritto a ricevere un vantaggio se l'atleta sovrastante completa il passaggio di guardia, come da articolo 5.5.

5.7.2 La posizione di mezza guardia non dà diritto all'atleta sovrastante a ricevere un vantaggio se non si è originata da un tentativo di passaggio di guardia.

5.7.3 All'atleta che subisce una proiezione e riesce a rotolare terminando in posizione sovrastante non viene più assegnato il vantaggio.

5.7.4 All'atleta che inizia un ribaltamento ma deliberatamente desiste dal completare la manovra, per mantenere una posizione difensiva, non viene assegnato il vantaggio di ribaltamento.

5.7.5 Nessun vantaggio viene assegnato più per ribaltamenti che iniziano e finiscono nella guardia 50/50.

5.7.6 Nessun vantaggio viene assegnato più quando l'atleta, tentando un single leg, cattura una gamba dell'avversario portandolo fuori dall'area di lotta, obbligando l'arbitro ad interrompere il combattimento.

5.7.7 Nessun vantaggio viene più assegnato quando l'atleta tentando di completare un ribaltamento, porta l'avversario fuori dall'area di lotta senza aver raggiunto la posizione sovrastante in alcun momento della manovra.

I falli sono infrazioni previste nel regolamento, che possono essere commesse dagli atleti prima, durante o dopo un incontro. I falli si suddividono in **Disciplinari** o **Tecnici** in base alla natura dell'infrazione e si suddividono in **Seri** e **Severi** in base alla gravità dell'infrazione.

6.1 Falli Disciplinari

I falli disciplinari sono tutti **Falli Severi**, ad eccezione di alcuni casi in cui sono solo **Falli Seri**.

- 6.1.1 Quando l'atleta si rivolge con linguaggio indegno o gesti osceni al suo avversario/a, al tavolo centrale, ai funzionari al tavolo, all'arbitro o al pubblico, prima, durante o dopo il combattimento.
- 6.1.2 Quando l'atleta mostra un comportamento ostile verso il suo avversario/a, l'arbitro, ogni altro membro del comitato organizzativo o il pubblico, prima, durante o dopo il combattimento.
- 6.1.3 Quando l'atleta morde, tira i capelli, colpisce i genitali o gli occhi, o intenzionalmente usa colpi traumatici come pugni, gomitate, ginocchiate, testate, calci, etc.
- 6.1.4 Quando l'atleta mostra un comportamento offensivo e irrispettoso verso un avversario o il pubblico, con parole o gesti, durante l'incontro o nel celebrare la vittoria.
- 6.1.5 Quando uno o entrambi gli atleti ignorano la serietà della competizione inscenando un combattimento simulato e finto.
- 6.1.6 Quando l'atleta mostra atteggiamenti considerati incompatibili con l'ambiente di gara o adotta qualsiasi altra cattiva condotta o infrazione, sia prima che dopo l'incontro.

6.2 Falli Tecnici

I falli tecnici si dividono in:

- >> **Mancanza di Combattività**
- >> **Falli Seri**
- >> **Falli Severi**

6.2.1 Mancanza di Combattività

Classificata in modo simile ai Falli Seri, la Mancanza di Combattività si configura quando:

- A) L'atleta chiaramente non persegue una progressione di posizioni durante l'incontro e allo stesso tempo impedisce al suo avversario di compiere tale progressione.
- B) Quando gli atleti dimostrano simultaneamente Mancanza di Combattività in qualsiasi momento dell'incontro.
- C) Quando entrambi gli atleti si portano in guardia simultaneamente, l'arbitro inizierà un conteggio di 20 secondi. Se alla fine dei 20 secondi, anche se gli atleti si stanno muovendo, uno degli atleti non raggiunge la posizione sovrastante, o non sta effettuando una tecnica di sottomissione, o non sta completando un movimento valido per ricevere punti, l'arbitro fermerà l'incontro ed assegnerà una penalità ad entrambi gli atleti, facendo poi riprendere l'incontro in piedi.
- D) Non si configura la Mancanza di Combattività quando l'atleta si sta difendendo dall'avversario in posizione di Monta, di Presa di Schiena, di Controllo Laterale o Longitudinale (nord-sud).
- E) Non si configura la Mancanza di Combattività quando l'atleta è in posizione di Monta o di Presa di Schiena, purché siano rispettate le caratteristiche tecniche delle posizioni.

Esempi di situazioni in cui si configura la Mancanza di Combattività (stallo)*

- Quando l'atleta dopo aver raggiunto il controllo laterale o la posizione nord-sud sull'avversario, non cerca la progressione dalla sua posizione.
- Quando l'atleta nella guardia chiusa dell'avversario non prova ad effettuare un passaggio di guardia e allo stesso tempo impedisce all'avversario di tentare una progressione dalla posizione di guardia.
- Quando l'atleta sottostante, nella posizione di guardia chiusa, blocca l'avversario con le braccia intorno alla schiena o con qualsiasi altra tecnica di controllo che trattenga l'avversario, senza l'intenzione di eseguire una finalizzazione o tecniche valide per ricevere punti.
- Quando l'atleta in piedi afferra e trattiene con la mano la cintura dell'avversario, senza tentare alcun tipo di proiezione ed impedendo all'avversario di eseguire qualsiasi proiezione.

* *Gli esempi sopra sono solo illustrativi e non rappresentano la gamma completa di situazioni in cui si configura la Mancanza di Combattività.*

Falli Seri

- A) Quando l'atleta si inginocchia o si siede (permanendo in questa posizione) o si porta in guardia, senza avere nessun tipo di presa sull'avversario.
 - B) Quando l'atleta in piedi fugge alle estremità dell'area di gara, evitando il combattimento con l'avversario.
 - C) Quando l'atleta spinge l'avversario fuori dall'area di gara, senza la chiara intenzione di effettuare tecniche di sottomissione o raggiungere posizioni valide per ricevere punti.
 - D) Quando l'atleta a terra evita il combattimento trascinandosi fuori dall'area di gara.
 - E) Quando l'atleta a terra si alza per evitare il combattimento e non ritorna a combattere a terra.
 - F) Quando l'atleta rompe la presa dell'avversario che si sta portando in guardia e non torna a combattere a terra.
 - G) Quando l'atleta rimuove intenzionalmente il proprio kimono o la propria cintura, causando l'interruzione dell'incontro.
 - H) Quando l'atleta afferra nell'imboccatura della manica della giacca o dei pantaloni dell'avversario con una o più dita rivolte all'interno, anche se per effettuare un ribaltamento o qualsiasi manovra.
 - I) Quando l'atleta afferra all'interno della giacca o dei pantaloni del kimono dell'avversario, quando calpesta la parte interna della giacca del kimono e quando passa una mano all'interno del kimono dell'avversario per afferrare una parte esterna dello stesso.
 - J) Quando l'atleta comunica con qualsiasi persona, con parole o gesti, contestando una decisione dell'arbitro durante l'incontro.
 - K) Quando l'atleta disobbedisce ad un ordine dell'arbitro.
 - L) Quando l'atleta esce dall'area di gara alla fine dell'incontro, ma prima che l'arbitro abbia proclamato il risultato.
 - M) Quando l'atleta esce volontariamente dall'area di gara per evitare una posizione inferiore o il consolidamento del punteggio dell'avversario.*
- * Esclusivamente in questo caso, l'arbitro deve assegnare una penalità all'atleta che è scappato dall'area di combattimento e due punti all'avversario. La penalità assegnata deve seguire la sequenza delle penalità.*
- N) Nel Jiu Jitsu senza kimono, quando l'atleta effettua qualsiasi presa alla propria uniforme o a quella del suo avversario.
 - O) Quando l'atleta posiziona una mano o un piede sulla parte frontale della faccia dell'avversario.
 - P) Quando l'atleta posiziona intenzionalmente un piede nella cintura dell'avversario.
 - Q) Quando l'atleta posiziona intenzionalmente un piede nel bavero del kimono dell'avversario senza avere una presa con la mano che fornisca trazione per il piede.
 - R) Quando l'atleta posiziona un piede nel bavero dietro al collo dell'avversario, con o senza presa al bavero stesso.
 - S) Quando l'atleta utilizza la propria cintura o quella dell'avversario come ausilio per effettuare uno strangolamento o qualsiasi altra circostanza dell'incontro, nel caso in cui la cintura sia slacciata.
 - T) Quando l'atleta impiega più di 20 secondi per aggiustare la propria uniforme, viene punito in modo consecutivo (20 secondi per aggiustare la giacca del kimono e cintura, 20 secondi per aggiustare la cintura di identificazione e 20 secondi per allacciare i pantaloni, quando necessario).
 - U) Quando l'atleta corre intorno all'area di gara e non ingaggia il combattimento.
 - V) Quando l'atleta involontariamente colloca l'avversario in una posizione illecita passibile di penalità.
 - W) Quando nelle categorie fino ai 15 anni (tutte le cinture) e in tutte le categorie di età per le cinture bianche, l'atleta salta contro l'avversario in piedi, per portarsi in guardia chiusa o per effettuare qualsiasi attacco che inizi da tale guardia, come ad esempio – ma non solo – il triangolo volante o la leva al braccio volante. Quando tale manovra viene effettuata, l'arbitro riinizierà l'incontro al centro dell'area di gara con entrambi gli atleti in piedi.

Nota: Nel caso in cui l'atleta si stia difendendo da una proiezione o da un ribaltamento portandosi in guardia, la punizione sarà accompagnata da 2 punti assegnati all'avversario.

X) Quando l'atleta durante l'incontro, o nel festeggiare la vittoria prima di essere proclamato vincitore, assume atteggiamenti non adeguati all'ambiente della competizione, che non si configurino come falli disciplinari severi, come esposto nell'articolo 6.1.

Esempio: Esercizi che possano ostentare una superiorità fisica, o balli o atteggiamenti che ridicolizzino il contesto sportivo della competizione.

6.2.3

Falli Severi

A) Quando l'atleta ha il kimono inutilizzabile e non è in grado di sostituirlo entro un termine stabilito dall'arbitro.

B) Quando l'atleta fugge deliberatamente dall'area di combattimento per evitare una tecnica di sottomissione eseguita dall'avversario.

C) Quando l'atleta che sta subendo una tecnica di sottomissione commette un fallo che costringe l'arbitro a interrompere l'incontro.

D) Quando l'atleta volontariamente cerca di far squalificare il suo avversario collocandolo in una posizione illecita.

E) Quando viene notato dall'arbitro che l'atleta non indossa biancheria intima o indossa indumenti non conformi all'articolo 8.3.10 del presente regolamento.

F) Quando l'atleta utilizza creme, oli, gel o qualsiasi sostanza scivolosa su qualsiasi parte del corpo.

G) Quando l'atleta utilizza qualsiasi sostanza che aumenta l'aderenza in qualsiasi parte del corpo.

H) Quando l'atleta usa qualsiasi sostanza che rende il kimono scivoloso.

I) Quando l'atleta senza l'aiuto del kimono strangola l'avversario circondandogli il collo con una o entrambe le mani o usando il pollice per premere sulla gola.

J) Quando l'atleta copre il naso o la bocca dell'avversario con le mani, per impedire il passaggio di aria.

K) Quando l'atleta, nel difendersi da un attacco di single leg in cui l'avversario abbia la testa rivolta verso l'esterno, proietta l'avversario intenzionalmente a terra, afferrandogli la cintura, in modo da farlo cadere a terra con la testa (Foto 25).

L) La tecnica del Suplex, quando l'atleta proietta l'avversario a terra facendolo atterrare sulla testa o sul collo.

Nota: La tecnica del Suplex è definita con il movimento in cui l'atleta solleva l'avversario afferrandolo alla vita, per proiettarlo a terra lateralmente o all'indietro. L'uso di questa tecnica rimane consentito purché il movimento non faccia atterrare l'avversario a terra con la testa o con il collo.

M) Quando l'atleta applica uno dei colpi proibiti per la propria categoria, come indicato nella tabella seguente. (*)

TABELLA: Tecniche Proibite

	Da 4 a 12 Anni	Da 13 a 15 Anni	16 e 17 Anni (tutte le Cinture) e Cintura Bianca (da Adulto a Master 7)	Da Adulto a Master 7 (Cintura Blu e Viola)	Da Adulto a Master 7 (Cintura Marrone e Nera)	Adulto (Cintura Marrone e Nera) No Gi	
1	●						Sottomissione con divaricazione delle gambe
2	●	●					Strangolamento con leva cervicale
3	●	●					Leva dritta al piede
4	●	●					Strangolamento usando la manica del kimono (Strangolamento Ezechiele)
5	●	●					Ghigliottina frontale
6	●	●					Omoplata
7	●	●					Triangolo (tirando la testa)
8	●	●					Triangolo di braccia
9	●	●	●				Compressione ai reni o alle costole con le gambe dalla guardia chiusa
10	●	●	●				Leva al polso
11	●	●	●				Proiezione Single Leg con la testa rivolta all'esterno del corpo dell'avversario (**)
12	●	●	●	●			Compressione al bicipite
13	●	●	●	●			Compressione al polpaccio
14	●	●	●	●			Leva dritta al ginocchio
15	●	●	●	●			Leva in torsione al piede
16	●	●	●	●	●		Leva al tallone
17	●	●	●	●	●		Leva in torsione al ginocchio
18	●	●	●	●	●		Ginocchio Incrociato (vedi pag. 26)
19	●	●	●	●	●		Leva dritta al piede ruotando in direzione del piede non attaccato
20	●	●	●	●	●		Leva in torsione al piede, ruotando verso l'esterno del piede
21	●	●	●	●	●	●	Slam
22	●	●	●	●	●	●	Leva cervicale
23	●	●	●	●	●	●	Proiezione a forbice
24	●	●	●	●	●	●	Leva alle dita all'indietro
25	●	●	●	●	●	●	Afferro la cintura dell'avversario e lo proietto con la testa a terra, nel difendere un Single Leg mentre ha la testa rivolta all'esterno del mio corpo
26	●	●	●	●	●	●	Suplex proiettando l'avversario al suolo sulla testa o sul collo

* Le immagini mostrate nella tabella seguente sono esempi di tecniche proibite e non rappresentano tutte le possibili variazioni.

** Nonostante sia una tecnica proibita, l'atleta non sarà punito.

TECNICHE PROIBITE



* Le immagini mostrate nella lista sono esempi di tecniche proibite e non rappresentano la gamma completa delle situazioni e variazioni di tecniche proibite.

TECNICHE PROIBITE



* Le immagini mostrate nella lista sono esempi di tecniche proibite e non rappresentano la gamma completa delle situazioni e variazioni di tecniche proibite.

TECNICHE PROIBITE



18 Ginocchio Incrociato - vedi pag. 34



* Le immagini mostrate nella lista sono esempi di tecniche proibite e non rappresentano la gamma completa delle situazioni e variazioni di tecniche proibite.

TECNICHE PROIBITE



* Le immagini mostrate nella lista sono esempi di tecniche proibite e non rappresentano la gamma completa delle situazioni e variazioni di tecniche proibite.

TECNICHE PROIBITE

18 Ginocchio Incrociato

Il **Ginocchio Incrociato** si caratterizza quando l'atleta posiziona la coscia dietro la gamba dell'avversario e passa il proprio polpaccio davanti al corpo dell'avversario sopra il ginocchio, posizionando il piede oltre la linea mediana verticale del corpo dell'avversario, esercitando pertanto una pressione sul ginocchio dell'avversario dall'esterno verso l'interno, mantenendo bloccato il piede della gamba a rischio, tra l'anca e l'ascella.

Non è necessario che l'atleta trattenga il piede dell'avversario affinché il piede stesso sia considerato bloccato, anche il corpo dell'atleta può bloccarlo.

Quando l'atleta è in piedi, in base a questa regola, il piede della gamba in pericolo viene considerato bloccato o ostruito essendo poggiato a terra supportando il peso dell'atleta.

Il Ginocchio Incrociato, a seconda dei casi, può essere considerato un **Fallo Severo** o un **Fallo Serio**.

Quando i due atleti sono seduti con le gambe incrociate ma in una posizione legale, come illustrato nell'immagine 1 uno degli atleti si alza in piedi (atleta A) facendo sì che l'avversario sottostante (atleta B) si ritrovi in una posizione illegale come illustrato nell'immagine 2. Questo perché alzandosi in piedi, il piede che prima era libero ora calpesta il terreno ed è considerato bloccato.

In questa situazione, l'arbitro deve interrompere il combattimento, quindi posizionare l'atleta B sottostante in posizione seduta e l'atleta A in piedi a una distanza sufficiente per consentire nuove prese e continuare il combattimento.



Immagine 1



Immagine 2

Se la situazione mostrata nell'immagine 2 si verifica dopo un ribaltamento, l'arbitro deve attendere 3 secondi di stabilizzazione e in sequenza:

- interrompere il combattimento
- assegnare 2 punti all'atleta A sovrastante
- posizionare l'atleta B seduto e l'atleta A in piedi a una distanza sufficiente per consentire nuove prese e continuare il combattimento.

Per gli atleti cintura marrone e nera:

L'arbitro non interromperà il combattimento. Nessuna penalità verrà assegnata esclusivamente in questo caso.

Sarà considerato Fallo Severo

Quando un atleta esegue un movimento con le caratteristiche menzionate sopra, passando il piede oltre il limite verticale.





* Linea mediana del corpo

Quando uno dei due atleti sta effettuando una tecnica di sottomissione, sarà considerato Falto Severo se un atleta incrocia il ginocchio nelle caratteristiche sopra menzionate.

Quando l'atleta ruota verso l'interno nella guardia 50/50 e all'inizio del giro il suo avversario poggia a terra il piede che sta nella guardia, caratterizzando così la gamba bloccata. (come nella sequenza qui di fianco)



Guardia 50/50



Linea mediana del corpo

Linea mediana del corpo

Sarà considerato Falto Serio

Quando l'atleta esegue il movimento nelle caratteristiche sopra menzionate, incrociando il piede oltre la linea mediana verticale del corpo dell'avversario. L'arbitro deve fermare l'incontro, collocare gli atleti nella posizione precedente ove possibile e dare una penalità all'atleta prima di far ricominciare l'incontro.



SITUAZIONE NORMALE

Non sono considerati falli:

Linea
mediana del corpo



Linea
mediana
del corpo

Piede libero



Incrocio sotto al ginocchio



Le penalità sono assegnate dall'arbitro al fine di garantire il regolare svolgimento dell'incontro e il rispetto delle regole dello sport e della competizione.

- >> **Penalità per Falli Severi**
- >> **Penalità per Falli Seri**
- >> **Penalità per Mancanza di Combattività**

7.1 **Falli Severi**

- >> **Penalità per Falli Disciplinari:** squalifica sommaria dall'incontro e dalla gara al momento dell'infrazione.
- >> **Penalità per Falli Tecnici:** squalifica sommaria dall'incontro al momento dell'infrazione.

7.2 **Falli Seri**

- >> **Penalità per Falli Disciplinari:** squalifica sommaria dall'incontro e dalla gara al momento dell'infrazione.
- >> **Penalità per Falli Tecnici:** squalifica sommaria dall'incontro al momento dell'infrazione.

7.2.1 L'arbitro rispetterà la seguente sequenza di penalità:

- 1° PENALITÀ – L'arbitro assegnerà la prima penalità all'atleta.
- 2° PENALITÀ – L'arbitro assegnerà la seconda penalità all'atleta e verrà concesso un vantaggio all'avversario dell'atleta penalizzato.
- 3° PENALITÀ – L'arbitro assegnerà la terza penalità all'atleta e verranno concessi due punti all'avversario dell'atleta penalizzato.

***Nota:** Nel caso in cui entrambi gli atleti siano puniti per Mancanza di Combattività alla loro terza penalità, l'incontro verrà interrotto e verrà fatto riprendere con entrambi gli atleti in piedi.*

7.2.2 Le penalità per i Falli Seri sono cumulative tra loro e diversi falli incidono nella sequenza delle penalità elencate all'articolo 7.2.1.

7.2.3 Le penalità per Mancanza di Combattività che l'atleta subisce, si sommano a tutte le penalità per Falli Seri.

7.2.4 Nelle categorie fino a 15 anni, l'arbitro assegna una penalità per l'atleta e due punti all'avversario sia nella quarta che nella quinta infrazione commessa. Soltanto alla sesta penalità l'arbitro squalifica l'atleta.

7.3 **Penalità per Mancanza di Combattività**

7.3.1 Le penalità per Mancanza di Combattività seguiranno la sequenza descritta sotto, quando l'arbitro riterrà che uno o entrambi gli atleti siano nella situazione descritta all'articolo 6.2.1

- L'arbitro conterà 20 (venti) secondi consecutivi e, come previsto nella tabella dell'articolo 1.4.1, farà il gesto della passività insieme al comando verbale "Lute" indicando la penalità da assegnare, come descritto nell'articolo 7.2.

7.3.2 Se l'atleta ha già ricevuto sul tabellone penalità per falli seri, queste penalità si cumuleranno con le penalità per Mancanza di Combattività.

8 OBBLIGHI, DIVIETI E RICHIESTE

8.1 Kimono e Uniformi

- 8.1.1 I Kimono devono essere cuciti usando cotone o tessuto tipo cotone. Il tessuto non deve essere troppo duro o spesso da impedire all'avversario la presa. Per le categorie juvenile, adulto e master è obbligatorio un kimono realizzato in tessuto intrecciato.
- 8.1.2 È permesso indossare un kimono con tessuto EVA o simile nel collo, se le misure della taglia e le regole di rigidità previste in questo regolamento sono rispettate.
- 8.1.3 Il kimono deve essere completamente di colore bianco, blu o nero. Non sono accettati kimono con giacca di colore differente dai pantaloni, o kimono con bavero di colore differente. Non è permesso indossare la maglietta sotto al kimono (eccetto per la categoria femminile, che deve seguire le indicazioni all'articolo 8.1.4).
- 8.1.4 Nella categoria femminile è obbligatorio l'uso di una maglietta elastica aderente indossata sotto al kimono; con manica lunga o corta senza che vengano rispettate le regole sul colore della cintura. È anche permesso per le atlete l'uso del costume da bagno intero o del top da ginnastica.
- 8.1.5 Nella categoria cintura nera adulto (maschile e femminile), gli organizzatori dell'evento possono richiedere che l'atleta abbia due kimono di colori diversi (uno blu e l'altro bianco), per poter distinguere i due atleti durante l'incontro.
- 8.1.6 I kimono non possono avere rattoppi o strappi, non possono essere bagnati o sporchi o emanare un odore sgradevole.
- 8.1.7 La giacca del kimono deve arrivare all'altezza della coscia e le maniche devono arrivare a non più di 5 cm dal polso dell'atleta, quando il braccio è steso dritto, a 90° rispetto al corpo.
- 8.1.8 I pantaloni del kimono devono arrivare a non più di 5 cm al di sopra del malleolo (osso della caviglia). Per la categoria maschile, è proibito indossare qualsiasi tipo di pantalone sotto al kimono. Per la categoria femminile è permesso l'uso di pantaloni elastici e aderenti sotto al kimono, purché siano più corti dei pantaloni del kimono.
- 8.1.9 Gli atleti devono usare una cintura resistente di 4 o 5 cm di altezza, del colore del grado dell'atleta con una fascia nera ad un'estremità, eccetto per le cinture nere dove la fascia deve essere bianca o rossa. La cintura deve essere indossata sopra la giacca, con 2 giri attorno alla vita e fissata con un doppio nodo, stretto abbastanza da tenere chiusa la giacca del kimono. Una volta fatto il doppio nodo ogni estremità dovrà misurare da 20 a 30 cm in lunghezza.
- 8.1.10 I kimono dipinti sono proibiti, a meno che la pittura rappresenti il logo di una accademia o di uno sponsor e solo nei punti del kimono dove sono permesse le toppe. Anche nel caso in cui siano permessi, l'atleta sarà obbligato a cambiare il kimono se questo macchia il kimono dell'avversario.
- 8.1.11 Prima di procedere al peso, un ufficiale controllerà che le misure del kimono corrispondano alle misure ufficiali stabilite dalla UIJJ / IBJJF.
- L'ispezione verificherà se sono rispettate le seguenti misure ufficiali:
 - Lunghezza delle maniche e dei pantaloni del kimono
 - Spessore massimo del colletto del kimono (1,3 cm)
 - Larghezza massima del bavero del kimono (5 cm)
 - Apertura minima delle maniche a completa estensione (7 cm)
 - L'atleta ha diritto a 3 (tre) ispezioni sul kimono per l'approvazione. Se il kimono non viene approvato in queste 3 ispezioni, l'atleta non potrà competere.
 - L'ispettore del kimono verificherà anche lo stato generale della cintura dell'atleta.

8.1.12 Il Misuratore usato sarà delle misure regolamentari qui sotto indicate:

- Lunghezza totale del Misuratore: 15 cm
- Larghezza del Misuratore: 3.5 cm
- Larghezza del bavero del kimono: 5 cm
- Spessore del bavero del kimono: 1.3 cm
- Apertura minima delle maniche a completa estensione: 7 cm

8.1.13 Dopo essere stato pesato, l'atleta non può cambiare il kimono per il primo incontro, pena la squalifica.

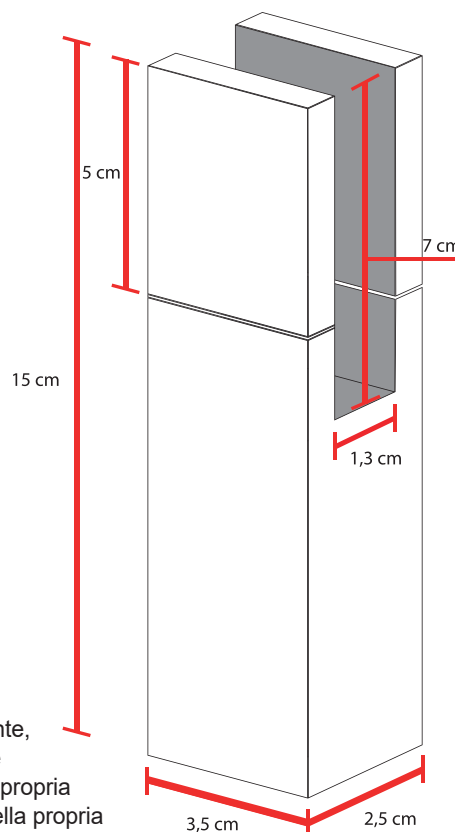
8.1.14 Dopo il primo incontro l'atleta può richiedere al Coordinatore di Area il permesso di cambiare kimono. Il nuovo kimono deve essere sottoposto a nuova ispezione delle misure.

8.1.15 L'atleta è soggetto a squalifica se non si sottopone all'ispezione delle misure del nuovo kimono prima del primo incontro col nuovo kimono.

8.1.16 Nella modalità Jiu Jitsu senza kimono, l'atleta deve attenersi ai seguenti requisiti di abbigliamento:

- Maglietta - Rash Guard:

Per entrambe le categorie di sesso, la maglietta deve essere elastica e aderente, lunga abbastanza da coprire la linea dei pantaloncini al punto vita. Può essere bianca, nera o bianca e nera e deve contenere almeno il 10% del colore della propria cintura. Può essere accettata anche la maglietta che sia al 100% del colore della propria cintura.



Nota: Per la categoria della cintura nera è tollerata una piccola parte di colore rosso, ma senza scaratterizzare il colore della categoria dell'atleta.

- Pantaloncini per la categoria Maschile:

Il pantaloncino deve essere bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura. Il pantaloncino non deve avere tasche, o averle completamente cucite; non deve avere bottoni, lacci esposti, cerniere o qualsiasi forma di plastica o metallo che potrebbe rappresentare un rischio per l'avversario. Deve essere abbastanza lungo da coprire almeno la metà della coscia (non più di 15 cm dal ginocchio) e non più lungo del ginocchio.

È permesso l'uso del Pantalone elastico e aderente, di colore bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura, indossato sotto al Pantaloncino.

- Pantaloncini, Shorts e Pantaloni per la categoria Femminile:

Il Pantaloncino o lo Short (elastico e aderente) deve essere di colore bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura. Il pantaloncino non deve avere tasche, o averle completamente cucite; non deve avere bottoni, lacci esposti, cerniere o qualsiasi forma di plastica o metallo che potrebbe rappresentare un rischio per l'avversaria. Deve essere abbastanza lungo da coprire almeno la metà della coscia (non più di 15 cm dal ginocchio) e non più lungo del ginocchio.

È permesso l'uso del Pantalone elastico e aderente, di colore bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura, anche senza indossare il Pantaloncino sopra.

8.2 Igiene

8.2.1 Le unghie di mani e piedi dell'atleta devono essere tagliate e corte.

8.2.2 I capelli lunghi devono essere legati in modo da non causare disagio all'avversario.

8.2.3 L'atleta verrà squalificato se ha i capelli tinti che durante l'incontro macchiano il kimono dell'avversario.

8.2.4 L'atleta deve indossare calzari adeguati fino al limite dell'area di gara e ovunque ne sia permesso l'uso.

8.2.5 Dopo il peso, l'ispettore del kimono deve verificare la condizione della pelle degli atleti.

- L'atleta che presenta lesioni sulla pelle notate dall'ispettore, deve essere indirizzato all'area medica.
- L'atleta deve presentare un certificato medico che dichiara la lesione come non contagiosa e non pericolosa per gli altri competitori.
- Per gli organizzatori dell'evento, il medico del torneo ha l'ultima parola sul permesso all'atleta di partecipare all'evento.

8.3 Ulteriori requisiti

8.3.1 Ogni atleta deve salire sulla bilancia ufficiale dell'evento per verificare il suo peso una sola volta.

8.3.2 L'atleta è autorizzato a pesarsi senza ginocchiere o para gomiti, ma dovrà indossarli al momento dell'ispezione del kimono.

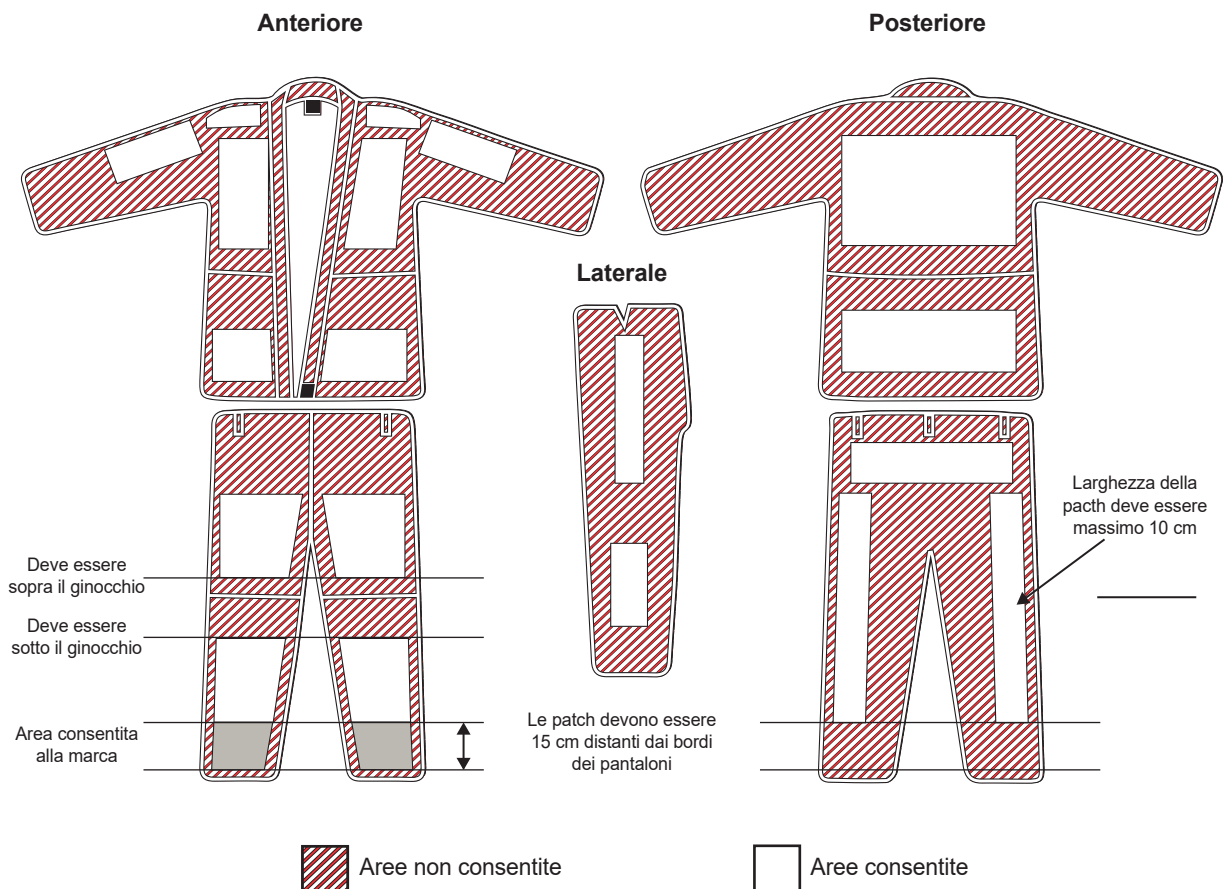
8.3.3 L'atleta non può salire sulla bilancia con le scarpe o nessun altro oggetto che non faccia parte dell'uniforme regolare o dell'equipaggiamento permesso durante l'incontro.

8.3.4 Toppe e ricami possono essere applicati solo nei punti del kimono autorizzati, come illustrato nell'immagine qui sotto. Devono essere di cotone e ben cuciti. Tutte le toppe scucite o in punti del kimono non autorizzati devono essere rimossi prima del controllo, o saranno rimosse dagli ispettori del kimono e i kimono che presentano cuciture in punti non autorizzati devono essere sostituiti.

8.3.5 Proibizioni relative alle toppe e alle scritte sull'uniforme:

- Non sono permesse toppe o scritte (ricamate o scritte a mano) che contengano frasi, simboli o slogan offensivi sul genere o orientamento sessuale, etnia, cultura, religione e/o ideologie politiche.
- Non sono permesse toppe o scritte (ricamate o scritte a mano) che contengano frasi, simboli o slogan che promuovano violenza, vandalismo, atti sessuali, droghe, alcool e/o tabacco.

8.3.6 È permessa un'etichetta del fabbricante del kimono nella parte frontale bassa dei pantaloni (come nella immagine). L'etichetta deve essere di tessuto sottile (non ricamata) e con una superficie massima di 36 cm².



- 8.3.7 Non è permesso indossare anelli, orecchini, piercing, orologi, bracciali, cavigliere, scarpe da ginnastica, protezioni per le orecchie, forcine per capelli, conchiglia (protezione genitale), né altre protezioni o ornamenti che contengano materiale rigido che può causare lesioni all'avversario o all'atleta stesso. Inoltre, non è consentito indossare occhiali, anche se sono per allenamento sportivo.
- 8.3.8 Nella categoria femminile è permesso coprire la testa. Il copricapo deve avere le seguenti caratteristiche:
- Deve essere fisso e fatto con tessuto elastico (o avere elastici ai bordi).
 - Non deve avere nessuna parte rigida.
 - Non deve avere alcun tipo di nastro o cordino.
 - Non deve avere alcuna scritta o logo.
 - Deve essere completamente bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura.
 - È anche permesso l'uso di un copricapo cucito alla maglietta, come descritto nella sezione sulle uniformi per la categoria femminile, con il copricapo di tessuto elastico che copra il collo, le orecchie e tutti i capelli, simile ad una muta da sub, di colore bianco, nero, bianco e nero o del colore della propria cintura. Solo il volto deve rimanere del tutto scoperto.
- 8.3.9 È proibito l'uso di protezioni per le giunture (ginocchiere, gomitiere, etc..) che aumentino il volume del corpo, tali da rendere difficile all'avversario la presa al proprio kimono.
- 8.3.10 È obbligatorio che gli atleti indossino indumenti intimi per tutte le gare, con e senza kimono. L'intimo deve essere di tipo "corto". Il mancato rispetto di questa regola è considerato un fallo secondo il punto 6.2.3 (lettera E), e l'atleta sarà sottoposto alle penalità previste al punto 7.2.1.

REGOLAMENTO GENERALE DELLE COMPETIZIONI

1 CATEGORIE E TEMPI REGOLAMENTARI DEGLI INCONTRI

- 1.1 La categoria di età a cui l'atleta appartiene è data dall'età che l'atleta compie o compirà nell'anno in cui avviene la competizione.
- 1.2 Nelle categorie di età Adulto e Master non c'è un'età massima, ma solo un'età minima.
- 1.3 Le categorie di età devono attenersi ai limiti di età e alla durata dell'incontro indicati nella tabella qui sotto:

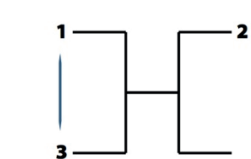
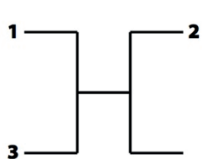
CATEGORIA	FASCIA DI ETA'	DURATA INCONTRO
PRE BIMBI 1	anno corrente – anno di nascita = 4	02 minuti
PRE BIMBI 2	anno corrente – anno di nascita = 5	02 minuti
PRE BIMBI 3	anno corrente – anno di nascita = 6	02 minuti
BIMBI 1	anno corrente – anno di nascita = 7	03 minuti
BIMBI 2	anno corrente – anno di nascita = 8	03 minuti
BIMBI 3	anno corrente – anno di nascita = 9	03 minuti
INFANTILE 1	anno corrente – anno di nascita = 10	04 minuti
INFANTILE 2	anno corrente – anno di nascita = 11	04 minuti
INFANTILE 3	anno corrente – anno di nascita = 12	04 minuti
ADOLESCENTE 1	anno corrente – anno di nascita = 13	04 minuti
ADOLESCENTE 2	anno corrente – anno di nascita = 14	04 minuti
ADOLESCENTE 3	anno corrente – anno di nascita = 15	04 minuti
JUVENILE 1	anno corrente – anno di nascita = 16	05 minuti
JUVENILE 2	anno corrente – anno di nascita = 17	05 minuti
ADULTO	anno corrente – anno di nascita >= 18	05 minuti - Bianca 06 minuti - Blu 07 minuti - Viola 08 minuti - Marrone 10 minuti - Nera
MASTER 1	anno corrente – anno di nascita >= 30	05 minuti - Bianca / Blu 06 minuti - Viola / Marrone / Nera
MASTER 2	anno corrente – anno di nascita >= 36	05 minuti
MASTER 3	anno corrente – anno di nascita >= 41	05 minuti
MASTER 4	anno corrente – anno di nascita >= 46	05 minuti
MASTER 5	anno corrente – anno di nascita >= 51	05 minuti
MASTER 6	anno corrente – anno di nascita >= 56	05 minuti

- 1.4 I tempi minimi di riposo tra gli incontri sono indicati nella tabella seguente:

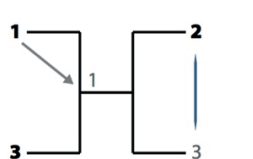
INCONTRI FINO ALLA SEMIFINALE	Uguale al tempo del singolo incontro per ciascuna categoria
FINALE	Il doppio del tempo del singolo incontro per ciascuna categoria

2 ELIMINATORIE

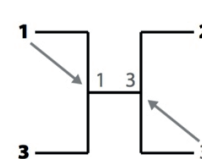
- 2.1 Gli atleti di ogni categoria sono suddivisi in Eliminatorie.
- 2.2 L'Eliminatoria funziona con un sistema di eliminazione semplice, in cui l'atleta che perde qualsiasi incontro è eliminato e il vincitore passa alla posizione successiva dell'Eliminatoria.
- 2.3 La sola eccezione a questo sistema di eliminazione semplice è quando ci sono solo tre atleti (solo tre atleti compongono l'Eliminatoria).
- 2.3.1 Nell'Eliminatoria con 3 atleti, il vincitore del primo incontro va in finale e l'atleta che perde affronta il terzo concorrente dell'Eliminatoria. L'atleta che vince il secondo incontro – anche se è lo stesso atleta che ha perso il primo incontro – va in finale e affronta il vincitore del primo incontro.



L'atleta 1 affronta l'atleta 3.
Il vincitore in questo esempio è l'atleta 1.



Come vincitore l'atleta 1 va in finale e l'atleta 3 non è eliminato. L'atleta 3 si sposta dall'altra parte dell'Eliminatoria e affronta l'atleta 2.



In questo esempio l'atleta 3 batte l'atleta 2 e va in finale, affrontando di nuovo l'atleta 1.

2.3.2 Nell'Eliminatoria con 3 atleti, se un atleta supera il peso limite della categoria, sarà eliminato dalla gara e non avrà diritto a combattere nell'altra semifinale.

2.3.3 In un'Eliminatoria con 4 atleti, se un atleta è squalificato o supera il peso limite della propria categoria, l'Eliminatoria non adotterà il sistema di quella a 3 atleti.

2.3.4 In una semifinale di un'Eliminatoria con 3 atleti, se l'atleta perde il suo primo incontro non avrà diritto a combattere l'altra semifinale.

2.4 Squalifica nelle semifinali, nelle finali e casi speciali

2.4.1 Semifinali

- Quando in semifinale entrambi gli atleti hanno un incidente, con l'incontro in parità al momento dell'incidente e nessuno dei due atleti è in grado di continuare l'incontro, l'altra semifinale diventa valida come finale. In tal caso gli atleti infortunati vengono proclamati al terzo posto.
- Quando in semifinale entrambi gli atleti sono squalificati per un fallo tecnico, l'altra semifinale conterà come finale di categoria. In questo caso gli atleti squalificati saranno proclamati al terzo posto sul podio.
- Quando in semifinale entrambi gli atleti sono squalificati per un fallo disciplinare, l'altra semifinale conterà come finale di categoria. In questo caso gli atleti squalificati non accederanno al terzo posto sul podio, lasciando così la posizione vacante.
- Quando in entrambe le 2 semifinali tutti e 4 gli atleti sono squalificati per un fallo tecnico, i 4 atleti che hanno perso contro loro nei quarti di finale, dovranno gareggiare di nuovo l'uno con l'altro in 2 incontri di semifinale extra per determinare i finalisti della categoria. In questo caso tutti e 4 gli atleti squalificati nelle semifinali dovranno essere proclamati vincitori al terzo posto, mentre gli atleti che hanno perso le semifinali extra non riceveranno medaglie.
- Quando in entrambe le semifinali tutti e 4 gli atleti sono squalificati per un fallo disciplinare, i 4 atleti che hanno perso contro loro nei quarti di finale dovranno gareggiare di nuovo l'uno con l'altro in 2 incontri di semifinale extra per determinare i finalisti della categoria. In questo caso i semifinalisti squalificati non riceveranno medaglie, mentre gli atleti che hanno perso le semifinali extra saranno proclamati vincitori al terzo posto.
- Quando l'atleta in una semifinale è squalificato prima di partecipare all'incontro di semifinale, i quarti di finale sullo stesso lato dell'Eliminatoria diventano l'incontro di semifinale.
- Quando entrambi gli atleti, nella semifinale di un'Eliminatoria a 3 atleti, sono squalificati per un fallo tecnico, verrà fatto un sorteggio per scegliere chi andrà in finale. Chi perde il sorteggio manterrà il terzo posto.
- Quando in semifinale entrambi gli atleti sono squalificati, uno per fallo tecnico e l'altro per fallo disciplinare, l'atleta squalificato per fallo tecnico manterrà il terzo posto in classifica. L'altra semifinale sarà considerata la finale della categoria.

2.4.2 Finali

- Quando in finale entrambi gli atleti sono squalificati per fallo tecnico, gli atleti che hanno perso le semifinali torneranno a disputare la finale. Il vincitore di questa nuova finale sarà proclamato primo classificato e il perdente al terzo posto. In questo caso, gli atleti squalificati saranno proclamati secondi classificati.
- Quando in finale entrambi gli atleti sono squalificati per fallo tecnico, in un'Eliminatoria con 3 atleti, verrà proclamato primo classificato il perdente della seconda semifinale. I due atleti squalificati verranno proclamati secondi classificati.
- Quando in finale un solo atleta viene squalificato per fallo disciplinare, l'atleta che ha perso in semifinale col nuovo primo classificato verrà proclamato secondo in classifica.
- Quando in finale entrambi gli atleti sono squalificati, uno per fallo tecnico e uno per fallo disciplinare, non ci sarà vincitore in questo incontro. L'atleta squalificato per fallo tecnico sarà proclamato secondo classificato. In questo caso i perdenti delle semifinali combatteranno e il vincitore sarà proclamato primo classificato. Il perdente di questa nuova finale sarà proclamato terzo classificato.
- Quando in finale entrambi gli atleti sono squalificati per fallo disciplinare, i perdenti delle semifinali combatteranno per disputare la finale. In questo caso, gli atleti che hanno perso i quarti di finale con i nuovi finalisti saranno proclamati terzi classificati.
- Quando una finale ha solo un finalista perché tutti gli atleti del lato opposto dell'Eliminatoria sono stati squalificati senza aver fatto alcun incontro, la semifinale dal lato del finalista con gli atleti che non sono stati squalificati varrà come finale della categoria e i quarti di finale come semifinali.

3 COMPETIZIONI TRA ACCADEMIE

3.1 I risultati dei primi 3 atleti classificati di ogni categoria valgono come punti nella competizione generale tra accademie.

3.2 I punti attribuiti ai primi 3 atleti classificati di ogni categoria sono:

Campione: 9 punti

Vice-Campione: 3 punti

Terzo classificato: 1 punto

3.3 Spareggio

3.3.1 Spareggi nei campionati dove i punti per ogni categoria di età sono contati separatamente.

- L'accademia col maggior numero di medaglie d'oro è dichiarata vincitrice.
- Nel caso di pareggio nel numero di campioni, vincerà l'accademia col maggior numero di medaglie d'argento.
- Nel caso di pareggio nel numero di medaglie d'oro e d'argento, vincerà l'accademia col maggior numero di campioni di grado più alto.
- Nel caso di pareggio nel numero di campioni di grado più alto vincerà l'accademia col campione di grado più alto e il più pesante.
- Nel caso di pareggio di tutti gli scenari sopramenzionati, il vincitore sarà determinato a sorteggio.

3.3.2 Spareggi nei campionati dove i punti di due o più categorie di età sono contati in modo unificato.

- L'accademia col maggior numero di medaglie d'oro è dichiarata vincitrice.
- Nel caso di pareggio nel numero dei campioni, vincerà l'accademia col maggior numero di medaglie d'argento.
- Nel caso di pareggio nel numero di medaglie d'oro e d'argento, vincerà l'accademia col maggior numero di campioni con cintura nera delle categorie di età nella seguente sequenza:
Adulto, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6
- Nel caso di pareggio nel numero di campioni con cintura nera in tutte le categorie di età, vincerà l'accademia con campioni con cintura di grado più alto delle categorie di età nella seguente sequenza:
Adulto, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6, Juvenile 2, Juvenile 1, Adolescente 3, Adolescente 2, Adolescente 1, Infantile 3, Infantile 2, Infantile 1, Bimbi 3, Bimbi 2, Bimbi 1, Pre-Bimbi 3, Pre-Bimbi 2, Pre-Bimbi 1
- Nel caso di pareggio in tutte le sopramenzionate categorie, il vincitore sarà determinato a sorteggio.

3.4 **Le categorie con un solo atleta non danno punti nella competizione tra accademie.**

3.5 **Le categorie con due soli atleti della stessa accademia non danno punti nella competizione tra accademie.**

3.6 **Competizione a squadre**

3.6.1 In caso di pareggio delle squadre alla fine di tutti gli incontri, le squadre in parità potranno ognuna scegliere un atleta per competere in un incontro supplementare decisivo.

4 PREMIAZIONI

4.1 **Gli atleti classificati ai primi tre posti in ogni categoria riceveranno le medaglie sul podio ufficiale del campionato.**

4.1.1 In ogni campionato la premiazione seguirà le seguenti regole:

- Il campione riceverà una medaglia d'oro.
- Il secondo classificato riceverà una medaglia d'argento.
- I due terzi classificati riceveranno una medaglia di bronzo cadauno.
- La premiazione avviene secondo i risultati proclamati dagli arbitri. Modifiche nella classifica al momento del conferimento dei premi sul podio sono proibite.
- Per partecipare alla cerimonia di assegnazione dei premi, l'atleta dovrà indossare esclusivamente un kimono permesso nel torneo con kimono, o l'uniforme ufficiale nel torneo senza kimono.
- Accessori estranei alla pratica dello sport sono proibiti.

4.1.2 Nelle competizioni a squadre, solo le prime due squadre classificate ricevono la medaglia sul podio ufficiale del campionato.

4.2 **L'atleta squalificato per WO (non essersi presentato) non ha diritto a ricevere la medaglia e il suo nome non apparirà nella classifica finale del campionato.**

- 4.2.1 La sola eccezione all'articolo 4.2 è quando l'atleta ha effettuato almeno un incontro nella sua categoria.
- 4.3 **L'atleta squalificato per fallo disciplinare non riceverà la medaglia e il suo nome non apparirà nella classifica finale del campionato.**
- 4.4 **L'atleta solo in categoria deve sottoporsi all'ispezione del kimono, al controllo del peso ed ottenere l'approvazione, in modo da ricevere la medaglia e avere il proprio nome sulla classifica finale del campionato.**
- 4.4.1 Nella categoria di peso Massimo Senza Limite e nella categoria degli Assoluti, l'atleta solo in categoria deve sottoporsi all'ispezione del kimono ed ottenere l'approvazione, in modo da ricevere la medaglia e avere il proprio nome sulla classifica finale del campionato.

5 REGISTRAZIONE

- 5.1 **L'atleta che si registra ad ogni campionato deve essere affiliato ad una Accademia e questa Accademia è soggetta all'approvazione dell'UIJJ.**
- 5.2 **Ogni Accademia ha diritto di registrare fino a due atleti in ogni categoria di peso, per ogni cintura, categoria di età e categoria di sesso.**
- 5.3 **L'Istruttore responsabile per ogni Accademia o Squadra di Accademie ha il potere sulla registrazione degli atleti della sua Accademia o Squadra di Accademie, è autorizzato a fare cambiamenti nell'elenco e aggiungere o escludere atleti in tutte le categorie, compresa la categoria degli Assoluti.**
- 5.4 **La registrazione ad ogni campionato deve rispettare il Cronoprogramma divulgato dalla UIJJ e tutte le scadenze devono essere rispettate.**
- 5.5 **L'atleta che viene dimostrato essere cintura nera di judo, avere una comprovata esperienza* nel wrestling, nella Lotta Olimpica o nella Lotta Greco-Romana, o che ha combattuto professionalmente o amatorialmente nelle MMA, non può partecipare in nessun campionato come cintura bianca.**
- * Negli U.S.A. aver combattuto ai livelli del college o superiori. In altri paesi aver gareggiato a livello nazionale.*
- 5.6 **L'atleta che non rispetta i requisiti presentati nelle linee guida del campionato o i requisiti di questo Regolamento Generale delle Competizioni può essere squalificato in ogni momento, prima, durante o dopo la gara.**
- 5.7 **L'atleta iscritto nella categoria di cintura nera può combattere solo con il grado con cui è registrato in UIJJ e IBJJF al momento dell'iscrizione.**
- 5.8 **L'atleta può gareggiare solo con la cintura con cui è registrato in UIJJ. Se l'atleta viene promosso dal proprio istruttore prima che sia trascorso il tempo minimo richiesto nella cintura precedente, o senza che abbia l'età minima, allora l'atleta non potrà combattere né con la sua attuale cintura né con quella precedente.**
- 5.9 **Dal momento in cui l'atleta avanza di grado, non potrà più gareggiare con la sua precedente cintura. Se l'atleta viene promosso durante una gara dopo che la sua categoria sia conclusa, gli sarà proibito partecipare alla categoria degli Assoluti.**
- 5.10 **Il Circuito dell'Unione Italiana Jiu Jitsu aderisce integralmente alle disposizioni normative e alle procedure previste da NADO Italia e, per il suo tramite, dalla WADA. È pertanto dovere dei membri dell'UIJJ e di quanti partecipano a qualsivoglia titolo alle iniziative promosse da quest'ultima rispettare tutte le norme antidoping del Codice mondiale antidoping e tutte le altre politiche e norme adottate dall'UIJJ e da NADO Italia.**

IBJJF ha stipulato un contratto con l'Agenzia antidoping degli Stati Uniti ("USADA") per condurre servizi di controllo antidoping in occasione degli eventi promossi dalla Federazione, tra cui la raccolta e l'analisi dei campioni, la gestione dei risultati e la risoluzione delle controversie che potrebbero comportare potenziali violazioni delle norme antidoping.

È dovere dei membri dell'IBJJF rispettare tutte le norme antidoping del Codice mondiale antidoping e dell'Agenzia antidoping degli Stati Uniti (USADA), compreso il protocollo USADA per i test sui Comitati Olimpici e Paraolimpici (protocollo USADA) e tutte le altre politiche e norme adottate da IBJJF e USADA.

Gli atleti accettano di sottoporsi ai test antidoping da parte dell'IBJJF e / o USADA o da chi designato da loro in qualsiasi momento e comprendono che l'uso di metodi o sostanze vietati dalle norme antidoping applicabili, li rende soggetti a sanzioni, tra cui – e non limitato a – squalifica e sospensione. Se viene stabilito che un membro ha commesso una violazione nel doping, il membro accetta di presentarsi all'autorità Amministrativa di gestione dei risultati e ai processi di USADA, incluso l'arbitrato ai sensi del protocollo USADA, o all'autorità di gestione dei risultati dell'IBJJF, quando applicabile o raccomandato da USADA.

6 REGOLE DI CONDOTTA DELL'ATLETA E PUNIZIONI AMMINISTRATIVE

- 6.1 L'atleta che si registra ad ogni campionato deve essere affiliato ad una Accademia e questa Accademia è soggetta all'approvazione dell'UIJJ.
- 6.2 Quando l'atleta salta oltre le transenne che separano l'area delimitata per lo svolgimento della competizione e l'area pubblica.
- 6.3 Quando l'atleta non indossa scarpe e cammina a piedi scalzi all'interno dell'area delimitata per lo svolgimento della competizione o in altre aree dove è richiesto che si indossino calzari.
- 6.4 Quando l'atleta o l'Istruttore hanno comportamenti considerati incompatibili con l'ambiente della competizione, sia prima che dopo l'incontro.

Nota: L'atleta che viola una o più regole di condotta descritte in questa parte può ricevere punizioni amministrative definite secondo i criteri dell'UIJJ.

7 ULTERIORI DISPOSIZIONI

- 7.1 Le linee guida pubblicate di ogni singolo campionato prevarranno su questo Regolamento Generale delle Competizioni quando necessario.
- 7.2 È assolutamente vietato a ogni membro dell'organizzazione o rappresentante di qualsiasi funzione ufficiale in un campionato, dare istruzioni a qualsiasi atleta nell'area delimitata per lo svolgimento della competizione.
- 7.3 È assolutamente vietato a chiunque non faccia parte dell'organizzazione del campionato parlare con gli Ufficiali di Tavolo.

1 AREA DI COMPETIZIONE

L'area di competizione sarà composta da una o più Aree di Gara, Tavoli dei Segnapunti, Area di Riscaldamento, Area del Peso, Tavolo Centrale e Area di Premiazione.

1.1 Aree di Gara.

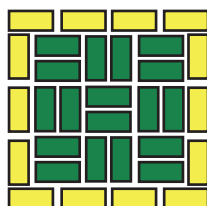
1.1.1 Le aree di gara sono composte dall'area di combattimento e l'area di sicurezza, distinte da colori diversi.

1.1.2 La dimensione minima dell'area di gara è di 64 mq, con 36 mq composti dall'area di combattimento e 28 mq composti dall'area di sicurezza, disposta intorno all'area di combattimento.

1.1.3 La dimensione massima dell'area di gara è di 100 mq, con 64 mq composti dell'area di combattimento e 36 mq composti dall'area di sicurezza, disposta intorno all'area di combattimento.

1.1.4 Il montaggio di una area gara di 64 mq, composta da materassine di 2 x 1 metro deve essere configurata nel seguente modo:

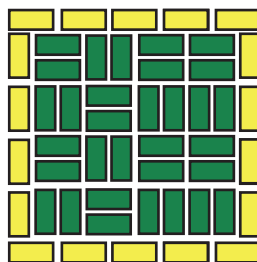
- 18 materassine per l'area di combattimento
- 14 materassine per l'area di sicurezza



64 m² AREA

1.1.5 Il montaggio di una area gara di 100 mq, composta da materassine di 2 x 1 metro deve essere configurata nel seguente modo:

- 32materassine per l'area di combattimento
- 18 materassine per l'area di sicurezza



100 m² AREA

1.2 Tavoli dei segnapunti

1.2.1 Sono composti da un tavolo e due sedie, poste di fronte all'area di gara.

1.2.2 Ogni tavolo deve mostrare chiaramente il numero corrispondente dell'area di gara, contenere due tabelloni segnapunti e un cronometro. In casi speciali può essere usato un tabellone segnapunti elettronico al posto del tabellone manuale e dell'orologio.

1.2.3 Il tabellone segnapunti deve essere configurato come segue:

4	3	2	1	1
<u>MONTA</u> <u>PRESA DI SCHIENA</u>	<u>PASSAGGIO</u> <u>DI GUARDIA</u>	<u>PROIEZIONE</u> <u>RIBALTAMENTO</u> <u>GINOCCHIO SULLO STOMACO</u>	<u>PENALITÀ</u>	<u>VANTAGGI</u>

1.2.4 Il tabellone segnapunti manuale deve essere posizionato sul tavolo in modo che la metà verde e gialla sia sulla destra dell'arbitro quando è di fronte al tavolo segnapunti.

1.2 Area di riscaldamento

- 1.2.1 È un'area delimitata, adiacente all'area di competizione, ad uso esclusivo degli atleti.
- 1.2.2 L'organizzazione del campionato convoca gli atleti di ogni categoria nell'area di riscaldamento come prestabilito dal cronoprogramma dell'evento.
- 1.2.3 È in questo luogo e solo in questo luogo che il Coordinatore di Area chiamerà gli atleti per dirigerli nell'area di gara.
- 1.2.4 È a discrezione dell'organizzazione fornire o meno nell'area di riscaldamento una bilancia prova per gli atleti, al fine di verificare i loro pesi prima del peso ufficiale.

1.3 Area del Peso e Controllo Uniformi

- 1.3.1 Il kimono dell'atleta sarà sottoposto ad ispezione per controllare la taglia, la posizione delle toppe, l'igiene, la cintura, e le condizioni generali.
- 1.3.2 Nell'area del peso ci sarà almeno una bilancia con la quale determinare il peso dell'atleta.

1.4 Tavolo Centrale

- 1.4.1 Sarà localizzato in una posizione centrale rispetto alle aree di gara. Da qui saranno distribuite le Eliminatorie ai Coordinatori di Area e saranno compilate le liste dei risultati per assegnare le medaglie agli atleti.

1.5 Podio

- 1.5.1 Deve essere composto da tre livelli: il livello più alto per gli atleti al primo posto; il secondo in altezza (alla destra del primo posto) per gli atleti al secondo posto; al livello più basso (alla sinistra del primo posto) per gli atleti al terzo posto.

2 LO STAFF E I SUOI COMPITI

2.1 Direttore Generale della Competizione:

Dirige la competizione in senso generale e prende le decisioni finali su ogni questione attinente all'organizzazione e all'andamento dell'evento.

2.2 Supervisore dei Coordinatori di Area:

Controlla il lavoro dei Coordinatori di Area, assicurandosi che seguano un adeguato andamento con la sequenza delle Eliminatorie. Aiuta al Tavolo Centrale il controllo sul flusso delle Eliminatorie, dalla distribuzione, al recupero, all'identificazione.

2.3 Direttore Generale del Corpo Arbitrale:

Gestisce la selezione e la rotazione degli arbitri durante l'evento. Orienta e guida gli arbitri e stila una valutazione tecnica di ognuno, alla fine di ogni giorno di gara.

2.4 Coordinatore del Tavolo Centrale:

Distribuisce e recupera le Eliminatorie, trasmette i risultati al Tavolo Centrale ed è responsabile del controllo delle iscrizioni degli atleti e della pianificazione delle Eliminatorie per la categoria Assoluti.

2.5 Assistente del Tavolo Centrale:

Fornisce assistenza al Coordinatore del Tavolo Centrale e registra i risultati di ogni Eliminatoria consegnati dal Coordinatore di area.

2.6 Arbitro:

Giudica tutti gli incontri.

2.7 Coordinatore di Area:

Riceve le Eliminatorie dal Tavolo Centrale, convoca gli atleti nell'Area di Riscaldamento, controlla la loro identità con il documento, li accompagna al controllo del kimono, li pesa prima del primo incontro, li conduce all'area di gara e, a fine incontro, registra i risultati nell'Eliminatoria. Quando un'Eliminatoria si conclude, la riporta al Tavolo Centrale.

2.8 Funzionario al Tavolo Segnapunti:

Registra sul tabellone i punti, i vantaggi e le penalità segnalati dall'arbitro, prende i tempi dell'incontro e annuncia la fine di un incontro usando un fischietto.

2.9 Ispettore del kimono:

Ispeziona il kimono di ogni atleta per assicurarsi che rispetti le specifiche di misura, igiene, presentazione, posizione delle toppe e condizioni generali.

2.10 Squadra delle Premiazioni:

Convoca i vincitori delle medaglie sul podio e consegna le medaglie ai vincitori di ogni categoria.

2.11 Annunciatore:

Chiama le categorie con l'altoparlante e fa gli annunci necessari di vario genere durante la competizione.



RANKING **ATLETI**

Il **Ranking** Italiano è la Classifica Ufficiale degli atleti di Jiu Jitsu Brasiliano in Italia, che competono nel circuito dell'Unione Italiana Jiu Jitsu (UIJJ). La Classifica si basa sul punteggio che gli atleti totalizzano partecipando alle gare Italiane ufficiali del circuito UIJJ, organizzate dalla Commissione Nazionale BJJ della FIJLKAM.

La Classifica riguarda tutte le **Cinture**, le categorie **Maschile** e **Femminile** e le categorie di età **Juvenile**, **Adulto** e **Master** da 1 a 7.

La Classifica si basa sulle normative UIJJ ed è così calcolata:

Punti Risultato Campionato x Valore Campionato x Stagione di Riferimento

• Cosa sono i **Punti Risultato Campionato**:

sono i punti totalizzati in ogni competizione, in base al piazzamento in classifica nella propria cintura, nella propria categoria di età, nella propria categoria di peso e nella categoria degli assoluti:

Categoria di Peso	Punti	Categoria Assoluto	Punti
1° Classificato	9*	1° Classificato	13,5*
2° Classificato	3*	2° Classificato	4,5*
3° Classificato	1*	3° Classificato	1,5*

• Cos'è il **Valore Campionato**:

è il valore numerico assegnato ad ogni campionato, in base al numero di iscritti: ogni 200 iscritti viene calcolato 1 punto.

Atleti Iscritti	Valenza Campionato
000 – 199	1*
200 – 399	2*
400 – 599	3*
600 – 799	4*
800 – 999	5*
1000 – 1199	6*
1200 – 1399	7*
1400 – 1599	8*
1600 – 1799	9*
1800 – 1999	10*

• Cos'è la **Stagione di Riferimento**:

corrisponde alla Stagione Agonistica che termina con il Campionato Italiano. Anche alla Stagione Agonistica viene assegnato un valore numerico:

Stagione Agonistica in corso	3*
Stagione Agonistica precedente	2*
Due Stagioni Agonistiche fa	1*



RANKING ATLETI

Esempio:

Nella stagione agonistica 2015/2016 l'atleta **A** è **1° classificato** nella propria **categoria di peso** ad un campionato con **257 atleti** = (Punti Risultato Campionato) **9** x (Valenza Campionato) **2** = **18 Punti**.

Nella stessa stagione l'Atleta **A** è anche **3° classificato** nella **categoria assoluti** ad un altro campionato con **512 atleti** = (Punti Risultato Campionato) **1,5** x (Valenza Campionato) **3** = **4,5 Punti**

Nella Classifica del 2015/2016 totalizza:

$$18 + 4,5 = 22,5 \times (\text{Stagione di Riferimento}) \mathbf{3} = \mathbf{67,5 \text{ Punti}}$$

e si posiziona in base ai risultati degli altri atleti della sua classifica. La stagione seguente 2016/2017 l'atleta **A** non ha più 67,5 punti, ma la sua classifica inizia la nuova Stagione con:

$$22,5 \times (\text{Stagione di Riferimento}) \mathbf{2} = \mathbf{45 \text{ Punti}}$$

a questi punti sommerà tutti i punti conquistati nella nuova stagione 2016/2017 moltiplicati **3**. Se ad es. si classifica **2°** nella sua **categoria di peso** ad un campionato con **290 atleti** = **3 x 2 = 6 Punti**. Nella Classifica 2016/2017 questi 6 punti diventano

6 x (Stagione di Riferimento) 3 = 18 Punti, pertanto l'atleta **A** avrà:

$$45 \text{ della precedente stagione} + 18 \text{ della stagione in corso} = \mathbf{63 \text{ Punti}}$$

Nella nuova Stagione 2017/2018 l'Atleta **A** inizierà automaticamente con:

$$\begin{aligned} & \text{i punti di due stagioni prima, ovvero della (Stagione 2015/2016) } 22,5 \times (\text{Stagione di Riferimento}) \mathbf{1} = \mathbf{22,5 \text{ Punti}} \\ & \text{sommati ai punti della Stagione precedente, (Stagione 2016/2017) } 6 \times (\text{Stagione di Riferimento}) \mathbf{2} = \mathbf{12 \text{ Punti}} \\ & \text{totale } 22,5 + 12 = \mathbf{34,5 \text{ Punti}} \end{aligned}$$

ai quali sommerà i punti totalizzati nella nuova Stagione 2017/2018 moltiplicati **3**.

L'importanza di scalare i Punti col passare delle stagioni garantisce che la permanenza nel Ranking Ufficiale di un atleta rispecchi la continuità dell'impegno nel conseguire risultati agonistici.

Note Importanti:

- L'atleta può iscriversi ad un Campionato del circuito UIJJ solo con i dati (Cintura ed Accademia di appartenenza) con cui risulta registrato nel circuito UIJJ al momento dell'iscrizione al Campionato. L'iscrizione ad un Campionato del circuito UIJJ con una cintura differente rispetto a quella registrata, sarà possibile solo una volta che lo staff UIJJ abbia accettato la pratica di cambio cintura dell'atleta, secondo i tempi di elaborazione dati previsti dal Regolamento.
- Se un atleta ha conseguito una nuova cintura ma non ha registrato il nuovo grado nel circuito UIJJ, non potrà iscriversi a nessun Campionato UIJJ con la nuova cintura, né potrà iscriversi con la vecchia cintura se ha utilizzato qualsiasi forma di divulgazione della promozione alla nuova cintura.
- Quando un atleta si iscrive ad un Campionato del circuito UIJJ con la cintura con cui risulta registrato, ma ha precedentemente divulgato in qualsiasi modo la promozione ad una nuova cintura non ancora registrata nel circuito UIJJ, verrà squalificato senza ottenere alcun rimborso.
- Gli atleti che cambiano cintura senza il riconoscimento ufficiale del circuito UIJJ rimangono nel Ranking della cintura precedente. Appena saranno registrati con la nuova cintura nel circuito UIJJ verranno automaticamente inseriti nella classifica della nuova cintura con zero punti. La comunicazione di tale passaggio è responsabilità dell'atleta, o del suo Insegnante.
- Il punteggio ottenuto nella propria categoria d'età non verrà cumulato con il punteggio ottenuto in altre categorie d'età; ogni categoria d'età avrà un conteggio separato. Se ad esempio un atleta della categoria Master totalizza dei punti nella categoria Master e poi anche nella categoria Adulto, comparirà sia nella Classifica Master che nella Classifica Adulto con i relativi punti acquisiti nelle rispettive categorie di età.
- Se un atleta è solo in categoria e ottiene il primo posto senza aver disputato alcun incontro, otterrà i punti della sua categoria in base ai Punti del Risultato Campionato **senza** il Valore Campionato, moltiplicati solo per la Stagione di Riferimento.

Per comunicazioni sul Ranking: direzionetecnica@uijj.org



RANKING ACCADEMIE

Il Ranking Ufficiale Accademie è la Classifica delle Accademie di Jiu Jitsu Brasiliano in Italia, registrate nel circuito dell'Unione Italiana Jiu Jitsu. La Classifica si basa sul punteggio che gli atleti, appartenenti alle Accademie, totalizzano partecipando alle gare del calendario ufficiale UIJJ.

Le Accademie registrate in UIJJ sono strutturate in più Filiali. Quando un'Accademia è composta da una sola Filiale, questa ne costituisce la Sede Centrale.

Calcolo punteggio

La classifica viene stilata senza distinzione fra le due specialità GI e NO-GI.

Il punteggio viene calcolato a partire dalla somma dei punti che i singoli atleti, appartenenti alle Accademie, ottengono in ogni gara nelle seguenti categorie:

- di cintura (**Bianca, Azzurra, Viola, Marrone e Nera**)
- di sesso (**Maschile e Femminile**)
- di età (**Juvenile, Adulto, da Master 1 a Master 7**).

Il punteggio è concepito secondo le seguenti regole ed è calcolato, per ogni Accademia registrata nel circuito UIJJ, nel seguente modo:

$$\text{Punti Trofeo Accademie} \times \text{Valore Campionato} \times \text{Stagione di Riferimento}$$

Cosa sono i **Punti Trofeo Accademie**:

Al termine di ogni campionato verranno sommati tutti i punti che gli atleti di una stessa Accademia hanno ottenuto nelle rispettive categorie e nell'assoluto secondo il punteggio del *Ranking Atleti* riportato di seguito:

Categoria di Peso	Punti	Categoria Assoluto	Punti
1° Classificato	9*	1° Classificato	13,5*
2° Classificato	3*	2° Classificato	4,5*
3° Classificato	1*	3° Classificato	1,5*

La somma dei punti darà vita al **Trofeo Accademie**.

Le prime dieci Accademie posizionate nella *Classifica Trofeo Accademie* di ogni singolo campionato, hanno diritto alla assegnazione dei "Punti Trofeo Accademie" secondo lo schema seguente:

Classifica Trofeo Accademie	Punti Trofeo Accademie
1°	25
2°	18
3°	15
4°	12
5°	10
6°	8
7°	6
8°	4
9°	2
10°	1



RANKING ACCADEMIE

Cos'è il **Valore Campionato**:

è il valore numerico assegnato ad ogni campionato, in base al numero di iscritti: ogni 200 iscritti viene calcolato 1 punto.

Atleti Iscritti	Valenza Campionato
0 - 199	1*
200 - 399	2*
400 - 599	3*
600 - 799	4*
800 - 999	5*
1000 - 1199	6*

Cos'è la **Stagione di Riferimento**:

corrisponde alla Stagione Agonistica che termina con il Campionato Italiano (Italian BJJ Open). Anche alla Stagione Agonistica viene assegnato un valore numerico:

Stagione	Valore
Stagione Agonistica in corso	3*
Stagione Agonistica precedente	2*
Due Stagioni Agonistiche fa	1*

Il coefficiente relativo alla stagione di riferimento viene ogni anno scalato di un punto fino all'estinzione dopo il terzo anno, esattamente con lo stesso principio utilizzato per il Ranking atleti:

Atleti soli in categoria

Nel caso in cui un atleta non abbia avversari, quindi ottenga il primo posto sul podio senza aver disputato alcun incontro, non contribuirà con il proprio punteggio al risultato della propria Accademia nel Trofeo Accademie.

In questo caso l'atleta otterrà dei punti solo per sé stesso nel Ranking Atleti della sua categoria con i Punti del Risultato Campionato **senza** il Valore Campionato, moltiplicato solo per la Stagione di Riferimento.

Per comunicazioni: direzionetecnica@uijj.org

NOTE



NOTE



NOTE



NOTE



Commissione Nazionale **FJKAM** Brazilian Jiu Jitsu
Pirma Edizione Febbraio 2021 Roma | Seconda Edizione Dicembre 2022 Roma

Versione 5.2 | info@uijj.org

2022 © UNIONE ITALIANA JIU JITSU | UIJJ



UIJJ.ORG



UIJJ

FIJKAM 

uijj.org