



**JU-JITSU**

**NE WAZA**

**REGOLAMENTO GARA**

**EDIZIONE - 01 GENNAIO 2024**

**EDIZIONE - 01 GENNAIO 2024**

**LEGENDA**

- MR** ..... Arbitro Centrale
- SR** ..... Arbitro Laterale
- CR** ..... Arbitro di Sedia
- PDG** ..... Presidente Di Giuria
- UDG** ..... Ufficiali Di Gara
- NW** ..... Ne Waza



**INDICE**

<b>LEGENDA</b>	<b>1</b>
<b>I. PARTE GENERALE</b>	<b>3</b>
<b>Sezione 1 Campo di Applicazione</b>	<b>3</b>
<b>Sezione 2 Abbigliamento di gara</b>	<b>3</b>
<b>Sezione 3 Area di gara</b>	<b>4</b>
<b>Sezione 4 Coach</b>	<b>5</b>
<b>Sezione 5 Controllo documenti e Operazioni di peso</b>	<b>5</b>
<b>Sezione 6 Categorie e Tempo</b>	<b>5</b>
<b>II. REGOLAMENTO</b>	<b>6</b>
<b>Sezione 7 Arbitri</b>	<b>6</b>
<b>Sezione 8 Tavolo di Giuria</b>	<b>8</b>
<b>Sezione 9 Svolgimento dell'incontro</b>	<b>8</b>
<b>Sezione 10 Applicazione del Fight e Stop</b>	<b>9</b>
<b>Sezione 11 Punteggi - Vantaggi</b>	<b>10</b>
<b>Sezione 12 Tecniche di controllo - Criteri</b>	<b>12</b>
<b>Take-Down</b>	<b>12</b>
<b>Knee on Belly</b>	<b>14</b>
<b>Front-Mount e Back-Mount</b>	<b>14</b>
<b>Back-Control</b>	<b>16</b>
<b>Posizione di Guardia e Passaggio di Guardia</b>	<b>17</b>
<b>Sweep</b>	<b>18</b>
<b>Sezione 13 Strangolamenti - Leve - Sottomissione</b>	<b>19</b>
<b>Sezione 14 Penalità - Azioni proibite</b>	<b>20</b>
<b>Leggere</b>	<b>21</b>
<b>Gravi</b>	<b>23</b>
<b>Gravi con squalifica</b>	<b>24</b>
<b>Tabella azioni vietate e immagini</b>	<b>27</b>
<b>Sezione 15 Risoluzione dell'incontro</b>	<b>32</b>
<b>Sezione 16 Ritiro e Abbandono</b>	<b>33</b>
<b>Sezione 17 Infortunio - Malore - Indisposizione</b>	<b>33</b>
<b>III. DISPOSIZIONI FINALI</b>	<b>34</b>
<b>Sezione 18 Situazioni non contemplate nel Regolamento</b>	<b>34</b>
<b>IV. APPENDICI</b>	<b>35</b>
<b>Appendice I Regolamento per U6 - U8 - U10 - U12</b>	<b>35</b>
<b>Appendice II Requisiti Ju - Jitsu GI</b>	<b>36</b>
<b>Appendice III Altre Gestualità Arbitrali</b>	<b>37</b>

## I. PARTE GENERALE

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

L'obiettivo dell'incontro è vincere per sottomissione attraverso leve o strangolamenti oppure vincere per punteggio.

La competizione di Ne Waza prevede:

- in posizione eretta, proiezioni, atterramenti, leve e strangolamenti;
- al suolo, tecniche di controllo, miglioramento delle posizioni (passaggio di guardia, ribaltamento), leve e strangolamenti.

### Sezione 1 CAMPO DI APPLICAZIONE

Il presente Regolamento è rivolto alle Associazioni e Tesserati al C.S.E.N. Centro Sportivo Educativo Nazionale, Settore Ju Jitsu Tradizionale e Moderno Area Agonistica Nazionale. I termini Atleti / egli / esso / lui / loro contenuti in questo regolamento devono intendersi sia al maschile che al femminile singolare e/o plurale.

Il presente Regolamento viene utilizzato in tutte le competizioni organizzate da C.S.E.N. a livello Nazionale, Regionale, Provinciale salvo deroghe approvate dalla Commissione Tecnica Nazionale per il tramite del Responsabile Nazionale Settore Agonismo.

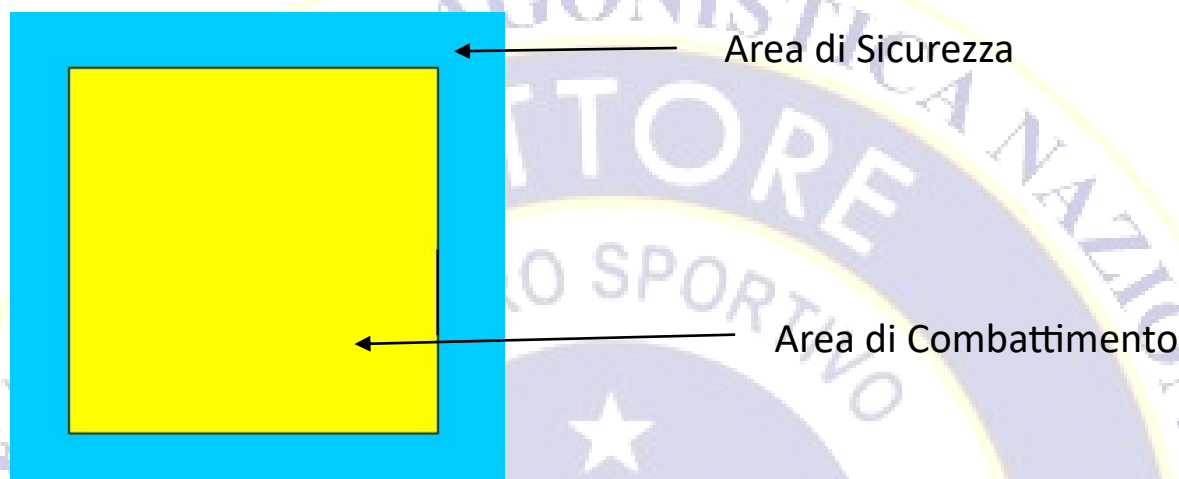
### Sezione 2 ABBIGLIAMENTO DI GARA

Qualora un Atleta non rispetti queste norme, non è autorizzato ad iniziare la gara.

L'Atleta Una volta informato che non è conforme ai requisiti specificati avrà la possibilità di sostituire le parti non idonee e ripresentarsi nuovamente entro 2 minuti.

- A - Gli Atleti dovranno indossare Gi bianco, non sono ammessi altri colori, di buona qualità che deve essere pulito e in buono stato.  
Dovranno indossare una cintura rossa o blu secondo la chiamata.  
La giacca deve essere abbastanza lunga da coprire i fianchi e legata con la cintura attorno alla vita  
La cintura dovrà essere legata abbastanza stretta in modo tale da mantenere la giacca ben chiusa lasciando circa 15 cm di cintura da ciascuna parte del nodo.
- B - Le maniche dovranno essere abbastanza larghe da consentire la presa e abbastanza lunghe da coprire metà avambraccio ma non il polso e non possono essere arrotolate. I pantaloni dovranno essere abbastanza larghi e abbastanza lunghi da coprire la tibia. Gli orli dei pantaloni non possono essere arrotolati.
- C - Alle Atlete è richiesto di indossare un body bianco (T-shirt) sotto la giacca.  
Agli Atleti è consentito di indossare un indumento tecnico bianco sotto la giacca.
- D - Gli Atleti devono avere unghie corte sia delle mani che dei piedi.
- E - Gli Atleti non possono indossare niente che possa ferire o costituisca pericolo per l'avversario. Gli occhiali non possono essere indossati. Le lenti a contatto possono essere indossate a proprio rischio.
- F - I capelli lunghi devono essere legati con un elastico morbido per capelli.  
L'Hijab (copricapo femminile Musulmano) è ammesso.

### Sezione 3 AREA DI GARA



Tavolo di Giuria

Area di Sicurezza + Area di Combattimento = Area di Gara

- A - La distanza tra l'Area di Gara e il Tavolo di Giuria deve essere almeno 2 m.
- B - Ciascuna Area di Gara dovrà avere dimensioni 12 m x 12 m e dovrà essere coperta da tatami di colori differenti tra l'Area di Combattimento e di Sicurezza.
- C - L'Area di Gara sarà divisa in due zone, l'Area di Combattimento e di Sicurezza.
- D - L'Area di Combattimento deve essere sempre 8 m x 8 m.  
In casi eccezionali è consentita un'Area di Combattimento minima di 6 m x 6 m.  
La dimensione minima dell'Area di Gara è ammessa unicamente se la dimensione del palazzetto è troppo piccola.
- E - L'Area fuori dall'Area di Combattimento sarà chiamata Area di Sicurezza e deve essere larga almeno 2 m.  
Qualora due o più Aree di Gara siano adiacenti, non è concessa un'Area di Sicurezza comune.  
In casi eccezionali, potrà essere consentito condividere parte dell'Area di Sicurezza, ma tra le due Aree di Combattimento dovranno esservi almeno 3 m di distanza.  
Condividere parte dell'Area di Sicurezza è ammessa unicamente se la dimensione del palazzetto è troppo piccola.

## Sezione 4 COACH

- A - Il Coach non può essere un Ufficiale di Gara convocato per la stessa competizione e neppure un Atleta gareggiante.
- B - Il Coach deve indossare la divisa dell'Ente o la tuta sociale.  
Non è consentito indossare il Ju-Jitsu GI.
- C - Un solo Coach dovrà rimanere seduto nella postazione assegnatagli al limite dell'Area di Gara durante l'incontro, può assistere gli Atleti in gara ma non gli è consentito contestare o influenzare le decisioni arbitrali.
- D - Qualora il Coach dimostri un comportamento scorretto verso gli Atleti, gli Arbitri, I PDG, il Pubblico o chiunque altro, l'Arbitro Centrale può decidere di allontanarlo dall'Area a lui riservata per la durata dell'incontro.
- E - Qualora il cattivo comportamento continui, gli Arbitri dell'incontro possono decidere di allontanarlo dall'Area per l'intera competizione.  
Essi informeranno il Responsabile Arbitri della loro decisione e il Responsabile della Gara che effettuerà un annuncio ufficiale ed informerà tutti i Presidenti di Giuria.

## Sezione 5 CONTROLLO DOCUMENTI E OPERAZIONI DI PESO

**Tutti gli Atleti e Accompagnatori dovranno obbligatoriamente presentarsi con un documento d'identità valido e il tesserino assicurativo.**

Gli Atleti dovranno presentarsi alle operazioni di peso con il seguente abbigliamento:

- i maschi con i pantaloni bianchi del keikogi
- le femmine con i pantaloni bianchi del keikogi e T-shirt bianca

La tolleranza del peso è di 500 gr.

## Sezione 6 CATEGORIE E TEMPO

Le categorie e i tempi di gara sono consultabili nel file " Classi categorie di peso e tempi gara" al sito [www.csen-jujitsu.it](http://www.csen-jujitsu.it)

## II. REGOLAMENTO

### Sezione 7 ARBITRI

A - L'Arbitro è la più alta autorità nel combattimento.

B - La decisione del risultato di ogni incontro presa dall'Arbitro è incontestabile.

C - La decisione del risultato di ogni incontro può essere cambiata solo nelle seguenti circostanze:

1. Se il punteggio al tavolo è stato sbagliato.
2. Se l'Atleta dichiarato vincitore ha sottomesso il suo avversario usando una tecnica non consentita precedentemente non vista dall'Arbitro.
3. Se l'Atleta è stato squalificato erroneamente per l'uso di una tecnica consentita. In tal caso, se l'incontro è stato interrotto e l'Atleta squalificato prima che l'avversario segnalasse la resa (battuta), l'incontro riparte al centro del tatami e l'Atleta attaccante riceverà 2 punti. Qualora l'Atleta sotto attacco si arrenda prima dell'interruzione e squalifica, l'Atleta che stava eseguendo la tecnica sarà dichiarato vincitore.
4. Se l'Arbitro prende una decisione sbagliata in applicazione a questo regolamento (una decisione sbagliata non contempla, una decisione soggettiva dell'Arbitro nell'assegnazione dei punti, vantaggi o penalità).  
Per ribaltare il risultato di un incontro, devono essere osservate le seguenti condizioni:
  - a) L'Arbitro si può consultare con il Responsabile Arbitri, ma la decisione finale di ribaltare o non ribaltare il risultato dell'incontro viene presa dall'Arbitro.
  - b) Il Responsabile Arbitri deve consultare il Tavolo di Giuria per verificare come la poule sia progredita e può autorizzare il ribaltamento del risultato solo se la poule non è avanzata nella fase successiva.

D - Interpretazioni soggettive effettuate dall'Arbitro circa le assegnazioni di punti, vantaggi o penalità sono definitive e non soggette a cambiamento.

E - È compito dell'Arbitro intervenire nel combattimento ogni qualvolta lo ritenga necessario.

F - È compito dell'Arbitro mantenere gli Atleti all'interno dell'Area di Combattimento.

G - L'Arbitro Centrale (MR) deve rimanere all'interno dell'Area di Combattimento durante l'incontro.

Decide sul punteggio e penalità, ma può essere supportato da un Arbitro Laterale.

H - L'Arbitro di Sedia (CR) può assistere il MR e sarà situato fuori dall'Area di Sicurezza su una sedia

I - All'Arbitro Centrale (MR) è permesso lavorare con 2 Arbitri Lateralmente (SR) che saranno posizionati agli angoli opposti seduti su sedie all'esterno dell'Area di Gara. Gli Arbitri Lateralmente possono annullare la decisione del MR.

**Di seguito vengono descritte le forme di interazione consentite tra SR e MR:**

1. Se c'è consenso tra i SR e il MR, i SR devono rimanere seduti nelle sedie agli angoli dell'Area di Combattimento.
2. Se c'è un conflitto di opinione con il MR, il SR che mette in discussione la valutazione deve alzarsi e segnalare punti, vantaggi o penalità da assegnare o togliere, usando la gestualità definita nel presente regolamento.
3. Se c'è una discrepanza tra tutti e 3 gli Arbitri su un punteggio dato della stessa azione, ha validità la decisione intermedia.  
Esempio: quando un Arbitro assegna un passaggio di guardia, il secondo assegna un vantaggio e il terzo chiede che i punti vengano tolti, in tal caso verrà assegnato il vantaggio.
4. Se il MR decide di squalificare un Atleta a causa di accumulo di 4 penalità, il MR dovrà fare la gestualità di sanzione prima di fermare l'incontro. Se almeno uno dei SR ripete la gestualità, la decisione arbitrale è confermata e il MR è autorizzato a fermare il combattimento.
5. Se il MR decide di squalificare un Atleta a causa di un'azione grave, mostrerà la gestualità prima di fermare il combattimento. Se almeno uno dei SR ripete la gestualità, la decisione arbitrale è confermata e il MR è autorizzato a fermare il combattimento.
6. Qualora un incontro finisca in pareggio di punti, vantaggi e penalità, il combattimento potrà ripartire per un massimo di altri due minuti nella modalità Golden Score.  
l'arbitro farà ripartire l'incontro, con entrambi gli atleti al centro del tatami e al primo punteggio assegnato (punto, vantaggio o penalità) farà terminare l'incontro designando il vincitore.  
Se anche al termine dei due ulteriori minuti, nessun atleta a conseguito punteggio, l'incontro viene concluso e la vittoria viene presa per decisione arbitrale.
7. Nel caso venga utilizzato il VAR, il MR ha la facoltà in qualsiasi momento di fermare temporaneamente l'incontro per visionare il video per un'ulteriore valutazione su una decisione da prendere o già presa.  
Inoltre, nel caso di utilizzo del video e della presenza dei due SR, quest'ultimi saranno posizionati nell'area di visualizzazione del video.  
Se entrambi concordano nel modificare una decisione arbitrale, uno dei due alzandosi in piedi, comunicherà la al MR la decisione segnalando i nuovi eventuali punteggi.



## Sezione 8 TAVOLO DI GIURIA

- A - Il Tavolo di Giuria è posto dall'altra parte della posizione assunta dal MR all'inizio dell'incontro;
- B - Il Tavolo di Giuria sarà composto da 3 Presidenti di Giuria, di cui 2 designati a segnare i punti ed 1 al cronometro.
- C - Uno dei Presidenti di Giuria tiene traccia della competizione su carta, il secondo controlla il tabellone elettronico.
- D - Qualora ci sia differenza tra i due registri, quello cartaceo è quello valido.

## Sezione 9 SVOLGIMENTO DELL' INCONTRO

Gli Atleti iniziano rivolti uno verso l'altro al centro dell'Area di Gara ad una distanza approssimativa di 2 metri.

L'Atleta chiamato per primo indossa la cintura rossa e si posiziona alla destra del MR.

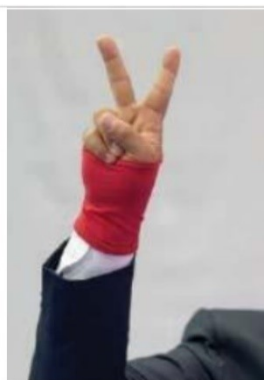
Al segnale del MR gli Atleti faranno il saluto prima all'Arbitro e quindi tra di loro.

- A - L'incontro inizia in piedi dopo che il MR annuncia Fight.
- B - Non appena si stabilisce un contatto tra gli Atleti con una presa, essi possono andare a terra o in guardia immediatamente.
- C - Gli Atleti possono controllare e cambiare tra le due differenti posizioni, ma devono essere attivi.
- D - Ogni movimento che va al di là dell'Area di Combattimento dovrà essere fermato. Gli Atleti ritorneranno al centro dell'Area di Combattimento in piedi.
- E - Qualora un Atleta prende il suo avversario nell'Area di Sicurezza mentre prova a stabilizzare una posizione che dia punteggio, l'Arbitro dovrà aspettare, per quanto possibile, che l'Atleta stabilizzi la posizione per 3 secondi prima di fermare l'incontro. Se questo succede, l'Arbitro darà i punti e quindi farà ripartire l'incontro al centro dell'Area di Combattimento nella stessa posizione.
- F - Quando 2/3 del corpo degli Atleti è fuori dall'Area di Combattimento in piedi o in una posizione non stabilizzata a terra, il MR dovrà fermare l'incontro e farà ricominciare gli Atleti in piedi al centro dell'Area di Combattimento.
- G - Alla fine dell'incontro, il MR annuncia il vincitore e ordina il saluto prima tra gli Atleti quindi all'Arbitro che è in piedi sull'Area di Combattimento di fronte al Tavolo di Giuria.

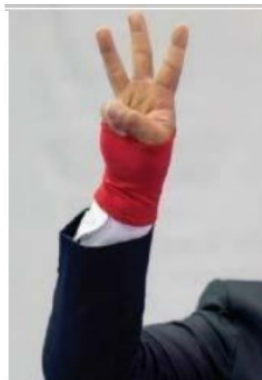
## Sezione 10      **APPLICAZIONE DEL FIGHT E STOP**

- A - Il MR dovrà annunciare Fight per iniziare o ricominciare l'incontro dopo Stop.
- B - Il MR dovrà annunciare Fight per informare i concorrenti circa la riconosciuta passività (stallo).
- C - Il MR dovrà annunciare Stop per fermare l'incontro:
1. Temporaneamente o definitivamente. In questo caso ai concorrenti non è più permesso muoversi.  
Se entrambi gli Atleti lasciano completamente l'Area di Combattimento in una posizione facilmente riconoscibile per riportarli al centro dell'Area di combattimento e ricominciare nella stessa posizione.
  2. Ogni altra volta che il MR lo ritiene necessario.  
Esempio: sistemare il GI, per dare sanzioni, per sospetto di pericolo o infortunio.
  3. Se entrambi gli Atleti lasciano completamente l'Area di Combattimento in una posizione non riconoscibile.  
L'Arbitro farà ripartire l'incontro al centro dell'Area di Combattimento in piedi.
  4. Se uno o entrambi gli Atleti sono feriti, perdono conoscenza o hanno un malore.
  5. In caso di sottomissione: un Atleta batte, mostra altri segni, urla o non può battere da solo durante una leva o uno strangolamento.
  6. Il combattimento è finito.
- D - Dopo Stop l'Arbitro può ordinare di continuare esattamente nella stessa posizione in cui erano quando il comando è stato annunciato.
- E - Per far ripartire nuovamente l'incontro, l'Arbitro annuncia Fight.

## Sezione 11 PUNTEGGI - VANTAGGI



**2 PUNTI**  
Take down  
Sweep  
Knee on belly



**3 PUNTI**  
Pass the guard



**4 PUNTI**  
Mount  
Back mount  
Back control

### PUNTEGGIO

Qualsiasi azione che porti ad una possibile sottomissione sarà premiata con punti.

1. I punti dovranno essere assegnati dall'Arbitro Centrale dell'incontro qualora un Atleta stabilizzi una posizione per 3 secondi. I punti saranno assegnati dal MR, mostrando il totale dei punti con le dita indicando il colore.
2. Qualora un Atleta esca deliberatamente dall'Area di Gara per evitare all'avversario di completare uno Sweep (ribaltamento) o un Take-Down (atterramento) l'Arbitro assegnerà 2 punti all'avversario e una penalità verrà assegnata all'Atleta che è uscito dall'Area di Gara.  
**Se questa situazione si verifica quando l'Atleta ha già ricevuto 2 penalità, riceverà la 3° penalità ma al suo Avversario verranno assegnati solo 2 punti.**
3. Gli Atleti potranno aggiudicarsi punti cumulativi qualora progrediscono attraverso un numero di posizioni che assegnano punteggio.  
In questo caso l'Arbitro dovrà contare solo 3 secondi di controllo alla fine della sequenza prima di assegnare i punti.  
Esempio: passaggio di guardia seguito da monta, MR conterà i 3 secondi dopo la monta consolidata. L'Atleta acquisirà 3 punti per il passaggio di guardia e 4 punti per la monta.
4. Agli Atleti, che arrivano in posizione di punteggio mentre subiscono una sottomissione, verranno assegnati punti solo quando si saranno liberati dall'attacco e avranno stabilizzato la posizione per 3 secondi.
5. Quando un Atleta raggiunge una posizione di punteggio, ma riceve un attacco di sottomissione e riesce ad uscire senza rimanere nella sua posizione, non riceverà alcun vantaggio.

6. Ad un Atleta che raggiunge una o più posizioni di punteggio, ma riceve un attacco di sottomissione dell'avversario, qualora non riesca a sfuggire all'attacco entro la fine dell'incontro, gli verrà assegnato solo un vantaggio.
7. Quando un Atleta subisce un attacco di sottomissione mentre si trova in una posizione di punteggio, il MR interromperà il conteggio dei 3 secondi.  
Se l'Atleta riesce a liberarsi dall'attacco di sottomissione o finisce il tempo dell'incontro, il MR assegnerà all'Atleta un vantaggio per ciascuna posizione.  
Il vantaggio verrà assegnato anche se l'Atleta non si trova nella stessa posizione di quando è stato interrotto in conteggio.

## VANTAGGIO

1. Un vantaggio viene assegnato quando un Atleta raggiunge una posizione di punteggio che richiede 3 secondi di controllo, ma è incapace di mantenere il controllo per l'intera durata.
2. Un vantaggio viene assegnato quando il movimento per un passaggio alla posizione punti è incompleto. L'Arbitro dovrà valutare se l'avversario era in una reale condizione di pericolo e se l'Atleta è chiaramente arrivato vicino al raggiungimento della posizione di punteggio.
3. Qualora un Atleta esegua un tentativo di realistica possibilità di sottomissione sull'avversario, che si difende con successo, permette all'Atleta di acquisire un vantaggio.
4. L'Arbitro può solo assegnare un vantaggio quando non c'è più la possibilità per un Atleta di raggiungere un punteggio.
5. Un vantaggio può essere attribuito dall'Arbitro anche quando l'incontro è terminato, ma prima di annunciare il risultato

### VANTAGGIO



Il vantaggio sarà segnato alzando il braccio all'altezza della spalla corrispondente al colore dell'Atleta.

### DETRAZIONE PUNTI



Il braccio corrispondente a quello dell'Atleta a cui detrarre i punti viene posto con palmo aperto sopra la spalla.

## Sezione 12 TECNICHE DI CONTROLLO – CRITERI

Gli incontri dovrebbero svolgersi come una progressione di tecniche di controllo che terminano con una sottomissione.

Pertanto, all'Atleta che rinuncia volontariamente ad una posizione al fine di ottenere punteggio utilizzando una stessa posizione per la quale sono stati già assegnati punti, non verranno assegnati altri punti.

I punti saranno assegnati dal MR dell'incontro, ogni volta che un Atleta stabilizzi la posizione per 3 secondi.

### A - TAKE - DOWN (Atterramento) 2 PUNTI

1. Quando un Atleta partendo in posizione eretta costringe il suo avversario a cadere con schiena a terra, di lato o in posizione seduto a terra.



2. Quando un Atleta costringe il suo avversario a terra su 4 punti (ginocchia e gomiti a terra) o con torace a terra, i punti potranno essere assegnati solo se l'Atleta che ha eseguito il Take-Down ha stabilito un controllo posteriore dell'avversario. Non è necessario aver messo i ganci, ma almeno un ginocchio dell'avversario deve essere mantenuto a terra.



3. L'Atleta, che inizia un movimento di Take-Down prima che l'avversario metta la guardia, ottiene 2 punti o un vantaggio rispettando le regole del Take-Down.
4. Quando un Atleta ha una presa sui pantaloni del suo avversario e quest'ultimo mette la guardia aperta, l'Atleta che ha preso i pantaloni ottiene 2 punti se stabilizza a terra una posizione dominante per 3 secondi.
5. Se un Atleta effettua una presa sui pantaloni dell'avversario e quest'ultimo mette la guardia chiusa rimanendo sospeso in aria, l'Atleta dovrà mettere la schiena dell'avversario a terra entro 3 secondi e stabilizzare la parte superiore per 3 secondi per ottenere i punti di Take-Down.
6. Se un Atleta costringe il suo avversario a terra sull'Area di Sicurezza, l'Atleta che esegue il Take-Down dovrà avere entrambi i piedi all'inizio del movimento all'interno dell'Area di Combattimento. In questo caso, se l'Atleta atterra in una posizione stabilizzata, il MR fermerà l'incontro solo dopo la stabilizzazione dei 3 secondi, dopodiché assegnerà i punti e farà ripartire l'incontro al centro dell'Area di Combattimento. Gli Atleti saranno sistemati nella stessa posizione in cui si trovavano quando l'incontro è stato fermato.
7. Quando l'avversario ha uno o due ginocchia a terra, l'Atleta che esegue il Take-Down ottiene i punti solo se era in piedi al momento dell'inizio del Take-Down.
8. Quando un Atleta costringe il suo avversario a terra afferrando una o due gambe, e l'avversario cade a terra seduto e applica successivamente una contro tecnica (un altro Take-Down), solo l'Atleta che ha effettuato la contro tecnica otterrà i punti di Take-Down.

#### **VANTAGGIO**

1. Quando un Atleta effettua un Take-Down, ma il suo avversario non atterra di schiena o di lato a terra e ritorna in piedi entro 3 secondi.
2. Nel caso l'Atleta esegue un Take-Down o una serie di Take-Down eseguiti con la stessa presa e l'avversario, dopo essere atterrato sulla schiena o di lato, ritorna in piedi prima della fine del conteggio dei 3 secondi, il MR segnerà il vantaggio quando non ci sarà nessuna possibilità di completare il Take-Down.

#### **NESSUN PUNTEGGIO DI TAKE – DOWN**

1. Gli Atleti che difendendo uno Sweep riportano il loro avversario di schiena o di lato a terra non saranno premiati con il punteggio relativo al Take-Down o vantaggio.
2. L'Atleta che si difende da un Back-Control in piedi, in cui l'avversario ha uno o due ganci posizionati e non ha nessun piede sul tatami, non ottiene punti o vantaggio relativi al Take-Down anche dopo la stabilizzazione per 3 secondi.
3. L'Atleta che inizia un movimento di Take-Down dopo che l'avversario ha chiuso la guardia, non otterrà i punti di Take-Down.

**B - KNEE ON BELLY (Ginocchio sullo stomaco) 2 PUNTI**

Quando un Atleta, in posizione dominante sull'avversario sdraiato a terra sulla schiena o sul lato, mantiene il controllo laterale posizionando un ginocchio sullo stomaco o sul torace o sulle costole dell'avversario con l'altra gamba estesa il piede a terra e il viso rivolto verso la testa del suo avversario, ottiene 2 punti.

Quando un Atleta, in posizione dominante sull'avversario sdraiato a terra sulla schiena o sul lato, mantiene il controllo laterale posizionando un ginocchio sullo stomaco o sul torace o sulle costole dell'avversario e l'altro ginocchio è a terra gli verrà assegnato un vantaggio alla fine dell'azione.



**C - FRONT - MOUNT e BACK - MOUNT (Posizione montata frontale e da dietro) 4 PUNTI**

Quando un Atleta è nella posizione dominante, libero dalla guardia o mezza guardia, gli viene assegnato il punteggio solo se le ginocchia sono sotto la linea delle spalle, è seduto sul busto dell'avversario con entrambe le ginocchia o un piede e un ginocchio sul tatami oppure con un braccio intrappolato sotto le sue gambe, posizionato con il viso rivolto verso la testa dell'avversario.

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

Nel caso di posizione di monta, quando c'è una transizione diretta dal Back-Mount al Front-Mount o viceversa essendo posizioni distinte, l'Atleta riceverà 4 punti per la prima posizione e altri 4 punti per la successiva e così via ogniqualvolta si raggiunge il tempo di stabilizzazione di 3 secondi.



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



D - BACK - CONTROL (Controllo posteriore) 4 PUNTI

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

Qualora una tecnica di controllo non sia mantenuta abbastanza a lungo per ottenere punteggio, verrà assegnato un vantaggio, a condizione che l'Arbitro consideri l'avversario in pericolo di subire la posizione.



Quando un Atleta effettua un Back-Control e mette i talloni all'interno delle cosce dell'avversario e intrappola entrambe le braccia.

Quando un Atleta effettua un Back-Control, ma incrocia le sue gambe.

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

E - POSIZIONE DI GUARDIA E PASSAGGIO DI GUARDIA - 3 PUNTI

La guardia è definita quando un Atleta usa una o entrambe le gambe per impedire all'avversario di raggiungere il controllo laterale o la posizione nord-sud.

L'Arbitro assegnerà 3 punti all' Atleta che riesce a passare le gambe dell'avversario (passaggio di guardia) riuscendo a mantenere su di lui un controllo laterale o un controllo nord-sud per 3 secondi.

Passare la guardia dell'avversario e continuare con un controllo tecnico per 3 secondi consente di ottenere 3 punti.



VANTAGGIO

Quando un Atleta nel tentativo del passaggio di guardia, non vi riesce ma subisce una mezza guardia, il MR gli assegnerà un vantaggio.

Quando l'Atleta tenta un passaggio di guardia e il suo avversario ruota con la schiena in alto e rimane su quattro punti (ginocchia e gomiti a terra) per evitarlo, all'Atleta che lo controlla mantenendo uno o due ginocchi a terra pur non inserendo i ganci, viene assegnato un vantaggio.



F - SWEEP (Cambio di posizione o ribaltamento) 2 PUNTI

Ogni cambio di posizione che parta dalla posizione di guardia e che consenta di ottenere una posizione dominante, seguita da una stabilizzazione di 3 secondi, sarà considerata uno Sweep.

Nessun vantaggio sarà assegnato per cambi di posizione che partano e finiscano in posizioni di guardia 50/50.



Un cambio di posizione dalla guardia ad un Back-Clinch della schiena dell'avversario con 3 secondi di controllo e mantenere l'avversario con almeno un ginocchio a terra sarà considerato anch'esso uno Sweep.

Se gli Atleti sono in posizione di guardia e passano ad una posizione eretta, il combattimento in piedi prosegue quando suddetta posizione viene mantenuta per almeno 3 secondi. Il conteggio inizia quando uno dei due Atleti è in piedi e l'altro ha almeno un piede sul tatami e il ginocchio opposto sollevato da terra.

Quando un Atleta sbilancia l'avversario tentando uno Sweep e raggiunge la posizione dominante, ma non è in grado di stabilizzarla per 3 secondi, ottiene un vantaggio

Quando un Atleta inizia un movimento di Sweep e sceglie di mantenere una posizione difensiva, il MR non assegnerà nessun vantaggio.



## Sezione 13 STRANGOLAMENTI - LEVE - SOTTOMISSIONE

Queste regole dovranno rispettare le classi di età e le divisioni di cinture:

- A - Tutti gli strangolamenti sono permessi eccetto quelli a mani nude e con le dita.
- B - Tutte le leve alle spalle, gomiti e polsi sono permessi.
- C - Leve alle gambe e ai piedi sono permessi in flessione, stiramento e compressione.
- D - Tutti i tipi di leve in rotazione che possano interessare il ginocchio sono proibite.
- E - Se un Atleta applica una leva diritta alla gamba e l'avversario prova ad uscire ruotando con il corpo e si arrende per il dolore, perderà l'incontro per sottomissione.

### SOTTOMISSIONE

L'incontro verrà immediatamente interrotto quando un Atleta mostra un segnale fisico o verbale di non poter resistere all'applicazione della tecnica di sottomissione del suo avversario.

L'arresto dell'incontro avverrà nei seguenti casi:

1. Quando un Atleta batte due volte con la mano sull'avversario a terra, su se stesso in modo chiaro e evidente.
2. Quando l'Atleta batte a terra due volte con i piedi, quando le braccia sono intrappolate dall'avversario.
3. Quando l'Atleta verbalmente si ritira chiedendo di fermare l'incontro.
4. Quando l'Atleta urla o emette rumori che esprimono il dolore mentre è intrappolato in sottomissione.
5. Un Atleta perde l'incontro qualora sopraggiunga la perdita di conoscenza causata o da una tecnica di sottomissione corretta effettuata dall'avversario oppure da un incidente non derivante da una manovra scorretta dell'avversario.

In questo caso il combattimento sarà fermato e l'Atleta, che ha effettuato la tecnica di sottomissione, sarà dichiarato vincitore mentre l'Atleta perdente sarà escluso dal resto della competizione a protezione della sua integrità fisica.

### VANTAGGI

L'Atleta otterrà un vantaggio qualora, tentando una sottomissione, il suo avversario sia in un pericolo reale di sottomissione, ma riesce ad uscirne. Ancora una volta è l'Arbitro che deve valutare se la sottomissione poteva andare a buon fine.

### 2 PUNTI

- a. Qualora l'avversario che subisce una sottomissione esca dall'Area di Combattimento con una corretta difesa tecnica, l'Arbitro assegnerà 2 punti all'Atleta che ha applicato la sottomissione.
- b. Qualora l'uscita dall'Area di Combattimento sia causata dall'Atleta che attacca per eseguire la sottomissione, dopo aver fermato l'incontro, l'Arbitro non assegnerà i 2 punti. Tuttavia, l'Arbitro può dare un vantaggio, a seconda della vicinanza alla sottomissione, nel rispetto delle regole dei vantaggi. L'incontro riprende al centro dell'Area di Combattimento con gli Atleti in piedi.

## SQUALIFICA

Uscire dall'Area di Combattimento durante una sottomissione senza una corretta tecnica difensiva, comporta la squalifica.

Quando un Atleta sta eseguendo una tecnica di sottomissione dentro l'Area di Sicurezza, l'Arbitro non deve fermare l'incontro.

Per dichiarare il vincitore il MR alza il braccio corrispondente al colore della cintura dell'Atleta, sopra la testa con il palmo della mano rivolto in avanti.

### Sezione 14 PENALITA' - AZIONI PROIBITE

Le penalità saranno assegnate:

#### A – in 4 fasi per le categorie U18 – U21 – ADULTS – MASTER

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

#### B – in 6 fasi per le categorie U14 – U16

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

Quando l'Arbitro assegna la 3° penalità per passività ad entrambi gli Atleti, il MR farà ricominciare l'incontro in piedi. Questa regola si applica ai precedenti punti A e B.

L'Arbitro annuncia Foul e mostra il gesto sollevando un pugno chiuso all'altezza della spalla.

#### AZIONI PROIBITE LEGGERE

Le azioni proibite leggere saranno punite con una penalità.

Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite leggere :

#### A - PASSIVITA' / STALLO

Si definisce Passività/stallo (mancanza di combattimento):

1. Quando un Atleta chiaramente non persegue l'obiettivo di progredire nelle posizioni in un incontro.

2. Quando l'Arbitro nota che uno o entrambi gli Atleti non stanno provando a progredire nel combattimento in piedi per 10 secondi consecutivi, il MR interromperà l'incontro e assegnerà una penalità per uno od entrambi gli Atleti, seguito dal comando verbale Fight. In caso di stallo a terra, il MR indicherà l'Atleta e pronuncerà Fight ed inizierà a contare 10 secondi; se alla fine dei 10 secondi l'Atleta non si è mosso il MR indicherà il gesto per segnalare la penalità. Se l'Atleta non vede il gesto, l'Arbitro lo toccherà.

3. La passività/stallo non è solo definita da un Atleta che chiaramente non persegue la progressione di posizione in un incontro, ma è anche quando un Atleta tenta di impedire al suo avversario di eseguire tale progressione.

**Gli Atleti che si difendono dagli attacchi da posizioni di controllo laterale nord-sud, Back-Control, monta non saranno sanzionati per passività.**

4. Lasciare il tatami o spingere fuori dal tatami l'avversario senza eseguire nessuna azione tecnica.

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

6. Quando due Atleti mettono la guardia contemporaneamente, l'Arbitro dovrà iniziare un conteggio di 20 secondi.

Se alla fine dei 20 secondi, seppur gli Atleti si sono mossi, uno degli Atleti non raggiunge la posizione dominante, non ha una sottomissione in corso o non è imminente il completamento di una posizione di punteggio, il MR fermerà l'incontro e darà una penalità ad entrambi gli Atleti. In questi casi l'incontro ripartirà dalla posizione in piedi.

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

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

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

10. Non sarà considerata mancanza di combattimento quando un Atleta è in Front-Mount o Back-Mount, finché le caratteristiche tecniche della posizione sono rispettate.

## **B - ALTRE AZIONI PROIBITE LEGGERE**

1. Durante una tecnica di sottomissione eseguita dall'Atleta che sta attaccando, l'Arbitro interromperà il combattimento, segnerà una penalità all'Atleta e farà ripartire il combattimento in posizione in piedi nei seguenti casi:

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

2. Mettere le mani o i piedi in faccia all'avversario.

3. Andare a terra senza presa.

4. Usare la cintura per qualsiasi tecnica qualora non sia legata.

5. Ritardare l'inizio dell'incontro nei seguenti casi:
  - a. ritardare il combattimento non presentandosi pronti a combattere
  - b. quando si perde tempo per sistemare il GI o la cintura
  - c. vestiario non corretto
  - d. indossare oggetti non autorizzati
  - e. rimuovere la cintura o l'Hijab
  - f. aprire il Ju-Jitsu GI
  - g. quando un Atleta impiega più di 20 secondi per annodare la sua cintura o i pantaloni dopo uno Stop
6. Per le classi di età U14 - U16 è proibito per un Atleta saltare in guardia chiusa o tentare qualsiasi sottomissione in volo mentre il suo avversario è in piedi.  
Quando ciò avviene, l'Arbitro ferma l'incontro e lo fa ripartire al centro con gli Atleti in piedi.
7. Posizionare il piede deliberatamente all'interno della cintura.
8. Posizionare il piede deliberatamente all'interno del bavero del GI senza aver effettuato una presa sullo stesso lato del GI.
9. Posizionare deliberatamente il piede all'interno del colletto.
10. Parlare o commentare (senza motivazioni mediche o di sicurezza).
11. Disobbedire agli ordini dell'Arbitro.
12. Uscire dall'Area di Combattimento per prevenire che l'avversario completi uno Sweep o Take-down.  
L'MR assegnerà 2 punti all'avversario e 1 penalità all'Atleta uscito dall'Area.  
Se l'Atleta aveva già ricevuto 2 penalità in precedenza verranno segnati solo 2 punti e la penalità.
13. Uscire dall'Area di Gara dopo il combattimento prima dell'annuncio del vincitore.

**Un Atleta non verrà sanzionato qualora, durante il combattimento o prima che venga annunciato il vincitore, manifesti gesti di superiorità o altri atteggiamenti antisportivi tali da essere considerati sufficientemente gravi da giustificare assegnazione di penalità o squalifica.**

## AZIONI PROIBITE GRAVI

La prima volta che un concorrente compie un'azione proibita grave verrà punito con squalifica.

Le seguenti azioni sono considerate azioni proibite gravi:

- A - Eseguire qualsiasi azione con ovvia intenzione di ferire l'avversario.
- B - Uscire deliberatamente dall'Area di Combattimento durante una sottomissione senza una tecnica di uscita corretta.
- C - Eseguire una qualsiasi leva che interessi la colonna vertebrale senza un strangolamento (tirare la testa dell'avversario dalla posizione di guardia non è considerata una leva al collo)
- D - Sbattere l'avversario sul tatami mentre è in posizione di guardia chiusa o in Back- Control.
- E - Tecniche di proiezione o trascinamento che proiettino o forzino la testa o il collo dell'avversario al suolo (Suplex).
- F - Applicare leve alle dita delle mani e dei piedi.
- G - Applicare alla gamba leve in rotazione come agganciare il tallone e ruotare la caviglia e il ginocchio verso l'esterno.
- H - Gravi attacchi laterali che interessino il ginocchio (incrociare la gamba dall'esterno in una situazione di leva o con una forte compressione), il che può impedire la fuga aumentando la probabilità di lesioni.
- I - Quando un Atleta strangola il suo avversario con le mani nude (non usando il GI) o con una o entrambe le mani intorno al collo dell'avversario o applicando una pressione alla trachea dell'avversario con il pollice o bloccando il passaggio dell'aria dalla bocca o dal naso dell'avversario usando le mani.
- J - Quando un Atleta intenzionalmente tenta di far squalificare il suo avversario reagendo in un modo che ponga l'avversario in una posizione illegale.
- K - Quando il MR si accorge che non ha indumenti intimi sotto il Ju-Jitsu GI.
- L - Quando un Atleta non riesce a cambiare il Ju-Jitsu GI con uno nuovo entro i 2 minuti.
- M - Qualora un Atleta che si sta difendendo da una tecnica di sottomissione commette una penalità che costringe il MR a fermare l'incontro.
- N - Quando un Atleta, che si sta difendendo da un atterramento e si trova su una gamba sola, afferra la cintura dell'avversario e lo proietta al suolo sulla testa che è posta all'esterno del proprio corpo.
- O - Quando un Atleta applica una tecnica proibita per la sua rispettiva categoria.



Le seguenti azioni sono considerate azioni disciplinari gravi:

1. Quando un Atleta usa termini volgari o gesti osceni nei confronti del suo avversario, degli UDG, del pubblico prima o dopo l'incontro.
2. Quando un Atleta mostra ostilità nei confronti di un avversario, degli UDG, del pubblico prima o dopo l'incontro.
3. Quando un Atleta tira i capelli, colpisce o applica una pressione ai genitali, occhi o usa intenzionalmente un colpo traumatico di qualsiasi tipo (pugni - gomitate - ginocchiate - calci - testate - ecc..)
4. Quando un Atleta mostra mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario, degli UDG, degli spettatori sia verbalmente o con gesti durante l'incontro o all'assegnazione della vittoria.
5. Quando uno o entrambi gli Atleti non combattono in modo serio l'incontro giocando o simulando un falso combattimento.
6. Quando un Atleta mostra un atteggiamento inappropriato od antisportivo durante l'intera competizione, o si cimenta in qualsiasi altra forma di cattiva condotta prima o dopo l'incontro.

#### **AZIONE PROIBITA GRAVE SANZIONABILE CON SQUALIFICA**

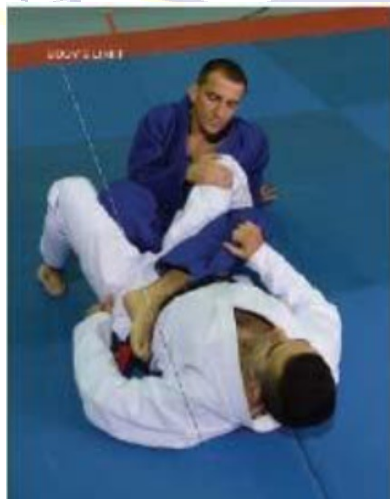
##### **KNEE RIPPING - ATTACCHI LATERALI AL GINOCCHIO**

Gli attacchi laterali al ginocchio sono caratterizzati dal posizionamento della coscia di un Atleta dietro alla gamba dell'avversario mentre passa il polpaccio sopra al quadricipite e al ginocchio anteriore, applicando una pressione dall'esterno verso l'interno.

Non è necessario che uno degli Atleti trattenga il piede del suo avversario affinché il piede possa considerarsi preso o bloccato. Ai fini di questa regola, quando un Atleta è in piedi e porta il peso sul piede della stessa gamba del ginocchio in pericolo, il piede sarà considerato preso o bloccato.

Di seguito attacchi laterali gravi che interessano il ginocchio (incrociare le gambe da fuori in situazione di leva, o con forte pressione) punibili con la squalifica diretta:

A - Quando un Atleta esegue un movimento avente le suddette caratteristiche con il piede che incrocia la linea mediana verticale del corpo dell'avversario.

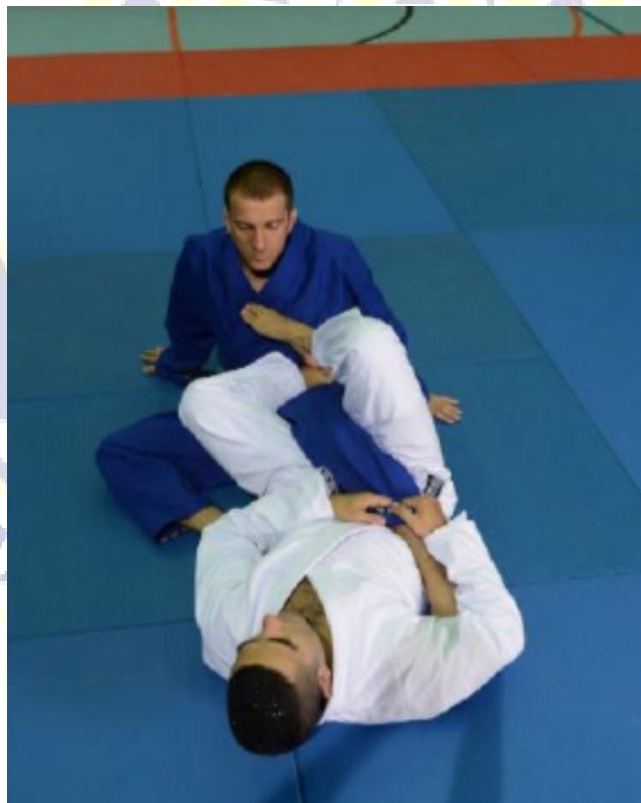


B - Quando entrambi gli Atleti effettuano una tecnica di sottomissione, sarà considerata azione proibita grave per l'Atleta che incrocia il suo piede con le caratteristiche menzionate prima.



#### AZIONE PROIBITA LIEVE

Quando un Atleta muove il piede attraverso la linee mediana verticale del corpo del suo avversario, il MR fermerà l'incontro assegnandogli una penalità e, ove fosse possibile, riporterà gli Atleti in posizione facendo riprendere l'incontro.



AZIONE NON SANZIONABILE

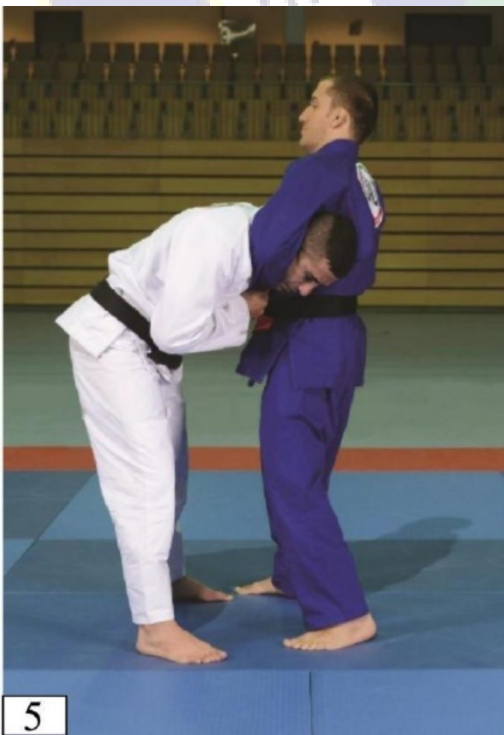
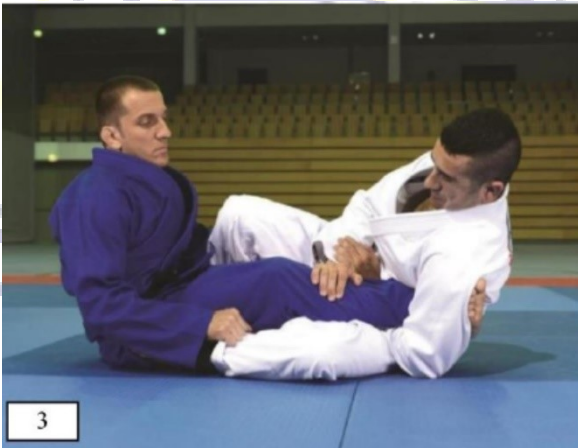


**PIEDE LIBERO**

**INCROCIARE IL PIEDE SOTO AL GINOCCHIO**

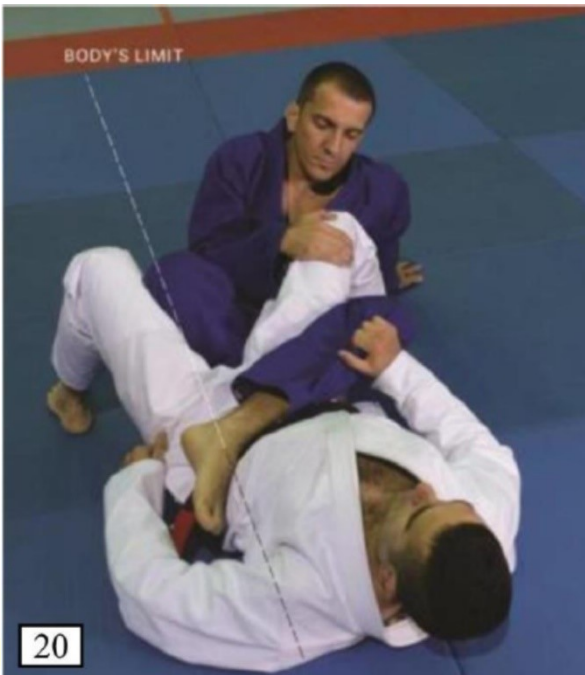
TABELLA AZIONI VIETATE E CONSENTITE IN RELAZIONE ALLA CLASSE DI ETÀ'

	U14	U16	U18+	
1				Sottomissione divaricando le gambe
2	X	X		Strangolamento con leva cervicale
3	X	X		Leva alla gamba dritta
4	X	X		Strangolamento con braccio usando le maniche (ezekiel)
5	X	X		Strangolamento a ghigliottina frontale
6	X	X		Omoplata
7	X	X		Tirare la testa verso se stessi nello strangolamento a triangolo
8	X	X		Strangolamento a triangolo con le braccia
9	X	X		Do-jime in guardia chiusa
10	X	X		Leva al polso
11	X	X		Atterramento con singola gamba con la testa dell'attaccante fuori dal corpo dell'avversario
12	X	X		Leva in compressione al bicipite
13	X	X		Leva in compressione al polpaccio
14	X	X		Hiza juji gatame (kneebar)
15	X	X		Leva al piede
16	X	X	X	Slam
17	X	X	X	Leva alla colonna vertebrale senza strangolamento
18	X	X	X	Leva al tallone
19	X	X	X	Leva in rotazione al ginocchio
20	X	X	X	Knee ripping
21	X	X	X	Proiezione a forbice (Kani Basami)
22	X	X	X	Nella leva al piede dritta ruotare in direzione del piede libero
23	X	X	X	Leva al piede in torsione verso l'esterno
24	X	X	X	Leva alle dita
25	X	X	X	Proiettare l'avversario al suolo sulla testa afferrando la cintura per difendersi da Take - Down su una gamba mentre la testa dell'avversario è posta all'esterno del proprio corpo
26	X	X	X	Atterramento sulla testa o sul collo non controllata (Suplex)













### Sezione 15 RISOLUZIONE DELL'INCONTRO

A - Un Atleta può vincere l'incontro prima della fine del tempo di combattimento qualora un concorrente applichi una leva o uno strangolamento che faccia arrendere l'avversario o che obblighi il MR a fermare l'incontro. Questo è chiamata una **sottomissione**.  
In questo caso il concorrente perdente ottiene 0 punti e il vincitore ottiene 100 punti.

B - Dopo che il tempo di combattimento è finito, l'Atleta che ha più punti alla fine dell'incontro sarà il vincitore.

C - Se gli Atleti hanno uguale punteggio alla fine dell'incontro, il concorrente che ha ottenuto il maggior numero di vantaggi vince l'incontro.

D - Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti che nel numero di vantaggi, le penalità decidono il vincitore.

Se il risultato è uguale sia nel totale dei punti, che nel numero dei vantaggi, che nelle penalità l'incontro sarà deciso dal MR se è solo o da tutti gli Arbitri (se 3 Arbitri).

In caso di parità in semifinali o finale, se gli organizzatori della competizione lo hanno inserito nel bando gara, ci sarà un ulteriore round con Golden Score di 2 minuti.

E' a discrezione degli organizzatori della competizione stabilire se in caso di parità in semifinali e finale ci sarà un ulteriore round con Golden Score di 2 minuti.

Il primo punto, il vantaggio o la penalità finirà l'incontro.

I punteggi e le penalità del round iniziale saranno sommate a quelle del round supplementare. Se al termine del Golden Score continua la parità il vincitore sarà proclamato tramite decisione arbitrale.

E' una decisione dell'organizzatore inserire in Golden Score nella competizione.

E - Nel caso che entrambi gli Atleti subiscano, in una finale o semifinale in cui il punteggio è in parità, lesioni accidentali e nessun Atleta sia in grado di continuare la gara, il risultato è determinato tramite sorteggio.

F - Se un Atleta compie un'azione proibita grave verrà punito con la squalifica. La prima volta perde l'incontro con 0 punti e l'avversario ottiene 100 punti. Alla seconda squalifica viene espulso dal resto del torneo.

## **Sezione 16 RITIRO E ABBANDONO (WALK- OVER, WITHDRAWAL)**

A - La decisione di vittoria per ritiro verrà data da MR a qualsiasi Atleta il cui avversario non si presenti per l'incontro dopo essere stato chiamato per 3 volte per almeno 3 minuti, al vincitore andranno 100 punti.

B - La decisione di vittoria per abbandono dovrà essere data dal MR al concorrente il cui l'avversario si ritiri dalla competizione durante l'incontro, all'Atleta ritirato andranno 0 punti al vincitore andranno 100 punti.

## **Sezione 17 INFORTUNIO - MALORE - INDISPOSIZIONE**

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

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

### **Il tempo medico inizia al comando del MR.**

Quando un Atleta presenta un sanguinamento che non si può arrestare dopo essere stato trattato dal Medico per 2 volte (alle quali ogni Atleta ha diritto su richiesta dell'Arbitro per ciascuno degli infortuni) l'Atleta infortunato perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario andranno 100 punti.

Se uno dei due Atleti è impossibilitato a continuare l'incontro, il MR decide secondo le seguenti clausole:

- 1 - Qualora la causa della lesione sia attribuita all'Atleta infortunato, l'Atleta infortunato perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario andranno 100 punti.
- 2 - Qualora sia impossibile attribuire la causa della lesione ad uno degli atleti, l'Atleta infortunato perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario andranno 100 punti.
- 3 - Qualora la lesione sia causata da un'azione proibita compiuta dall'Atleta non infortunato, egli verrà squalificato e perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario andranno 100 punti.

Quando un Atleta ha un malore durante l'incontro e non può continuare, perderà l'incontro con 0 punti e all'avversario andranno 100 punti.

Se un Atleta perde conoscenza, l'incontro dovrà essere fermato e non potrà più gareggiare per tutta la durata del torneo.

Quando uno degli Atleti dichiara di avere dei crampi, l'avversario sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

Quando un Atleta vomita o perde il controllo delle funzioni corporee basali, come la minzione involontaria o l'incontinenza intestinale durante il combattimento o prima che l'MR annunci il risultato, perde l'incontro.

### **Il Medico ufficiale decide se il concorrente infortunato può o non può continuare.**

### III. DISPOSIZIONI FINALI

#### Sezione 18 SITUAZIONI NON CONTEMPLETE NEL REGOLAMENTO

A - Gli Arbitri dell'incontro interessato, che insieme debbano giungere ad una decisione, devono saper affrontare qualsiasi situazione si manifesti che non sia contemplata nel presente regolamento.

B - Il CR non ha diritto decisionale.



## IV. APPENDICI

### Appendice I - Regolamento per U6 - U8 - U10 - U12 Regole aggiuntive

Le categorie e i tempi di gara sono consultabili nel file "Classi e categorie di peso" al sito [www.csen-jujitsu.it](http://www.csen-jujitsu.it)

Gli Atleti inizieranno il combattimento nella posizione in piedi.

In tutte le classi verranno presi in considerazione solo i punteggi

Sono vietate tutte le finalizzazioni.

**Sono vietate le seguenti azioni:**

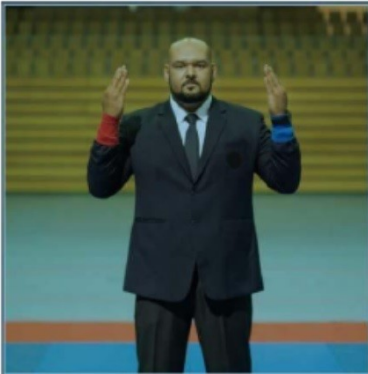
- A - atterramenti effettuati con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa sul Ju Jitsu Gi o sulla schiena
- B - cadere con violenza sull'avversario dopo aver effettuato una tecnica di atterramento
- C - saltare in guardia chiusa al volo mentre l'avversario è in piedi
- D - effettuare stabilizzazioni con chiusura del collo e/o della nuca senza la presa al Ju Jitsu Gi sulla schiena, dorso o spalla
- E - tecniche di atterramento che prevedono un sollevamento ( ura nage - te guruma )
- F - tecniche di atterramento eseguite con entrambe le ginocchia a terra
- G - tecniche di atterramento eseguite in avvolgimento (makikomi)
- H - tecniche di atterramento eseguite con la presa a entrambe le gambe o ai pantaloni
- I - tecniche di atterramento in cui entrambe le braccia dell'avversario sono bloccate
- J - tecniche di atterramento che prevedono una caduta di sacrificio (sutemi waza)

È un dovere dell'Arbitro vigilare nelle classi non agonistiche comprese tra gli U6 e gli U12 per proteggere la colonna vertebrale dell'Atleta, posizionandosi dietro all'Atleta durante il sollevamento da terra da parte dell'avversario, così come nel caso della chiusura di guardia.

## Appendice II - Requisiti Ju –Jitsu GI



Appendice III - Altre GESTUALITA' ARBITRALI



AL SEGNALE DEL MR GLI ATLETI FARANNO IL SALUTO PRIMA AL MR E POI TRA DI LORO



FIGHT



STOP



SISTEMARE IL GI



SISTEMARE LA CINTURA

**INDICARE ALL'ATLETA  
DI ALZARSI**



**INDICARE ALL'ATLETA  
DI RITORNATE A TERRA  
NELLA POSIZIONE  
INDICATA DAL MR**



**AVVERTIRE GLI ATLETI DI RIMANERE NELL'AREA  
DI COMBATTIMENTO EFFETTUANDO MOVIMENTI  
CIRCOLARI DEL DITO INDICE PUNTATO VERSO L'ALTO**



**PASSIVITA' / STALLO IN PIEDI**



**PASSIVITA' / STALLO A TERRA  
IL MR ANNUNCIA FIGHT E SE L'ATLETA NON PUO' VEDERLO LO TOCCHERA'**



**SOTTOMISSIONE**



**SQUALIFICA**



**IL MR DECRETA IL VINCITORE**



