

WWW.SJJIF.ORG

SJJIF



SPORT JIU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION

RULEBOOK

RULES & REGULATIONS

Norme e regolamenti della Federazione Internazionale Sport Jiu-Jitsu

Sommario

Articolo 1	Definizione di Jiu-Jitsu
Articolo 2	Comunità Jiu-Jitsu
Articolo 3	Iscrizione alla federazione
Articolo 4	Calendario delle competizioni SJJIF
Articolo 5	Concorrenza
Articolo 6	Eventi sanzionati
Articolo 7	Software SJJIF e banca dati
Articolo 8	Controllo antidoping
Articolo 9	Piano del torneo e layout
Articolo 10	Responsabile SJJIF Responsabilità del comitato, del personale e dei volontari
Articolo 11	Cerimonia di premiazione
Articolo 12	Premi e riconoscimenti del torneo
Articolo 13	Punti della squadra del torneo
Articolo 14	Punti della squadra del paese
Articolo 15	SJJIF Classifica individuale
Articolo 16	SJJIF Classifica nazionale, professore e squadra
Articolo 17	Codice di condotta
Articolo 18	Violazioni e disciplina
Articolo 19	Regole operative degli eventi
Articolo 20	Registrazione
Articolo 21	Qualifiche
Articolo 22	Trasferimenti di squadra
Articolo 23	Nazionalità
Articolo 24	Controllo di genere
Articolo 25	Integrità sportiva
Articolo 26	Matchmaking
Articolo 27	Staffe
Articolo 28	Divisioni per età
Articolo 29	Sistema di cintura per bambini
Articolo 30	Sistema di cintura per bambini e adulti
Articolo 31	Sistema di cintura nera
Articolo 32	Integrità della cintura
Articolo 33	Tempi di gara
Articolo 34	Divisioni di peso
Articolo 35	Requisiti uniformi
Articolo 36	Rapporti per la concorrenza
Articolo 37	Principi di base per gli ispettori - uniformi
Articolo 38	Principi di base per gli arbitri
Articolo 39	Classificazione delle prestazioni degli arbitri
Articolo 40	Gesti per arbitri
Articolo 41	Conclusione alle partite
Articolo 42	Sistema dei punti
Articolo 43	Falli minori, stallo e punti di penalità
Articolo 44	Note legali e Tecniche e proposte illegali
Articolo 45	Falli gravi e squalifica
Articolo 46	Out of Bounds & “Sudden Death” Overtime

Article 47	Timeout medici e procedure di infortunio
Articolo 48	Concorrenti con disabilità visive o fisiche nella competizione tradizionale
Articolo 49	3 Formato degli arbitri
Articolo 50	Jiu-Jitsu adattato & Manifestazioni speciali
Articolo 51	Proteste

Preambolo

L'obiettivo principale della Federazione Internazionale Sport Jiu-Jitsu è unificare e organizzare le Federazioni nazionali e / o territoriali Sport JiuJitsu, Jiu-Jitsu brasiliane e Jiu-Jitsu esistenti e condivise che condividono la visione di raggiungere la grandezza olimpica preservando la storia e la cultura uniche, la filosofia e il lignaggio di questo sport.

La SJJIF crede che insieme, SJJIF con le sue Federazioni e membri nazionali continuerà a sviluppare una rete crescente di persone simili che immaginano maggiori opportunità per gli atleti e il Jiu-Jitsu brasiliano.

Pertanto, la Federazione Internazionale Sport Jiu-Jitsu mira a organizzare lo sport del Jiu-Jitsu brasiliano e delle sue federazioni, stabilendo un insieme comune di regole che consentiranno allo sport di diventare uno sport olimpico riconosciuto. Lo SJJIF si impegna inoltre a ospitare tornei divertenti, equi per tutti gli atleti, indipendentemente da affiliazione, razza, genere o nazionalità e gratificanti per tutti i partecipanti.

Ogni federazione sotto la SJJIF è responsabile per l'hosting di competizioni che classificheranno gli atleti nei rispettivi territori. SJJIF organizzerà l'annuale SJJIF World Jiu-Jitsu Championship sia in GI che in No GI, in collaborazione con federazioni rappresentative.

SJJIF fornirà supporto organizzativo e promozionale a tutte le federazioni membri e agli eventi sanzionati da SJJIF, a seconda dei casi. SJJIF mira inoltre ad adottare, attuare e diffondere il Codice dell'Agenzia mondiale antidoping.

L'obiettivo di questo documento è di delineare le regole e creare linee guida eque per allenatori, atleti, patrocinatori e spettatori per supportare l'evoluzione e la coesione del Jiu-Jitsu brasiliano.

Storia dello sport Jiu-Jitsu

Il Jiu-Jitsu è un metodo multi-sfaccettato di autodifesa e sport dinamico composto da tecniche che lavorano per un posizionamento superiore al fine di sottomettere un avversario applicando la forza a un'articolazione o a uno strangolamento. La tecnica è enfatizzata sulla forza per mettere un avversario in una posizione controllata o sottomissione. Durante le partite agonistiche, la vittoria si ottiene guadagnando punti posizionando l'avversario in posizioni diverse o costringendolo a arrendersi.

Il Jiu-Jitsu di oggi è composto da molti fattori chiave che includono le molte antiche forme di combattimento che si sono fatte strada in Brasile nei primi anni del 1900 attraverso la migrazione giapponese nel paese e la cultura brasiliana unica che ha abbracciato le arti del combattimento nelle sue varie forme. La sua evoluzione è un prodotto diretto del contributo di molte famiglie brasiliane che si sono dedicate allo sport, integrando valori familiari, stile di vita sano e determinazione per dimostrare la superiorità di Jiu-Jitsu come arte marziale.

Il 25 aprile 1967, la Federazione Jiu-Jitsu di Guanabara fu fondata a Rio de Janeiro, in Brasile. La federazione è stata fondata sotto la Confederazione Nazionale dello Sport da cinque scuole fondatrici guidate da Hélio Gracie, Alvaro Barreto, Joao Alberto Barreto, Hélcio Leal Binda e Oswaldo Baptista Fadda. Presieduta da Hélio Gracie, la fondazione della Federazione Jiu-Jitsu di Guanabara è stato il primo passo per rendere JiuJitsu uno sport, e non solo una forma di autodifesa o arte di combattimento di strada. L'arte del jiu-jitsu iniziò ad avere struttura e organizzazione, evidente nell'attuazione di un sistema di cinture, divisione per età, tempi di gara, punti e tecniche legali.

Nel giugno 1973, il Jiu-Jitsu fu legalmente riconosciuto come uno sport in Brasile e nel dicembre 1973, la Federazione Jiu-Jitsu Guanabara organizzò il loro primo campionato, il "1° Torneio Oficial de Jiu-Jítsu do Brasil", ospitato a Rio de Janeiro dalla Athletic Association Bank of Brazil. Questo evento ha segnato l'inizio di una nuova era per il Jiu-Jitsu come sport.

Dopo l'implementazione di Jiu-Jitsu come sport e la sua rapida crescita in tutto il Brasile, nel 1980 il Jiu-Jitsu iniziò ad espandersi e svilupparsi a livello internazionale. Come risultato del fatto che tutti i fondatori, professori, rappresentanti e partecipanti allo sport erano brasiliani a quel tempo, fu adottato il nome Brazilian Jiu-Jitsu.

Nel 2010, il Jiu-Jitsu o il Brazilian Jiu-Jitsu era uno sport praticato e riconosciuto in tutto il mondo, ma mancava una federazione consolidata che soddisfacesse i requisiti del CIO o che fosse riconosciuta come un unico organo di governo internazionale per lo sport. Con questo in mente come principale fattore motivante, un gruppo di professori di Jiu-Jitsu e organizzatori di tornei ha pensato che fosse tempo di investire e dedicarsi all'unificazione e

alla crescita dello sport e della sua comunità, fondando così la Sport Jiu-Jitsu International Federation.

Storia della Sport Internazionale Jiu-Jitsu Federation

Guidata dal professor João Silva, nel giugno 2012, la Sport Jiu-Jitsu International Federation (SJJIF) è stata fondata dai professori João Silva, Patricia Silva, Samuel Aschidamini, Edison Kagohara e Cleiber Maia con l'obiettivo primario di unificare e organizzare lo Sport Jiu esistente -Jitsu, Jiu-Jitsu brasiliano e Jiu-Jitsu federazioni nazionali e / o territoriali che hanno condiviso la visione di raggiungere la grandezza olimpica preservando la storia, la cultura, la filosofia e il lignaggio unici di questo sport.

Questi individui hanno capito l'importanza di organizzare e strutturare lo sport del Jiu-Jitsu e hanno capito che questo sarebbe stato un viaggio che avrebbe richiesto tempo, dedizione e collaborazione da parte di tutti nello sport. Fu compreso da questi individui che, con l'evoluzione dello sport e la crescente popolarità in tutto il mondo, era necessario un corpo unificato per dimostrare che il Jiu-Jitsu era uno sport autonomo che poteva ottenere il riconoscimento e l'ammissione al programma olimpico come evento di competizione dei Giochi Olimpici, Giochi Paralimpici, Deaflympics e in tutti gli altri giochi del ciclo olimpico.

SJJIF ha ospitato il suo primo evento internazionale, il Campionato mondiale SJJIF, il 14 e 15 dicembre 2013 presso la Piramide di Long Beach a Long Beach, California, Stati Uniti. Lo SJJIF è cresciuto enormemente dalla sua fondazione e ha già sanzionato eventi e federazioni in Nord America, Sud America, Asia, Europa, Africa e Oceania.

Stabilendo un insieme di regole governative, lo SJJIF sta continuando a sviluppare o unificare le federazioni esistenti, creando una rete crescente di membri simili che immaginano maggiori opportunità per gli atleti e il Jiu-Jitsu brasiliano. Insieme, lo sport continuerà ad essere organizzato secondo un insieme di regole governative, offrire corsi di regole per educare i praticanti dello sport nelle sue regole, ospitare competizioni di alta qualità ed eque in GI e No GI e classificare gli atleti a livello internazionale e nei loro rispettivi territori .

Lo SJJIF ha ulteriormente sviluppato lo sport offrendo alle Federazioni nazionali l'opportunità di far parte del vero organo di governo internazionale del Jiu-Jitsu brasiliano, dove la loro voce e il loro voto orientano il futuro dello SJJIF e dello sport. Per la comunità sportiva, SJJIF ha sviluppato o assistito nello sviluppo di numerosi programmi ed eventi che promuovono l'importanza dello sviluppo giovanile, la concorrenza leale, il rispetto, l'inclusione, l'uguaglianza, la cooperazione, la pace e l'amicizia, cercando allo stesso tempo di ospitare tornei divertenti , equi e gratificanti per tutti i partecipanti.

Articolo 1 Definizione di Jiu-Jitsu

1.1 Il Jiu-Jitsu brasiliano è un'arte marziale, che è composta da tecniche enfatizzate sopra alla forza per mettere un avversario in una posizione controllata o sottomissione, divisa in divisioni GI e No GI. L'obiettivo della lotta è vincere. Durante gli incontri agonistici, due concorrenti della stessa fascia d'età, divisione di peso e grado di cintura combattono l'uno contro l'altro in una competizione sportiva che aderisce alle regole SJJIF. La vittoria si ottiene guadagnando punti posizionando l'avversario in posizioni inferiori o costringendolo a sottomettersi.

Articolo 2 Comunità Jiu-Jitsu

2.1 Le federazioni si collegheranno direttamente con le loro comunità, sviluppando eventi in cui tutti i praticanti del Jiu-Jitsu sono invitati a imparare e condividere le tecniche tra loro in un ambiente neutro e non competitivo che promuoverà l'educazione del nostro sport, oltre a sviluppare amicizie tra i nostri affiliati dove atleti, professori e federazione si uniscono per puro Jiu-Jitsu, indipendentemente dalla squadra o dalle associazioni.

Articolo 3 Iscrizione alla Federazione

3.1 Il comitato olimpico internazionale richiede la prova di partecipazione allo sport ed è attraverso l'adesione al SJJIF che la federazione tiene archivi accurati dei suoi partecipanti.

3.2 Tutte le Federazioni SJJIF lavoreranno con la carta d'identità dell'iscrizione SJJIF fornita da SJJIF.

3.3 Grazie all'adesione a SJJIF, la federazione è in grado di mantenere un registro accurato della discendenza, della promozione della cintura, della partecipazione al corso, della storia della competizione e della classifica di ciascun membro registrato sotto un unico organo di governo.

3.4 Lo SJJIF si riserva il diritto di contattare l'istruttore di un richiedente nonché altre risorse per garantire l'accuratezza e la veridicità nei registri delle classifiche delle cinture dei membri dello SJJIF. Ulteriori informazioni sull'iscrizione sono disponibili su www.sjjif.org.

3.5 L'adesione a SJJIF dà diritto a un individuo a una carta d'identità SJJIF che riconosce il grado e la cittadinanza della cintura Jiu-Jitsu. Questa scheda contiene anche i seguenti vantaggi dell'iscrizione: a) Il membro avrà una carta d'identità SJJIF e un numero membro;

b) Verrà elencato come membro corrente nel sito Web SJJIF;

- c) Il membro farà parte di un sistema di classificazione mondiale;
- d) Il membro avrà accesso all'elenco dei risultati e alle registrazioni dei combattimenti;
- e) Il membro farà parte di un programma di sconti per tornei;
- f) I membri avranno l'ingresso gratuito degli spettatori a qualsiasi torneo SJJIF.

Articolo 4 Calendario delle competizioni SJJIF

4.1 L'attuale calendario delle competizioni SJJIF è disponibile sul sito web SJJIF (www.sjjif.org).

4.2 Il calendario delle competizioni SJJIF e l'anno di classifica iniziano dopo il Campionato mondiale Jiu-Jitsu SJJIF e si concludono al successivo Campionato mondiale Jiu-Jitsu SJJIF.

Articolo 5 Concorrenza

5.1 La competizione è una grande opportunità per i partecipanti di imparare ad affrontare le sfide, costruendo carattere e resilienza attraverso le sfide della competizione.

5.2 Tutte le competizioni SJJIF devono utilizzare il software SJJIF e rispettare lo statuto SJJIF e il regolamento SJJIF.

5.3 Tutte le competizioni SJJIF devono suonare il rispettivo inno nazionale seguito dall'inno nazionale brasiliano durante la cerimonia di apertura.

5.4 Tutte le federazioni SJJIF devono garantire il rispetto delle norme e dei regolamenti SJJIF per promuovere una concorrenza leale e di qualità in cui si valutano l'igiene, il fair play e il rispetto reciproco.

5.5 Tutti i risultati della competizione sanzionatoria SJJIF contribuiranno al sistema di classifica mondiale.

Articolo 6 Eventi sanzionati

6.1 Con l'intenzione di creare un'organizzazione unificata, equilibrata ed equa di eventi, SJJIF aiuterà a stabilire un calendario unificato e un insieme di regole che aiuteranno a garantire il successo di ogni evento. Tutti gli eventi sanzionati da SJJIF saranno pubblicati nel calendario SJJIF affinché tutti possano vedere ed evitare la doppia prenotazione. Saranno seguite le seguenti procedure:

- a) Tutte le federazioni e / o organizzazioni SJJIF dovranno presentare una domanda di evento con almeno 60 giorni di anticipo rispetto alla data dell'evento per ricevere l'approvazione.
- b) Nessun evento sanzionato deve essere condotto a meno che una richiesta di evento non sia stata presentata e approvata da SJJIF.
- c) Tutti gli eventi sanzionati devono essere condotti in un luogo professionale (nessuna palestra dell'accademia BJJ o equivalente può ospitare eventi).
- d) Un evento sanzionato non può essere trasferito a un'altra organizzazione, a meno che non venga autorizzato e approvato da SJJIF.
- e) La sponsorizzazione dell'evento deve essere approvata da SJJIF.
- f) Non verrà approvato nessun evento in cui la parola "World", "Olympic" o qualsiasi suo derivato venga utilizzata in qualsiasi pubblicità o avviso in connessione con l'evento.

- g) Tutti gli eventi saranno registrati sotto il calendario SJJIF e ci saranno i seguenti regolamenti di prossimità:
 - i. ci deve essere un periodo di attesa di 3 settimane tra gli usi della sede di un torneo precedente.
 - ii. Non saranno ammessi due eventi nella stessa città nella stessa data.
 - iii. Gli eventi sanzionati possono essere ospitati nello stesso giorno con una distanza minima di 200 miglia.

6.2 Le competizioni sanzionate SJJIF devono seguire gli standard di qualità SJJIF sugli eventi per le seguenti:

- a) aree tappeti
- b) regole e regolamenti della sede
- c) banner
- d) materiale di marketing
- e) personale addestrato
- f) arbitri certificati
- g) sede dell'evento
- h) magliette
- i) podio
- j) medaglie
- k) trofeo

- 6.3 SJJIF Le competizioni organizzate SJJIF devono essere conformi con qualsiasi normativa in materia di salute e sicurezza emanata dalla regione che rappresentano.
- 6.4 Gli organizzatori delle competizioni sanzionate SJJIF devono pagare tutte le spese affinché un rappresentante SJJIF sia presente il giorno dell'evento per assistere e / o ispezionare l'attuazione delle norme e dei regolamenti SJJIF.
- 6.5 Gli organizzatori delle competizioni sanzionate SJJIF dovrebbero incoraggiare gli individui, le accademie e le squadre a registrarsi con lo SJJIF per far parte del sistema di classificazione SJJIF.
- 6.6 Gli organizzatori delle competizioni sanzionate SJJIF dovrebbero mirare ad adottare e attuare il codice dell'agenzia antidoping.

Articolo 7 Software e database

- 7.1 SJJIFSJJIF ha sviluppato un software progettato per fornire alla federazione e ai suoi membri un'organizzazione sportiva d'élite. Il software creerà un database internazionale che conserva traccia precisa dei suoi membri, numero di paesi coinvolti nello sport, nazionalità dei membri, lignaggio dei membri, cronologia della cintura dei membri, classifica dei membri, record della competizione dei membri, ecc.
- 7.2 Tutte le federazioni e gli eventi sanzionati da SJJIF dovranno utilizzare il software SJJIF per garantire un'accurata raccolta dei dati e l'accesso alle informazioni del database.
- 7.3 Il software SJJIF consentirà ai singoli membri di avere una maggiore accessibilità all'organizzazione, agli eventi e alle classifiche.

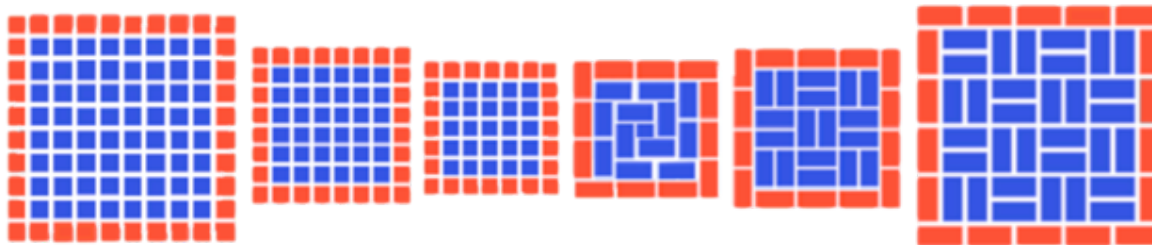
Articolo 8 Controllo antidoping

- 8.1 La Federazione Internazionale Jiu-Jitsu Sport (SJJIF) abbraccia il concetto di fair play come valore fondamentale integrale dello sport. Lo sport senza doping è una componente chiave del fair play che dimostra rispetto, integrità e onestà nei confronti dello sport, di se stessi e degli altri.

- 8.2 SJJIF non è ancora un firmatario del Codice WADA, ma nel nostro riconoscimento dell'importanza del fair play e dello sport senza doping, SJJIF sostiene pienamente la missione dell'Agenzia mondiale antidoping (WADA) di guidare un movimento collaborativo mondiale per il doping libero sport.
- 8.3 SJJIF sta sviluppando una politica antidoping SJJIF che aderisce alle politiche antidoping della WADA, compresa l'organizzazione di un processo di controllo antidoping e il rispetto dell'elenco proibito della WADA.
- 8.4 SJJIF mira a implementare le procedure di controllo antidoping della politica antidoping SJJIF e applicare restrizioni e / o sanzioni risultanti da un atleta che ha riscontrato un test positivo e che è stato sottoposto al processo di aggiudicazione. Il processo di aggiudicazione deve fornire agli atleti un processo e la riservatezza completi mentre il caso è in corso. Per gli aggiornamenti più recenti sulla politica antidoping di SJJIF visitare www.sjjif.org.

Articolo 9 Schema e pianta del torneo

- 9.1 La pianta del piano del torneo e il layout di una competizione devono essere composti da una o più aree per gli incontri, tabelle dei punteggi, un'area di riscaldamento, un'area per l'ispezione delle uniformi, un'area di pesatura, un'area medica, un tavolo centrale, un'area di premiazione e un presentatore che dirige l'evento e che deve anche essere un'autorità competente e riconosciuta.
- 9.2 Gli incontri devono essere condotti sulle aree del tappeto, circondate da tutti gli assistenti di supporto, arbitri, cronometristi, ispettori, medici, personale di sicurezza e un direttore arbitrale nominato dai coordinatori che ha il potere di disciplinare qualsiasi condotta non etica degli allenatori, professori, arbitri, atleti o altri assistenti che potrebbero interferire con lo svolgimento dell'evento. Le linee guida per l'area del tappeto sono le seguenti: Le
- aree del tappeto sono composte da un'area di combattimento e un'area di sicurezza esterna distinte le une dalle altre da colori diversi. Ogni area del tappeto deve essere composta da un minimo di 49 metri quadrati con 25 metri quadrati che comprendono l'area di combattimento e 24 metri quadrati che comprendono l'area di sicurezza che circonda l'area di combattimento.
 - Le aree del tappetino devono essere numerate in modo tale che gli atleti possano essere indirizzate ad esso dal rispettivo numero. Le aree sono numerate da sinistra a destra dal lato in cui si trova la tabella principale.

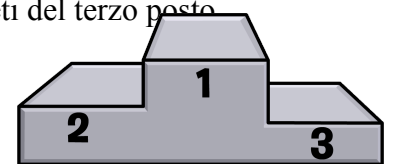


- 9.3 A ciascuna area designata verrà assegnata una tabella dei punteggi che coordinerà e dirigerà le attività assegnate durante la competizione.

Le linee guida per le tabelle dei punteggi sono le seguenti:



- a) parallelamente alla tabella dei punteggi, le sedie saranno posizionate per gli arbitri.
 - b) Sedie e tavoli devono essere posizionati strategicamente al lato dell'area di gara per la migliore valutazione di ogni incontro.
 - c) Per ogni area del tappetino designata ci saranno due tabelloni segnapunti, che indicano il punteggio in orizzontale, o un singolo monitor, che avrà punteggi colorati per differenziare gli atleti.
 - d) I tabelloni segnapunti o il monitor saranno posizionati sul tavolo dell'area del tappeto assegnato, facilmente visualizzabili dall'arbitro, dai funzionari e dagli spettatori.
 - e) Verranno utilizzati cronometri o un sistema digitale simile per tenere traccia della durata degli incontri e del tempo di riserva.
- 9.4 L'area warm-up / bullpen è un'area in curva adiacente all'area della competizione, ad uso esclusivo degli atleti. Le linee guida per l'area di warm-up / bullpen sono le seguenti:
- a) Il comitato organizzatore del campionato convoca gli atleti di ogni divisione nell'area di warm-up come predeterminato dal calendario dell'evento.
 - b) È in questa posizione e solo in questa posizione che i Ring Coordinator o i Runner indirizzeranno gli atleti verso le aree di gara.
- 9.5 L'area di ispezione di pesatura e GI e No GI è quella in cui gli atleti verranno pesati e le divise dovranno essere sottoposte a un'ispezione per dimensioni, posizione della toppa, igiene, cintura e condizioni generali. L'area di pesatura dovrebbe includere almeno una bilancia con cui determinare il peso dell'atleta. Per ulteriori informazioni consultare gli articoli 34 - 37.
- a) Spetta al comitato organizzatore dell'evento se verrà fornita una bilancia per gli atleti per controllare il loro peso prima del peso ufficiale.
- 9.6 La tabella principale deve essere posizionata in una posizione centrale rispetto a tutte le aree del tappetino per supportare la distribuzione della staffa ai coordinatori ad anello e saranno elaborati diagrammi dei risultati per assegnare agli atleti le loro medaglie.
- 9.7 Il podio è il luogo in cui i primi 3 concorrenti e squadre vengono premiati con medaglie e trofei. Le linee guida per il podio sono le seguenti:
- a) Il podio dovrebbe avere tre livelli: il livello più alto per gli atleti al primo posto; il secondo più alto (a destra del primo posto) per gli atleti del secondo posto; e il più basso (a sinistra del primo posto) per gli atleti del terzo posto.
 - b) Il podio deve avere uno sfondo dietro di esso dove vengono visualizzati il nome del torneo e gli sponsor.
- 9.8 L'area medica deve essere posizionata in un punto vicino a tutte le aree del tappetino, con una facile visibilità, per supportare cure mediche immediate quando necessario.



Articolo 10 Responsabile del personale, personale e responsabilità dei volontari

- 10.1 Tutti i membri del comitato principale SJJIF, del personale e dei volontari SJJIF riflettono direttamente lo SJJIF e devono essere formati e / o approvati dallo SJJIF, nonché seguire il codice di condotta identificato nell'articolo 17 del regolamento SJJIF.

10.2 Tutti i membri sono tenuti a comportarsi in modo rispettoso con un comportamento professionale che riflette l'orgoglio di partecipare a un evento di successo ed efficiente. Qualsiasi persona che non riesce a seguire o mantenere l'immagine di SJJIF è soggetta a sospensione o revoca dell'iscrizione, del certificato e / o dell'approvazione. Le responsabilità generali sono le seguenti:

- a) riferire all'evento almeno mezz'ora (30 minuti) prima dell'evento;
- b) vestirsi in modo appropriato e in uniforme;
- c) Deve essere focalizzato e impegnato a gestire i compiti in modo efficiente e preciso;
- d) Mantenere un comportamento professionale;
- e) È vietato impartire istruzioni ad un atleta nell'area di gara. Il supporto può essere mostrato agli atleti uscendo dall'area della competizione e in piedi dietro la barricata dello spettatore.

10.3 **Host del torneo:** l'host del torneo supervisiona la pianificazione generale dell'evento e prende le decisioni finali in merito a qualsiasi problema relativo all'organizzazione e al progresso dell'evento. Questa persona ha l'autorità di controllo in tutte le fasi dell'operazione del torneo locale, partecipa alle riunioni necessarie, consiglia, dirige e svolge incarichi ove necessario. Assicura che l'evento si svolga in una buona sede, abbia tutte le attrezzature e la tecnologia necessarie e che l'assicurazione sia aggiornata. Lavora categoricamente per garantire che l'evento rimanga nei tempi previsti e venga eseguito in modo efficiente. Una delle maggiori responsabilità dell'host del torneo è contattare SJJIF per tutte le questioni per garantire che l'evento abbia successo e che rispetti gli standard SJJIF.

10.4 **Direttore della promozione:** Il direttore della promozione è responsabile della promozione dell'evento nelle palestre, nelle accademie e nelle organizzazioni locali. La promozione dell'evento comprenderà l'uso di social media, media locali (giornali, riviste e stazioni radio), mailer, poster, volantini, newsletter e inviti. Le informazioni su date, costi e registrazione dovrebbero essere visibili o accessibili. Il direttore della promozione dovrebbe anche cercare di ottenere una copertura pubblicitaria dell'evento ed è responsabile della presenza di un fotografo ufficiale dell'evento nei giorni del torneo.

10.5 **Funzionari di pesatura:** sono responsabili del peso del concorrente e assicurano che ciascun concorrente abbia il peso adeguato per la divisione registrata, sia per un evento GI che per no GI. Il concorrente è responsabile di rientrare nel limite di peso della divisione registrata e conoscerne il peso con l'uniforme GI o No GI. Se il concorrente non soddisfa i requisiti di peso, viene automaticamente squalificato. I funzionari di ponderazione hanno l'autonomia per determinare la squalifica.

10.6 **Coordinatore del tabellone principale:** il coordinatore del tabellone principale sovrintende a tutto il lavoro svolto dagli assistenti della tabella principale, dei coordinatori dell'anello e dai corridori per garantire la corretta e accurata progressione degli incontri. Se il torneo non utilizza un sistema di bracketing elettronico, questa persona è responsabile del mantenimento e della distribuzione dei tabelloni di carta al coordinatore dell'anello.

10.7 **Assistenti del tabellone principale** sono responsabili della revisione e dell'aggiornamento dei risultati della staffa forniti dai coordinatori dell'anello. Tutti i

- sistemi devono funzionare correttamente, compresi computer e stampante, e i tabelloni devono essere conservati in caso di discrepanza.
- 10.8 **Coordinatore di/ Matchmaker:** coordina i tabelloni prima di un evento per creare assegnazioni non distorte ed eque, aderisce alle procedure di bracketing identificate nell'articolo 27.1-27.18 del regolamento SJJIF e garantisce che vengano seguite accuratamente. In caso di modifiche, il coordinatore Matchmaker deve contattare il concorrente e i professori (se il concorrente è un bambino, contattare genitori e professori) in merito a eventuali modifiche o aggiornamenti.
- 10.9 **Segnapunti / Ufficiale del tavolo:** Il segnapunti / Ufficiale del tavolo deve essere completamente concentrato durante ogni partita per registrare accuratamente i punti e le penalità (punti negativi) segnalati dall'arbitro, assicurarsi che i punti vengano visualizzati sul tabellone, mantenere il tempo dell'incontro e annunciare la fine dello stesso con un fischio.
- 10.10 **Ispettori uniformi** sono responsabili dell'uso dello strumento di misurazione SJJIF per garantire che l'uniforme della concorrenza, sia essa GI o No GI, sia conforme al regolamento uniforme SJJIF identificato nell'articolo 35.1-35.13 del regolamento SJJIF.
- 10.11 **Sicurezza del torneo:** le guardie di sicurezza del torneo aiutano a mantenere l'ordine degli eventi e a garantire la sicurezza di spettatori e concorrenti. Le guardie di sicurezza del torneo sono responsabili dell'esecuzione di walk-through di eventi costanti per garantire che i punti di entrata e uscita principali dell'evento non siano bloccati e che altri punti di entrata e uscita siano chiusi.
- 10.12 **Tavolo frontale / Check-in:** ci dovrebbero essere almeno due (2) persone posizionate nell'area del Tavolo frontale / Check-in. Le responsabilità sono di accogliere il pubblico, comunicare i prezzi di ingresso degli spettatori, riscuotere gli ingressi e timbrare ogni persona che ha pagato per l'ingresso al torneo come spettatore, fare il check-in agli atleti, controllare l'ID, istruirli nelle aree bull-pen / warm-up, e rispondere a tutte le domande che possono essere gestite dal personale front-end. Queste persone devono assicurarsi che la cassa sia bloccata e che i soldi siano contabilizzati alla fine di ogni giornata del torneo.
- 10.13 **Ring Coordinator *:** i Ring Coordinator ricevono le parentesi dal tavolo principale, convocano gli atleti nell'area di riscaldamento, controllano gli ID SJJIF, indirizzano gli atleti all'ispettore GI, assicurano il peso prima della prima partita, indirizzano il concorrente nell'area di gara e seguono corrisponde accuratamente per registrare i risultati nella parentesi. Dopo che una parentesi è giunta al termine, Ring Coordinator riporta la staffa alla tabella principale.
- 10.14 **Corridore *:** i corridori sono responsabili del supporto del coordinatore ad anello con i loro compiti.

** Ring Coordinator, Runner o Weigh-In Inspector chiameranno gli atleti prima delle loro partite fino a tre volte nell'area di riscaldamento / toro, se il concorrente non risponde a quel punto, verranno richiamati tramite il sistema PA e avrà quindi 5 minuti per riferire a Ring Coordinator, Runner o Ispettori di pesatura. Se il concorrente non riporta entro il segno di 5 minuti saranno soggetti a squalifica.*

- 10.15 **Premi della squadra:** Il team premi è responsabile di aver medaglie e trofei esposti ed una efficiente assegnazione delle medaglie. I suoi compiti comprendono la

- chiamata e l'annuncio dei vincitori sul podio, sui tre livelli dello stesso, sotto 1° 2° o 3° e l'assegnazione delle medaglie.
- 10.16 **MC / Annunciatore:** L'MC / Annunciatore è responsabile del discorso di benvenuto / introduzione, aiuta a chiamare le divisioni per il peso o il check-in, fa annunci durante il giorno su partite, vincitori, eventi futuri, sponsor, pagina Facebook o Twitter e informazioni generali su SJJIF.
- 10.17 **Media / Fotografo:** i media / i fotografi sono responsabili della copertura degli eventi e sono tenuti a rendere tutti i media disponibili a SJJIF. Le persone in cerca di un pass per la stampa SJJIF dovrebbero rappresentare una società di social media, una rivista o un giornale locale e dovrebbero ottenere l'approvazione SJJIF tre (3) settimane prima dell'evento per avere accesso all'interno dell'area della competizione. I media / i fotografi non devono interferire con le procedure del torneo, le partite e / o distrarre gli atleti durante la competizione.
- 10.18 **Rappresentanti medici** devono essere adeguatamente certificati per gestire le lesioni che possono verificarsi agli atleti durante la competizione. L'individuo deve seguire il protocollo appropriato per la pulizia e lo smaltimento corretto dei fluidi corporei.
- 10.19 **Direttore degli arbitri:** il direttore degli arbitri ha l'autorità di vigilanza sugli arbitri ed è responsabile di assicurare l'adeguata formazione degli arbitri, compresa la conoscenza e la comprensione delle regole e delle politiche SJJIF, la selezione degli arbitri certificati SJJIF per gli eventi e durante un evento è responsabile della supervisione delle decisioni degli arbitri, qualità e fair play. Il direttore degli arbitri è responsabile di tenere una riunione pre e post evento con gli arbitri per rivedere i ruoli degli arbitri in competizione e per discutere di eventuali dubbi verificatisi durante l'evento specifico. Il direttore degli arbitri pubblica una valutazione tecnica degli arbitri al termine di ogni competizione. In alcuni casi, e su richiesta, il direttore dell'arbitro esaminerà i dettagli o il filmato di un incontro specifico e potrà ribaltare la decisione dell'arbitro centrale come identificato nell'Articolo 51.151.2 del regolamento SJJIF.
- 10.20 **Arbitro:** L'arbitro ha uno dei ruoli più importanti in un torneo ed è responsabile di giudicare ogni incontro in modo equo in base alle regole di concorrenza SJJIF e di dichiarare il vincitore appropriato. Solo un direttore dell'arbitro può annullare una decisione dell'arbitro dopo aver esaminato i dettagli o il filmato di un incontro specifico. Per ulteriori dettagli sui principi e sulle procedure degli arbitri, consultare l'articolo 38.1-38.11

Articolo 11 Cerimonia di premiazione

- 11.1 Gli atleti devono partecipare alla cerimonia della medaglia indossando la divisa approvata SJJIF.
- 11.2 Ogni atleta che ha vinto una medaglia deve essere presente alla cerimonia e ricevere personalmente la medaglia. Un atleta assente dalla cerimonia di premiazione senza una buona causa perderà la sua medaglia. Un atleta che rifiuta di partecipare alla cerimonia del podio a causa di scarsa sportività sarà immediatamente squalificato da quella divisione, e di conseguenza non guadagnerà punti per la sua squadra e / o non si qualificherà per la divisione open.
- 11.3 È severamente vietato agli atleti sul podio fare qualsiasi dimostrazione irrispettosa o provocatoria con connotazione religiosa, politica, personale o commerciale. È

vietato agli atleti indossare un cappello o qualsiasi copricapo se non ritenuto necessario.

- 11.4 Gli atleti devono stare sull'attenti durante l'intero inno nazionale in fase di riproduzione per l'atleta 1° classificato.

Articolo 12 Premi e riconoscimenti per i tornei

- 12.1 I tornei riconosciuti SJJIF assegneranno medaglie ai primi 3 concorrenti adulti di ogni categoria, fascia d'età e divisione di peso.
- 12.2 I tornei riconosciuti SJJIF assegneranno medaglie ai primi 3 concorrenti bambini di ogni categoria, fascia d'età e divisione di peso.
- 12.3 La posizione ufficiale di ciascuna divisione sarà la seguente:
- a) 1° posto (medaglia d'oro): vincitore dell'incontro finale;
 - b) 2° posto (medaglia d'argento): perdente dell'incontro finale;
 - c) 3° posto (medaglie di bronzo): vincitori delle finali di ripescaggio.
- 12.4 I tornei riconosciuti SJJIF possono assegnare ai bambini che non si sono piazzati nella Top 3 una medaglia di partecipazione.
- 12.5 I tornei riconosciuti SJJIF assegneranno trofei di squadra alle prime 3 squadre per adulti e alle prime 3 squadre per bambini.
- 12.6 SJJIF assegnerà alle prime 3 squadre per ogni squadra Kid e Adult in GI e No GI i trofei squadra dell'anno al campionato annuale SJJIF World Jiu-Jitsu che segna la fine dell'anno delle competizioni SJJIF. Le prime 3 squadre si baseranno sui punti accumulati da tutti gli eventi sanzionati da SJJIF durante il rispettivo anno di competizione. Per i dettagli sul sistema di punteggio della squadra, consultare l'articolo 16.

Articolo 13 Punti team del torneo

- 13.1 Le linee guida per l'affiliazione Academy / Team sono le seguenti: I
- a) concorrenti sono tenuti a identificare la propria squadra al momento della registrazione in modo che gli organizzatori del torneo possano tenere traccia precisa dei punti della squadra.
 - b) Le squadre saranno riconosciute dalla lista degli atleti nominati come la loro Accademia / Squadra riconosciuta.
 - c) Tutti gli atleti che si registrano con lo stesso nome per la loro Accademia / Squadra saranno riconosciuti come membri di quella squadra per quella competizione e contribuiranno ai punti di quella squadra.
 - d) Nessun atleta o allenatore può cambiare la squadra per la quale è registrato dopo che è trascorsa la data del controllo.
- 13.2 I punti squadra del torneo si basano sull'accumulo di tutte le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo guadagnate da tutti gli atleti che rappresentano quella particolare squadra in quel torneo specifico. I punti accumulati per le medaglie guadagnate si baseranno sulla struttura dei punti in questa sezione. Per ogni squadra, i punteggi separati verranno tenuti come segue:
- a) Punti squadra Kid - per tutte le divisioni da Kid 1 a Kid 6.
 - b) Punti Team adulti - per tutte le divisioni da Juvenile 16-17, Adult 18 e Master 30 fino a Master 61 .

- c) I tornei con meno di mille concorrenti - Accademia / squadra accumuleranno 7 punti per l'oro, 3 punti per l'argento e 1 punto per bronzo per ogni concorrente inserito.
- d) Tornei con oltre mille concorrenti - Accademia / Squadra accumulerà 14 punti per l'oro, 6 punti per l'argento e 2 punti per il bronzo per ogni concorrente piazzato.
- e) Al Campionato mondiale SJJIF Jiu-Jitsu - Accademia / Squadra accumulerà 21 punti per l'oro, 9 punti per l'argento e 3 punti per il bronzo per ogni concorrente piazzato.
- f) I punti delle divisioni in cui è registrato un solo atleta non verranno conteggiati per i punti squadra.
- g) In caso di pareggio dei punti della squadra del torneo, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie d'oro ricevute. In caso di pareggio continuo, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie d'argento ricevute. In caso di pareggio continuo, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie di bronzo ricevute.
- h) Nel caso in cui ci sia un pareggio continuo dopo le procedure identificate nell'Articolo 13.2.g, il vincitore sarà deciso dal conteggio delle medaglie della cintura più alta.

Articolo 14 Punti della squadra nazionale

- 14.1 Gli atleti sono tenuti a identificare la loro nazionalità / paese di origine al momento della registrazione in modo che gli organizzatori del torneo possano tenere traccia dei punti della squadra nazionale. Le squadre nazionali saranno riconosciute dalla lista degli atleti nazione / nazione come loro nazionalità riconosciuta / paese di origine al momento della registrazione. Tutti gli atleti che identificano la stessa nazionalità / lo stesso paese di origine accumuleranno punti per quel particolare paese. I punti accumulati per le medaglie guadagnate si baseranno sulla struttura dei punti in questa sezione. Per ogni squadra, i punteggi separati saranno tenuti traccia di come segue:
- a) Punti Team Kid - per tutte le divisioni da Kid 1 a Kid 6.
 - b) Punti Team adulti - per tutte le divisioni da Juvenile 16-17, Adult 18 e Master 30 fino a Master 61.
 - c) Gli atleti che si piazzano in una divisione in un torneo accumuleranno punti per la loro squadra di campagna in base al conteggio delle medaglie della maggior parte dell'oro, quindi dell'argento e quindi del bronzo per ogni concorrente piazzato.
 - d) Nessun atleta o allenatore può cambiare la squadra nazionale per la quale è registrato dopo che è trascorsa la data di controllo.

Articolo 15 Classifica individuale SJJIF

15.1 La classifica SJJIF è il modo in cui la SJJIF classifica i migliori praticanti di questo sport.

15.2 Il Campionato mondiale SJJIF Jiu-Jitsu è la competizione finale per le classifiche SJJIF.

15.3 La classifica individuale del concorrente è basata e divisa per cintura, fascia d'età e divisione del peso dell'individuo. Le linee guida per la classifica individuale sono le seguenti: I

- a) punti di classifica non verranno trasferiti da una classifica di cintura a un'altra.
- b) I punti di classifica non verranno trasferiti da una divisione di età all'altra.
- c) I punti di classifica sono divisi tra eventi GI e No GI.

15.4 **classifica individuale** si basa sul seguente sistema di punti e sarà calcolato come segue:

Tornei con meno di mille (<1000) concorrenti		
7 punti per 1° posto	3 punti per 2° posto	1 punto per il 3° posto
tornei con più di mille (> 1000) concorrenti		
14 punti per 1° posto	6 punti per 2° posto	2 punti per 3° posto
The Worlds SJJIF torneo triplica la assegnati punti		
21 punti per il 1° posto	9 punti per il 2° posto	3 punti per 3° posto
a. 1° posto con 1 lotta 1° classificato punti X 1.0	a. 2° posto con 1 lotta 2° posto punti X 1.0	a. 3o posto con 1 combattimenti 3o posto punti X 1.0
b. 1° posto con 2 combattimenti 1° posto punti X 1.1	b. 2° posto con 2 combattimenti 2° punti posto X 1.1 c. 2° posto con 3 combattimenti 2° posto punti X 1.2	b. 3o posto con 2 combattimenti 3o posto punti X 1.1 c. 3o posto con 3 combattimenti 3o posto punti X 1.2
c. 1° posto con 3 combattimenti 1° posto punti X 1,2	d. 2° posto con 4 combattimenti 2° posto punti X 1.4	d. 3o posto con 4 combattimenti 3o posto punti X 1.4
d. 1° posto con 4 combattimenti 1° posto punti X 1,4	e. 2° posto con 5 combattimenti 2° posto punti X 1.5	e. 3° posto con 5 combattimenti 3° posto punti X 1,5
e. 1° posto con 5 combattimenti 1° posto punti X 1.5	f. 2° posto con 6 combattimenti 2° posto punti X 1.6	f. 3° posto con 6 combattimenti 3° posto punti X 1,6
f. 1° posto con 6 voli 1° posto punti X 1,6	g. 2° posto con 7 combattimenti 2° posto punti X 1.7	g. 3° posto con 7 combattimenti 3° posto punti X 1,7
Una categoria con un solo partecipante riceverà il 1° posto e un totale di 3 punti per la classifica individuale.		
Se il concorrente si gareggia nella sua divisione del peso e nella divisione del peso aperto, la divisione con il maggior numero di punti verrà conteggiata ai fini della classifica e non la somma delle due categorie.		

Articolo 16 SJJIF Classifica nazionale, professore e squadra

- 16.1 Il ranking SJJIF è il modo in cui il SJJIF classifica la nazione, il professore e la squadra più importanti nello sport e deve seguire le seguenti linee guida:
- a) Agli atleti è richiesto di identificare la loro nazione, squadra e professore al momento della registrazione in modo che gli organizzatori del torneo possano tenere registri accurati.
 - a) Tutti gli atleti che si registrano con lo stesso nome per nazione, squadra e professore contribuiranno alla rispettiva classifica SJJIF.
 - b) Nessun atleta o allenatore può cambiare la nazione, la squadra o il professore per cui è registrato dopo che è stata superata la data di controllo o un evento precedente.
- 16.2 Il Campionato mondiale SJJIF Jiu-Jitsu è la competizione finale per le classifiche SJJIF.
- 16.3 **La classifica nazionale** si basa sull'accumulo di tutte le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo guadagnate da tutti gli atleti che rappresentano quel particolare paese in tutti i tornei sanzionati SJJIF durante il periodo di un anno di competizione SJJIF.

- 16.4 **La classifica dei professori** si basa sull'accumulo di tutte le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo guadagnate da tutti gli atleti iscritti sotto quel particolare professore in tutti i tornei sanzionati SJJIF durante il periodo di un anno di competizione SJJIF.
- 16.5 **La classifica a squadre** si basa sull'accumulo di tutte le medaglie d'oro, d'argento e di bronzo guadagnate da tutti gli atleti che rappresentano quella particolare squadra in tutti i tornei sanzionati SJJIF durante il periodo di un anno di competizione SJJIF e sarà determinata dalle seguenti linee guida: a) Kid Team Points - per tutte le divisioni da Kid 1 a Kid 6
b) Punti squadra adulti - per tutte le divisioni tra cui i giovani 16-17, gli adulti 18 e i Master da 30 a Master 61

- 16,6 Gli atleti che mettono top 3 in una divisione del torneo si accumulano punti per il loro paese, professore, e / o squadra graduatoria stilata in base della seguente struttura punto:

Tornei con meno di mille (<1000) concorrenti		
7 punti per il 1° posto	3 punti per 2° posto	1 punto per il 3 ° posto
tornei con più di mille (> 1000) concorrenti		
14 punti per 1° posto	6 punti per il 2° posto	2 punti per 3 ° posto
The Worlds SJJIF torneo triplica la assegnati punti		
21 punti per il 1° posiziona	9 punti per il 2° posto	3 punti per il 3o posto I
punti delle divisioni in cui è iscritto un solo atleta non verranno conteggiati per la classifica nazionale, per professore o per squadra.		

- 16.7 In caso di pareggio, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie d'oro ricevute. In caso di pareggio continuo, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie d'argento ricevute. In caso di pareggio continuo, il vincitore sarà deciso dal maggior numero di medaglie di bronzo ricevute. Nel caso in cui ci sia un pareggio continuo, il vincitore sarà deciso dal conteggio della medaglia della cintura più alta.

Articolo 17 Codice di condotta

- 17.1 È responsabilità e obbligo degli atleti, allenatori, funzionari, amministratori, volontari e altri rappresentanti dello SJJIF di praticare e dimostrare i più alti principi di sportività e osservare l'etica della competizione. La buona sportività sarà definita come qualità di comportamento, che sono caratterizzate da cortesia e sincera preoccupazione per gli altri. La dimostrazione di buona sportività è una dichiarazione della comprensione e dell'impegno dell'individuo nei confronti del fair play, del comportamento etico e dell'integrità. Gli atleti devono conoscere e comprendere le regole dello sport, essere puntuali e dimostrare rispetto per se stessi e gli altri.

17.2 Le linee guida per gli atleti sono le seguenti:

- a) Tratta gli avversari con rispetto;
- b) Gioca duro mentre gareggi all'interno delle regole;
- c) Esercitare l'autocontrollo in ogni momento;

- d) Dai un esempio positivo agli altri da seguire;
- e) Prima e dopo la l'incontro, gli atleti devono stringersi la mano a vicenda e stringere la mano dell'arbitro;
- f) Rispetta i funzionari e accetta le loro decisioni senza discussione o gesti;
- g) Vinci senza vantarti e perdi senza scuse;
- h) Nessun auto-punteggio o auto-incoraggiamento durante la partita;
- i) Gli atleti devono rappresentare con orgoglio la propria squadra nazionale, se presente, squadra dell'Accademia, professore, famiglia e comunità;
- j) Gli atleti devono stare sull'attenti durante l'intero inno nazionale in fase di riproduzione per l'atleta 1° classificato.
- k) Non deve essere sotto l'influenza di alcuna sostanza;
- l) Non rimuovere alcuna parte della divisa all'interno dell'area di gara;
- m) Non deve saltare le barriere che separano l'area della concorrenza e l'area pubblica;
- n) Deve lasciare l'area di gara / il campo di gioco o entrare nello spazio riservato agli ufficiali una volta completato il suo incontro;
- o) Non deve camminare a piedi nudi nell'area di gara o in altre aree dove è richiesto di indossare scarpe.

17.3 Le linee guida per gli allenatori sono le seguenti:

- a) Trattare con rispetto concorrenti e avversari;
- b) Ispira gli atleti con l'amore per le arti marziali e il desiderio di competere equamente;
- c) Essere modelli di ruolo positivi che altri vogliono seguire;
- d) Fornire disciplina per comportamenti antisportivi;
- e) Rispettare il giudizio e l'interpretazione dei funzionari;
- f) Realizzare che l'insegnamento si estende nella competizione;
- g) Mantenere la compostezza e rimanere dietro le barricate o sulla sedia da allenatore durante il coaching di un incontro;
- h) Non deve essere sotto l'influenza di alcuna sostanza.

17.4 Le linee guida per i funzionari sono le seguenti:

- a) Deve avere conoscenza e comprensione delle regole;
- b) Poni il benessere dei partecipanti sopra ogni altra considerazione;
- c) Trattare gli atleti e gli allenatori con rispetto;
- d) Collaborare con altri funzionari e altro personale del torneo;
- e) Siate fermi, ma onesti, in tutte le decisioni senza tener conto degli incidenti di gioco precedenti;
- f) Mantenere la fiducia, l'equilibrio e l'autocontrollo durante il torneo;
- g) Non permettere mai alle influenze esterne di interferire con le situazioni del torneo;
- h) Non deve essere sotto l'influenza di alcuna sostanza.

17.5 Le linee guida per gli spettatori sono le seguenti:

- a) Tentare di conoscere e comprendere le regole dello sport e il loro intento;
- b) Apprezzare il buon gioco e applaudirlo, indipendentemente da chi lo esegue;
- c) Cooperare e rispondere con entusiasmo e incoraggiamento positivo;
- d) Mostra compassione per gli atleti infortunati;

- e) Non scherzare, intralciare o tentare di distrarre gli atleti;
- f) Non usare mai un linguaggio o un comportamento profano o antipatico;
- g) Rispettare il giudizio e la strategia degli allenatori e non criticare mai atleti o allenatori;
- h) Rispettare l'autorità di coloro che gestiscono il torneo;
- i) Tentare di censurare coloro che si comportano indisciplinati;
- j) Non deve essere sotto l'influenza di alcuna sostanza.

Articolo 18 Violazioni e disciplina

- 18.1 È responsabilità e obbligo di tutti i membri e rappresentanti dello SJJIF praticare e dimostrare i più alti principi di sportività e osservare l'etica della competizione. La dimostrazione di buona sportività è una dichiarazione della comprensione e dell'impegno dell'individuo nei confronti del fair play, del comportamento etico e dell'integrità.
- 18.2 Lo SJJIF può adottare misure disciplinari nei confronti dei suoi membri e partecipanti a concorsi e / o eventi SJJIF per qualsiasi violazione dello statuto e dello statuto SJJIF, del regolamento SJJIF, o di altri regolamenti o leggi SJJIF, compresi i codici antidoping, e per la partecipazione ad attività che sono contrari al codice di condotta di SJJIF.
- 18.3 Il Comitato Esecutivo SJJIF ha il potere di istituire un Comitato Disciplinare per valutare le presunte violazioni in relazione all'Articolo 18.2. In caso di violazione, il Comitato Disciplinare SJJIF è competente e in grado di intraprendere azioni disciplinari in conformità con il Codice Disciplinare SJJIF.
- 18.4 In qualsiasi evento SJJIF, tutti i comportamenti contrari all'etica e ai valori morali dello sport, in particolare il Jiu-Jitsu, e qualsiasi violazione del Codice di condotta SJJIF possono dar luogo a azioni disciplinari immediate intraprese dal SJJIF.
- 18.5 Qualsiasi incidente che dia luogo a un'azione disciplinare o meno, verrà immediatamente comunicato al Presidente SJJIF, ai membri del Comitato Esecutivo SJJIF e al Comitato Disciplinare SJJIF.
- 18.6 Una possibile decisione disciplinare sarà presa dopo aver ascoltato la persona o le persone interessate e qualsiasi potenziale testimone. Se l'interessato è un minore, durante la discussione verrà accompagnato da un adulto responsabile del minore.
- 18.7 Non appena viene presa la decisione, il Comitato Disciplinare è responsabile di quanto segue:
- a) Informare immediatamente il Presidente SJJIF e il Comitato Esecutivo SJJIF in merito alla sua decisione.
 - b) Presentare una relazione sull'incidente e la sua decisione al Segretario Generale entro cinque giorni dalla data dell'incidente. La relazione deve indicare quanto segue: fatti, compreso il richiamo dei fatti asseriti, una sintesi delle osservazioni e degli argomenti delle parti, i motivi della decisione e qualsiasi altro commento.
 - c) Il comitato disciplinare, dopo aver ricevuto, esaminato e approvato i documenti dal presidente SJJIF, informerà le persone interessate della sua decisione 15 giorni dopo la data dell'incidente.
- 18.8 Le azioni disciplinari adottate dalla misura del comitato disciplinare sono le seguenti:
- a) avvertimento verbale

- b) avvertimento scritto
 - c) sospensione per un periodo di 1-3 anni
 - d) sospensione a vita
- 18.9 Se una persona non è d'accordo con una decisione, un ricorso scritto può essere presentato al Comitato Disciplinare SJJIF e al Segretario Generale entro un mese di calendario dalla data dell'incidente. In caso di sospensione, la decisione resterà valida fino a quando non si sentirà l'esito del ricorso.
- 18.10 Se si verifica una situazione in cui lo statuto e lo statuto SJJIF, il regolamento SJJIF o altri regolamenti o disposizioni giuridiche SJJIF non contemplano, la SJJIF CE decide.

Articolo 19 Regole di funzionamento degli eventi

- 19.1 La SJJIF si riserva il diritto di rifiutare la registrazione o l'ammissione a chiunque. Tutte le persone che mostrano comportamenti antisportivi, irrispettosi, che praticano pratiche illecite o che non rispettano le richieste del personale SJJIF saranno espulse dall'evento e non avranno diritto a un rimborso.
- 19.2 La diffusione o la vendita di prodotti o la promozione di eventi è vietata se non autorizzata per iscritto da SJJIF.
- 19.3 Trasmissioni di ogni tipo, registrazioni o fotografie commerciali sono espressamente vietate senza il permesso scritto di SJJIF. È consentita la fotografia personale, ma SJJIF mantiene il copyright di tutte le fotografie scattate durante un evento.

Articolo 20 Registrazioni

- 20.1 Quando un atleta si iscrive a un torneo, sta affermando di soddisfare i requisiti stabiliti nelle linee guida del torneo o nel Regolamento SJJIF. Le seguenti informazioni minime sono richieste da ciascun partecipante per registrarsi:
- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| a) Nome | f) Nazionalità |
| b) Età | g) Accademia / Squadra |
| c) Peso | h) Indirizzo e-mail |
| d) Cintura / abilità | i) Numero di telefono |
| e) Nome istruttore | j) Numero di contatto di emergenza |

- 20.2 gli atleti possono registrarsi per competere in una sola categoria di età e cintura / abilità per ogni torneo. Se un concorrente si iscrive in una certa categoria di cintura / abilità, non può competere in una divisione inferiore di cintura / abilità in un torneo successivo.
- 20.3 Possono esserci solo 2 atleti della stessa accademia in ciascuna fascia per competizione, nel caso in cui vi siano più di 2 concorrenti iscritti, il comitato organizzatore del torneo tenterà di contattare l'istruttore del concorrente via e-mail. Nel caso in cui l'istruttore risponda alla federazione entro 12 ore, il matchmaker sposta l'ultimo concorrente registrato in una squadra B. Per la divisione Kid i bambini vengono abbinati in base all'età, alla cintura e al peso. Il matchmaker ha il diritto di discrezione di aumentare di peso un concorrente se stabilito che gli incontri sono equi per il concorrente.
- 20.4 Per le divisioni Open Weight, un minimo di 3 atleti deve iscriversi con un minimo di 2 atleti di squadre diverse per creare la rispettiva categoria. Saranno ammessi al massimo 4 atleti per squadra.
- 20.5 La registrazione per ciascun campionato deve rispettare un calendario ampiamente pubblicizzato dallo SJJIF e tutte le scadenze saranno applicate.

Articolo 21 Qualifiche

- 21.1 Il professore o l'allenatore di un atleta è responsabile di indicare se l'atleta non è fisicamente e / o mentalmente in grado o disposto a competere.

Articolo 22 Trasferimenti di squadra

- 22.1 Se un atleta ha recentemente cambiato accademia o squadre, dovrà attendere un periodo di prova di 30 giorni prima di gareggiare e non dovrebbe essere promosso in classifica per un minimo di sei (6) mesi.

Articolo 23 Nazionalità

- 23.1 Gli atleti devono essere della stessa nazionalità della Federazione Nazionale per la quale sono stati iscritti. Le persone nominate dal Comitato Esecutivo della SJJIF devono verificare la cittadinanza degli atleti. La prova della cittadinanza deve essere la produzione di un certificato di nascita e / o passaporto rilasciato dal paese rappresentato. Nei casi seguenti, ci possono essere delle procedure particolari:
- a) Laddove le competizioni si svolgono in un paese in cui i residenti non mantengono il passaporto mentre si trovano in quel paese.
 - b) Laddove esiste un possibile problema di "cittadinanza congiunta", ad esempio per Porto Rico un sostituto accettabile del passaporto sarà una lettera o un certificato del Comitato olimpico nazionale dell'atleta o, in mancanza di tale ente, dell'Autorità sportiva nazionale che conferma la residenza dell'atleta in quel paese e la sua cittadinanza.
- 23.2 Se un concorrente ha più cittadinanze, può competere per un solo paese. Un concorrente che ha rappresentato un paese nel Campionato mondiale o nei tornei organizzati dalla SJJIF e che ha cambiato la propria nazionalità o acquisito una nuova nazionalità può partecipare a rappresentare il suo nuovo paese a condizione che siano trascorsi almeno tre (3) anni da quando l'atleta ha rappresentato l'ultima volta il suo ex paese.
- 23.3 Se le due Federazioni nazionali interessate sono d'accordo, possono chiedere di abbreviare il periodo di tre anni o addirittura di annullarne la durata. Lo SJJIF non accorcerà autonomamente il periodo di tre (3) anni senza l'accordo scritto di entrambe le federazioni nazionali interessate.

- 23.4 La richiesta di abbreviare o annullare il periodo di tre anni è inviata dal cittadino ospitante alla Federazione al Segretario Generale SJJIF. Questa richiesta deve essere inviata con i documenti seguenti:
- a) Lettera dell'atleta, che ha già rappresentato il proprio Paese, che richiede l'autorizzazione a rappresentare la sua nuova federazione.
 - b) Lettera del presidente della federazione nazionale (il paese di origine) che conferma il cambio di nazionalità dell'atleta interessato.
 - c) Lettera del presidente della federazione nazionale (il paese ospitante) che autorizza l'atleta a rappresentare la nuova federazione nelle competizioni internazionali.
 - d) Una copia del passaporto dell'atleta che menziona la nazionalità del paese ospitante.
- 23.5 Alla ricezione di una richiesta completa, il Segretario Generale SJJIF esaminerà la richiesta e la inoltrerà al Comitato Esecutivo SJJIF per l'approvazione. Se la maggioranza del Comitato Esecutivo SJJIF approva la richiesta, il Segretario Generale SJJIF confermerà l'accettazione della domanda alle parti interessate, con copia alle federazioni di provenienza e di accoglienza. Qualsiasi atleta che non rispetta questa regola può essere soggetto a misure disciplinari.

Articolo 24 Verifica di genere

- 24.1 Il controllo di genere è di competenza delle Federazioni nazionali SJJIF. Lo SJJIF fa riferimento alla raccomandazione del Comitato Olimpico Internazionale attualmente in vigore e, se presente, a quella modificata dal Comitato Olimpico Internazionale nel tempo. Tutte le decisioni di una Federazione Membro per il genere di un atleta devono essere comunicate con il più breve ritardo al Presidente SJJIF.
- 24.2 Qualsiasi reclamo ufficiale di una Federazione Nazionale SJJIF, di una Federazione Continentale o di un membro del Comitato Esecutivo SJJIF riguardante il genere di un atleta deve essere debitamente motivato e deve essere inviato al Presidente SJJIF. Il Comitato Esecutivo SJJIF e / o il Comitato Medico decideranno se è necessario deliberare e prendere una decisione su questo argomento. Il Comitato Esecutivo SJJIF può anche fare riferimento alla Federazione Nazionale dell'atleta in questione in modo che decida sul genere dell'atleta in questione.
- 24.3 Le contestazioni della decisione della Federazione Nazionale in merito al genere di un atleta devono essere presentate esclusivamente dall'atleta interessato al Segretario Generale SJJIF.
- 24.4 Il Comitato Esecutivo SJJIF e / o il Comitato Medico avranno la piena autorità di chiedere a tutte le persone interessate tutti i documenti o le informazioni necessarie per l'audizione del caso. Sarà istituito un regolamento interno al fine di garantire la riservatezza della procedura nonché il rispetto delle disposizioni applicabili in materia di protezione dei dati e vita privata.

Articolo 25 Integrità sportiva

- 25.1 L'integrità di questo sport dipende dal fatto che gli eventi e le competizioni sportive si basano interamente sui meriti dei partecipanti coinvolti. Qualsiasi forma di corruzione che potrebbe minare la fiducia del pubblico nell'integrità di una competizione Jiu-Jitsu è fundamentalmente contraria allo spirito dello sport e soggetta a severe azioni disciplinari.

Articolo 26 Matchmaking

- 26.1 Se un incontro si svolge e sembra essere stata giocata con un risultato predeterminato, violando il regolamento SJJIF, ulteriori indagini possono essere intraprese e qualsiasi risultato predeterminato comporterà un'azione disciplinare.

26.2 Se negli eventi SJJIF, due atleti della stessa squadra, nazione o due atleti non della stessa nazione, si oppongono e un atleta è ferito o malato e deve ritirarsi, deve avere un certificato medico del Direttore Medico SJJIF.

26.3 Il risultato della gara verrà annullato se un atleta viene sorpreso a non dire la verità.

26.4 Lo SJJIF può intraprendere ulteriori indagini e qualsiasi risultato relativo alla predeterminazione degli incontri si tradurrà in un'azione disciplinare.

Articolo 27 Brackets (categorie)

27.1 Tutti i tornei SJJIF si svolgono con un sistema di categorie a eliminazione singola.

27.2 Le categorie sono separate e classificate per età, grado e peso ai sensi dell'articolo 28.4, 29.4, 30.4, 31.5, 34.6, 34.7 e 34.9. Per ogni categoria ci sarà una divisione separata.

27.3 Per ogni torneo, le categorie verranno create prima dell'inizio del torneo. Le categorie non verranno cambiate il giorno del torneo.

27.4 I concorrenti saranno divisi per età, gruppo di livelli di abilità o cintura, grado e sesso. Quelle divisioni saranno quindi ulteriormente suddivise in divisioni in base al peso rispetto ad altri atleti in quell'età, genere e divisioni della cintura per la competizione di quel giorno. Le divisioni di peso identificate del regolamento nell'articolo 34.1-34.9 SJJIF fungeranno da guida per la divisione delle categorie. Il direttore dell'evento e il matchmaker avranno la possibilità di combinare le divisioni di peso al fine di garantire la concorrenza. 27.5 Federazioni nazionali e / o Federazioni continentali con un numero insufficiente di partecipanti per cintura e / o divisioni di peso hanno il diritto di combinare divisioni di peso e / o cintura per garantire la concorrenza. Questi eventi saranno considerati Eventi speciali e le seguenti linee guida si applicano a queste circostanze:

- a) Matchmaker deve dare la priorità al fair play della competizione e considerare la conservazione della salute e della longevità dell'atleta.
- b) Le divisioni combinate non saranno considerate una categoria di cintura specifica, piuttosto una divisione di abbinamento.
- c) Le divisioni combinate devono rispettare le regole di concorrenza e la durata del più giovane e / o concorrente di livello inferiore.

27.6 Tutti gli atleti, anche in una categoria a 1 uomo, devono sottoporsi all'ispezione del peso e all'uniforme ed essere autorizzati a competere per ricevere una medaglia e / o partecipare alle divisioni Open Weight.

27.7 Per ogni turno di competizione precedente alle semifinali, gli atleti sconfitti vengono eliminati dalla competizione. Gli atleti sconfitti nelle semifinali di una fascia verranno portati in un incontro per il terzo posto.

27.8 Nel caso di una categoria con tre concorrenti, il perdente del primo incontro competerà con il terzo concorrente. Il vincitore di quell'incontro competerà con il vincitore dell'incontro iniziale.

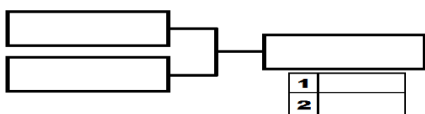
27.9 Agli atleti saranno concessi periodi di riposo tra i loro incontri pari o non inferiori alla durata designata degli incontri della loro divisione. Per la finale agli atleti verrà concesso un periodo di riposo che è il doppio del tempo degli incontri per le rispettive categorie.

27.10 La sezione seguente spiega e aiuta a comprendere il sistema di bracketing (categorie).

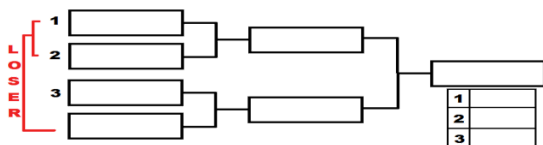
- a) **Categorie aperte** : quando una categoria è composta da 5, 6, 7 concorrenti, viene assegnato un bye (avanzamento senza combattere). La ragione per cui ciò avviene all'inizio è evitare un bye in semifinale o in finale.
- b) **Categorie chiuse** - Quando una categoria è composta da 2, 4, 8, 16 concorrenti, in queste categorie non ci sono bye.

- c) **Bye**- La pratica di consentire a un concorrente di avanzare al turno successivo della categoria senza competere a causa della quantità di atleti in quella categoria specifica. Nei casi in cui il numero di atleti all'inizio del torneo non sia una potenza di due, alcuni atleti potrebbero ricevere un bye nel primo turno / partita, il che dà diritto a questi atleti di avanzare automaticamente nella propria categoria al secondo turno senza competere. Il bye è dato al primo incontro in modo che non ci siano bye in semifinale o in finale.
- d) Gli atleti della stessa squadra saranno posizionati alle estremità opposte della categoria in modo che se si incontrano, sarà solo in finale. Nel caso in cui gli unici atleti nella categoria appartengano alla stessa squadra, devono competere per determinare un vincitore ed ottenere punti.

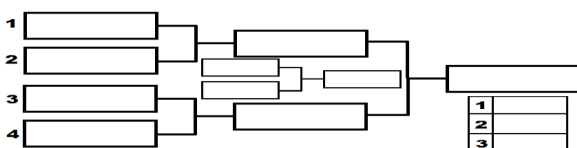
27.11 **2 Man Bracket** - Il vincitore dell'incontro riceve l'oro.



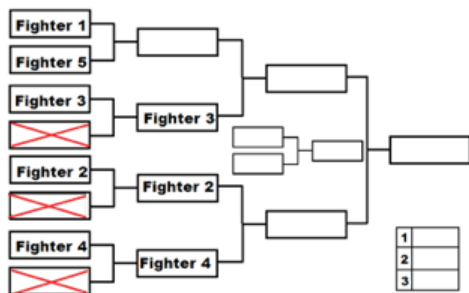
27.12 **3 Man Bracket** - Il vincitore del primo incontro passa alla finale e il concorrente perdente affronta il terzo concorrente della categoria. Il concorrente che vince la seconda partita, indipendentemente dal fatto che sia lo stesso atleta a perdere il primo incontro, passa alla finale per affrontare il vincitore del primo incontro. Se nella categoria ci sono due concorrenti della stessa squadra e uno perde, l'altro concorrente della stessa squadra passerà alla finale. Se un avversario non si presenta o viene squalificato, gli atleti rimanenti si sfideranno una volta e il vincitore dell'incontro vincerà l'oro.



27.13 **4 Man Bracket** - I vincitori del primo incontro passeranno alle finali, gli atleti perdenti competeranno quindi per il terzo posto. Se un avversario non si presenta o viene squalificato, la categoria continuerà come a 4 persone.

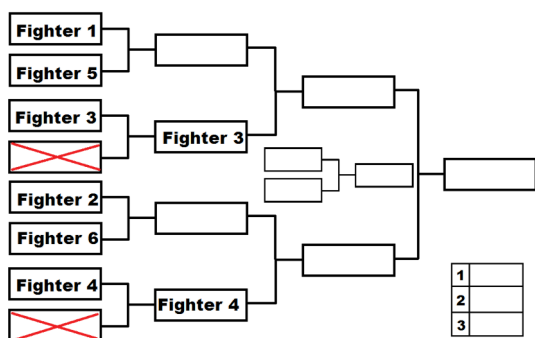


27.14 **5 Man Bracket** - Tre (3) atleti saranno accolti in semifinale mentre due (2) atleti dovranno competere per passare in semifinale.

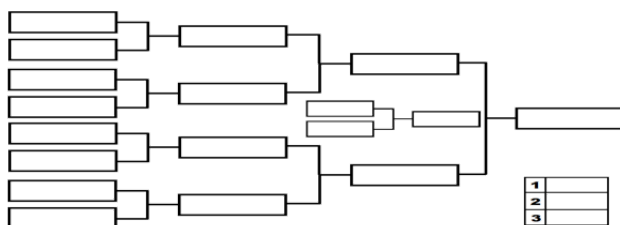


27.15 **6 Man Bracket** - Due (2) atleti riceveranno un bye al round successivo, i vincitori degli incontri passeranno al round successivo e i perdenti del primo round verranno eliminati. Una

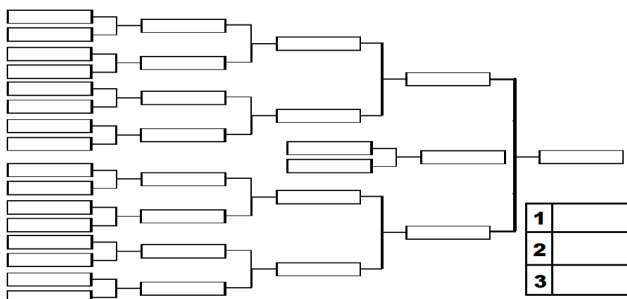
volta in semifinale, i vincitori passano alle finali e i perdenti di quegli incontri competono per il terzo posto.



27.16 **8 Man Bracket:** i vincitori dei combattimenti iniziali continuano in semifinale, gli atleti perdenti vengono eliminati, i vincitori delle semifinali si spostano in finale per essere collocati al primo o secondo posto, mentre gli atleti perdenti competono per il terzo posto.



27.17 **16 Man bracket** I vincitori di ogni round si spostano solo in avanti, l'avversario perdente viene automaticamente eliminato fino al raggiungimento delle semifinali, i vincitori delle semifinali passano alle finali e gli avversari perdenti competono per il terzo posto.



27.18 Durante la competizione, gli atleti saranno identificati dalle seguenti linee guida:

- a) Il concorrente nella parte superiore di una categoria verrà identificato come atleta 1 e indosserà la cintura verde e gialla durante la competizione GI o la fascia verde e gialla della caviglia durante la competizione No GI indipendentemente dal colore della sua uniforme.
- b) Il concorrente nella parte inferiore di una categoria verrà identificato come atleta 2 e durante la competizione non indosserà alcuna cintura aggiuntiva o cinturino alla caviglia.
- c) Il concorrente 1, che indossa la cintura verde e gialla o la fascia alla caviglia, sarà identificato dallo sfondo verde sul tabellone. Il concorrente 2 sarà identificato dallo sfondo bianco sul tabellone.



Articolo 28 Divisioni di età

28.1 gli atleti saranno raggruppati in divisioni di età per anno di nascita e non per età effettiva.

28.2 La SJJIF non inserirà nella stessa divisione bambini di sesso opposto di età superiore ai 12 anni.

28.3 La SJJIF riconosce le competizioni maschili e femminili. Non sono ammessi incontri tra uomini e donne.

28.4 La SJJIF riconosce le seguenti divisioni di età:

Codice	Divisione Nome	Divisione Fascia d'età	Divisione Classifica Cintura
KD1	Kid 1	Compie 4 o 5 anni nell'anno in cui si tiene il torneo	WHT, GRY
KD2	Kid 2	Compie 6 o 7 anni nell'anno in cui si tiene il torneo	WHT, GRY, YLW
KD3	Kid 3	Compie 8 o 9 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, GRY, YLW
KD4	Kid 4	Compie 10 o 11 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, GRY, YLW, ORA
KD5	Kid 5	Compie 12 o 13 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT , GRY, YLW, ORA, GRN
KD6	Kid 6	Compie 14 o 15 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, GRY, YLW, ORA, GRN
JV16-17	Juvenile 16-17	Compie 16 o 17 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT , BLU, PRP
AD18	Adult 18	Compie 18 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT30	Master 30	Compie 30 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT36	Master 36	Compie 36 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT41	Master 41	Compie 41 anni o più nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT46	Master 46	Compie 46 anni o più nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT51	Master 51	Compie 51 anni o più nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT56	Master 56	Compie 56 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK
MT61	Master 61	Compie 61 anni nell'anno in cui si svolge il torneo	WHT, BLU, PRP, BRW, BLK

Articolo 29 Sistema di cintura per bambini (di età pari o inferiore a 15 anni)

29.1 Il requisito di età minima è basato e conteggiato a partire dall'anno in cui l'atleta è nato (cioè, se un atleta è nato nel 2000, la sua età è considerata 10 per tutto il 2010).

29.2 Gli istruttori decidono dopo quanto tempo può essere promosso uno studente, purché i tempi minimi richiesti siano rispettati per ciascuna cintura. Tuttavia, un bambino non sarà autorizzato a competere per la terza volta allo stesso livello di cintura se il bambino concorrente è stato il campione dello stesso torneo per 2 anni consecutivi in una determinata cintura.

29.3 Durante le competizioni No GI le divisioni possono essere divise per sistema di cintura o per livello di abilità, a seconda del torneo.





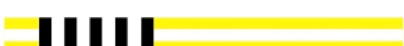





29.4 Per le competizioni, le cinture dello stesso colore verranno unite in gruppi come segue:



- a) Gruppo di cinture grigio - bianco / grigio, grigio solido e grigio / nero sono raggruppati insieme
- b) Gruppo di cinture giallo - bianco / giallo, giallo solido e giallo / nero sono raggruppati insieme
- c) Gruppo cintura arancione - bianco / arancione, arancione solido e arancione / nero sono raggruppati insieme
- d) Gruppo cintura verde - bianco / verde, verde solido e verde / nero sono raggruppati

29.5 Durante una gara GI, un concorrente utilizzerà una cintura da competizione al fine di distinguere tra due concorrenti. Non è una promozione o una cintura di livello.

29.6 Durante una competizione No GI, un concorrente utilizzerà una fascia per cavaglia verde e gialla allo scopo di distinguere tra concorrenti.

29.7 I bambini possono essere promossi attraverso le cinture nel seguente ordine: bianco, grigio / bianco, grigio solido, grigio / nero, giallo / bianco, giallo solido, giallo / nero, arancione / bianco, arancione solido, arancione / nero, verde / bianco, verde solido e verde / nero. Ogni cintura ha 5 livelli, una cintura senza livelli e quindi le 4 strisce che possono essere assegnate per esperienza, conoscenza, comportamento e prestazioni in gara. Solo le cinture nere certificate da SJJIF possono promuovere gli studenti attraverso le cinture elencate.

Livello di abilità Gruppo	Gruppo Cintura Kid	Cintura	Campione	Età	Tempo minimo in Grado
Principiante	Gruppo cintura bianca	bianco		Qualsiasi	principianti
intermedi	Cintura grigia	grigio / bianco		4-15	8 mesi nella precedente cintura
		Solid Grey		5-15	8 mesi nella cintura precedente
		Grigio / Nero		6-15	8 mesi nella cintura precedente
intermedio	Gruppo cintura giallo	Giallo / Bianco		7-15	8 mesi nella cintura precedente
		Solid Yellow		8-15	8 mesi nella cintura precedente
		Giallo / Nero		9-15	8 mesi nella cintura precedente
Avanzato	Orange gruppo cintura	arancione / bianco		10-15	8 mesi nella cintura precedente
		Solid Orange		11-15	8 mesi nella cintura precedente
		Arancione / Nero		12-15	8 mesi nella cintura precedente

Avanzato	Green gruppo cintura	verde / bianco		13-15	8 mesi nella cintura precedente
		Solid Green		14-15	8 mesi nella cintura precedente
		Verde / Nero		15-15	8 mesi nella cintura precedente






Articolo 30 Sistema di cintura per bambini e adulti (dai 16 anni in su)

30.1 Il requisito di età minima è basato e conteggiato a partire dall'anno in cui l'atleta è nato (ovvero, se un atleta è nato nel 2000, la sua età è considerata 10 per tutto il 2010).

30.2 Gli istruttori decidono dopo quanto tempo uno studente può essere promosso, purché siano rispettati i tempi minimi richiesti per ogni cintura. Tuttavia, un concorrente non sarà autorizzato a competere per la terza volta stesso livello di cintura se il concorrente è stato il campione dello stesso torneo per 2 anni di fila in una determinata cintura, ad eccezione delle cinture nere.

30.3 Durante le competizioni No GI le divisioni possono essere divise per il sistema di cintura o per livelli di abilità, a seconda del torneo.

30.4 Gli adulti possono essere promossi attraverso le cinture nel seguente ordine: bianco, blu, viola, marrone e nero. Ogni cintura ha 5 livelli, una cintura senza strisce e quindi 4 strisce che possono essere assegnate per esperienza, conoscenza, comportamento e prestazioni in competizione.

Livello di abilità Gruppo	Cintura per adulti	Campione	Gruppo di età	Tempo minimo in Grado
Principiante	bianca		Qualsiasi	principianti
intermedia	azzurra		16 e oltre	1 anno nella cintura precedente Cintura
intermedia	viola		17 anni e oltre	1 anno e mezzo nella cintura precedente
avanzata	marrone		18 anni e oltre	1 anno nella cintura precedente
avanzata	nera		19 anni e oltre	1 anno nella cintura precedente

30.5 SJJIF riconosce le seguenti linee guida aggiuntive per il sistema di cinture per giovani e adulti:

- qualsiasi cintura grigia, gialla, arancione o verde diventa automaticamente una cintura blu all'età di 16 anni.
- Per essere classificato come cintura viola a 16 anni, è necessario che l'atleta abbia trascorso almeno 2 anni come cintura verde.
- Per essere classificato come cintura viola a 17 anni, è necessario che l'atleta abbia trascorso almeno 1 anno come cintura verde e 1 anno come cintura blu.
- Nel caso in cui un atleta sia stato classificato dalla cintura verde direttamente alla cintura viola, il tempo minimo richiesto per ottenere la cintura marrone è di 2 anni

30.6 I seguenti sono i criteri per i quali gli istruttori possono promuovere gli studenti:

- Una cintura nera può promuovere studenti dalla cintura bianca alla cintura viola.

b) Una cintura nera 1° grado può promuovere gli studenti provenienti da cintura bianca a cintura marrone.

c) Una cintura nera di 2° grado o superiore può promuovere gli studenti dalla cintura bianca alla cintura nera.

30.7 Durante una competizione GI, un concorrente utilizzerà una cintura da competizione allo scopo di distinguere tra concorrenti. Non è una promozione o una cintura di livello.

30.8 Durante una competizione No GI, un concorrente utilizzerà una fascia alla caviglia di colore verde e giallo allo scopo di distinguere tra concorrenti.



Articolo 31 Sistema di cintura nera

31.1 Solo gli atleti di età pari o superiore a 19 anni possono ottenere una cintura nera.






31.2 Per richiedere un certificato di cintura nera, è necessario essere attualmente affiliati alla SJJIF.

31.3 Per ottenere il riconoscimento di gradi sulla cintura nera, è necessario che la cintura nera sia un attuale membro SJJIF e elencato come istruttore principale o assistente istruttore presso una scuola membro SJJIF.

31.4 Per ottenere le cinture da gran maestro, è necessario che la cintura nera sia un attuale emembro SJJIF e elencato come istruttore principale o assistente istruttore in una scuola membro SJJIF.

31.5 Le cinture nere hanno sette livelli, una cintura nera senza gradi più 6 gradi che possono essere assegnati solo dalla SJJIF secondo le seguenti linee guida:

abilità Livello di Gruppo	Titolo Cintura nera	Gruppo	Campione	Età	Tempo minimo nel grado
avanzato	Cintura nera	Cintura nera		19 e oltre	1 anno in cintura precedente
avanzato	Cintura nera	1° grado di cintura nera		22 anni e oltre	3 anni nella cintura precedente
avanzato	Cintura nera	2° grado di cintura nera		25 anni e oltre	3 anni nella cintura precedente
avanzato	professore	3° grado di cintura nera		28 e oltre	3 anni nella cintura precedente
avanzato	professore	4° grado di cintura nera		33 e oltre	5 anni nella cintura precedente
avanzato	professore	5° grado di cintura nera		38 e oltre	5 anni nella cintura precedente

avanzato	professore	6° grado di cintura nera		43 e oltre	5 anni nella cintura precedente
avanzato	maestro	7° grado cintura rossa e nera		50 e oltre	7 anni nella cintura precedente
avanzato	maestro	8° grado cintura rossa e nera		57 e oltre	7 anni nella cintura precedente
avanzato	gran maestro	9° grado cintura rossa		67 e oltre	10 anni nella cintura precedente
avanzato	gran maestro	10° grado cintura rossa		82 e oltre	15 anni nella cintura precedente

Articolo 32 Integrità della cintura

32.1 L'integrità della cintura si riferisce all'accuratezza con cui la cintura di un atleta riflette le proprie capacità e conoscenze dell'arte. SJJIF crede nell'importanza di tutti i praticanti che seguono il tempo minimo di permanenza sopra indicato precedente alla promozione e verifica le promozioni di tutti i membri della cintura con il loro professore nel tentativo di preservare l'integrità e la discendenza della cintura.

32.2 La SJJIF ha implementato le regole di integrità della cintura per evitare la pratica di professori che non promuovono gli atleti al rango successivo o quando un atleta compete in un gruppo di abilità ritenuto meno rigoroso del loro livello effettivo di abilità competitiva, comunemente indicato come "sandbagging".

32.3 La SJJIF non avrà alcuna tolleranza per il "sandbagging" in qualsiasi evento sanzionato. Ogni concorrente è soggetto alla SJJIF che indaga la cintura riconosciuta assieme a accademie e allenatori o che esamina i risultati passati ufficiali e non ufficiali del torneo.

32.4 La SJJIF non consentirà ad un atleta che ha dimostrato di essere una cintura nera di Judo o Ju Jitsu e / o ha esperienza nella lotta a livello universitario, a livello nazionale, a livello olimpico, o di lotta greco-romana, Sambo o che ha esperienza professionistica di MMA di competere in qualsiasi competizione come cintura bianca.

32.5 Gli atleti che non soddisfano i requisiti stabiliti nelle linee guida del campionato o quelli del regolamento SJJIF possono essere squalificati in qualsiasi momento prima, durante o dopo la competizione.

32.6 L'atleta può competere solo come livello di cintura con cui è registrato alla SJJIF (o alle sue affiliate). Se l'atleta viene promosso prima che sia raggiunta l'età minima o il tempo minimo richiesto per la cintura precedente, non può competere nella cintura attuale o in quella precedente.

32.7 Quando si verifica la graduazione di un atleta, l'atleta non può più competere nella cintura precedente. Se un atleta viene promosso durante una competizione dopo la divisione, l'atleta non sarà in grado di competere nella divisione open.

32.8 Un concorrente non può competere in un evento SJJIF per la 3° volta nel quale lui o lei abbia conseguito la medaglia d'oro per due volte per lo stesso evento, nello stesso rango di cintura, ad eccezione delle cinture nere.

32.9 Possono essere apportate modifiche alla registrazione di un atleta fino alla data del controllo di registrazione.

32.10 Se un atleta ha recentemente cambiato accademia o squadra, non dovrebbe essere promosso di cintura per un minimo di sei (6) mesi.

Articolo 33 Durata degli incontri

33.1 In tutte le competizioni agli atleti saranno concessi periodi di riposo tra i loro incontri pari o non inferiori alla durata designata degli incontri della loro divisione. Ad eccezione della finale, dove sarà concesso un tempo che sarà il doppio del tempo degli incontri delle rispettive divisioni.

33.2

	Kid 1	Kid 2	Kid 3	Kid 4	Kid 5	Kid 6
Minuti	2	2	3	4	4	4

		Giovanile	Adulto	Master 30	Master 36 e successive
Principiante	Bianco	5	5	5	5
intermedio	Blu	5	6	5	5
	Viola	5	7	6	5
Avanzato	Marrone	X	8	6	5
	Nero	X	8	6	5

Articolo 34 Categorie di peso

34.1 La SJJIF utilizza categorie di peso per ridurre al minimo gli infortuni e rimuovere i vantaggi in termini di peso.

34.2 gli atleti, o i genitori di bambini atleti, hanno la responsabilità di garantire che l'atleta rientri nella categoria di peso con il GI addosso e / o con rashguard e altri indumenti indossati. Qualsiasi atleta che superi il proprio peso registrato è soggetto a squalifica.

34.3 Per quanto riguarda la riduzione del peso per la competizione, la SJJIF scoraggia fortemente la pratica della disidratazione o un'eccessiva restrizione calorica; l'uso di diuretici, lassativi e vomito autoindotto.

34.4 La SJJIF raccomanda vivamente ai bambini di competere con il loro peso naturale e di non sostenere o incoraggiare alcuna forma di riduzione del peso per la competizione.

34.5 Le linee guida per la pesa degli atleti sono le seguenti:

- Tutti gli atleti devono fare il peso prima del loro primo match.
- Gli atleti devono indossare il GI o rashguard per l'operazione di peso.
- Gli atleti possono fare il peso senza tutori per ginocchia o gomiti, ma dovranno indossarli al momento dell'ispezione della divisa.
- L'atleta non può salire sulla bilancia con scarpe o altri oggetti oltre all'uniforme regolare e all'equipaggiamento consentito durante i match.
- Ogni atleta deve salire sulla bilancia ufficiale dell'evento solo una volta per la pesatura salvo autorizzazione.

Articolo 36 Le categorie di peso dei bambini per le competizioni GI e No GI sono le seguenti:

PESO / PESO	BAMBINO 1		BAMBINO 2		BAMBINO 3		BAMBINO 4		BAMBINO 5		BAMBINO 6	
	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI
ROOSTER	39 lbs	36 lbs	45 lbs	42 lbs	50 lbs	47 lbs	60 lbs	57 lbs	70 lbs	67 lbs	100 lbs	97 lbs
GALO	17.7 kg	16.3 kg	20.4 kg	19.1 kg	22.7 kg	21.3 kg	27.2 kg	25.9 kg	31.8 kg	30.4 kg	45.4 kg	44 kg
SUPER FEATHER	44 lbs	41 libbre	50 libbre	47 libbre	60 libbre	57 libbre	70 libbre	67 libbre	83 libbre	80 libbre	113 libbre	110 libbre

PLUMA	20 kg	18,6 kg	22,7 kg	21,3 kg	27,2 kg	25,9 kg	31,8 kg	30,4 kg	37,6 kg	36,3 kg	51,3 kg	49,9 kg	
PIUMA	49 libbre	46 libbre	60 libbre	57 libbre	70 libbre	67 libbre	80 libbre	77 libbre	97 libbre	94 libbre	126 libbre	123 libbre	
PENA	22,2 kg	20,9 kg	27,2 kg	25,9 kg	31,8 kg	30,4 kg	36,3 kg	34,9 kg	44 kg	42,6 kg	57,2 kg	55,8 kg	
LUCE	54 libbre	51 libbre	70 libbre	67 libbre	80 libbre	77 libbre	90 libbre	87 libbre	111 libbre	108 libbre	139 libbre	136 libbre	
LEVE	24,5 kg	23,1 kg	31,8 kg	30,4 kg	36,3 kg	34,9 kg	40,8 kg	39,5 kg	50,3 kg	49 kg	63 kg	61,7 kg	
MEDIO	59 libbre	56 libbre	80 libbre	77 libbre	90 libbre	87 libbre	100 libbre	97 libbre	125 libbre	122 libbre	152 libbre	149 libbre	
MEDIO	26,8 kg	25,4 kg	36,3 kg	34,9 kg	40,8 kg	36,5 kg	45,4 kg	44 kg	56,7 kg	55,3 kg	68,9 kg	67,6 kg	
MEDIO PESANTE	Oltre 59 libbre	Oltre 56 libbre	Oltre 80 libbre	Oltre 77 libbre	100 libbre	97 libbre	110 libbre	107 libbre	139 libbre	136 libbre	165 libbre	162 libbre	
MEIO-PESADO	Acima da 26,8 kg	Acima da 25,4 kg	Acima da 36,3 kg	Acima da 34,9 kg	45,4 kg	44 kg	49,9 kg	48,5 kg	63 kg	61,7 kg	74,8 kg	73,5 kg	
PESANTE						110 libbre	107 libbre	120 libbre	117 libbre	153 libbre	150 libbre	178 libbre	175 libbre
PESADO						49,9 kg	48,5 kg	54,4 kg	53,1 kg	69,4 kg	68 kg	80,7 kg	79,4 kg
SUPER PESANTE						Oltre 110 libbre	Oltre 107 libbre	130 libbre	127 libbre	165 libbre	162 libbre	191 libbre	188 libbre
SUPER PESADO						Acima da 49,9 kg	Acima da 48,5 kg	59 kg	57,6 kg	74,8 kg	73,5 kg	86,6 kg	85,3 kg
ULTRA PESANTE								Oltre 130 libbre	Oltre 127 libbre	Oltre 165 libbre	Oltre 162 libbre	Oltre 191 libbre	Oltre 188 libbre
PESADISSIMO								Acima da 59 kg	Acima da 57,6 kg	Acima da 74,8 kg	Acima da 73,5 kg	Acima da 86,6 kg	Acima da 85,3 kg
APERTO	NO APERTO CATEGORIA PESO												

34.6 Le categorie di peso per giovanili, adulti, e master per uomini e donne nelle competizioni GI e No GI sono le seguenti:

PESO / PESO	maschio giovanile		maschio adulto & MASTER		femmina adulta e MASTER		giovanile femminile	
	JUVENIL MASCULINO		MASCULINO ADULTO E MASTER		FEMMINO ADULTO E MASTER		JUVENIL FEMMINO	
	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI
ROOSTER			127,5 libbre	123,5 libbre	107 libbre	103 libbre	105 libbre	101 libbre
GALO			57,6 kg	56 kg	48,5 kg	46,7 kg	47,6 kg	45,8 kg
SUPER FEATHER	120 libbre	116 libbre	141 libbre	137 libbre	120 libbre	116 libbre	115 libbre	111 libbre
PLUMA	54,4 kg	52,6 kg	64 kg	62,1 kg	54,4 kg	52,6 kg	52,2 kg	50,3 kg

PIUMA	135 libbre	131 libbre	154 libbre	150 libbre	135 libbre 135 libbre	131 libbre	130 libbre	126 libbre
PENA	61,2 kg	59,4 kg	70 kg	68 kg	61,2 kg	59,4 kg	59 kg	57,2 kg
LUCE	150 libbre	146 libbre	167,5 libbre	163,5 libbre	150 libbre	146 libbre	145 libbre	141 libbre
LEVE	68 kg	66,2 kg	76 kg	74,2 kg	68 kg	66,2 kg	65,8 kg	64 kg
MEDIO	165 libbre	161 libbre	181 libbre	177 libbre	165 libbre	161 libbre	160 libbre	156 libbre
MEDIO	74,8 kg	73 kg	82,1 kg	80,3 kg	74,8 kg	73 kg	72,6 kg	70,8 kg
MEDIO PESANTE	180 libbre	176 libbre	194,5 libbre	190,5 libbre	180 libbre	177 libbre	Oltre 160 libbre	Oltre 156 libbre
MEIO-PESADO	81,6 kg	79,8 kg	88,2 kg	86,2 kg	81,6 kg	80,3 kg	Acima de 72,6 kg	Acima de 70,8 kg
PESANTE	195 libbre	191 libbre	191,5 libbre	203,5 libbre	Oltre 180 libbre	Oltre 177 libbre		
PESADO	88,5 kg	86,6 kg	94,1 kg	92,3 kg	Acima de 81,6 kg	Acima de 80,3 kg		
SUPER HEAVY	Oltre 195 libbre	Oltre 191 libbre	221 lbs	217 libbre				
SUPER PESADO	Acima de 88,5 kg	Acima de 86,6 kg	100,2 kg	98,4 kg				
PESO / PESO	MASCIO JUVENILE		MASCIO ADULTO E MASTER		FEMMINILE ADULTO E MASTER		JUVENILE FEMMINA	
	JUVENIL MASCULINO		MASCULINO ADULTO E MASTER		FEMMININO ADULTO E MASTER		JUVENIL FEMMININO	
	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI	GI	No GI
ULTRA PESANTE			Oltre 221 libbre	Oltre 217 libbre				
PESADISSIMO			Acima da 100,2					

		kg		
APERTO	LIBERO / LIVRE			

34.7 Le divisioni aperte in cui non sono definite le classi di peso sono disponibili anche nei tornei per tutte le cinture, dalla divisione giovanile e superiori.

34.8 **Le divisioni del peso degli adulti per il Jiu-Jitsu adattato e gli eventi speciali per uomini e donne nelle competizioni GI e No GI sono le seguenti:**

PESO / PESO	MASCIO ADULTO		FEMMINILE ADULTO	
	MASCULINO		FEMMININO ADULTO	
	GI	No GI	GI	No GI
ROOSTER	127,5 lbs	123,5	lbslbs	103£
	57,8 kg	56 kg	48,5 kg	46,7 kg
PIUMA +	154 libbre	150 libbre	135 libbre	131 libbrelibbre
	69,9 kg	6968 kg	61,2 kg	59,4 kg
CHIARO MEDIO	181 libbre	177 libbre 177 libbre	165 libbre	161 libbre
	82,1 kg	80,3 kg	74,8 kg	73 kg
LEGGERO PESANTE	207,5 libbrelibbre	203,5lbs	Oltre 180 lbs	Oltre 161 lbs
	94,1 kg	92,3 kg	Acima de 81,6 kg	Acima de 73 kg
PESANTE +	Oltre 207 lbs	Oltre 203,5 lbs		
	Acima de 94,1 kg	Acima de 92,3 kg		

Articolo 35 Requisiti per le uniformi

35.1 La SJJIF utilizza dei requisiti per le uniformi per contribuire a rendere la competizione leale e sicura per tutti gli atleti.

35.2 Se un concorrente non soddisfa nessuno degli standard per l'equipaggiamento o l'uniforme, gli verranno concessi 5 minuti per cambiarsi. Se il concorrente non è in grado di soddisfare l'equipaggiamento e gli standard uniformi entro quei 5 minuti, sarà squalificato.

35.3 Il concorrente deve indossare indumenti intimi sotto i pantaloncini o i pantaloni, a causa del rischio che questi possano strapparsi o slacciarsi. Nel caso in cui i pantaloni siano strappati, al concorrente verranno concessi 5 minuti per trovare un altro paio di pantaloni da indossare. Se il concorrente non si cambierà entro 5 minuti, sarà immediatamente squalificato.

35.4 Quando il concorrente ha una parte della divisa strappata durante la competizione, l'arbitro gli concederà 5 minuti affinché quel concorrente possa cambiarsi. Il concorrente deve essere autorizzato dall'ispettore uniformi prima di tornare nell'area del tappetino. Se il concorrente non si cambierà entro 5 minuti, sarà immediatamente squalificato.

35.5 I concorrenti devono competere con l'uniforme che indossavano al momento della pesa. Se il concorrente si è pesato con un'uniforme e poi cambia quest'ultima prima della prima lotta, sarà squalificato.

35.6 Non saranno consentite scarpe da wrestling o scarpe, calzini, conchiglie protettive e copricapo. Eventuali tutori o pezzi di equipaggiamento di protezione che possono alterare l'esito dell'incontro non possono essere indossati. Questo include, ma non è limitato a, bretelle con parti metalliche e supporti che forniscono una presa extra sul il tappetino.

35.7 Le uniformi, sia in GI che in NO-GI, non possono avere patch e / o testo in qualsiasi forma che contengano frasi, simboli o slogan offensivi di genere, cultura, razza, orientamento sessuale, religione e / o ideologie politiche o che promuovono violenza, atti sessuali, droghe, alcol e / o tabacco.

35.8 È necessario che tutti gli atleti indossino scarpe, sandali o pantofole quando si trovano fuori dall'area di competizione per evitare lesioni ai piedi e / o germi nell'area del tappetino.

35.9 Al fine di standardizzare le divise in competizione, le linee guida generali sono le seguenti:

- a) Tutti gli atleti maschi sono autorizzati a indossare rashguards solo sotto il GI.
- b) Alle concorrenti donne non è consentito indossare magliette, canottiere o indumenti intimi in cotone e sono obbligate a indossare rashguards, reggiseni sportivi o indumenti in lycra equivalenti sotto il proprio GI. Gli indumenti intimi delle donne non dovrebbero essere sessualmente esplicite o provocatori.

35.10 Le atlete possono coprire la testa. I requisiti del copricapo sono i seguenti:

- a) devono essere fissati e realizzati con tessuto elastico (o avere elastici ai bordi);
- b) Essere realizzati senza alcun tipo di plastica o materiali duri;
- c) Essere realizzato senza stringhe di alcun tipo;
- d) Non riportare qualsiasi iscrizione o logo;
- e) Deve essere completamente di colore nero;
- f) Il copricapo può essere realizzato in materiale elastico, deve essere di colore completamente nero e può coprire collo, orecchie e capelli, come un copricapo da muta. Il viso deve rimanere completamente visibile.

35.11 Le regole per i GI (kimono) sono le seguenti:

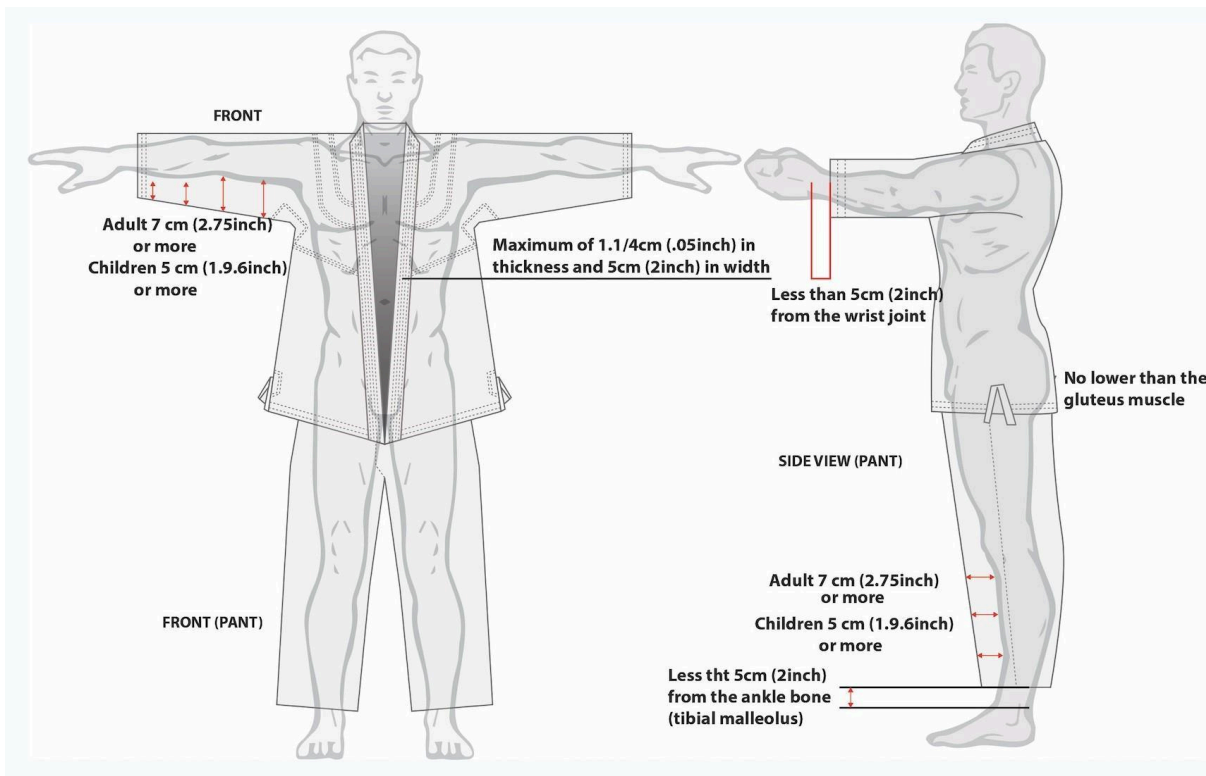
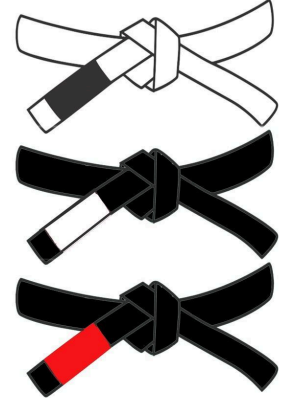
- a) I GI devono essere in cotone o materiale simile e in buone condizioni. Il materiale non può essere eccessivamente spesso o rigido fino al punto in cui impedisce all'avversario di eseguire una sottomissione. La parte superiore GI deve essere realizzata in tessuto singolo, oro, doppio tessuto o materiale di peso simile.



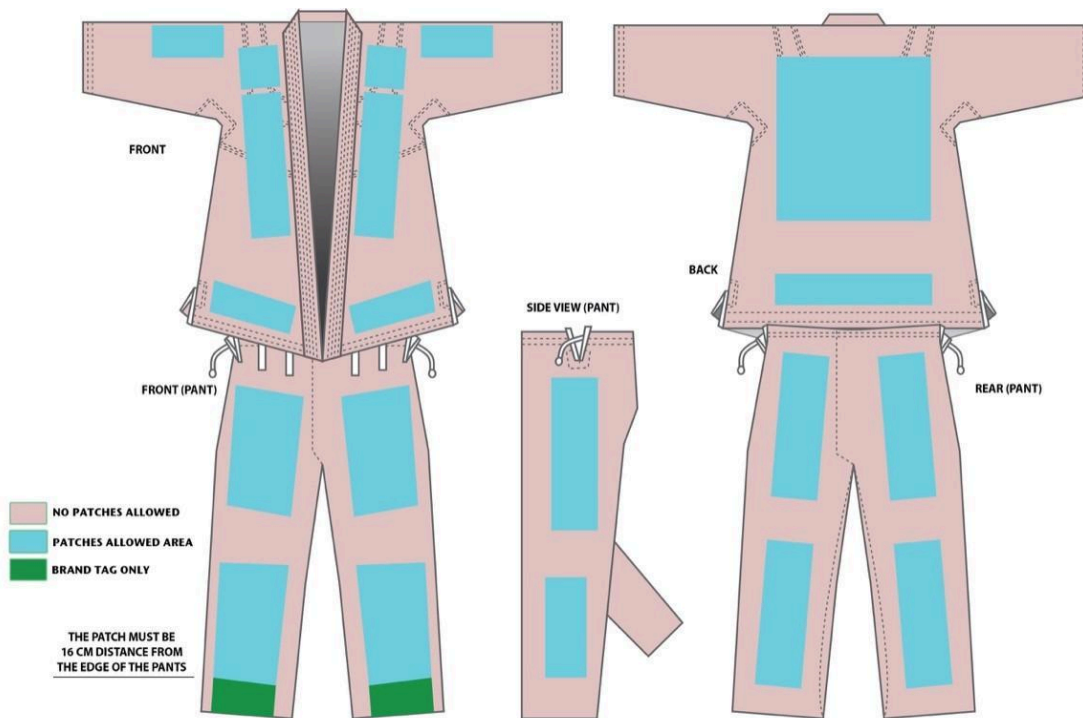
- b) I colori possono essere nero, bianco o blu reale. Non saranno ammessi colori combinati (ad es. GI bianco con pantaloni blu o GI bianco con risvolti neri).

- c) La giacca e i pantaloni devono essere di colore uniforme e corrispondere ai seguenti riferimenti di colore:
- Bianco: riferimento bianco come la neve.
 - Blu: colore Pantone massimo: 285M Colore Pantone minimo 5M: 286M.
 - Nero: colore Pantone massimo: 050505M colore Pantone minimo: 2 323233M.
- d) La giacca deve essere di lunghezza sufficiente, fino al bacino.
- e) Le maniche devono raggiungere un punto a non più di 5 cm dal polso quando le braccia sono estese davanti al corpo.
- f) Quando le braccia sono tenute ai lati, all'altezza delle spalle, il materiale delle maniche deve avere almeno 7 cm di gioco lungo la lunghezza del braccio.
- g) Il risvolto della giacca deve avere una larghezza di 4-5 cm e uno spessore inferiore a 1,3 cm.
- h) Una cintura con una larghezza di 4-5 cm e il colore corrispondente al rango legato intorno alla vita con un doppio nodo, abbastanza stretto da assicurare il GI chiuso. La cintura deve avere la barra di livello.
- i) I pantaloni devono essere legati saldamente in vita sopra i glutei. Se vengono afferrati e tirati verso il basso, dovrebbero rimanere fissati nel punto in cui sono fissati in vita. Devono essere della lunghezza appropriata, raggiungendo un punto a non più di 8 cm dalla caviglia.
- j) Quando l'atleta è in piedi, il materiale dei pantaloni deve avere almeno 5 cm di gioco lungo la lunghezza della gamba.
- k) Gli atleti non sono autorizzati a competere con qualsiasi parte della divisa strappata.

Belt width between 4 and 5 cm (1.5 to 2inch)
 Belt tip between 20 and 30cm (8to 12inch)
 Belt must have the degree bar



35.12 Patch e ricami possono essere fissati in modo sicuro solo nelle aree prescritte sul GI e non devono impedire una presa regolare dello stesso. Eventuali patch con bordi o strappi non fissati devono essere rimosse. I regolamenti patch per il GI sono i seguenti:



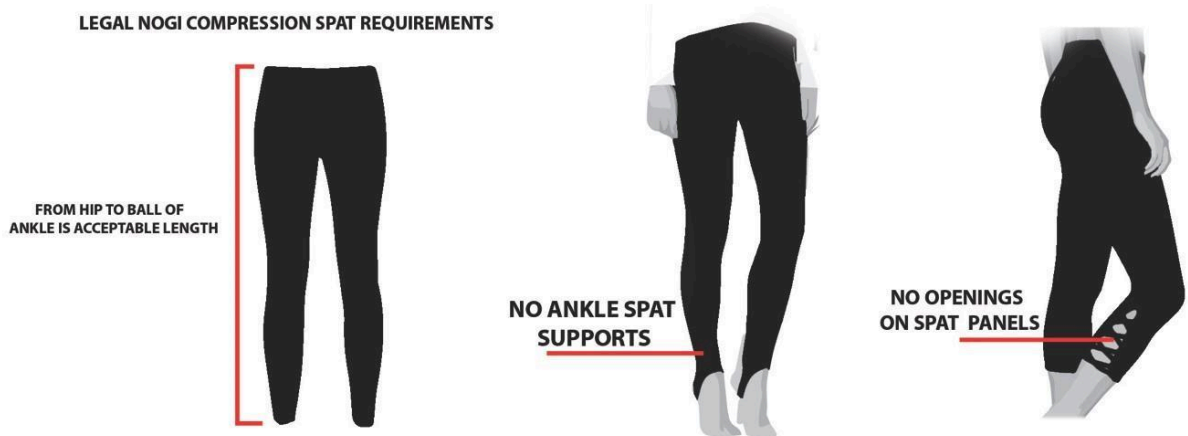
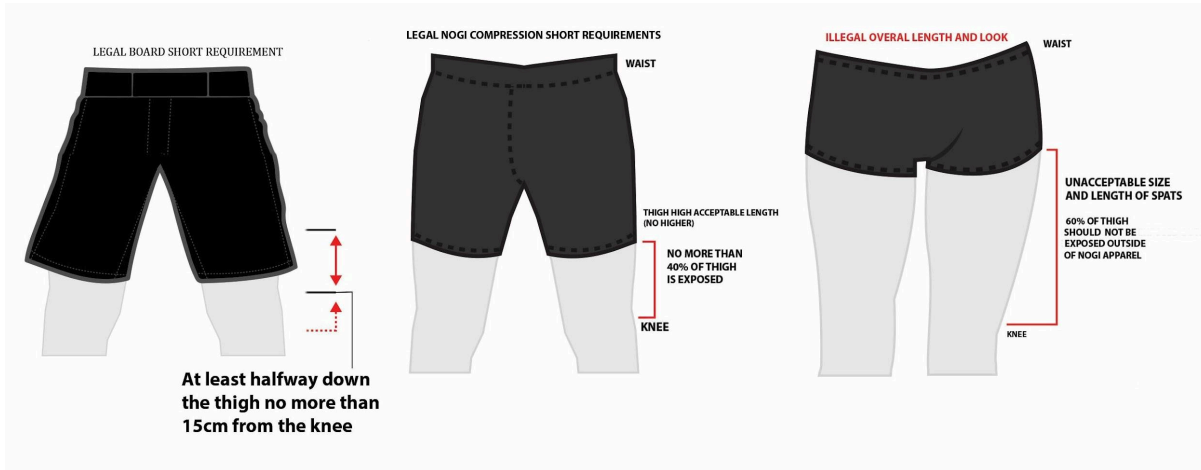
35.13 Le regole uniformi per la competizione No GI sono le seguenti:

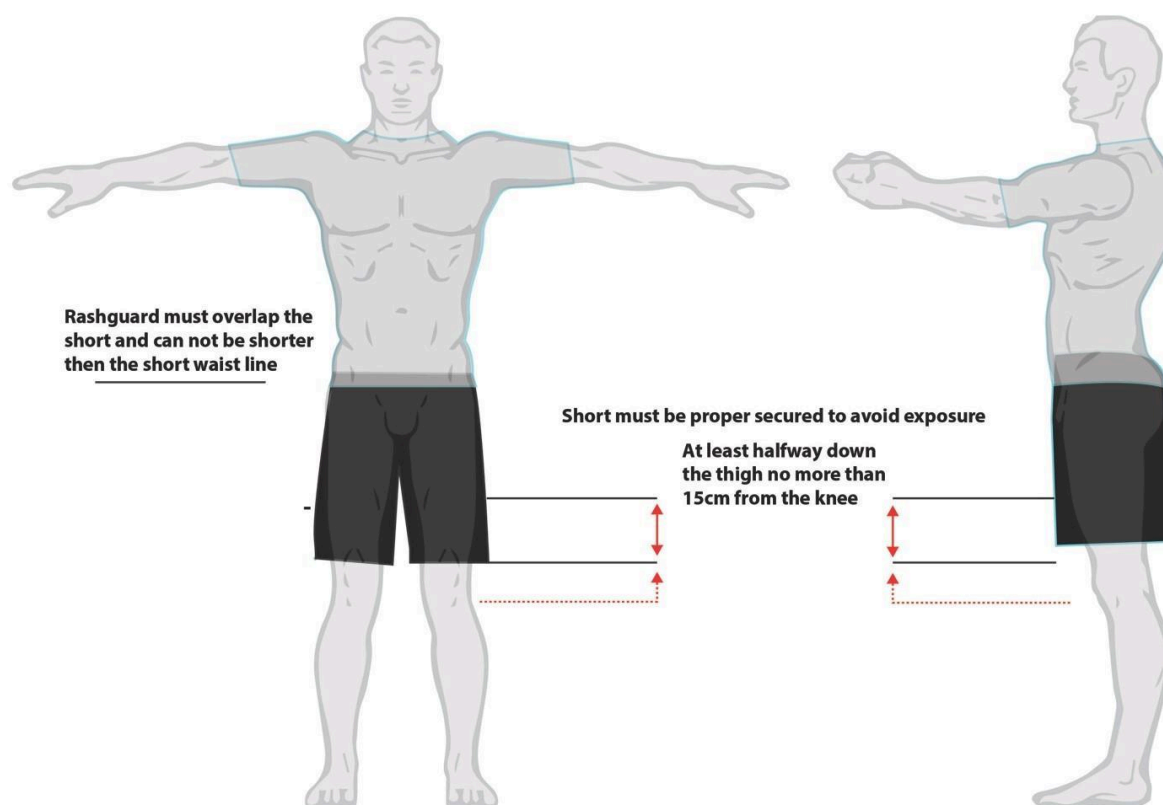
- a) le rashguard devono essere aderenti al corpo con un colletto tondo (non sono ammessi scollo a V).
- b) Le rashguard possono avere maniche corte o lunghe ma non possono essere senza maniche.
- c) Ulteriori regolamenti uniformi per le divisioni Giovanile, Adulto e Master durante la competizione No GI per il Campionato mondiale SJJIF Jiu-Jitsu sono i seguenti:
 - i. La rashguard deve essere bianca o nera con almeno il 10% del colore del grado di cintura dell'atleta. Sono accettabili anche le rashguard che sono al 100% del colore del grado di cintura dell'atleta.



- d) I pantaloncini possono essere di qualsiasi colore, devono essere privi di cerniere e tasche.
- e) I pantaloncini devono essere adeguatamente fissati in vita per evitare il scivolamento.
- f) I pantaloncini possono essere corti di tipo shorts da surf o aderenti come i pantaloncini vale-tudo purché siano lunghi almeno fino a metà coscia.

- g) I pantaloni in lycra possono passare il ginocchio, ma non la caviglia, e devono essere aderenti.
- h) Gli atleti possono scegliere di competere in pantaloncini o pantaloni in lycra o entrambi.
- i) I pantaloncini devono essere legati saldamente in vita, sopra i glutei. Se vengono afferrati e tirati verso il basso, dovrebbero rimanere fissati nel punto in cui sono fissati in vita.
- j) Gli atleti non sono autorizzati a competere con pantaloncini strappati o rashguard strappate.
- k) Patch e ricami possono essere fissati in modo sicuro in qualsiasi punto dei pantaloncini o della protezione per le eruzioni cutanee. Eventuali patch con bordi o strappi non fissati devono essere rimosse.





Articolo 36 Presentarsi per la competizione

36.1 Per ogni torneo SJJIF, gli atleti devono presentarsi alla zona pesatura in modo tempestivo. Gli atleti devono essere vestiti con la loro divisa da competizione, pronti a salire su una bilancia calibrata e pesati nel momento in cui è prevista la loro divisione. Gli orari dei tornei saranno resi disponibili a tutti i partecipanti almeno 1 giorno prima dell'inizio del torneo. Vedere l'articolo 34.1-33.9 per ulteriori informazioni sulle divisioni di peso.

- a) Per ogni divisione, tutti gli atleti devono essere pesati prima dell'inizio della divisione. Gli atleti saranno portati nell'area del tappetino designato della loro divisione di peso immediatamente dopo la loro pesata e ci si aspetta che siano pronti a competere immediatamente dopo la pesatura. Le divisioni inizieranno non appena sarà pesato l'ultimo atleta.
- b) Tutti gli atleti devono essere pesati indossando la loro uniforme. Al momento del peso, tutti gli atleti devono rientrare nel peso specificato per la loro divisione o saranno squalificati.
- c) La SJJIF suggerisce che gli atleti non tentino di “perdere peso” disidratandosi prima della pesatura. Gli atleti non avranno il tempo di recuperare o reidratarsi dopo la pesatura. Gli atleti dovrebbero essere pronti a competere nel momento in cui vengono pesati. Coloro che si disidratano corrono un rischio maggiore di affaticamento e lesioni.
- d) **Mancata comparizione per la pesata:** se un atleta non si presenta per pesata durante il periodo di pesata ufficiale, questo verrà annotato accanto al suo nome nell'elenco di pesata ufficiale. Un funzionario competente e il delegato SJJIF firmano la notazione. L'atleta sarà squalificato dalla competizione in quella categoria di peso.
- e) **Mancata pesata entro i limiti prescritti di una categoria:** se un atleta pesa al di sopra dei limiti prescritti per la categoria in cui è inserito, il peso esatto deve essere registrato. Il

peso deve essere cerchiato e firmato da un ufficiale di pesatura. L'atleta deve essere squalificato dalla competizione in quella categoria di peso.

- f) **Mancato rispetto delle indicazioni ufficiali o dei requisiti SJJIF:** se in qualsiasi fase durante il periodo di pesata, un atleta non si attiene alle indicazioni di un funzionario di pesatura o di un funzionario SJJIF o non rispetta i requisiti del SJJIF, l'atleta deve essere squalificato dalla partecipazione al peso in entrata e l'infrazione deve essere immediatamente portata all'attenzione del direttore del torneo.

36.2 **Requisiti di igiene:** i concorrenti devono soddisfare i seguenti requisiti di igiene o potrebbero essere squalificati.

- L'uniforme deve essere lavata, asciutta e priva di odori sgradevoli.
- Le unghie dei piedi e le unghie del concorrente devono essere corte, spigoli vivi o frastagliati.
- Le persone con i capelli lunghi devono contenerli in modo che non interferiscano con le prestazioni o con quelle dei loro avversari durante una partita.
- gli atleti non possono usare il trucco, la lacca per capelli / la tintura o qualsiasi altra sostanza che possa fuoriuscire sul proprio GI, sui tappetini o sul loro avversario.
- Ogni individuo con una malattia trasmissibile, virale, batterica o fungina, non sarà autorizzato a competere.
- Un individuo con un taglio, una ferita, un'eruzione cutanea, una ferita o una lesione non scoperti non potrà competere. Le persone con tagli, piaghe, eruzioni cutanee, ferite o lesioni che possono essere bendate possono essere autorizzate a competere a discrezione del medico e degli ufficiali del torneo.



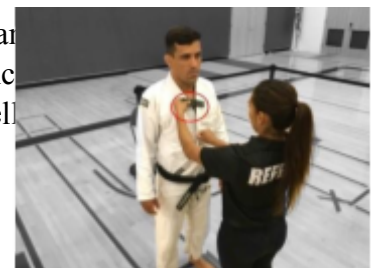
36.3 **Requisiti uniformi:** gli atleti devono soddisfare tutti i requisiti identificati nell'articolo 35.1 - 35.13, a seconda dei casi.

36.4 Gli atleti non presenti nell'area di warm-up / bull pen o che sono stati convocati nell'area di gara saranno chiamati fino a 3 volte nell'area designata; avranno 5 minuti per arrivare nell'area designata. Dopo la terza e ultima chiamata, se il concorrente non si presenta sarà soggetto a squalifica

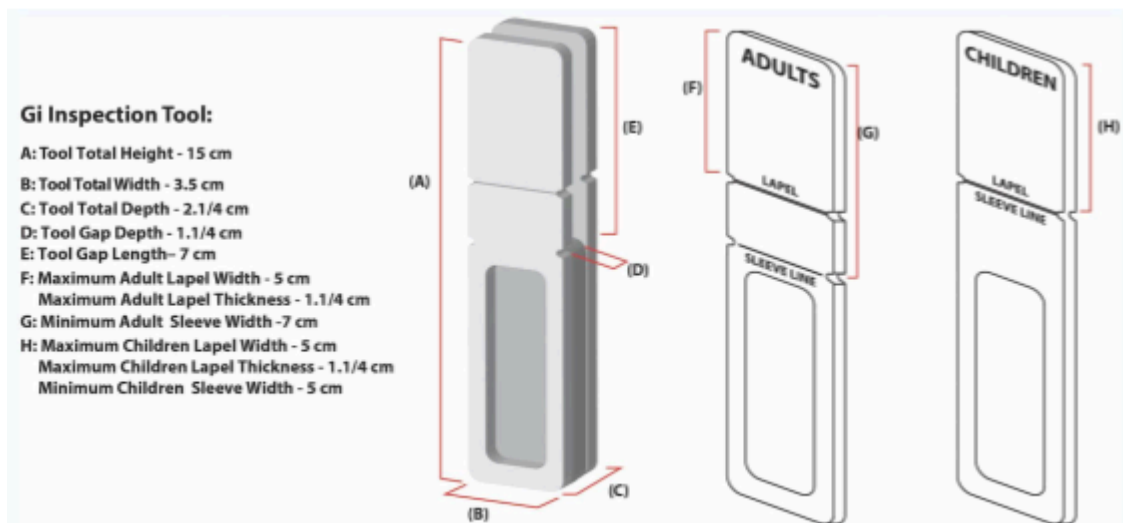
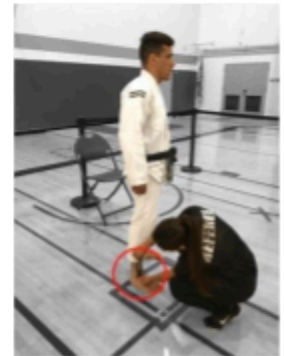
Articolo 37 Principi di base per gli ispettori delle uniformi

37.1 Le attrezzature e le divise degli atleti saranno controllate da un funzionario il cui titolo è "Ispettore" immediatamente prima o dopo essere saliti sulla bilancia. Gli ispettori sono di verificare che gli atleti soddisfino i requisiti dell'articolo 35.1 - 35.13, a seconda dei casi.

- Controlla l'identità degli atleti.
- Verificare che gli atleti indossino il GI del colore corretto
- Il GI non deve essere bagnato o macchiato e di colore uniforme.
- Verificare che gli atleti indossino il colore della cintura corretto.
- Controlla patch e ricami per dimensioni e posizione.
- Controllare la lunghezza delle maniche, che devono coprire tutte le braccia, compresi i polsi in posizione di controllo.
- Controllare la distanza tra la parte superiore dello sterno e il punto di attraversamento del risvolto della giacca in verticale. Deve essere inferiore a 10 cm.
- Controllare con uno strumento di ispezione GI la larghezza delle maniche della giacca e la larghezza del risvolto.
- Verificare che la lunghezza della giacca copra i glutei.



- j) Controllare la lunghezza dei pantaloni (l'osso della caviglia, il malleolo, deve essere visibile e accessibile per il controllo).
- k) Gli atleti devono indossare indumenti intimi sotto il GI, che deve essere al livello della cintura e non deve oltrepassare il ginocchio, tranne se si tratta di una protezione separata, realizzata in materiale morbido. La protezione non deve essere visibile dai pantaloni GI.
- l) Controlla che le concorrenti femminili indossino una forma di reggiseno.
- m) I capelli lunghi devono essere legati con un fermo non metallico.



- n) Se un atleta si presenta con un tatuaggio che menziona enti politici, religiosi o sportivi o promuove tabacco, alcool, sostanze proibite elencate nel codice antidoping o contrarie a buoni costumi morali ed etici, dovrebbe essere coperto con un bendaggio adesivo o un nastro medico.
- o) Controlla che gli atleti di sesso maschile indossino rashguard solo nella parte superiore del corpo.
- p) Gli indumenti protettivi (ginocchiere, gomitiere, parastinchi ecc.) Potrebbero non avere parti metalliche o altre parti in materiale rigido. L'ispezione uniforme del GI viene effettuata con indumenti protettivi. Non è consentito indossarlo dopo l'ispezione.
- q) Assicurarsi che l'atleta non stia trasportando un oggetto proibito.
- r) Verificare la lunghezza delle unghie delle mani e dei piedi e l'igiene personale dell'atleta.

37.2 Strumento di ispezione GI:

Articolo 38 Principi di base per gli arbitri

38.1 Avere arbitri preparati e coerenti è fondamentale per una concorrenza leale in quanto prendono decisioni che incidono sul risultato dei singoli incontri. Ci si aspetta che applichino le regole e giudichino gli incontri in modo accurato e imparziale.

38.2 Gli arbitri devono dimostrare sicurezza nei giudizi, una caratteristica che verrà dalla comprensione delle regole e dall'esperienza. Ci si aspetta che gli arbitri mantengano un comportamento calmo indipendentemente dalla situazione sul tappeto. Questo comportamento non è facile e si svilupperà con l'esperienza. Ci si aspetta che eseguano giudizi senza esitazioni e confusione e che eseguano giudizi indipendentemente dall'influenza del pubblico.

38.3 Agli arbitri e al personale non è consentito incoraggiare, mostrare favoritismi o esultare per qualsiasi concorrente nell'area di competizione. Gli arbitri che desiderano fare il tifo per un particolare concorrente devono lasciare l'area di gara controllata e andare nell'area spettatori.

38.4 Gli incontri saranno giudicati da un singolo arbitro centrale. L'arbitro centrale deve rimanere nell'area di combattimento, vicino agli atleti in modo da poter dirigere l'incontro. Dirigere gli incontri garantisce che gli atleti siano trattati allo stesso modo e non ottengano vantaggi ingiusti. L'arbitro centrale del tappeto è la massima autorità sul tappeto e ha l'autorità di squalificare gli atleti durante l'incontro.

- a) L'arbitro centrale controllerà che tutto sia in ordine; per esempio: l'anello, l'equipaggiamento, il GI, l'igiene dell'atleta e che i segnapunti siano presenti e pronti prima di iniziare la competizione.
- b) L'arbitro centrale deve dare al primo atleta sul tappeto una cintura verde e gialla per l'identificazione e mantenere il concorrente sul lato destro. L'altro concorrente deve rimanere sul lato sinistro e dopo le istruzioni dell'arbitro sul posizionamento; l'arbitro inizierà la competizione dicendo "Combatti!"
- c) L'arbitro non consentirà interferenze da parte di estranei durante l'incontro.
- d) L'arbitro deve determinare e intervenire se esiste una possibilità che il pubblico o i fotografi possano presentare rischi o danni agli atleti durante una partita.
- e) Una squadra medica o un'infermiera saranno ammessi sul tappeto a discrezione dell'arbitro.
- f) La tabella dei punteggi determinerà la scadenza del tempo durante la partita. La tabella dei punteggi avviserà immediatamente l'arbitro centrale con un segnale uditivo e visivo. La tabella dei punteggi conterà i gesti dell'arbitro su una scorecard. La tabella mostrerà due tabelloni ufficiali che visualizzeranno il punteggio in orizzontale o un singolo monitor, che avrà punteggi colorati per differenziare i due atleti. Durante l'incontro le persone al tavolo dei punteggi non sono autorizzate a conversare con gli atleti.

38.5 In casi speciali, il direttore degli arbitri SJJIF può rivedere e annullare una decisione dell'arbitro. Il direttore degli arbitri SJJIF può anche sostituire un arbitro centrale durante un incontro se ritenuto inadatto a giudicare un determinato incontro.

38.6 Gli arbitri devono presentarsi professionalmente e apparire uniformi nel loro aspetto, comportamento e nelle loro azioni. Per gli arbitri varranno gli stessi standard di igiene degli atleti con alcuni requisiti aggiuntivi. Dovranno essere puliti e senza odore con capelli ben tenuti. Lo standard per l'abbigliamento dell'arbitro sarà composta da:

- a) Pantaloni neri tinta unita
- b) Cintura nera in pelle
- c) Calze o scarpe nere pulite e adatte per essere indossate sul tappetino;

- d) Polo nero tinta unita con il logo della federazione SJJIF e la parola "Referee" in bianco in modo da essere riconosciuto anteriormente e posteriormente.

Nota speciale: Alcuni eventi e / o organizzazioni potrebbero avere requisiti uniformi aggiuntivi come giacca e cravatta.

38.7 Una solida conoscenza e comprensione delle regole è cruciale per gli arbitri. Gli arbitri devono leggere e studiare il libro delle regole e dei regolamenti, partecipare ai seminari per arbitri SJJIF e superare i corsi di certificazione richiesti. La partecipazione ai seminari sugli arbitri è essenziale per sviluppare una solida comprensione delle regole e garantire coerenza nel punteggio mentre i direttori degli arbitri spiegano le regole e la loro applicazione in incontri di competizione reali.

38.8 Una vasta esperienza di Jiu-Jitsu è una qualifica molto importante per gli arbitri e l'arbitro deve essere una cintura marrone o nera per arbitrare nelle competizioni internazionali. Gli arbitri devono avere un livello di conoscenza avanzato e una molta pratica di Jiu-Jitsu alle spalle e avere familiarità con le tecniche e le loro controtecniche e difese, devono conoscere i nomi delle tecniche di Jiu-Jitsu come "Guardia De la Riva" e "Omoplata" e anche i nomi di molte tecniche di judo come "O Soto Gari" e "Juji-Gatame", e avere familiarità con le nuove tecniche e strategie del Jiu-Jitsu.

38.9 Gli arbitri dovrebbero accrescere la loro esperienza insegnando del Jiu-Jitsu. L'insegnamento delle tecniche del Jiu-Jitsu, le contro-tecniche, le difese e le combinazioni, oltre alle portate a terra e proiezioni e alla strategia di competizione, aiuta gli arbitri a comprendere lo sport che andranno a giudicare.

38.10 Ci si aspetta che gli arbitri abbiano esperienza come atleta e allenatore per essere meglio preparati a interpretare e anticipare le azioni degli atleti, condurre incontri in modo più ragionato e capire come comandare e giudicare efficacemente gli atleti.

38.11 Gli arbitri sono incoraggiati a informare e indirizzare gli atleti vocalmente prima di penalizzarli. Gli arbitri devono utilizzare liberamente e in modo equo i seguenti comandi e altri per avvertire gli atleti che si stanno facendo "stalling" o potrebbero essere in procinto di commettere un fallo:

- a) "Ação" e) "Rilascia la presa illegale"
- b) "Lute" f) "Non incrociare sul ginocchio da fuori"
- c) "Più azione" g) "Non tirare il collo"
- d) "Lavora per migliorare" h) "Vuoi continuare?"

Articolo 39 Classificazione della prestazione dell'arbitro

39.1 Spetta al direttore dell'arbitro SJJIF classificare le prestazioni dell'arbitro per ciascun evento presieduto dall'arbitro. Le linee guida per la valutazione sono le seguenti:

- a) Il voto deve essere "soddisfacente" o "insoddisfacente" e deve essere raggiunto considerando, tra le altre cose, i riflessi dell'arbitro e la capacità generale di dirigere e controllare la gara in un modo prefissato e per garantire l'incolumità dei partecipanti e per l'applicazione degli statuti e delle regole del SJJIF applicabili al particolare evento.
- b) Il direttore degli arbitri può includere commenti scritti in cui viene espresso il voto "soddisfacente", ma deve fare commenti scritti specifici se viene espresso il voto "insoddisfacente". Il voto e tutti i commenti relativi devono essere registrati dal rispettivo rappresentante SJJIF.

Articolo 40 Gestì per arbitri

40.1 L'arbitro centrale indosserà una fascia da braccio sul polso destro (una fascia verde e gialla) per distinguere i gesti delle mani tra gli atleti. I punti indicati con la mano destra corrispondono al

concorrente che indossa la cintura verde e gialla. I punti indicati con la mano sinistra corrispondono al concorrente che non indossa la cintura verde e gialla. Man mano che l'incontro avanza, l'arbitro alzerà la mano per segnalare i punti del concorrente al tavolo dei punteggi.



Permesso di entrare nel tappeto: l'arbitro solleverà entrambe le braccia indicando ad entrambi gli atleti che devono entrare nell'area del tappeto.





Saluto all'arbitro: gli atleti devono salutare l'arbitro stringendogli la mano entrando nell'area del tappetino.



Stringere la mano dell'avversario: prima e dopo un incontro, entrambi gli atleti devono stringersi la mano a vicenda indipendentemente dal risultato dell'incontro.



Inizio dell'incontro: l'arbitro posizionerà gli atleti e quando si troveranno uno di fronte all'altro nel mezzo del tappeto, l'arbitro alzerà il braccio all'altezza delle sue spalle e poi li lascerà cadere segnalando così l'inizio della partita e contemporaneamente dicendo "Lotta" o "Combate"!



Portata a terra, raspado, ginocchio sul petto e finire fuori dall'area involontariamente con una sottomissione in corso: l'arbitro alzerà la mano indicando il colore dell'atleta che segna e alzerà due (2) dita per indicare il punteggio di due punti sul punteggio di quell'atleta.



Passare la guardia: l'arbitro solleverà la mano indicando il colore dell'atleta che segna e alza tre (3) dita per indicare l'emissione di tre punti al punteggio di quell'atleta.



Monta, back mount e presa della schiena: l'arbitro solleverà la mano indicando il colore dell'atleta che segna e alza quattro (4) dita per indicare l'emissione di quattro punti sul punteggio di quell'atleta.



Conteggio di 3: l'arbitro abbasserà la mano indicando di aver aperto il conteggio di tre (3) secondi per la stabilizzazione prima di assegnare punti per quanto segue: raspado, ginocchio sul petto, passaggio della guardia, monta, back mount e presa della schiena.



Penalità: l'arbitro girerà le mani l'una sull'altra con entrambi i pugni chiusi, quindi alzerà un pugno indicando il colore dell'atleta penalizzato.



Mettere in pausa l'incontro e il tempo: l'arbitro mette le mani una sopra l'altra formando una "T", segnalando al cronometrista di mettere in pausa il tempo e dirà "Time" o "Tempo".



Stallo (stalling): L'arbitro afferrerà gli avambracci con le mani e avvertirà verbalmente il concorrente che sta stallando e dirà "lavorare per migliorare", "Lute" o "Ação".

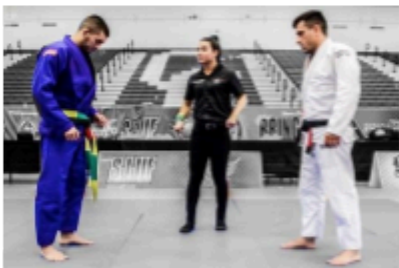




Rotate: The referee will raise one finger and rotate it clockwise to indicate to the athletes that they must keep their match within bounds of the mat area.



Fix your GI: The referee will cross each arm, forming an "x" at waist level indicating to the competitor to adjust GI.



Tie your belt: The referee will pull an imaginary belt at waist level indicating to the competitor to tie their belt.



Get up: The referee will raise an arm indicating to the competitor to stand up.



Get down: The referee will lower an arm indicating to the competitor to lie down.



Squalifica: l'arbitro alza le braccia sopra la testa e incrocia i pugni chiusi. Successivamente, indica la cintura dell'atleta squalificata con la mano che indica il colore di quell'atleta.



Rimozione punti erroneamente assegnati: l'arbitro solleva il braccio con cui ha dato il punto e agita il palmo verso la testa per indicare al tavolo che i punti precedentemente assegnati sono stati assegnati in modo errato e devono essere rimossi.

Interrompere la competizione: l'arbitro apre le braccia su un piano orizzontale con le spalle e dice "Stop!" O "Parou!" L'arbitro può anche mettere le mani su entrambi gli atleti e dire "Stop!" O "Parou!"

Annunciare il vincitore dell'incontro: l'arbitro solleverà il braccio del concorrente vincitore per indicare chi ha vinto l'incontro.

Articolo 41 Conclusione degli incontri

41.1 Nessun incontro può finire in parità, tutte le partite saranno decise da:

- a) Punti
- b) Una sola persona nella categoria
- c) Sottomissione
- d) Squalifica
- e) "sudden death"
- f) Incapacità di continuare
- g) incoscienza
- h) Decisione dell'arbitro (solo in caso di doppio infortunio)

41.2 **Vittoria per punti:** l'arbitro interromperà l'incontro al termine del tempo regolamentare. Se non vi è alcuna sottomissione entro il limite di tempo o altra conclusione dell'Incontro, l'atleta con il maggior numero di punti sarà dichiarato vincitore.

41.3 **Vittoria perchè presente una sola persona in categoria:** in questo caso, il concorrente riceverà la medaglia d'oro, tuttavia non verranno assegnati punti per la persona o la squadra.

41.4 **Vittoria per sottomissione:** se l'arbitro osserva un concorrente arrendersi verbalmente o fisicamente (tap out), l'arbitro terminerà l'incontro e assegnerà la vittoria all'altro concorrente indipendentemente dal conteggio dei punti.

- a) L'arbitro può anche scegliere di interrompere la competizione e dichiarare una sottomissione se nota un concorrente in pericolo fisico immediato da una tecnica correttamente applicata.
- b) Per le divisioni dei bambini, gli arbitri interverranno sempre quando un bambino concorrente è in immediato pericolo fisico.
- c) Per le divisioni per adulti, gli arbitri saranno significativamente più prudenti nell'esercizio del diritto di interrompere una competizione. Per la stragrande maggioranza dei casi in partite per adulti, l'arbitro consentirà di continuare la sottomissione fino a quando un concorrente non segnalerà la resa.

41.5 Un atleta può segnalare la resa con quanto segue:

- a) Battere (tapping) con il palmo contro una superficie in modo visibile.
- b) Battere (tapping) con i piedi contro qualsiasi superficie se il concorrente non è in grado di usare le mani per toccare.
- c) Richiedere verbalmente all'arbitro di interrompere la competizione (se l'atleta non può toccare con le mani o con i piedi).
- d) Richiedere l'interruzione della competizione se l'atleta si infortuna o si sente fisicamente incapace o impreparato.
- e) Un allenatore di uno degli atleti può richiedere la conclusione della competizione indirizzandosi all'arbitro per qualsiasi motivo.
- f) Quando il concorrente si trova in una posizione di sottomissione e lui / lei urla o emette rumore esprimendo dolore o verbalizza l'interiezione "Aa!" sarà considerato l'equivalente dell'atleta che ha battuto.

41.6 **Vittoria per incapacità dell'avversario di continuare:** l'arbitro può terminare la competizione quando uno degli atleti è infortunato o se l'assistente medico esamina il concorrente e dichiara che l'atleta non è in grado di continuare. In questo caso, la vittoria sarà data all'avversario fintanto che l'infortunio non è stato causato intenzionalmente da un comportamento degno di squalifica.

- a) Quando un concorrente verbalizza di avere crampi muscolari o spasmi, potrebbe essere considerato l'equivalente dell'atleta che segnala la resa.

41.7 **Vittoria per perdita di coscienza:** un atleta deve essere dichiarato perdente a seguito della perdita di coscienza a causa di una presa legale applicata dall'avversario o per un incidente non derivante da una manovra illegale da parte dell'avversario.

- a) Gli atleti che perdono coscienza a causa di un trauma cranico (commozione cerebrale) non possono competere nuovamente nello stesso torneo e devono essere indirizzati a sottoporsi alle cure da parte del personale medico.

41.8 **Decisione dell'arbitro / doppio infortunio:** se entrambi gli atleti sono infortunati e non possono continuare l'incontro, l'atleta in testa alla scorecard sarà dichiarato vincitore. Se il punteggio è pari ed entrambi non possono continuare, l'arbitro deve prendere una decisione basata sullo spirito di combattimento, sulla superiorità delle tattiche e sulla superiorità delle tecniche. In tutte le altre situazioni, entrambi gli atleti saranno squalificati dal continuare poiché non possono continuare a competere.

Articolo 42 Il conteggio dei punti

42.1 La competizione consente agli atleti di utilizzare le proprie capacità tecniche nel tentativo di sottomettere o neutralizzare i propri avversari. I punti vengono assegnati per determinare posizioni o





tecniche superiori durante l'incontro. La tecnica superiore viene dimostrata raggiungendo una posizione superiore.

42.2 Al concorrente non verranno assegnati nuovi punti quando ritorna intenzionalmente da e verso una posizione in cui i punti sono stati precedentemente ricevuti (cambiando posizione intenzionalmente e poi ritornando nella stessa posizione). Esempio: andare su e giù dalla posizione ginocchio sul petto senza opposizione non comporterà l'assegnazione di più punti.

42.3 Non verranno assegnati punti per un atleta che ottiene una posizione durante una sottomissione. I punti verranno assegnati solo dopo che la sottomissione è stata completamente difesa. Esempio: quando un concorrente è montato sull'avversario ma è bloccato in una ghigliottina, i punti della monta verranno assegnati solo dopo che il concorrente si è liberato dal tentativo di sottomissione della ghigliottina e solo se l'atleta è ancora nella posizione di monta.

42.4 SJJIF non utilizza i "vantaggi"; riteniamo che questo metodo di punteggio influisca negativamente sull'andamento del match e non vada a vantaggio degli atleti. Un "quasi punto" non è la stessa cosa di un punto ottenuto per aver completato una manovra su un avversario. Nessun incontro verrà deciso dall'arbitro, verrà deciso per sottomissione o punti e, in caso di pareggio, per la "sudden death" all'overtime. Per ulteriori informazioni, consultare l'articolo 46.2.

42.5 i punti vengono assegnati al concorrente dall'arbitro per le seguenti azioni:

Punti	2 punti	3 punti	4 punti	-1 punto
azione	Raspado ----- Sweep ----- Knee on Belly	Passaggio di Guardia	Monta ----- Back Mount ----- Back Control	sanzioni
Segnale dell'arbitro				

42.6 **Takedowns - portate a terra/proiezioni (2 Points)** Un takedown si verifica quando un atleta completa un'azione che fa cadere l'avversario da una posizione eretta su un fianco, sedere o schiena o forza l'avversario in ginocchio e si raggiunge una posizione dietro l'avversario. I punti per i takedown vengono assegnati immediatamente.

Le linee guida per i takedown sono le seguenti:

- Un takedown che pone un concorrente fuori dall'area di gara designata e nell'area di sicurezza, sarà considerato un takedown valido fintanto che il concorrente che ha eseguito la tecnica era dentro con entrambi i piedi nell'area di competizione durante l'esecuzione della stessa tecnica.
- Se un concorrente A prende una gamba o tenta un takedown (esempio: double leg) e l'avversario B chiama la guardia, al concorrente A verranno assegnati 2 punti per il takedown.
- Se uno degli atleti ha una delle sue ginocchia a terra e viene portato a terra, a chiunque abbia applicato il takedown saranno assegnati punti a condizione che quest'ultimo abbia entrambi i piedi a terra.
- Quando il concorrente tenta qualsiasi takedown e contemporaneamente l'avversario inverte il takedown finendo sopra, i punti saranno determinati da:

i. Se nessuno dei due avversari è ancora caduto sul tappeto, l'avversario che arriva sopra riceve i 2 punti. ii. Se l'atleta cade in una posizione di guardia e viene immediatamente raspato, gli verranno assegnati i 2 punti per il takedown e l'avversario riceverà 2 punti per il raspado dopo essere rimasto in posizione per 3 secondi. iii. Se l'avversario cade in

posizione di controllo laterale o di mount e viene immediatamente capovolto, gli verranno assegnati i 2 punti per il takedown e l'avversario non riceverà alcun punto.

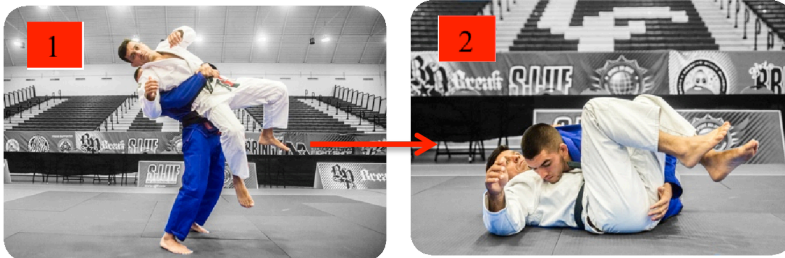
Examples of Takedowns



Hip Toss Sequence



Single Leg Sequence



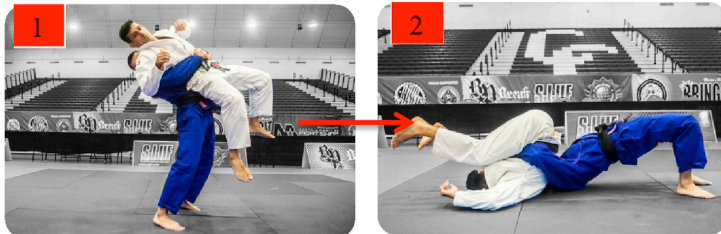
Lateral Suplex Sequence

Example of Takedown Allowed for Brown and Black Belts Only



Scissor Takedown Sequence

Examples of Illegal Takedowns

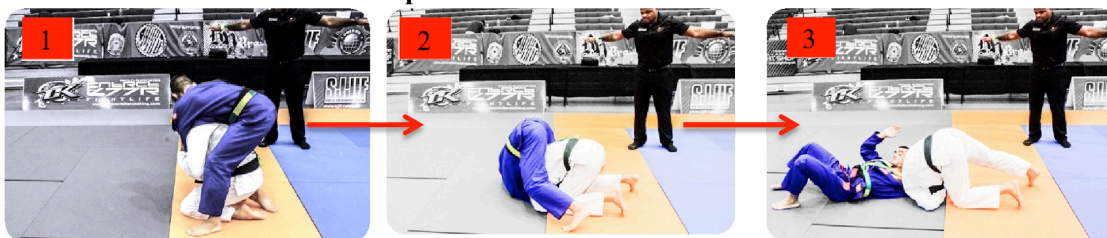


Suplex Takedown Sequence

Example of Inside of Bounce Takedown



Example of Out of Bounce Takedown



42.7 **Knee on Belly (2 Points)** A knee on belly occurs when the competitor on top is in side control and puts his/her knee on the opponent's belly while holding the collar or sleeve and belt with their hands and the other leg is up and a foot posted on the mat for 3 seconds.

Se il concorrente sottostante non consente all'avversario di appoggiare il ginocchio sulla pancia e se il concorrente in cima non stabilisce completamente la posizione per un conteggio di 3, i punti non verranno assegnati.

Examples of Correct Knee on Belly



Examples of Incorrect Knee on Belly



- 42.8 **Sweep (2 Points)** A sweep occurs when the competitor that is underneath has the opponent in a form of guard and is able to get on top of the opponent by inverting his/her position. Guidelines for sweeps are as follows:
- In order for a competitor to be awarded points for a sweep, the opponent must have a form of guard established. The guard is considered any position where the competitor is on his/her back, side, or turtle position using one or both legs to keep distance or control over the opponent. If a competitor is using his/her legs to keep distance or control of the opponent, then the opponent is considered 'in guard.'
 - Turtle guard will only be considered a guard position when it was established from a preexisting guard position.
 - Un raspado può essere fatto con l'uso di braccia o gambe.
 - I punti per i raspado verranno assegnati solo dopo che un concorrente passa da una posizione di guardia e stabilisce una posizione in cima all'avversario per un conteggio di 3 secondi.
 - Quando un concorrente che sta raspando ottiene la prima posizione e migliora la propria posizione fino alla presa della schiena dell'avversario durante il tentativo di raspado, al concorrente verranno assegnati 2 punti per il raspado e 4 punti per la schiena fintanto che i criteri per entrambe le azioni sono soddisfatte.
 - Se si comincia in una posizione di guardia e un concorrente tenta di effettuare un raspado, entrambi gli atleti devono tornare in piedi e il concorrente che tenta di raspate esegue un takedown rimanendo sopra, gli verranno assegnati punti.
 - Se il concorrente sopra cerca di ottenere una sottomissione mentre si trova all'interno di una posizione di guardia, e finisce sotto il suo avversario, al suo avversario verranno assegnati 2 punti per il raspado dopo essere fuggito dalla sottomissione e aver mantenuto la posizione per 3 secondi.
 - Se il concorrente sotto tenta una sottomissione dalla guardia e atterra in cima all'avversario e stabilizza la posizione per 3 secondi, all'atleta verranno assegnati 2 punti.
 - Se un concorrente passa la guardia e cade prima del conteggio dell'arbitro per il passaggio o stabilizzazione della posizione, e l'avversario in basso finisce sopra, all'avversario verranno assegnati 2 punti per il raspado se la posizione verrà tenuta per 3 secondi.
 - Se un concorrente facendo un arm-drag trascina il suo avversario al suolo andando sopra una posizione di tartaruga, il concorrente riceverà 2 punti per il raspado dopo aver controllato per 3 secondi.
 - I tentativi di raspate usando una posizione illegale per la rispettiva fascia o divisione di età del concorrente comporteranno punti negativi o squalifica.
 - Doppio chiamata in guardia:** se in qualsiasi momento durante l'incontro entrambi gli atleti chiamano la guardia con le prese da in piedi contemporaneamente, al primo concorrente che raggiunge la posizione sopra devono essere assegnati punti per un raspado dopo aver

mantenuto una posizione di controllo sopra all'avversario per un conteggio di 3 secondi. Le regole per la doppia chiamata in guardia sono le seguenti:

- i. Entrambi gli atleti devono avere delle prese prima di tirare in guardia.
- ii. Quando entrambi gli atleti con le prese chiamano contemporaneamente la guardia, un concorrente deve acquisire la posizione sopra entro 15 secondi o entrambi gli atleti saranno penalizzati con un punto negativo per mancanza di combattività / stallo.
- iii. Quando entrambi gli atleti chiamano la guardia, ma solo un atleta ha avuto una presa in piedi, l'avversario deve alzarsi per non ricevere un punto negativo.
- iv. Se entrambi gli atleti chiamano la guardia senza stabilire prima le prese, entrambi gli atleti riceveranno un punto negativo.
- v. Se un atleta con le prese chiama la guardia e l'avversario chiama la guardia o si siede nello stesso momento ma senza prese, se l'atleta con le prese sale e stabilisce la posizione sopra per un conteggio di tre secondi, gli verranno assegnati due punti di raspado.

Esempi di Guard



Closed Guard



Butterfly Guard



Quarter Guard



Standing Closed Guard



Turtle Guard



Inverted Guard



Spider Guard

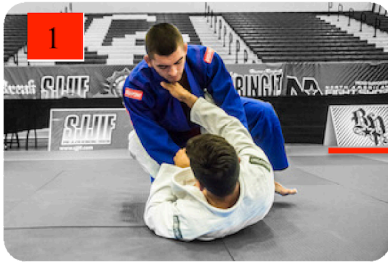


Inverted Half Guard



50/50 Guard

Examples of Sweeps



Closed Guard Scissor Sweep

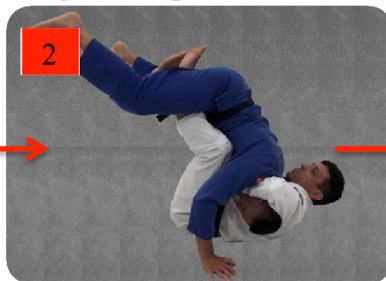
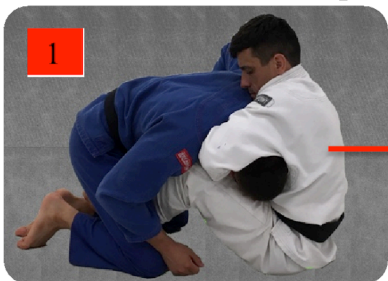


Butterfly Arm Drag Sweep



50/50 Guard Sweep

Example of Illegal Sweep for KID 1 through KID 6



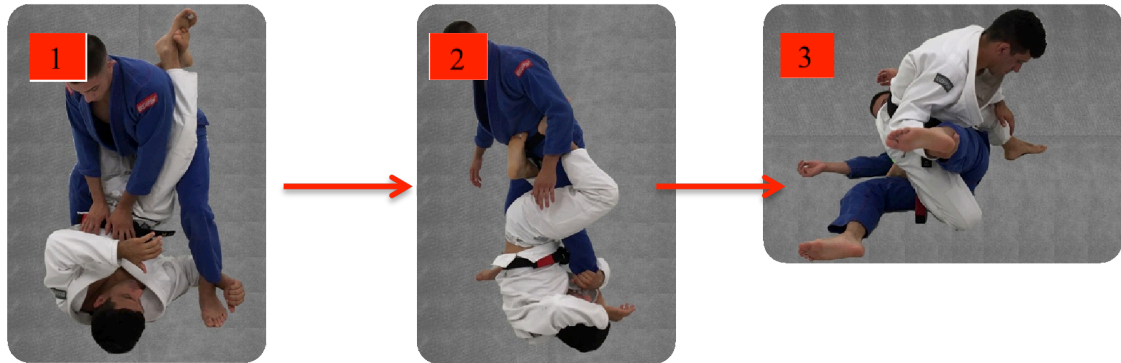
Guillotine Sweep

Esempio di Illegal Sweep up da KID 1 a KID 4



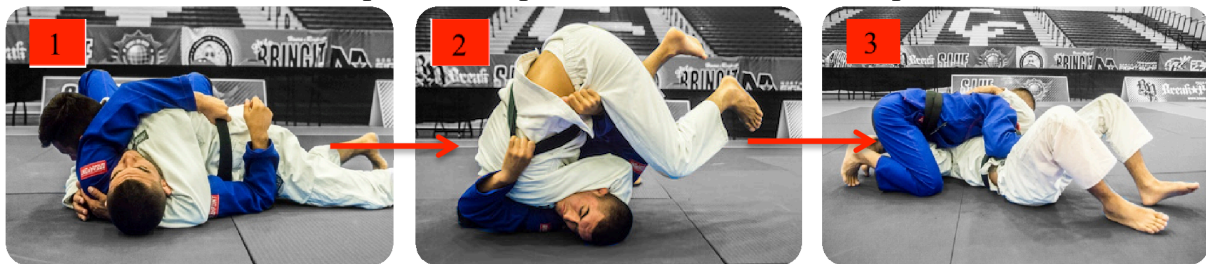
Omoplata Sweep

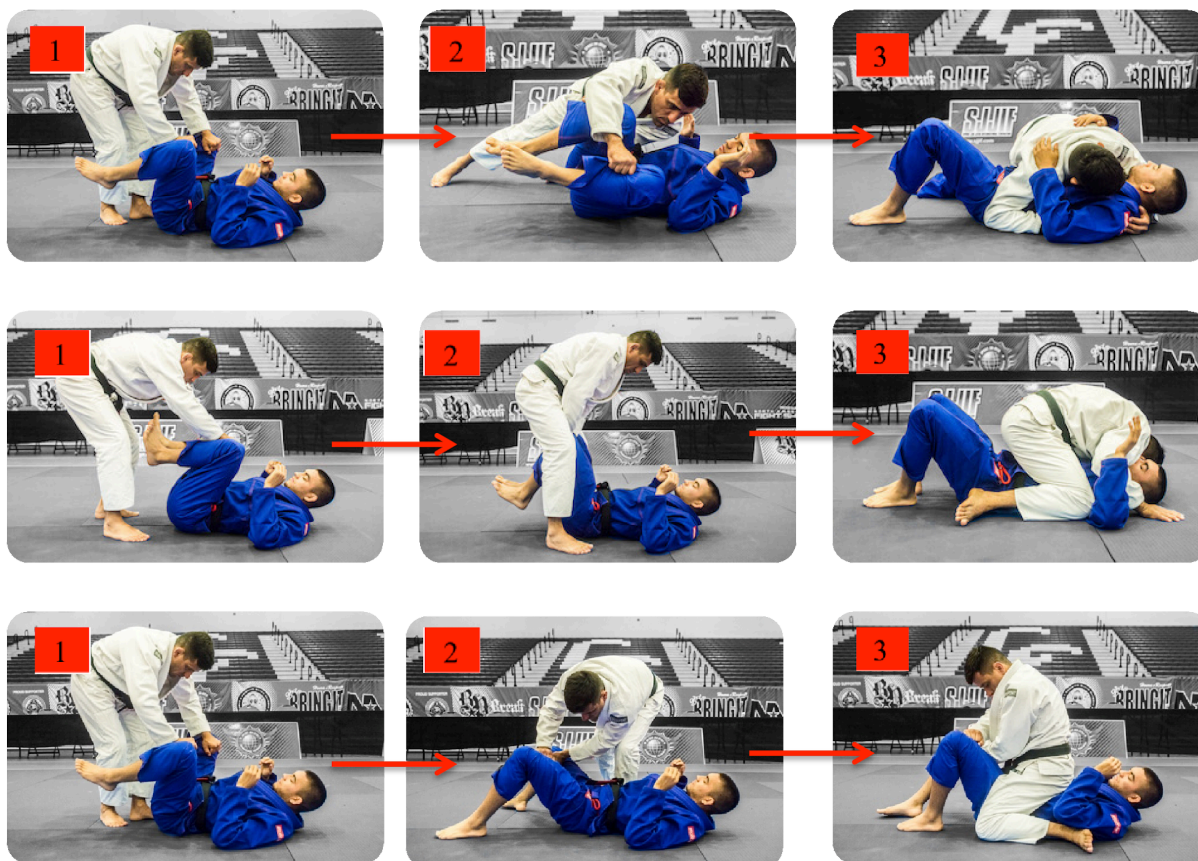
Example of Legal Sweep for Brown & Black Belt Only



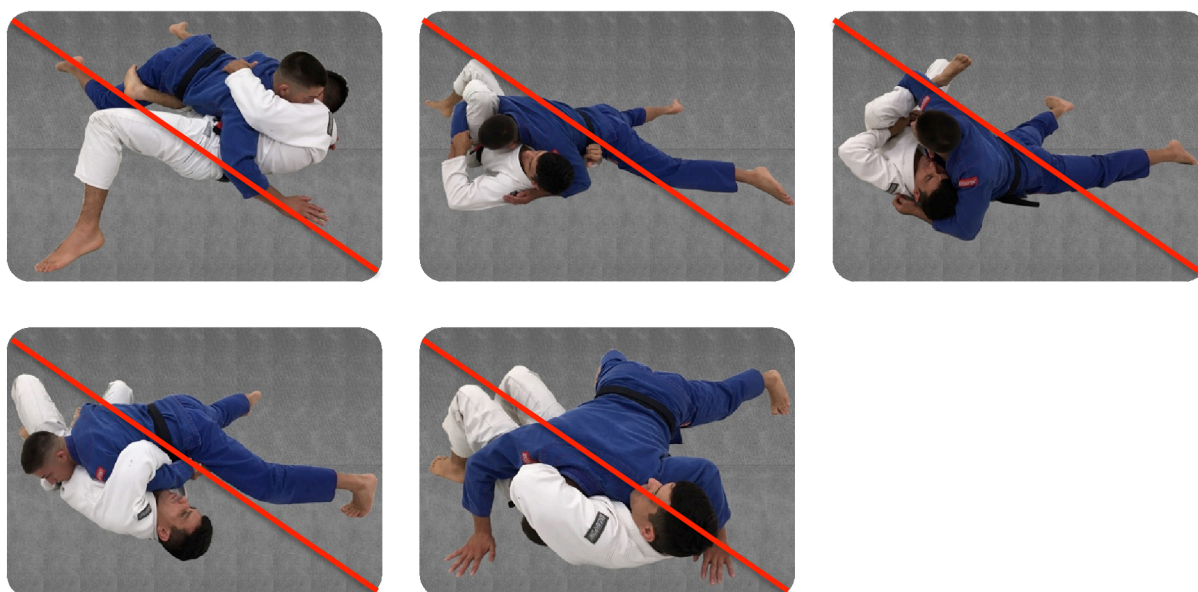
Leg Lock Sweep

Examples of Escapes or Reversals – Not Sweeps





Examples of Positions Not Considered Guard Pass



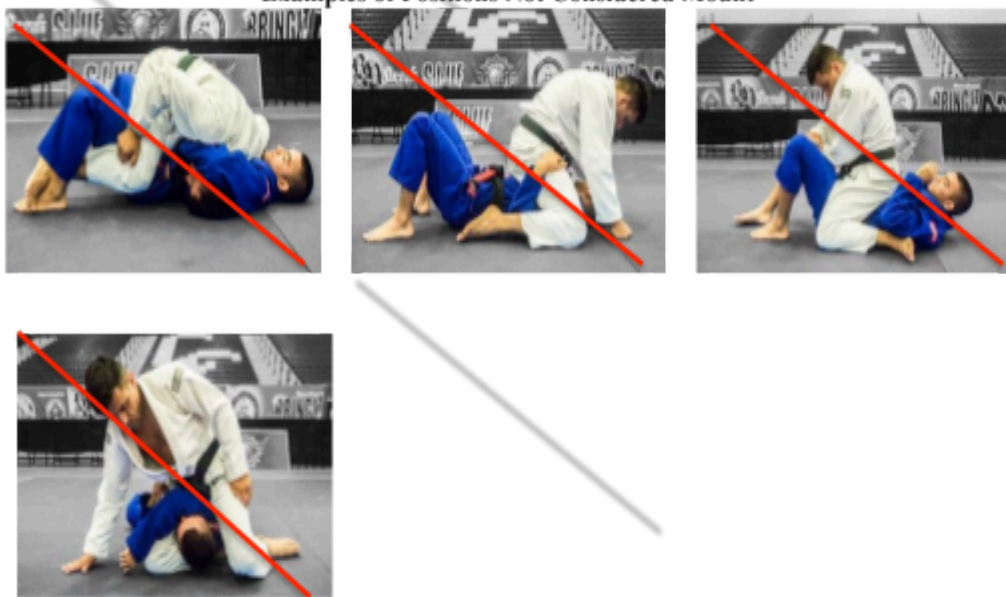
42.10 Mount- Monta (4 Punti) La monta si verifica quando un concorrente si trova di fronte alla testa dell'avversario mentre è seduto sul busto dell'avversario. L'avversario può essere disteso sulla schiena, sul fianco o sullo stomaco. L'atleta che monta non può essere sopra una o entrambe le braccia dell'avversario. Sarà anche considerata monta se un ginocchio e un piede sono a terra. Nel caso in cui l'atleta in monta abbia entrambe le braccia dell'avversario sotto le gambe, l'atleta deve avere le ginocchia sotto la linea dell'ascella per ricevere punti. Le linee guida per la monta sono le seguenti:

- a) I punti per una posizione di monta saranno assegnati solo dopo che un concorrente ha stabilito la posizione di mount per un conteggio di 3 secondi.
- b) Non verranno assegnati punti se i piedi o le ginocchia di un concorrente si trovano sulla gamba dell'avversario.

- c) Se un concorrente applica un triangolo mentre è in guardia e in tal modo cade in monta sull'avversario, sarà considerato un raspado e non una monta finché non sarà nella posizione montata. **Esempi di Monta**



Examples of Positions Not Considered Mount



42.11 **Taking the Back & Back Mount (4 Points)** Taking the back occurs when a competitor is in a position where his/her chest is against the opponents back, arms are around his/her neck/shoulders/torso, and legs around the opponent's waist or torso. Guidelines for taking the back are as follows:

a)

- I punti per prendere la schiena saranno assegnati solo dopo che un concorrente ha stabilito una posizione di controllo sulla schiena dell'avversario per un conteggio di 3 secondi.
- b) Non verranno assegnati punti se il concorrente non ha il controllo del corpo dell'avversario sia con le braccia che con le gambe. Il concorrente deve posizionare le ginocchia attorno alla vita dell'avversario e le caviglie contro le cosce interne dell'avversario.
- c) I punti per la schiena possono anche essere assegnati se un concorrente ha il controllo torace alla schiena, le braccia intorno al collo / spalle / busto e usa le gambe per agganciare una delle cosce dell'avversario e una delle braccia.

Esempi di presa della schiena



Examples of Positions Not Considered Taking the Back



Article 43 Minor Fouls, Stalling, and Penalty Points

Minor Fouls: Any of the following actions will be considered minor fouls:

- a) When a competitor kneels, sits or lies down before making contact with the opponent.

43.1

- b) Quando un concorrente corre verso uno qualsiasi dei confini esterni dell'area di competizione, fugge durante la lotta a terra o rotola fuori dall'area di competizione o si alza in piedi per evitare di lottare intenzionalmente uscendo da detta area.
- c) Quando un concorrente a terra sta per sfuggire al combattimento alzandosi e non torna a combattere a terra.
- d) Quando un concorrente rompe la presa dell'avversario che chiama la guardia e non torna a combattere a terra.
- e) Quando un concorrente evita di ingaggiare l'avversario togliendosi il GI o permettendo che venga tolto con l'intenzione di interrompere la competizione per consentire a se stesso di riposare o evitare gli attacchi dell'avversario.
- f) Quando un concorrente rimuove intenzionalmente il proprio GI o la cintura, causando l'interruzione del match.
- g) Quando un concorrente inserisce le dita all'interno delle maniche o dei pantaloni.
- h) Quando un concorrente disobbedisce a un ordine dell'arbitro.

- i) Quando un concorrente esce dall'area di gara dopo un match prima che l'arbitro annunci il risultato.
- j) Quando un concorrente afferra la propria divisa o quella del suo avversario in qualsiasi modo durante un match NO-GI.
- k) Quando un concorrente mette una mano o un piede sulla faccia del suo avversario.
- l) Quando un concorrente impiega più di 20 secondi per allacciarsi le cinture durante l'interruzione di un match (quando un concorrente utilizza anche la cintura di identificazione).
- m) Quando un concorrente corre intorno all'area di combattimento e non accetta lo stesso.
- n) Quando un concorrente reagisce involontariamente in un modo che pone il suo avversario in una posizione illegale.



Illegal Grip (Inside the pants)

Examples of Minor Fouls



Illegal Grip (Hand on Face)



Illegal Grip (Inside the sleeve)

43.2 Consequences for minor fouls will be as follows:

- a. On the first offense the offender will be given a verbal warning.
 - b. On the second offense the offender will be given a penalty point.
 - c. On the third offense the offender will be given a second penalty point, and the referee will
-
- a. Dopo il primo fallo chi lo ha commesso riceverà un richiamo verbale
 - b. Dopo il secondo fallo chi lo ha commesso riceverà un punto di penalità
 - c. Dopo il terzo fallo chi lo ha commesso riceverà un secondo punto di penalità, e l'arbitro farà ripartire il combattimento in piedi.
 - d. Dopo la quarta infrazione, l'arbitro squalificherà il concorrente.
 - e. Le cinture marroni e nere riceveranno un richiamo verbale e un punto negativo alla prima infrazione (non applicato alla mancanza di combattività / stallo).

43.3 **Mancanza di combattività (stallo):** la mancanza di combattività (stallo) è data quando un atleta chiaramente non persegue il miglioramento della posizione in un match e anche quando un atleta **impedisce al proprio avversario di effettuare tale progressione.** Se un atleta sta stallando, l'arbitro farà il gesto per indicarlo e avviserà verbalmente l'atleta che sta stallando. Può avvertire verbalmente l'atleta con frasi come: "Lute", "lavorare per migliorare", "devi muoverti" o "devi lavorare". Qualsiasi delle seguenti azioni sarà considerata stallo:

- a) mancanza di combattività (stallo) è considerato tenere l'avversario in una posizione senza cercare di migliorare la posizione o sottomettere per più di 15 secondi, alzarsi per svincolarsi dall'avversario o qualsiasi posizione pensata per bloccare il match in stallo.
- b) Quando entrambi gli atleti dimostrano contemporaneamente una mancanza di combattività (stallo) in qualsiasi posizione in un match.
- c) Quando entrambi gli atleti chiamano la guardia contemporaneamente, l'arbitro inizierà un conto alla rovescia di 20 secondi. Se alla fine di questo conto alla rovescia di 20 secondi, anche se gli atleti si stanno muovendo, se uno degli atleti non raggiunge la posizione sopra,

non ha una sottomissione in essere o non sta completando imminente una tecnica che dà punteggio, l'arbitro fermerà la lotta e darà una penalità a entrambi gli atleti. In questa situazione, l'arbitro riavvierà il combattimento in piedi.

- d) La mancanza di combattività (stallo) non viene data quando un atleta si sta difendendo dagli attacchi di un avversario da posizioni di monta, back mount, controllo laterale (100kg) o nord-sud.
- e) La mancanza di combattività (stallo) non viene data quando un atleta è in posizione di monta o back mount, purché le caratteristiche della posizione tecnica siano rispettate.

43.4 Esempi di situazioni che costituiscono mancanza di combattività (stallo):

- a) Quando un atleta, dopo aver ottenuto posizioni di controllo laterale o nord-sud su un avversario, non cerca un miglioramento di posizione.
- b) Quando un atleta nella guardia chiusa di un avversario non cerca di passare la guardia e allo stesso tempo impedisce all'avversario di cercare il miglioramento posizionale dalla guardia.
- c) Quando l'atleta che utilizza la guardia chiusa avvolge le sue braccia intorno alla schiena dell'avversario o esegue qualsiasi altro movimento di controllo stringendo l'avversario a lui / lei senza l'intenzione di ottenere una sottomissione o un punteggio.
- d) Quando un concorrente in piedi afferra e mantiene la mano sulla cintura dell'avversario, impedendo all'avversario di completare un movimento di portata a terra senza tentare un attacco di alcun tipo.
- e) Gli esempi di cui sopra sono puramente illustrativi e **non** rappresentano tutte le situazioni che possono essere considerate mancanza di combattività (stallo).

43.5 Le conseguenze per lo stallo saranno le seguenti:

- a) Alla prima infrazione verrà dato un avvertimento verbale.
- b) Alla seconda infrazione verrà assegnato un punto di penalità.
- c) Alla terza infrazione verrà assegnato un secondo punto di penalità e l'arbitro farà riprendere il combattimento con entrambi gli atleti in piedi.
- d) Alla quarta infrazione l'arbitro squalificherà l'atleta.
- e) Cinture marroni e nere riceveranno un comando verbale e un punto negativo alla prima infrazione di un fallo minore (non applicato alla mancanza di combattività / stallo).

43.6 Le procedure di penalità per falli minori e / o lo stallo sul tabellone segnapunti sono le seguenti:

i

- a) punti di penalità accumulati sia per i falli minori che per lo stallo vengono sommati e al terzo punto di penalità un concorrente verrà squalificato.
- b) Cinture marroni e nere riceveranno un comando verbale e un punto negativo alla prima infrazione di un fallo minore (non applicato alla mancanza di combattività / stallo).

Falli minori	azione arbitro	Score Board
1° richiamo	Dà il primo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (-1)
2° richiamo	Dà il secondo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (-2)
3° richiamo	Dà il terzo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (- 3)

- c) Procedura del tabellone segnapunti per cintura da bianca a viola per fallo minore e / o stallo e cintura da marrone a nera per solo stallo

Fallo minore e / o stallo	azione arbitro	Score Board
1° richiamo	Richiamo verbale	nessuna modifica sul tabellone dei punti
2° richiamo	Dà il primo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (-1)
3° richiamo	Dà il secondo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (-2)
4° richiamo	Dà il terzo punto di penalità	Segna sul tabellone dei punti (-3)

Esempi di tabellone segnapunti



Il concorrente 2 riceve il primo (-1) punto negativo



Il concorrente 2 riceve il secondo (-2) punti negativo



Il concorrente 2 riceve il terzo (-3) e ultimo punteggio negativo

43.7 Uscita involontaria dal tappeto di gara con sottomissione incastrata (2 punti) Si verifica quando un atleta esce involontariamente dai limiti del tappeto di gara mentre tenta di uscire da una sottomissione. L'arbitro interromperà il match, riporterà gli atleti al centro del tappeto e riavvierà gli atleti dalla posizione in piedi. All'atleta che stava sottomettendo l'avversario quando si è verificato l'uscita involontaria verranno assegnati 2 punti.

43.8 Punto di penalità (-1 punto negativo) Si verifica quando un atleta continua a stallare e / o intraprende azioni considerate falli minori dopo un avvertimento verbale da parte dell'arbitro. Ogni punto di penalità assegnato a un atleta verrà conteggiato come singolo punto sottratto dal punteggio finale. Al terzo punto negativo l'arbitro squalificherà l'atleta.

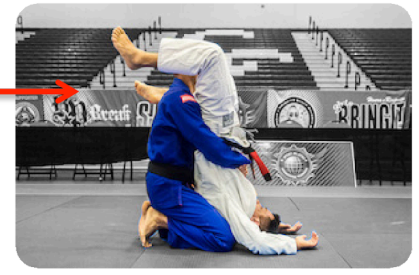
Articolo 44 Tecniche e sottomissioni legali e illegali

44.1 Sono consentite le seguenti sottomissioni in base al grado di cintura e / o alla divisione per età:

(Le tecniche contrassegnate con X sono illegali)	KID 1 fino a KID 4	KID 5 fino a KID 6	Giovanile e sopra - cinture bianche e principianti	Giovanile e sopra - cintura blu, viola e intermedi	adulto e sopra cinture marroni e nere, avanzati
Torsioni alla colonna vertebrale o alla cervicale	X	X	X	X	X
tecnica di portata a terra suplex, o tecnica che atterra la testa o il collo dell'avversario.	X	X	X	X	X
Slamming dalla guardia	X	X	X	X	X
Slamming per sfuggire a una sottomissione	X	X	X	X	X
Piegare le dita della mano all'indietro	X	X	X	X	X

Bent Knee Lock (italiano?)	X	X	X	X	X
Lateral Leg Lock (italiano?)	X	X	X	X	X
Incrociare le gambe sul ginocchio (reaping)	X	X	X	X	X
Chiave al piede dritta, rotazione verso l'interno forzando sul ginocchio	X	X	X	X	X
Tenuta della punta verso l'esterno, applicazione della pressione esterna al ginocchio	X	X	X	X	X
Chiave al tallone (heel hook)	X	X	X	X	X
Chiave o compressione al bicipite	X	X	X	X	
Chiave o compressione al polpaccio	X	X	X	X	
Chiave al ginocchio (knee bar)	X	X	X	X	
Figura 4 al piede (toe hold)	X	X	X	X	
Sock (Estima) Lock	X	X	X	X	
Portata a terra sforbicando sulle gambe (Scissor Takedown)	X	X	X	X	
Chiave al piede dritta (Straight Ankle Lock)	X	X			
Ghigliottina anteriore	X	X			
Chiave al polso	X	X			
Strangolamento frontale Ezechiele	X	X			
Do-Jime (costringere il corpo o la testa con le gambe)	X	X			
Tirare la testa nel triangolo	X				
Omoplata	X				

44.2 Le divisioni da Kid 4-5 a Kid 6 non possono applicare alcuna forma di sottomissione, chiave o allungamento dalla vita in giù.



Throwing the opponent's head or neck to the ground.



Heel Hook



Lateral Leg Lock



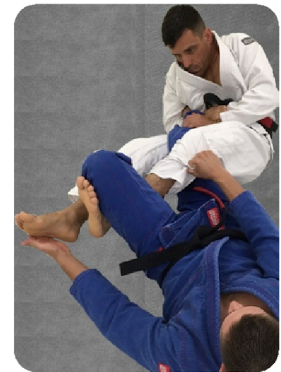
Bent Knee Lock



Reaping the Knee



Outward toe hold, applying outward pressure to the knee



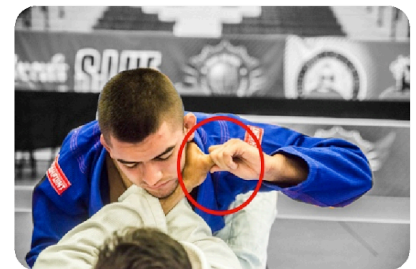
Straight foot lock, turning inward reaping the knee



Straight foot lock, turning inward and reaping the knee



Grabbing/Bending fingers backwards



Grabbing or Bending Thumb of the Finger Backwards

Article 45 Serious Fouls & Disqualification

Serious Fouls: Serious fouls will lead to immediate disqualification by a referee. The actions that are considered serious fouls are as follows:

- a) Putting fingers into the eyes or nose of one's opponent.

45.1 Falli gravi e squalifica

I falli gravi portano alla squalifica immediata da parte dell'arbitro. Sono considerati falli gravi:

- A. Inserire dita negli occhi o nel naso di un avversario.
- B. L'uso di pugni, calci, ginocchiate, gomitate o testate con l'intenzione di ferire o ottenere un vantaggio ingiusto.

- C. Quando un atleta morde, tira i capelli, colpisce o applica pressione ai genitali o agli occhi o usa intenzionalmente un colpo traumatico di qualsiasi tipo (come pugni, gomitate, ginocchiate, testate, calci, ecc.).
- D. Quando un atleta dirige un linguaggio profano, gesti osceni o comportamenti irrispettosi verso il suo avversario, il tavolo centrale, gli ufficiali del tavolo, l'arbitro o verso il pubblico durante un match o per celebrare la vittoria.
- E. Quando uno o entrambi gli atleti ignorano la serietà della competizione eseguendo azioni finte o che simulano il combattimento.
- F. Quando l'atleta continua con una sottomissione dopo che l'avversario ha battuto e l'arbitro ha detto all'atleta di fermarsi e lasciar andare la sottomissione, provando a ferire intenzionalmente il suo avversario.
- G. Quando un atleta usa la propria cintura o quella dell'avversario per eseguire uno strangolamento o qualsiasi altra manovra in un match quando la cintura è allentata.
- H. Quando un atleta strangola il suo avversario, senza usare il GI, con una o entrambe le mani intorno al collo dell'avversario o applica una pressione sulla trachea dell'avversario usando il pollice.
- I. Quando un atleta blocca il passaggio dell'aria verso il naso o la bocca del suo avversario usando le sue mani.
- J. Quando un atleta tenta intenzionalmente di far squalificare il suo avversario agendo in un modo che pone il suo avversario in una posizione illegale.
- K. Quando un atleta fugge deliberatamente dall'area di gara per evitare di sottoporsi a una presa di sottomissione applicata dal suo avversario.
- L. Quando il GI di un atleta viene reso inutilizzabile e non è in grado di sostituirlo con uno nuovo entro un periodo di tempo stabilito dall'arbitro.
- M. Quando un arbitro si accorge che un atleta non indossa un indumento intimo sotto la divisa come indicato nell'articolo 35 del regolamento SJJIF.
- N. Quando un atleta applica creme, oli, gel o qualsiasi sostanza scivolosa a qualsiasi parte del corpo.
- O. Quando l'atleta utilizza qualsiasi sostanza che renda il kimono scivoloso.
- P. I movimenti del suplex che proiettano o costringono la testa o il collo dell'avversario a terra. Nota: la proiezione suplex è definita come l'attacco di un atleta sollevando l'avversario per la vita per portarlo a terra, facendolo andare a terra all'indietro o lateralmente. L'uso di questa tecnica è ancora consentito a condizione che il movimento faccia andare per prima la testa o il collo dell'avversario a terra.
- Q. Quando un atleta applica una sottomissione vietata per la rispettiva categoria, come indicato nell'Articolo 44.1
- R. Vomito
- S. Escrementi

45.2 Squalifica:

un atleta può essere squalificato in qualsiasi momento per aver commesso un fallo grave o avere utilizzato una tecnica illegale nella sua categoria (determinata dalla sua età e divisione di abilità). Le linee guida per la squalifica sono le seguenti:

- a) un atleta sarà squalificato per la terza volta che commette un fallo minore.
- b) Gli atleti che non si trovano nell'area di warm-up / bullpen e sono stati convocati nell'area di gara saranno chiamati fino a 3 volte nell'area designata; avranno 5 minuti per arrivare all'area designata. Dopo la terza e ultima chiamata, se l'atleta non si presenta, sarà squalificato.
- c) Se uno degli atleti non si presenta per un determinato match, la vittoria verrà assegnata all'atleta presente. L'atleta non è presente non riceverà una medaglia e non figurerà nella classifica.

- d) Gli atleti che non stanno aspettando un match o gli spettatori non autorizzati che si trovano all'interno dell'area di gara specificata faranno sì che l'atleta corrispondente verrà squalificato a discrezione dell'arbitro.
- e) Gli atleti squalificati per un fallo grave nelle semifinali non potranno competere per il terzo posto.
- f) Gli atleti squalificati a causa di un fallo grave in finale non riceveranno una medaglia e non riceveranno punti squadra.

Articolo 46 Out of Bounds & "Sudden Death" Overtime

46.1 Out of Bounds: Durante l'incontro è responsabilità dell'arbitro dirigere gli atleti verso il centro dell'area del tappeto. Nel caso in cui gli atleti si spostino fuori dai limiti durante il match, l'arbitro farà un segno con la mano e chiamerà "stop" o "parou" e gli atleti dovranno mantenere la loro posizione senza muoversi. Le linee guida per gli Out of Bounds sono le seguenti:

- a) Entrambi gli atleti saranno considerati fuori dall'area se 2/3 del corpo di entrambi gli atleti si trovano oltre la linea.
- b) L'arbitro può essere assistito dal cronometrista nel riportare gli atleti al centro dell'area del tappetino o agli atleti può essere chiesto di tornare al centro.
- c) L'arbitro farà riprendere al centro dell'area del tappetino nella stessa posizione o in posizione in piedi.
- d) Il conteggio del tempo dell'incontro viene messo in attesa dal momento in cui l'arbitro dichiara, "ferma" o "parou" fino alla ripresa del match.
- e) Non verranno assegnati punti per movimenti o posizioni dopo che un arbitro ha chiamato "stop" o "parou".
- f) Dopo che un arbitro chiama "stop" o "parou", i punti possono essere assegnati solo dopo che l'arbitro ha segnalato di riprendere l'incontro.

46,2 Overtime "sudden death": quando si verifica una situazione di parità sul tabellone alla fine del tempo di gara, ci sarà un overtime (tempo supplementare) con "sudden death". Le linee guida per l'overtime con sudden death sono le seguenti:

- a) L'arbitro metterà entrambi gli avversari in una posizione di partenza e riavvierà la competizione per un periodo di tempo non regolamentato.
- b) L'applicazione di regole e punti negativi per lo stallo sarà più rigida durante un overtime con "sudden death".
- c) Gli atleti devono perseguire attivamente punti e / o sottomissione durante la il tempo supplementare.
- d) Quando un atleta esegue con successo una azione da punto o costringe l'avversario a battere per una sottomissione, l'arbitro termina immediatamente l'incontro. L'atleta che ha segnato punti o costretto l'avversario alla sottomissione sarà dichiarato vincitore.
- e) Se un atleta riceve un punto negativo durante l'overtime "sudden death", l'arbitro finirà immediatamente il match e dichiarerà il suo avversario vincitore.
- f) Se uno o entrambi gli atleti stallano, l'arbitro può assegnare punti negativi a entrambi gli atleti.
- g) Se non vi è abbastanza azione da entrambi gli atleti, l'arbitro può effettuare le seguenti operazioni:
 - i. In caso di azione insufficiente in piedi, riavviare gli atleti al centro del tappetino in piedi.
 - ii. Se non vi è azione sufficiente da una posizione eretta, riavviare gli atleti al centro dell'area del tappetino con gli atleti che iniziano in ginocchio.



- iii. Se viene continuata un'azione insufficiente da parte di entrambi gli atleti, l'arbitro può potenzialmente terminare la partita con doppia squalifica nel caso di un terzo punto negativo assegnato a entrambi gli atleti.
- f) Un atleta che chiama la guardia e non mostra significativi tentativi di sottomettere e / o guadagnare punti può essere visto come un evitamento del combattimento, il che può comportare la perdita di punti.
- g) Un concorrente che scappa dalla guardia dell'avversario nel tentativo di riportare il combattimento in piedi e / o non mostra tentativi significativi di passare la guardia può essere visto come un evitamento dell'incontro che può comportare la perdita di punti.
- h) L'arbitro centrale e / o il direttore degli arbitri possono richiedere una partecipazione di tre (3) arbitri se ritenuto necessario.

Articolo 47 Timeout medici e procedure di infortunio

47.1 Timeout medici:

- a) **sanguinamento:** se un concorrente inizia a sanguinare durante un match, l'arbitro interromperà immediatamente il tempo, separerà gli atleti, mettendo in ginocchio il concorrente non infortunato per aspettare e segnala a un medico presente al torneo di assistere il concorrente sanguinante. Una volta che l'emorragia è sotto controllo, l'incontro può continuare. Le linee guida per l'emorragia sono le seguenti:
 - i. Il medico può trattare la stessa lesione emorragica in due (2) occasioni. La terza (terza) volta in cui si verifica la stessa lesione sanguinante, l'arbitro dovrà terminare la gara per la sicurezza dell'atleta e dichiarare che l'avversario vincitore.
 - ii. A discrezione dell'arbitro e del medico, l'incontro può essere interrotto se il taglio o l'emorragia è troppo grave e non può essere contenuto con una medicazione appropriata.
 - iii. Il sangue deve essere pulito immediatamente dalle uniformi e dalla materassina. Il personale medico deve quindi pulire la superficie con germicida di tipo cloruro.
- b) **Lesioni:** se un concorrente lamenta un infortunio durante un match, l'arbitro interromperà il match e chiamerà il medico per assistere l'atleta infortunato. È importante notare che questo può essere considerato alla stregua di una resa verbale per una sottomissione. Le linee guida per gli infortuni sono le seguenti:
 - i. Il medico può dichiarare che l'atleta infortunato può continuare senza pericoli per la propria salute e, se concordato con l'arbitro, l'incontro continua.
 - ii. Il medico può dichiarare che l'atleta infortunato non può continuare perché la sua salute è in pericolo. L'arbitro può dichiarare perdente l'atleta infortunato se l'infortunio è stato il risultato di un atto che non avrebbe comportato una penalità per l'atleta attaccante (deve poter continuare entro 1 minuto) o l'arbitro può dichiarare vincitore l'atleta infortunato se la lesione era dovuta a un atto proibito delineato nel presente regolamento.
 - iii. Il medico può dichiarare che l'atleta infortunato non può continuare a seguito di un attacco e di una condizione preesistente (es. asma, disturbo fisico). L'arbitro può dichiarare perdente il concorrente infortunato se l'infortunio è il risultato di un atto che non avrebbe comportato una penalità per il concorrente attaccante (deve poter continuare entro 1 minuto).
 - iv. Se entrambi gli atleti sono infortunati e non possono continuare l'incontro, l'atleta in testa alla scorecard sarà dichiarato vincitore. Se il punteggio è pari ed entrambi non possono continuare, l'arbitro deve prendere una decisione basata sullo spirito di combattimento, sulla superiorità delle tattiche e sulla superiorità delle tecniche. In tutte le altre situazioni, entrambi gli atleti saranno squalificati dal continuare poiché non possono continuare a competere.

- v. Se è impossibile determinare quale degli atleti sia stata la causa dell'infortunio, l'atleta che non è in grado di continuare perderà l'incontro.
- c) **Malattia:** in genere, se un concorrente si ammala durante una gara e non è in grado di continuare, perderà l'incontro e l'avversario verrà dichiarato vincitore.
- d) **Incidente:** se si verifica un incidente a causa di un'influenza esterna (forza maggiore), dopo aver consultato il direttore dell'arbitro, l'incontro sarà considerato annullato o rinviato. In quei casi di "forza maggiore", il direttore degli arbitri prenderà la decisione finale.

47.2 Grave colpo sulla testa o sulla schiena: l'arbitro deve chiamare il medico per assistere un atleta che ha ricevuto un impatto grave sulla testa o sulla schiena (colonna vertebrale) o ogni volta che l'arbitro ha motivo di ritenere che possa esserci una lesione grave o seria. In entrambi i casi, il medico esaminerà l'atleta nel più breve tempo possibile e indicherà all'arbitro se l'atleta può continuare o meno. Gli arbitri determineranno i risultati dei match in conformità con le linee guida identificate dall'articolo 47.1.b.

47.3 Commozioni cerebrali: una commozione cerebrale è generalmente definita come una lesione alla testa con una perdita temporanea della funzione cerebrale. I sintomi includono una varietà di sintomi fisici, cognitivi ed emotivi, che potrebbero non essere riconosciuti se lievi. Meno del 10% delle commozioni cerebrali correlate allo sport sono associate alla perdita di coscienza. Una varietà di segnali accompagna commozione cerebrale tra cui perdita di coscienza o amnesia, cambiamenti comportamentali (come irritabilità), compromissione cognitiva (come tempi di reazione rallentati) o disturbi del sonno. È molto importante, in caso di infortunio, attenersi alle istruzioni di sicurezza al fine di preservare la salute dell'atleta e garantire un'adeguata assistenza medica. Le linee guida di sicurezza per le sospette commozioni cerebrali sono le seguenti:

- a) L'arbitro deve interrompere immediatamente l'incontro.
- b) L'arbitro chiamerà immediatamente il medico dell'evento per esaminare l'atleta.
- c) L'atleta deve rispettare il periodo di riposo prescritto dal medico.
- d) L'atleta dovrebbe informare ufficialmente la Commissione medica SJJIF della lesione.
- e) L'atleta dovrebbe tornare all'attività solo dopo aver ricevuto l'autorizzazione medica.

47.4 Sospensione medica a seguito di commozione cerebrale: Gli atleti di tutte le età con una commozione cerebrale confermata da un medico o dal capo dei servizi medici di un evento rilevante non possono competere entro un periodo di sette (7) giorni a partire dal giorno successivo alla data dell'infortunio. Gli atleti possono tornare alla competizione con un nulla osta medico dal proprio team medico, medico di famiglia o qualsiasi altro medico che abbia l'autorità di rilasciare tale dichiarazione.

Articolo 48 Concorrenti con disabilità visive o fisiche nella competizione tradizionale

48.1 Un concorrente con disabilità visive avrà il diritto di scegliere di iniziare la partita con una presa o con un tocco. Nell'occasione in cui gli atleti che hanno una forma di disabilità alla gamba o al piede, quell'atleta può scegliere di iniziare l'incontro in posizione seduta. Tutti gli altri atleti con disabilità fisiche inizieranno un match tradizionalmente.

Articolo 49 Formato con 3 arbitri

49.1 Tutti gli incontri di cintura nera saranno arbitrati in un formato a 3 arbitri.

49.2 Gli organizzatori del torneo possono scegliere di nominare tre arbitri per una singola partita ogni qualvolta lo ritengano necessario.

49.3 Le linee guida per un formato con 3 arbitri sono le seguenti:

- a) due arbitri d'angolo devono essere seduti su sedie leggere posizionate agli angoli opposti dell'area di gara e un arbitro centrale si troverà al centro del tappeto.
- b) Gli arbitri d'angolo hanno gli stessi poteri dell'arbitro centrale e tutti i punti, **i punti vantaggio** o i punti penalità assegnati devono essere confermati da almeno due dei tre arbitri.








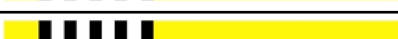





- c) In caso di consenso tra gli arbitri d'angolo e l'arbitro centrale, gli arbitri d'angolo devono rimanere seduti sulle sedie agli angoli dell'area di gara.
- d) In caso di conflitto di opinioni con l'arbitro centrale, gli arbitri d'angolo dovrebbero alzarsi e segnalare punti, punti vantaggio o punti penalità da assegnare o sottrarre, usando gesti predefiniti nel presente regolamento.
- e) Se l'arbitro decide di squalificare un atleta a causa dell'accumulo di tre penalità da parte dell'atleta (fallo grave o mancanza di combattività), l'arbitro eseguirà il gesto di fallo grave prima di interrompere il combattimento. Se almeno uno degli arbitri secondari ripete il gesto, la decisione dell'arbitro viene confermata e lui o lei è autorizzato a fermare il combattimento.
- f) Se l'arbitro decide di squalificare un atleta a causa di un fallo grave, farà il gesto prima di interrompere il combattimento. Se almeno uno degli arbitri secondari ripete il gesto, la decisione dell'arbitro viene confermata e lui o lei è autorizzato a fermare il combattimento.
- g) Se ritenuto necessario, lo SJJIF utilizzerà un coordinatore di arbitri aggiuntivi con accesso al replay video per la correzione dei punti assegnati o penalità sul tabellone.
- h) Dopo che il coordinatore degli arbitri ha raggiunto una conclusione su come regolare correttamente il punteggio attuale, comunicherà la decisione all'arbitro centrale.
- i) Gli arbitri centrali e laterali non possono contestare la decisione presa dal coordinatore degli arbitri con l'accesso al replay video.

Articolo 50 Jiu-Jitsu adattato ed eventi speciali

50.1 Federazioni nazionali e / o federazioni continentali con un numero insufficiente di partecipanti per cintura e / o divisioni di peso hanno il diritto di combinare divisioni di peso e / o cintura per garantire la concorrenza. Questi eventi saranno considerati eventi speciali e le seguenti linee guida si applicano a queste circostanze:

- a) il matchmaker deve dare la priorità al fair play della competizione e considerare la conservazione della salute e la longevità dell'atleta.
- b) Le divisioni combinate non saranno considerate una partita di divisione cintura specifica, piuttosto una divisione di abbinamento.
- c) Le divisioni combinate devono rispettare le regole e il tempo di gara del più giovane e / o concorrente di livello inferiore.






50.2 Le divisioni della cintura per bambini per eventi speciali nelle competizioni GI e No GI sono le seguenti:

Gruppo di abilità Gruppo di	cinture per bambini Gruppo di	cinture	Cintura per cintura Campione	Età Gruppo di
Principiante	cintura	bianca Bianco		Qualsiasi
intermedio	Gruppo cinture grigio / giallo	Grigio / bianco		4-15
		Grigio solido		5-15
		Grigio / Nero		6-15
		giallo / bianco		7-15
		giallo solido		8-15
		Giallo / Nero		9-15
avanzato	Gruppo cintura arancione / verde	Arancione / bianco		10-15
		arancione solido		11-15
		Arancione / Nero		12-15
		Verde / Bianco		13-15


		verde solido		14-15
		Verde / Nero		15-15

50.3 Le divisioni del peso dei bambini per eventi speciali devono essere determinate dal matchmaker e devono rispettare le linee guida identificate nell'Articolo 50.1.

50.4 Le divisioni della cintura per adulti per eventi speciali per uomini e donne in gara GI e No GI sono le seguenti:

Livello di abilità Gruppo	Cintura per adulti	Esempio Cintura	Gruppo d'età
Principiante	White Belt		Qualunque
Intermedio	Cinture blu / viola	 	Dai 16 anni in su
Avanzate	Cinture marroni / nere	 	18 e oltre

50.5 Le divisioni di peso degli adulti per eventi speciali per uomini e donne nelle competizioni GI e No GI sono le seguenti:

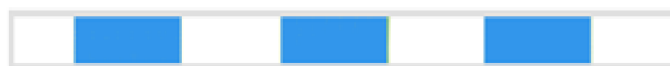
PESO / PESO	maschio adulto		femmina adulta	
	MASCULINO ADULTO		FEMMINO ADULTO	
	GI	Nessuna GI	GI	Nessuna GI
GALLO	127,5 lbs	123,5 lbs	107 lbs	103 lbs
	57.8 kg	56 kg	48,5 kg	46,7 kg
PIUMA +	154 lbs	150 lbs	135 lbs	131 lbs
	69.9 kg	68 kg	61,2 kg	59,4 kg
CHIARO MEDIO	181 lbs	177 lbs	165 lbs	161 lbs
	82,1 kg	80,3 kg	74,8 kg	73 kg
LIGHT HEAVY	207,5 lbs	203,5 lbs	Oltre 180 lbs	Oltre 161 lbs
	94,1 kg 94,1 kg	92,3 kg	Acima de 81,6 kg	Acima de 73 kg
HEAVY +	Over 207 lbs	Over 203,5 libbre		
	Acima de 94,1 kg	Acima de 92,3 kg		

50.6 gli atleti in Eventi speciali devono indossare uno dei due nastri concorrenza mostrate di seguito, secondo le seguenti linee guida:

- Il concorrente 1 indosserà la cintura verde e giallo per le competizioni GI o la cavigliera per NO GI.
- Il concorrente 2 indosserà la cintura bianca e blu per le competizioni GI o la caviglia per la competizione No GI.



Concorrente 1



Concorrente 2



Articolo 51 Proteste

51.1 Se c'è una obiezione in merito a una decisione presa da un arbitro o segnapunti in merito ai punti che determinano il vincitore, una tecnica illegale utilizzata durante l'incontro o l'identificazione errata di un atleta, il professore nominato deve informare il direttore degli arbitri o l'arbitro di quell'incontro immediatamente dopo l'incontro che ha intenzione di protestare contro l'incontro in modo da poter sospendere quella categoria e apportare correzioni immediatamente. Le linee guida per le proteste e la deliberazione sono le seguenti:

- a) L'atleta e / o il professore possono protestare immediatamente dopo il match, rivolgendosi all'arbitro di quell'incontro e / o al direttore degli arbitri.
- b) Il direttore degli arbitri valuterà la questione della protesta, ascolterà le opinioni dell'atleta, dell'arbitro e / o del professore e guarderà i filmati (se applicabile), per determinare la validità del problema.
- c) Errori nella determinazione dei risultati della partita, come errori nel calcolo del punteggio o di identificazione errata di un atleta, in alcuni casi comporteranno l'inversione della decisione o il proseguimento del match da un punto specifico del match.
- d) Errori nell'applicazione di regole come quando l'arbitro ha commesso un chiaro errore nell'applicazione delle regole, il risultato dell'errore deve essere corretto.
- e) Quando un atleta o un professore interrompe un match per protestare per un problema e il direttore dell'arbitro che esamina il filmato determina che la protesta non è valida, l'atleta che protesta può essere squalificato.
- f) Il direttore degli arbitri assisterà nel fare le necessarie modifiche se necessario. Non verranno apportate modifiche se la categoria o divisione è già stata continuata.
- g) La decisione del direttore dell'arbitro sarà definitiva e non ci saranno mezzi per appellarsi ulteriormente.

51.2 Nel caso in cui la categoria o divisione sia stata continuata prima che un atleta o un professore protestasse per un problema e si determina che a quel punto non è possibile apportare modifiche, il professore nominato che rappresenta l'atleta può presentare una protesta scritta al direttore degli arbitri durante il torneo o può inviare il modulo di protesta via e-mail alla federazione. La protesta deve essere presentata sul modulo di protesta ufficiale, presentata entro un ragionevole periodo di tempo e può includere filmati per la revisione. La federazione esaminerà le proteste scritte per istruire ulteriormente gli arbitri sulle regole o per abbinare le situazioni durante l'allenamento.

La protesta è stata accolta?

sì no

Membro / i del direttore dell'arbitro:
