

JU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION (JJIF)



REGOLAMENTO

(Version 2.0 / August 28th 2010)

MEMBER of

GAISF

General Associations of International Sports Federations

and

IWGA

International World Games Association



Table

Table 2

I. Generalità 3

Sezione 1 Area di Applicazione del regolamento	3
Sezione 2 Abbigliamento e requisiti personali	3
Sezione 3 Area di competizione	3
Sezione 4 Allenatori	4

II. AIJJ Fighting System5

Sezione 5 Generalità	5
Section 6 Material	5
Section 7 Weight Categories	6
Section 8 Referees	6
Section 9 Secretariat	6
Section 10 Course of the match	6
Section 11 Application of “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” and “Yoshi”	7
Section 12 Points	8
Section 13 Penalties	9
Section 14 Settlement of the Match	10
Section 15 Walk-over and Withdrawal	10
Section 16 Injury, Illness or Accident	10
Section 17 Team Competitions	11
Section 18 Reserves in Team Competitions	11

III. JJIF Duo System.....12

Section 19 Generalities	12
Section 20 Material	12
Section 21 Categories	12
Section 22 Criteria of Judging	13
Section 23 Course of the Match	13
Section 24 Score System.....	14
Section 25 Jury.....	14
Section 26 Walk-over and Withdrawal	14
Section 27 Injury, Illness or Accident	14
Section 28 Team Competitions	14

IV. Final Regulations15

Section 29 Situations not covered by the rules.....	15
Section 30 Coming into Force	15

Appendix I Gestures for Referees.....16

20

Appendix II Attacks in the Duo System21

(Every attack can be carried out left-handed or right-handed).....21

Series A Gripping Attacks (Every attack should be preceded by a pre-attack).....	21
Series B Embracing and Neck Lock Attacks (Every attack should be preceded by a pre-attack).....	22
Series C Punches / Blows and Kicking Attacks (Every attack should be preceded by a pre-attack)	23
Series D Weapon Attacks (Every attack should be preceded by a pre-attack).....	24

Appendix III Weightclasses Fightingsystem25

I. Generalità

Sezione 1 Area di Applicazione del regolamento

- a. questo regolamento viene applicato in campo internazionale.....
- b. Tutti I termini all'interno del regolamento riferendosi a “LUI”, vanno interpretati anche con il “LEI”

Sezione 2 Abbigliamento e requisiti personali

- a. I contendenti dovranno indossare un Gi da Ju-Jitsu di buona qualità, pulito, ed in buono stato. Dovranno indossare una cintura rossa o blu.
- b. La Giacca del Gi dovrà essere lunga abbastanza da coprire I fianchi ed dovrà avvolgere la vita ed essere legato con la cintura.
- c. Le maniche dovranno essere larghe abbastanza da permettere le prese e lunghe abbastanza da coprire metà dell'avambraccio, ma non I polsi. Le maniche inoltre non dovranno essere arrotolate.
- d. I pantaloni dovranno essere larghi e lunghi abbastanza da coprire metà polpaccio. Anche I pantaloni non dovranno essere arrotolati.
- e. La cintura dovrà presentare un nodo quadrato, stretto abbastanza per evitare che la giacca del Gi sia troppo larga, è dovrà essere lunga abbastanza da fare un doppio giro intorno alla vita dell'atleta e lasciando circa 15cm di lunghezza su entrambi I capi del nodo.
- f. Le atlete dovranno indossare una maglietta bianca o un body sotto la giacca del Gi. Agli uomini non sarà permesso indossare indumenti sotto la giacca del Gi.
- g. Gli Atleti dovranno avere le unghie delle mani e dei piedi corte.
- h. Non sarà permesso agli atleti di indossare qualunque cosa che possa ferire o danneggiare l'avversario.
- i. Non sarà permesso indossare occhiali. Le lentine potranno essere indossate a proprio rischio e pericolo.
- j. Capelli lunghi dovranno essere legati con un fermagli soffici o molle.

Sezione 3 Area di competizione

- a. Ogni area di gara dovrà essere di 12 m x 12 m e ricoperta da tatami generalmente verdi o in un altro colore, purché accettabile.
- b. L'area di gara è divisa in due zone .
- c. L'area di combattimento dovrà sempre essere di 8 m x 8 m.
- d. l'area esterna all'area di combattimento sarà coperta dall'area di sicurezza e dovrà essere larga almeno 2 m.
- e. Nel caso di due o più aree di gara adiacente, non sarà permessa una area di si-

curezza in comune.

- f. Nei tornei internazionali è permessa un'area di combattimento di un minimo di 6m x 6m. Sarà possibile anche condividere parte dell'area di sicurezza, a patto che tra due aree di combattimento ci siano almeno 3 m di distanza.

Sezione 4 Allenatori

- a. Un solo allenatore potrà assistere l'atleta, restando al limite dell'area di gara.
- b. Se un allenatore dimostra un comportamento scorretto nei riguardi degli atleti, degli arbitri, del pubblico o di chiunque altro, l'arbitro centrale potrà decidere di farlo allontanare dall'area riservata ai partecipanti, per tutta la durata dell'incontro.
- c. Se il comportamento scorretto si protrae, gli arbitri dell'incontro potranno decidere di allontanare l'allenatore per tutta la durata del torneo.

II. AIJJ Fighting System

Sezione 5 Generalità

- a. Nel Fighting-System due avversari si affrontano in una competizione sportiva adattata ai principi del Ju-Jitsu.
- b. Il Fighting-System nell'AIJJ è composto di 3 fasi :
 - Fase 1: Pugni, colpi e calci
 - Fase 2: Proiezioni, atterramenti, chiusure e strangolamenti
 - Fase 3: Immobilizzazioni, chiusure e strangolamenti.I contendenti devono essere tecnicamente attivi in una fase prima di passare alla successiva. Un'azione è considerata tecnicamente valida quando il combattente mostra tecniche portate con buon bilanciamento e combinazioni controllate.
- c. Gli attacchi nella prima fase sono limitati alle seguenti zone del corpo: Testa, faccia, collo, addome, petto, schiena e fianchi.
- d. Sono permessi tutti i tipi di soffocamenti ad eccezione di quelli effettuati esclusivamente con le proprie mani o dita.
- e. La durata dell'incontro è di 3 minuti. L'arbitro centrale insieme agli arbitri laterali deciderà, dopo essersi consultato con l'arbitro di tavolo, se l'ultima azione è avvenuta prima o dopo lo scadere dei 3 minuti.
- f. E' concesso un massimo di 5 minuti di riposo tra due combattimenti consecutivi.

Section 6 Materiali

- a. L'organizzatore della competizione dovrà fornire le cinture blu e rosse, le tabelle segnapunti, i moduli da stilare durante i combattimenti ed una valida sistemazione per gli arbitri e per la commissione tecnica.
- b. I contendenti dovranno indossare guantini protettivi e parastinchi di materiale soffice e leggero, dello stesso colore della cintura indossata. Le protezioni dovranno essere spesse almeno 1cm ed al massimo 2cm.
- c. Le protezioni dovranno essere indossate nel modo corretto ed essere in buono stato.
- d. E' permesso indossare una conchiglia protettiva ed il paradenti. Alle donne è permesso indossare il paraseno. Ogni tipo di protezione dovrà essere indossato sotto il Gi.

Sezione 7 Categorie di Peso

Le seguenti categorie di peso vengono utilizzate nei campionati mondiali e nelle competizioni continentali del circuito dell'JJIF :

Donne: -48kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Uomini: -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Sezione 8 Arbitri

- a. L'arbitro Centrale è presente sull'area di combattimento ed è colui che dirige l'incontro .
- b. I due arbitri laterali assisteranno l'arbitro centrale stando sull'area di sicurezza. La loro posizione dovrà permetter loro di seguire nel migliore dei modi l'incontro per poter assegnare i punti in modo corretto.
- c. L'arbitro di tavolo è responsabile della compilazione dei referti e della trascrizione dei punti. Quindi detterà i punteggi e le penalità ai presidenti di giuria ed informerà l'arbitro centrale lo scadere del tempo dell'incontro, dell'Osaе-komi e del tempo medico
- d. E' possibile avere 2 arbitri di tavolo per una finale di torneo sempre che il numero degli arbitri lo consenta e sempre che questa norma venga applicata a tutte le finali del torneo.

Section 9 Tavolo di giuria

- a. Il tavolo di giuria è posizionato di fronte alla posizione dell'arbitro centrale ad inizio combattimento.
- b. Il tavolo di giuria sarà composto da 2 presidenti di giuria per segnare il punteggio e di 1 per cronometrare il tempo.
- c. Uno dei presidenti di giuria terrà traccia dei punti su carta, mentre l'altro potrà controllare il segnapunti elettronico.
- d. Nel caso di differenze tra i due punteggi, è quello cartaceo che fa fede.

Section 10 Svolgimento dell'incontro

- a. Gli atleti cominceranno ponendosi l'uno di fronte all'altro al centro del tatami ad una distanza di circa 2 metri. L'atleta con la cintura rossa si posizionerà alla destra dell'arbitro centrale. Al segnale dell'arbitro centrale gli atleti si inchineranno prima verso gli arbitri e poi verso loro stessi.
- b. Una volta che il centrale avrà annunciato l' "Hajime l'incontro comincia in prima fase.
- c. Appena uno dei due atleti riesce ad afferrare l'avversario, ha inizio la seconda fase. Pugni, colpi e calci non sono più permessi, a meno che questi non siano stati effettuati contemporaneamente alla presa stessa.
- d. Appena i due atleti hanno entrambi le loro ginocchia al suolo, oppure uno dei due

atleti si trova steso al tappeto o seduto,(ndt quindi gambe scariche) l'incontro continua in terza fase.

- e. L'incontro può spostarsi da una fase all'altra, l'importante che entrambi gli atleti siano attivi in tutte le parti.
- f. Se uno dei due atleti si scaraventa contro l'avversario senza un'effettiva azione tecnica con conseguente rischio per se o per l'avversario ("Mubobi"), gli verrà assegnata una penalità e l'incontro continuerà in prima parte.
- g. Le proiezioni devono cominciare nell'area di combattimento. La proiezione può terminare nell'area di sicurezza, a condizione che tale proiezione non presenti rischi per l'avversario.
- h. Alla fine dell'incontro, l'arbitro centrale annuncia il vincitore e invita gli atleti all'inchino, prima tra di loro e poi verso gli arbitri, che saranno allineati nell'area di combattimento, esattamente di fronte al tavolo della giuria.

Sezione 11 Applicazione dell' "Hajime", "Matte", "Sonomama" e "Yoshi"

- a. L'AC Annuncia l' "Hajime" per dare inizio all'incontro e riprenderlo dopo il "Matte".
- b. L'AC Annuncia il "Matte" per fermare l'incontro temporaneamente nei seguenti casi:
 - 1. se uno o entrambi gli atleti abbandonano l'area di combattimento completamente in prima o in seconda parte
 - 2. se entrambi gli atleti abbandonano l'area di combattimento completamente in terza fase.
 - 3. Per assegnare una penalità in prima parte.
 - 4. se uno o entrambi gli atleti sono feriti o doloranti.
 - 5. se uno o entrambi gli atleti sono impossibilitati a battere durante un soffocamento o una chiusura.
 - 6. Quando finisce il tempo di Osae-komi.
 - 7. Se il contatto in seconda o in terza fase viene perso e gli atleti non continuano il combattimento in prima fase.
 - 8. In ogni altro caso l'AC lo ritenga necessario (ese.: per parlare con gli atleti o chiedergli di aggiustarsi il Gi).
 - 9. In ogni altro caso uno degli arbitri laterali lo ritengano necessario comunicandolo al centrale battendo le mani.
 - 10. Quando finisce l'incontro.
- c. "Sonomama" potrà essere usato se l'arbitro Centrale avrà bisogno di fermare l'incontro temporaneamente. In questo caso, Gli atleti non dovranno più muoversi. "Sonomama" verrà annunciato :
 - 1. Per redarguire uno o ad entrambi gli atleti.
 - 2. Per assegnare ad uno o ad entrambi gli atleti una penalità in seconda o terza fase.
 - 3. In ogni altro caso l'arbitro centrale lo ritenga necessario.
- d. Dopo il "Sonomama" gli atleti continueranno esattamente nella stessa posizione in cui erano. Per ricominciare l'incontro, L'arbitro centrale pronuncia "Yoshi".

Sezione 12 Punteggi

I punti devono essere assegnati dalla maggioranza degli arbitri, perciò da almeno due di loro. Se gli arbitri assegnano differenti punteggi tra di loro, verrà assegnato il punteggio intermedio. Se uno degli arbitri non riesce a distinguere l'azione, verrà assegnato il punteggio più basso dato dai restanti arbitri.

In prima fase possono essere assegnati i seguenti punteggi:

(Pugni, colpi e calci devono essere scagliati con Hikite / Hikiashi, con buon bilanciamento e controllo)

1. Un pugno, colpo o calcio non parato (Ippon, 2 punti)
2. Un pugno, colpo o calcio parzialmente parato (Wazaari, 1 punto)

a. In seconda fase possono essere assegnati i seguenti punteggi:
(Proiezioni, atterramenti, chiusure e soffocamenti)

1. Soffocamenti e chiusure in cui l'atleta è impossibilitato a battere e l'arbitro centrale ferma l'incontro annunciando il "Matte". (Ippon, 2 punti)
2. Soffocamenti e chiusure con battuta (Ippon, 2 punti)
3. Una proiezione o un atterramento perfetto (Ippon, 2 punti)
4. Una proiezione o un atterramento non perfetto (Wazaari, 1 punto)

b. In terza fase possono essere assegnati i seguenti punteggi:
(Immobilizzazioni, leve e soffocamenti)

1. Soffocamenti e chiusure in cui l'atleta è impossibilitato a battere e l'arbitro centrale ferma l'incontro annunciando il "Matte". (Ippon, 3 punti)
2. Osae-komi, Soffocamenti e chiusure con battuta (Ippon, 3 punti)
3. Un efficace controllo con "Osae-komi" della durata di 15 secondi. (Ippon, 2 punti)
4. Un efficace controllo con "Osae-komi" da 10 a 14 secondi. (Wazaari, 1 punto)

d. Un controllo efficace iniziato nel tempo regolamentare di gara potrà continuare anche oltre lo scadere di suddetto termine fino al trascorrere dei 15 secondi. Se il controllo termina prima dello scadere dei 15 secondi, l'arbitro centrale annuncerà "Toketa".

Section 13 Penalità

- a. Le Penalità devono essere assegnate dalla maggioranza degli arbitri.
- b. Le azioni proibite leggere saranno punite con uno "Shido" ed all'avversario verrà assegnato un Wazaari. Sono considerate azioni proibite leggere le seguenti:
 - 1. Se gli atleti mostrano passività o violazioni minori al regolamento.
 - 2. "Mubobi".
 - 3. Uscire spontaneamente dall'area di combattimento con entrambi i piedi.
 - 4. Spingere deliberatamente l'avversario fuori dall'area di combattimento.
 - 5. Colpire deliberatamente l'avversario in seconda fase.
 - 6. Compiere una qualunque azione dopo il "Matte" o il "Sonomama".
 - 7. Colpire le gambe dell'avversario.
 - 8. Colpire l'avversario quando questi è sdraiato al suolo.
 - 9. Applicare una leva o torsione alle dita dei piedi o delle mani.
 - 10. Stringere i reni dell'avversario tramite avvolgimento delle gambe.
 - 11. Soffocare l'avversario semplicemente con le mani.
 - 12. Se un atleta si presenta impreparato sul tatami e ritarda l'inizio dell'incontro.
 - 13. Se un atleta tenta di guadagnare tempo deliberatamente (Aggiustandosi il Gi, sciogliendosi la cintura, sfilandosi le protezioni etc.)
- c. Un'azione proibita sarà punita con un "Chui" e l'avversario riceverà 2 Wazaari:
 - 1. Attaccare l'avversario in modo violento con pugni, colpi e calci .
 - 2. Proiettare l'avversario oltre l'area di sicurezza.
 - 3. Ignorare le indicazioni dell'arbitro centrale.
 - 4. Prodursi in inutili richieste o gesti offensivi nei confronti dell'avversario, degli arbitri o di chiunque altro.
 - 5. Le azioni non controllate, come attacchi circolari che attraversano la figura dell'avversario, anche senza colpirlo e le proiezioni a seguito delle quali l'avversario non è in grado di rialzarsi immediatamente.
 - 6. Pugni o calci diretti alla testa (OI-TSUKI , MAEGERI).
- d. In caso di doppio "Chui", l'atleta perde l'incontro per "Hansoku-make".
- e. Le seguenti sono considerate azioni proibite gravi:
 - 1. Una qualsiasi azione che può ferire l'avversario.
 - 2. Proiettare o tentare di proiettare l'avversario che sta subendo una leva od un soffocamento.
 - 3. Applicare una leva o torsione al collo od alla spina dorsale.
 - 4. Applicare una leva in torsione alle ginocchia o piedi.
- f. Alla prima azione proibita grave compiuta da un atleta, questi verrà punito con un "Hansoku-make". L'atleta perderà l'incontro 14-0; se l'avversario aveva già superato i 14 punti, gli verrà mantenuto tale punteggio. (l'atleta potrà continuare la gara).
- g. Alla seconda sconfitta per "Hansoku-make", l'atleta verrà espulso dall'intero torneo.
- h. Se un atleta mostra comportamenti poco sportivi a fine incontro, la quaterna arbitrale potrà decidere, all'unanimità, di espellere l'atleta per il resto del torneo. In-

formeranno il responsabile degli arbitri della loro decisione e chiederanno al responsabile del torneo di emettere un annuncio ufficiale. L'atleta espulso perderà automaticamente tutti gli incontri, anche quelli già disputati e vinti, incluse eventuali medaglie.

- i. Se entrambi gli atleti verranno puniti con un Hansoku-make, si dovrà ripetere l'incontro.

Sezione 14 Conclusione dell'incontro

- a. Un atleta può vincere l'incontro prima della conclusione del tempo regolamentare, se questi ottiene almeno un Ippon in tutte e tre le fasi dell'incontro. In questo caso, si parla di Full-Ippon. L'avversario totalizzerà 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.
- b. Alla fine del tempo regolamentare l'atleta che ha il maggior numero di punti vince l'incontro.
- c. Se i due atleti raggiungono lo stesso punteggio allo scadere del tempo, l'atleta che ha ottenuto degli ippon in un maggior numero di fasi rispetto all'avversario, vince l'incontro.
- d. Se il punteggio è uguale sia per punti che per numero di fasi in cui i due atleti hanno ottenuto gli Ippon, vince l'incontro l'atleta che ha totalizzato il maggior numero di Ippon.
- e. Se il punteggio è uguale, sia per punti, che per numero di fasi in cui si sono ottenuti gli Ippon e sia per Ippon, ci sarà un Round supplementare della durata di 2 minuti. Questo round sarà preceduto da una pausa di 1 minuto ed in caso di ulteriore parità è possibile ripetere tale procedura. Il punteggio e gli ippon non verranno azzerati all'inizio dei round supplementari.

Sezione 15 Ritiro e Abbandono

- a. La decisione di "Fusen-gachi" (vittoria per ritiro dell'avversario) verrà data dall'arbitro centrale all'atleta il cui avversario non si presenterà per disputare l'incontro. L'avversario totalizzerà 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, questo sempre nel caso in cui l'avversario non si presenti dopo essere stato chiamato per 3 volte e siano passati almeno 3 minuti.
- b. La decisione di "Kiken-gachi" (vittoria per abbandono dell'avversario) verrà data dall'arbitro centrale all'atleta il cui avversario deciderà di non continuare l'incontro. L'avversario totalizzerà 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.

Sezione 16 Ferite, incidenti o malori

- a. Ogni volta che un incontro è interrotto a causa di malori riscontrati per uno o entrambi gli atleti, l'arbitro centrale permetterà un massimo di 2 minuti di riposo per l'atleta, o gli atleti. Il tempo totale di riposo concesso ad ogni atleta è di 2 minuti.
- b. Il tempo medico viene conteggiato su richiesta dell'arbitro centrale.
- c. Se uno, o entrambi gli atleti, non sono in grado di proseguire l'incontro, causa ferita o incidente, L'arbitro centrale, insieme ai due laterali, prenderà una delle se-

guenti decisioni:

1. Se la causa del malore o dell'incidente, è da attribuire all'atleta ferito, questi perderà l'incontro con un punteggio di 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.
 2. Se la causa del malore o dell'incidente, è da attribuire all'atleta non ferito, questi perderà l'incontro con un punteggio di 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.
 3. Se non è possibile risalire alla causa dell'incidente, l'atleta ferito perderà l'incontro con un punteggio di 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.
- d. Quando un degli atleti accusa un malore durante l'incontro e non è in grado di continuare, questi perderà l'incontro con un punteggio di 0 punti, ed al vincitore verranno assegnati 14 punti, od il punteggio raggiunto se questo è maggiore di 14.
- e. Il medico ufficiale della competizione sarà l'unico a decidere se un atleta ferito potrà continuare o meno a combattere e a proseguire la gara.
- f. Se un atleta perde conoscenza durante un incontro, bisognerà interrompere l'incontro e espellere tale atleta per il resto della competizione.

Sezione 17 Gare a Squadre

Per le gare a squadre viene applicato lo stesso regolamento delle gare normali.

Sezione 18 Riserve nelle Gare a Squadre

- a. Le riserve possono subentrare ad un atleta se questi è ferito o accusa malori..
- b. Le riserve dovranno essere della stessa categoria di peso, o di categoria di peso inferiore all'atleta da sostituire.
- c. Le riserve non possono sostituire atleti squalificati
- d. Le riserve vanno registrate e pesate insieme agli atleti titolari.

III. AIJJ Duo System

Sezione 19 Generalità

- a. L'AIJJ-Duo System si propone di mostrare la reazione difensiva di un atleta in risposta ad una serie di predeterminati attacchi da parte di un altro atleta della stessa squadra. Gli attacchi sono divisi in 4 serie di 5 attacchi ognuna :
 - A. Prese
 - B. Avvolgimenti e chiusure al collo
 - C. Pugni, colpi e calci
 - D. Attacchi armati
- b. Ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco; pugni, atemi, spinte, ecc....
- c. Ogni attacco può essere effettuato con la sinistra o la destra, a libera scelta della squadra.
- d. La difesa è a libera scelta, così come il ruolo di chi difende, di chi attacca e la posizione dei piedi.
- e. L'arbitro centrale sceglie 3 attacchi per ogni serie. La seconda coppia dovrà esibirsi negli stessi attacchi ma in un ordine differente, sempre scelto dall'arbitro centrale.
- f. All'inizio di ogni serie, in occasione del primo attacco, Tori (chi si difende) dovrà posizionarsi con la giuria alla propria destra. Per i successivi attacchi, la posizione è ininfluenta. .
- g. Il punteggio dell'esibizione verrà assegnato dalla giuria, dopo ogni serie. Un volta che l'arbitro centrale avrà annunciato l' "Hantei", la giuria mostrerà il punteggio assegnato, alzandolo sopra la testa.
- h. Se necessario, l'arbitro centrale indicherà gli attacchi non corretti, tramite la corrispondente gestualità, e dicendo il numero dell'attacco in questione.
- i. Quando ad una coppia è richiesto di disputare due incontri consecutivi, verrà a questa concesso un riposo di massimo 5 minuti tra in due incontri.

Sezione 20 Materiali

- a. L'organizzatore della competizione dovrà provvedere a fornire le cinture rosse e blu, I tavoli della giuria, tabelloni segnapunti, I moduli per la compilazione dei punteggi ed una valida sistemazione per gli arbitri e per la commissione tecnica.
- b. Il tavolo di giura sarà composto da 2 presidenti di giuria per segnare il punteggio.
- c. E' permesso agli atleti utilizzare un bastone morbido ed un coltello di gomma. Il bastone dovrà essere lungo tra i 50cm ed i 70cm.

Sezione 21 Categorie

- a. Non ci sono restrizioni di peso o di grado per le coppie partecipanti..

- b. Le categorie sono divise in : Uomini, Donne e Misto.

Sezione 22 Criteri per la valutazione

- a. La giuria giudicherà l'azione in base a:
 - 1. Potenza dell'attacco
 - 2. Realtà
 - 3. Controllo
 - 4. Efficacia
 - 5. Attitudine
 - 6. Velocità
 - 7. Varietà
- b. La votazione espressa da un giudice si baserà principalmente sull'attacco e la sulla prima parte della difesa.
- c. I colpi dovranno essere decisi, portati con controllo e bilanciamento e nel modo più naturale possibile, considerando un possibile seguito.
- d. Proiezioni ed atterramenti dovranno riuscire nello sbilanciamento dell'avversario ed essere tecnicamente validi.
- e. Chiusure e soffocamenti dovranno effettuarsi in direzione della giuria, con conseguente battuta da parte di UKE.
- f. Sia l'attacco che la difesa dovranno essere effettuati in modo realistico.

Sezione 23 Svolgimento dell'incontro

- a. Le coppie si posizioneranno l'una di fronte all'altra al centro dell'area di combattimento, ad una distanza di circa 2 metri. La prima coppia chiamata indosserà la cintura rossa, stando alla destra dell'arbitro centrale. La seconda coppia chiamata indosserà la cintura blu. Al segnale dell'arbitro centrale le coppie saluteranno prima la terna arbitrale, con un inchino, e poi si saluteranno tra di loro. La coppia blu si allontanerà dall'area di combattimento per attendere nell'area di sicurezza il proprio turno.
- b. L'incontro comincia quando l'arbitro centrale annuncia il primo attacco pronunciandone il numero e mostrando il relativo segno agli atleti.
- c. Alla fine della serie A i contendenti della prima coppia si inginocchiano in attesa che la giuria si pronunci. Lasciata l'area di combattimento e raggiunta l'area di sicurezza, sarà il turno della coppia blu, che a sua volta mostrerà la serie A, ricevendo il relativo punteggio della giuria. La coppia blu comincerà con la serie B, verrà giudicata e lascerà il posto alla coppia rossa, che passerà a sua volta alla serie B, per poi cominciare con la serie C, e così via.
- d. Dopo l'ultima serie dell'ultima coppia, termina l'incontro. Le due coppie si posizionano come ad inizio incontro. L'arbitro centrale chiederà al tavolo della giuria chi abbia vinto l'incontro, proclamandone la vittoria con l'apposito segno.
- e. Se le coppie avranno raggiunto lo stesso punteggio ("Hikiwake"), l'incontro continuerà serie dopo serie fino a che non ci sarà un vincitore. In tal caso sarà la coppia blu a ricominciare con la serie A.

- f. Dopo aver annunciato la vittoria, l'arbitro centrale ordinerà il saluto da parte degli atleti.

Sezione 24 Sistema punteggio

- a. Il punteggio potrà variare da 0 a 10 (ad intervalli di 1/2 punto)
- b. Il punteggio più basso e quello più alto verranno scartati.

Sezione 25 Giuria

La giuria sarà composta da 5 arbitri, possibilmente di regione o team diversi.

Sezione 26 Ritiro e Abbandono

- a. La decisione di "Fusen-gachi" (vittoria per ritiro dell'avversario) verrà data dall'arbitro centrale alla coppia i cui avversari non si presenteranno per disputare l'incontro. La coppia avversaria totalizzerà 0 punti, ed ai vincitori verranno assegnati 12 punti.
- b. La decisione di "Kiken-gachi" (vittoria per abbandono dell'avversario) verrà data dall'arbitro centrale alla coppia i cui avversari decideranno di non continuare l'incontro. Gli avversari totalizzeranno 0 punti, ed ai vincitori verranno assegnati 12 punti.

Sezione 27 Ferite, incidenti o malori

- a. Ogni volta che un incontro è interrotto a causa di malori riscontrati per uno o più gli atleti , l'arbitro centrale permetterà un massimo di 2 minuti di riposo per l'atleta, o gli atleti . Il tempo totale di riposo concesso ad ogni coppia è di 2 minuti.
- b. Se una coppia non può continuare, causa incidente, la decisione di "Kiken-Gachi" verrà data all'altra coppia.

Sezione 28 Gare a Squadre

Per le gare a squadre viene applicato lo stesso regolamento delle gare normali.

IV. Regolamentazioni finali

Sezione 29 Situazioni non contemplate nel regolamento

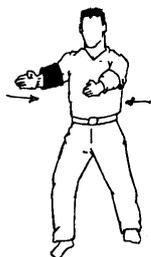
- a. Gli arbitri dell'incontro in questione, dovranno prendere una decisione univoca, qualsiasi sia la situazione che gli si presenta.
- b. Il quarto arbitro non ha diritto di decisione.

Sezione 30 Entrata in vigore

Questo regolamento è stato autorizzato dall'assemblea generale dell' JJIF il 26 Novembre 2009 ed entrerà in vigore ufficialmente il 28 agosto 2010.

ALLEGATO A

GESTUALITA' ARBITRALE



Hajime

Inizio del combattimento:
L'Arbitro centrale sta in piedi tra gli atleti e con entrambe le mani distese annuncia "hajime". La voce deve essere forte e autorevole.



Matte

Stop al combattimento:
L'arbitro alza una mano all'altezza della spalla con il braccio parallelo al tatami e la mano aperta (dita vs alto) rivolta alla giuria. La voce deve essere forte e autorevole.



Ippon

L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), alto sopra la testa con il palmo rivolto in avanti.



Ippon 3 Points

L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), alto sopra la testa con 3 dita chiaramente visibili.



Wazaari

Un punto:
L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro (dipende se il punteggio viene dato all'atleta rosso o al blu), di lato con il palmo della mano rivolto verso il basso.
Il segno deve essere ben visibile dalla giuria di tavolo.



Cancellare 1 decisione

Cancellare una decisione:
L'arbitro ondeggia il braccio qualche volta sopra la testa, dopo aver mostrato la decisione che intende cancellare. Il segno deve essere chiaro e deciso per l'Arbitro di tavolo.



Passività'

Passività:
L'Arbitro ruota entrambe le braccia dal gomito al polso davanti al proprio corpo. **(penalità SHIDO)**



Tecnica incontrollata

L'Arbitro alza il braccio destro o sinistro piegato davanti al proprio corpo con il pugno chiuso. **(penalità CHUI)**



Mobobe

Azione confusa o pericolosa:
L'Arbitro allunga le braccia in avanti ondeggiando più volte e annuncia a chiara voce "Mobobe". **(penalità SHIDO)**



Pugno diretto al viso

L'arbitro alza il pugno verso il viso. **(penalità CHUI)**



Contatto violento

L'Arbitro mostra il colpo con il pugno contro il palmo. **(penalità CHUI)**



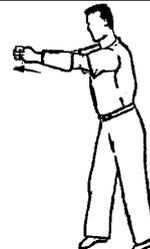
Colpo in presa

L'Arbitro mostra con una mano la presa e con l'altra il pugno. **(penalità SHIDO)**



Uscita dall'area di combattimento

(Segno dell'Arbitro laterale)
L'Arbitro laterale segnala la situazione al centrale, che prende la decisione opportuna. **(penalità SHIDO)**



Spingere fuori

L'Arbitro indica con entrambe le braccia lateralmente, la spinta dall'area di combattimento a quella di sicurezza. **(penalità SHIDO)**



Proiettare dall'area di combattimento a fuori l'area di sicurezza.

L'Arbitro indica col braccio destro o sinistro, se la penalità viene data all'atleta rosso o al blu, il movimento di proiezione dall'area di combattimento a fuori il tappeto. **(penalità CHUI)**



Commenti non necessari

L'Arbitro mette il dito indice davanti la bocca, rivolto verso chi sta parlando, all'atleta rosso o al blu. **(penalità CHUI)**



Osaekomi

Controllo a terra:

L'arbitro punta il dorso della mano destra o sinistra verso gli atleti e annuncia a chiara voce OSAEKOMI. La mano deve rimanere puntata per tutta la durata dell'osaekomi.



Toketa

Fine del controllo a terra:

L'Arbitro ondeggia con la destra o la sinistra, che teneva in precedenza in osaekomi, sopra gli atleti e annuncia "Toketa". Il palmo è posizionato in maniera verticale e il segno deve essere deciso e chiaro.



Azione simultanea di entrambe le parti

L'Arbitro posiziona le braccia piegate davanti al proprio corpo, toccando tra loro i pugni.



Penalità

(Shido, Chui, Hansoku-make)

L'Arbitro punta il dito verso l'atleta che vuole penalizzare, e annuncia la relativa sanzione..



Segno di "Non visto"

L'Arbitro copre gli occhi con il palmo delle mani aperte per poco tempo.



Sistemare il Gi.

L'Arbitro incrocia le mani di fronte al corpo con le mani aperte, quindi indica all'atleta di sistemarsi il Gi.



Full Ippon

(Segno dell'Arbitro di Tavolo)

L'Arbitro di tavolo mostra al centrale il segno e il colore del vincitore.



Hantei

(Duo System)

L'Arbitro alza un braccio in alto con il palmo laterale per chiedere il punteggio alla giuria.



Hikiwake

Parità:
L'Arbitro incrocia le braccia davanti al petto, palmi distesi e annuncia HIKIWAKE.



Annuncio del vincitore

L'Arbitro indica il vincitore alzando il braccio a 45° con il palmo della mano aperto, ed annuncia ad alta voce il rispettivo colore.



Sonomama

L'Arbitro batte una volta con decisione entrambe le mani sulla spalla di entrambi gli atleti, mentre annuncia a voce alta "Sonomama".



Yoshi

Quando il motivo del Sonomama si è risolto, l'Arbitro batte ancora una volta sulle spalle degli atleti con entrambe le mani e annuncia a voce alta "Yoshi".



Tempo Medico

L'Arbitro forma una T con entrambe le mani.



Perdita di tempo

L'Arbitro punta il dito verso il polso con l'indice disteso. **(penalità SHIDO)**



Azioni proibite

Per le tecniche punite con Shido (leve alle dita, dojime ai fianchi, pugni o calci con avversario disteso a terra, calci alle gambe): l'Arbitro colpisce con la mano aperta il suo avambraccio. **(penalità SHIDO)**



Non osservare le istruzioni dell'Arbitro

L'Arbitro punta gli indici verso le proprie orecchie, per indicare che non è stato ascoltato. **(penalità CHUI)**



Break

(In caso di Hikiwake prima del round aggiuntivo) L'Arbitro mostra il dito pollice verso l'alto col pugno chiuso rivolto al tavolo della giuria, quindi indica agli atleti di portarsi fuori dall'area di combattimento per il break

NUOVI ATTACCHI DUO SYSTEM

SERIE A : ATTACCHI CON PRESE

(ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Presa: Uke afferra il braccio di Tori. una mano sul polso, l'altro sull'avambraccio.

Intento: Spingere o Tirare
Controllare frontalmente di Tori
Immobilizzarlo per evitare la difesa.



Presa: Uke tiene il bavero di Tori con la mano.

Intento: avvicinare l'avversario per poi agire.
Spingere, tirare o stratonare l'avversario per poi colpirlo



Presa: Uke afferra il collo di Tori con entrambe le mani in posizione frontale , o tentando il soffocamento alle spalle

Intento: Strattonare Tori
Spingere all'indietro Tori



Presa: Uke afferra il collo do Tori da posizione laterale con entrambe le mani

Intento: spingere o tirare Tori



Presa: Uke afferra lateralmente Tori sulla spalla. Il tipo di presa è libera.

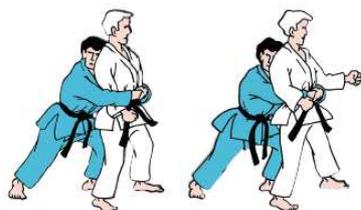
Intento: spingere o tirare Tori.

COMMENTO GENERALE: Le prese devono essere ben serrate

SERIE B : AVVOLGIMENTI E CHIUSURE AL COLLO (ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Attacco: Uke avvolge Tori frontalmente. Può decidere di Avvolgere o di non avvolgere le braccia di Tori. La testa di Uke dovrà essere appoggiata sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori si trova in posizione naturale.



Attacco: Uke avvolge Tori prendendolo alle spalle, avvolgendo o non, le braccia di Tori. La testa di Uke dovrà essere appoggiata sulla spalla di Tori. Prima dell'attacco, Tori si trova in posizione naturale.



Attacco: Uke avvolge il collo di Tori posizionandosi lateralmente.

Intento: Soffocare o tentare di proiettare Tori.



Attacco: Uke avvolge il collo di Tori posizionandosi frontalmente. La presa deve essere ben chiusa.

Intento: Soffocare o tentare di proiettare Tori.



Attacco: Uke applica Hadaka Jime usando le braccia.

Intento: Soffocare o sbilanciare Tori.

COMMENTO GENERALE: Le prese devono essere ben serrate.

SERIE C : ATTACCHI, PUGNI E CALCI (ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Attacco: Jodan o Chudan Tsuki - pugno diretto da posizione Frontale verso il viso od il corpo.
Bersaglio: Viso, plesso solare.



Attacco: Ago Tsuki (Upper cut) - pugno dal basso vs l'alto
Bersaglio: Mento



Attacco: Mawashi Tsuki - colpo semi-circolare con il pugno
Bersaglio: zona laterale del viso.



Attacco: Mae Geri, calcio frontale
Bersaglio: plesso solare, stomaco



Attacco: Mawashi Geri, calcio semi-circolare
Bersaglio: plesso solare, stomaco
E' permesso a Tori fare un passo indietro e girare leggermente il corpo.

COMMENTO GENERALE: L'attacco dovrà essere tale da colpire Tori, se questo non dovesse scansarsi.

Non è permesso a Tori muoversi prima che l'attacco sia partito.

SERIE D : ATTACCHI ARMATI

(ogni attacco deve essere preceduto da un pre-attacco)



Attacco:

Attacco di coltello dall'alto

Bersaglio:

Base del collo sinistra o destra che sia.
Appena dietro la clavicola.

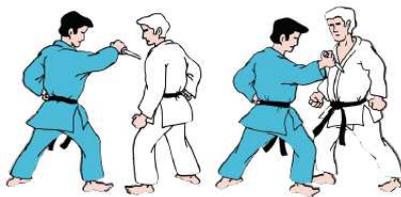


Attacco:

Attacco di coltello frontale

Bersaglio:

Stomaco



Attacco:

Attacco di coltello semi-circolare, laterale o in diagonale discendente.

Bersaglio:

Lati del corpo avversario.



Attacco:

Attacco con bastone dall'alto

Bersaglio:

Sommità del capo



Attacco:

Attacco di bastone laterale o diagonale discendete.

Bersaglio:

Testa/tempia di Tori.

COMMENTO GENERALE:

scansarsi.

L'attacco dovrà essere tale da colpire Tori, se questo non dovesse
Tori dovrà avere il controllo completo dell'arma durante e dopo la sua

difesa.

PESI AGONISTICA

B/A Maschi		B/A Femmine	
DA 6 - A 7 anni		DA 6 - A 7 anni	
- 18		- 18	
18 - 20		18 - 20	
20 - 22		20 - 22	
22 - 24		22 - 24	
24 - 26		24 - 26	
26 - 28		26 - 28	
28 - 31		28 - 31	
31 - 34		31 - 34	
34 - 37		34 - 37	
37 - 40		37 - 40	
+ 40		+ 40	

PESI FIGHTING SYSTEM

B/B Maschi	RA Maschi	B/B Femmine	RA Femmine
DA 8 - A 9 anni	DA 10 - A 11 anni	DA 8 - A 9 anni	DA 10 - A 11 anni
- 21	- 24	- 20	- 22
21 - 24	24 - 27	20 - 22	22 - 25
24 - 27	27 - 30	22 - 25	25 - 28
27 - 30	30 - 34	25 - 28	28 - 32
30 - 34	34 - 38	28 - 32	32 - 36
34 - 38	38 - 42	32 - 36	36 - 40
38 - 42	42 - 46	36 - 40	40 - 44
42 - 48	46 - 50	40 - 44	44 - 48
+ 48	50 - 55	+ 44	48 - 52
	+ 55		+ 52

ES Maschi	SP Maschi	ES Femmine	SP Femmine
DA 12 - A 14 anni	DA 15 - A 17 anni	DA 12 - A 14 anni	DA 15 - A 17 anni
- 37	-46	- 36	- 40
37 - 41	46 - 50	36 - 40	40 - 44
41 - 45	50 - 55	40 - 44	44 - 48
45 - 50	55 - 60	44 - 48	48 - 52
50 - 55	60 - 66	48 - 52	52 - 57
55 - 60	66 - 73	52 - 57	57 - 63
60 - 66	73 - 81	57 - 63	63 - 70
66 - 72	+ 81	63 - 68	+ 70
72 - 78		+ 68	
+ 78			

JU Maschi	SE Maschi	JU Femmine	SE Femmine
DA 18 - A 20 anni	DA 21 - A 35 anni	DA 18 - A 20 anni	DA 21 - A 35 anni
- 56	- 55	- 49	- 48
56 - 62	55 - 62	49 - 55	48 - 55
62 - 69	62 - 69	55 - 62	55 - 62
69 - 77	69 - 77	62 - 70	62 - 70
77 - 85	77 - 85	+ 70	+70
85 - 94	85 - 94		
+ 94	+94		

NOTA : Per il conteggio degli anni si dovrà prendere a riferimento solo l'anno di nascita e non il mese o il giorno di co

**JU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION
(JJIF)**



**REGOLAMENTO
Commenti**

(Version 2.0 / January 1st 2010)

MEMBER of GAISF
General Associations of International Sports Federations



and IWGA
International World Games Association



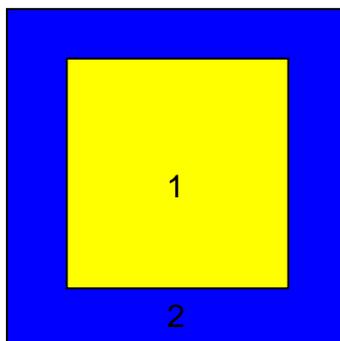
Commenti

I. Generalità

Sezione 2 Abbigliamento e requisiti personali

se un'atleta non rispetta il regolamento riguardante questi aspetti, non gli sarà consentito prendere parte all'incontro. Esso ha la possibilità di modificare il proprio vestiario o le protezioni e ripresentarsi sul tatami entro 2 minuti.

Sezione 3 Area di competizione ¹



- 1 Area di combattimento
- 2 Area di ~~Avvertimento~~ Sicurezza
- ~~3 Area di sicurezza~~
- 1+2 Area di Gara
- ~~1+2+3 Area di Gara~~

La distanza tra il tavolo della giuria e l'area di gara deve essere di almeno 2 metri.
LA distanza tra gli spalti e l'area di gara deve di almeno 3 metri.

Sezione 4

- a. E' permesso posizionare delle sedie per gli allenatori ai lati del tatami.

¹ Technical Convention, Bucharest, January, 30th 2009

II. JJIF Fighting System

Sezione 5 Generalità

- b. Per combinazioni si intende:
In parte 1 gli atleti devono effettuare combinazioni di pugni o calci.
In parte 2 gli atleti devono mostrare reale intenzione e tentativi di proiettare ed atterrare l'avversario.
In parte 3 Gli atleti devono mostrare reale intenzione di immobilizzare l'avversario o di liberarsi da tale immobilizzazione. ⁽²⁾
In parte 3: Fin tanto che il combattimento continua e gli atleti sono tecnicamente attivi, l'arbitro centrale deve lasciar continuare l'incontro, senza permettere però che tutto l'incontro si disputi in terza parte. ⁽³⁾

Sezione 6 Materiali

- c. Se il Gi o le protezioni di un atleta non sono conformi al regolamento, a tale atleta non sarà permesso combattere. In questo caso, l'atleta dovrà cambiare le sue protezioni, o il Gi, entro due minuti. Inoltre verrà punito con uno shido per aver ritardato l'inizio dell'incontro. ⁽⁴⁾

Sezione 8 Arbitri

Gli arbitri dovrebbero, se possibile, appartenere a nazionalità, regioni o società diverse. ⁽⁵⁾

Sezione 10 Svolgimento dell'incontro

- d. Se uno degli atleti, ripetutamente, si porta in ginocchio evitando il combattimento nelle prime due fasi, questo verrà punito con uno shido per passività.
Non è possibile sollevare un avversario steso sul tatami (quindi in terza fase) nel tentativo di proiettarlo. In questo caso l'arbitro centrale ferma l'incontro con il MATTE.

Sezione 11 Applicazione del „Hajime“, „Matte“, „Sonomama“ e „Yoshi“

- b. 2. Se uno degli arbitri laterali batte le mani, l'arbitro centrale deve fermare l'incontro.

² Referee Course Corfu Greece, July 18th – 24th 2003

³ Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

⁴ Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

⁵ Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

9. L'arbitro centrale, insieme ai laterali, dovrà decidere se un'azione è avvenuta prima o dopo lo scadere del tempo. ⁽⁶⁾

Sezione 12 Punti

- a. Un calcio fermato dall'avversario non può valere un Ippon. ⁽⁷⁾
- b. 3. Una proiezione tecnicamente perfetta in cui l'avversario atterra sullo stomaco dovrà essere valutata come Ippon. ⁽⁸⁾
- c. Osae-Komi può essere annunciato solo se:
1. L'atleta immobilizzato è steso al **tappeto** ~~stando di schiena o steso sullo stomaco~~.
 2. Le gambe di Tori sono libere.
 3. Uke è ben immobilizzato e non può muoversi liberamente. Tori ha un buon controllo su uke.

Osae-Komi continua, anche quando:

1. La persona immobilizzata riesce ad avvolgere le gambe di Tori
2. La persona immobilizzata può girarsi sulla schiena o sullo stomaco o sul fianco.

Se ~~più della metà di~~ entrambi i corpi sono **completamente** fuori l'area di **avvertimento combattimento**, l'Osae-Komi verrà fermato con il "Toketa".

Sankaku-Jime deve essere effettuato con almeno un braccio infilato la tre gambe incrociate.

Sankaku-jime e Juji-gatame valgono come Osae-komi fintanto che c'è il controllo completo della parte superiore del corpo di Uke. ⁽⁹⁾

Le immobilizzazioni effettuate con l'estensione delle gambe, controllando la parte superiore del corpo di Uke, vanno contate come osae-komi, fintanto che Uke non sia in grado di ruotare il suo corpo, in questo caso l'arbitro annuncerà Toketa. ⁽¹⁰⁾

Non si possono accumulare punteggi durante l'Osae-Komi. (e.g. un Osae-Komi durato più di 10 secondi ed una leva con battuta non darà diritto ad un Waza-Ari ed un Ippon) E' solo possibile, nel caso in cui, l'arbitro centrale ferma l'Osae-Komi annunciando il "Toketa".

Sezione 13 Penalità

- a. Errori commessi nell'assegnazione dei punteggi e delle penalità, dovranno essere corretti dalla terna arbitrale in concomitanza del tavolo della giuria.

⁶ Referee Course Greece, July 18th – 24th 2003

⁷ Referee Course Rhodos Greece, July 15th – 19th 2002

⁸ Referee Course Corfu Greece, July 18th – 24th 2003

⁹ Technical Meeting JJIF Summercamp Creta Greece, July 11th 2006

¹⁰ Technical Meeting JJIF Summercamp Creta Greece, July 11th 2006

- b. 1. Passività in Parte 1: Uno o entrambi gli atleti non dimostrano di voler ottenere punti.
 Uno o entrambi gli atleti vanno direttamente in seconda o in terza fase.
 Uno o entrambi gli atleti restano passivi in una fase passando poi alla successiva.
~~A uno degli atleti va continuamente di proposito nell'area di avvertimento per guadagnare tempo in prima parte.~~
 (11)
- Passività in Parte 2: Uno o entrambi gli atleti non dimostrano di voler ottenere punti.
 Se uno o entrambi gli atleti si limitano alla difesa o tentano di andare direttamente in terza fase.
 Se uno degli atleti rifiuta la seconda fase, ma è attivo in prima .
~~se uno degli atleti va di proposito nell'area di avvertimento, per essere liberato dalla presa.~~ (12)
 Un'Atleta finge di tentare una proiezione gettandosi al tappeto, così da rompere la presa. (13)
- Passività in Parte 3: Uno o entrambi gli atleti non dimostrano di voler ottenere punti.

Se uno degli atleti mostra ripetutamente passività, dopo essere già stato punito per questo, potrà essere punito con un chui (Igorare le istruzioni dell'arbitro). (14) la 1^ volta l'arbitro annuncerà SHIDO, la 2^ volta SHIDO + avvertimento e alla 3^ volta CHUI.

12. Le punizioni dovranno essere assegnate, dopo il saluto e prima che l'incontro cominci con "Hajime".
- c. 1. Una qualsiasi azione tecnica che viene fermata dal corpo o dalla testa dell'avversario, e non dal controllo di suddetta tecnica, è un esempio di c1. Una qualsiasi azione tecnica che, a contatto con l'avversario ne causi lo spostamento della testa, è un esempio di c1.
 Azioni tecniche che causano perdite di sangue all'avversario (non per lesioni precedenti o apertura di ferite già esistenti) dovranno essere valutate dall'arbitro centrale e dai laterali, che decideranno se punire l'atleta con c1 (Azione proibita) o e1 (Azione proibita grave), in base alla situazione.
 Azioni tecniche (escluse quelle dirette) alla testa che sfiorano l'avversario, o comunque rientrano in un raggio di 10cm, danno diritto a punteggio. Il contatto con il corpo avversario, dovrà essere leggero, "a fior di pelle". In caso contrario, potrà essere come c1.

11 Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

12 Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

13 Technical Convention, Sofia, January 28th, 2007

14 Referee Seminar Unterhaching Germany, April 28th – 30th 2006

Un'altra situazione da c1da menzionare è quando si ha un contatto violento a causa di un movimento avventato dell'avversario. In questo caso, può non esserci intenzione da parte di chi attacca di attaccare duramente l'avversario, in più potrebbe esserci una penalità per Mubobi per l'avversario.

2. ~~Proiettare l'avversario dall'area di combattimento (non dall'area di avvertimento) verso l'area di sicurezza non è un'azione.~~
~~Proiettare dall'area di avvertimento verso l'area di sicurezza è un'azione proibita, se l'atleta proiettato atterra nell'area di sicurezza con la maggioranza del suo corpo..~~
~~Proiettare l'avversario dall'area di combattimento (non dall'area di avvertimento) fuori dall'area di sicurezza è un'azione proibita. outside the safety area is a forbidden act se l'atleta proiettato atterra fuori dell'area di sicurezza con la maggioranza del suo corpo..~~
- e. A Una proiezione combinata con una leva od un soffocamento, non è consentita. (e.g. Kote-Geashi vale come tecnica di atterramento)
- h. il termine "dopo questo incontro" vuol significare "per l'intera durata del torneo"

14. d. Gli atleti mantengono il punteggio.

III. JJIF Duo System

Sezione 19 Generalità

- b. Nella serie C, uke può effettuare un pre-attacco sia di pugno che di calcio, prima di effettuare il pugno o il calcio che indicherà l'arbitro centrale. Il pre-attacco e l'attacco devono essere effettuati da chi attacca. ⁽¹⁵⁾
- c. Il cambio dei ruoli può avvenire anche durante lo svolgimento della serie.
- g. L'arbitro centrale legge tutti i punteggi, dopo di che chiede di abbassare quello più alto e quello più basso ~~e legge di nuovo i punteggi rimasti.~~
- h. La gestualità "attacco non corretto" verrà mostrata dall'arbitro centrale se chi attacca, effettua un attacco diverso da quello indicato dall'arbitro.
 La gestualità "attacco debole" verrà mostrata dall'arbitro centrale se chi attacca, in caso di presa, non chiuderà efficacemente quest'ultima.

Nella Serie D chi attacca può iniziare ad agire con entrambe le armi in mano.

Sezione 22 Criteri di giudizio

- b. ~~Attacchi deboli o non corretti inutili proteste, e tecniche non controllate verranno punite con la detrazione di punti. Le armi dovranno essere controllate tutto il tempo.~~
~~Se una tecnica non può concludersi causa incidente, non potrà essere ripetuta. In questo caso i giudici valuteranno solo le restanti due tecniche.~~ ⁽¹⁶⁾

Attacchi

Attacco non corretto
 Presa non chiusa efficacemente
 Attacco non logico dopo il pre-attacco
 Cattivo equilibrio
 Attacco debole
 Attacco che manca l'obiettivo

Detrazione

2 punti
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto

Difesa e atterramenti

Difesa insufficiente
 Nessuna rottura dell'equilibrio avversario
 Azione troppo veloce e confusionaria
 Uke che saltella
 Tecnica troppo spettacolare
 Azione non logicamente connesse
 Inutili urla

½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto
 ½ punto

¹⁵ Referee Seminar Unterhaching Germany, April 28th – 30th 2006

¹⁶ Referee Course Corfu Greece, July 18th – 24th 2003

Controllo al tappeto

Controllo dell'arma	½ punto
Controllo insufficiente (leva, soffocamento) di Uke	½ punto
Atemi fuori la sagoma di uke	½ punto

Sezione 23 Andamento dell'incontro

L'arbitro centrale mostra il numero prima agli atleti, poi alla giuria.