



REGULAMENT DE CONCURS JU-JITSU FIGHTING

Regulament general de concurs &
manual privind formatul competiției

www.ijjf.sport

INTRODUCERE	4
GENERALITĂȚI	4
SECȚIUNEA 01: ECHIPAMENT DE CONCURS & CERINȚE PERSONALE	5
SECȚIUNEA 02: CATEGORII & DURATĂ	7
SECȚIUNEA 03: ARBITRI & SECRETARIAT	11
3.1. ARBITRI	11
3.2. SECRETARIAT	12
SECȚIUNEA 04: DESFĂȘURAREA MECIULUI	14
SECȚIUNEA 05: APLICAREA COMENZILOR HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI	17
SECȚIUNEA 06: PUNCTE	19
6.1. PARTEA 1	21
6.2. PARTEA A 2-A	23
6.3. PARTEA A 3-A	24
SECȚIUNEA 07: PENALĂZĂRI / GREȘELI / ACȚIUNI INTERZISE	27
7.1. GREȘELI MINORE	28
7.2. GREȘELI MAJORE	31
7.3. GREȘELI GRAVE	33
7.4. TABEL REZUMAT	35
SECȚIUNEA 08: DECIDEREA MECIULUI	37
SECȚIUNEA 09: NEPREZENTARE / RETRAGERE	39
SECȚIUNEA 10: RĂNIRE / ACCIDENTARE / BOALĂ	41
SECȚIUNEA 11: SITUAȚII NEACOPERITE DE REGULAMENT	43
SECȚIUNEA 12: ANTRENORI	45
SECȚIUNEA 13: UNIFORME / CERINȚE SUPLIMENTARE	47
SECȚIUNEA 14: SEMNELE ARBITRULUI	51

14.1.	SEMNE PENTRU COORDONAREA MECIULUI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
14.2.	SEMNE PENTRU PUNCTAJ	54
14.3.	SEMNE PENTRU CHALLENGE-URI & INTERCOM	55
14.4.	SEMNE PENTRU GREȘELI MINORE - SHIDO	56
14.5.	SEMNE PENTRU GREȘELI MAJORE - CHUI	58
14.6.	SEMNE PENTRU GREȘELI GRAVE – HANSOKU-MAKE	60
14.7.	SEMNE PENTRU ÎNCHIDEREA MECIULUI	61

INTRODUCERE

Acest Manual a fost elaborat cu sprijinul prietenesc al JJIF (Ju-Jitsu International Federation). Acesta conține regulile Sistemului Ju-Jitsu Fighting și a fost aprobat în iunie 2026.

Dreptul de autor (în special pentru fotografii) Aparține JJIF.

Versiunea oficială a regulamentului este numai versiunea manualului în limba Engleză.

Pasajele de text cu litere cursive reprezintă reguli suplimentare, specific unor categorii de vârstă (de ex. pentru U16).

În scopul acestui Regulament, referirile la 'el', 'pe el' sau 'al lui' vor fi considerate a include 'ea', 'pe ea' sau 'al ei'.

www.jjif.sport



GENERALITĂȚI

În Sistemul Ju-Jitsu Fighting, doi competitori luptă unul împotriva celuilalt într-o competiție sportivă de Ju-Jitsu.

Obiectivul luptei este de a câștiga prin full-ippon (punctând câte o tehnică perfectă în Părțile 1, 2 & 3) sau de a câștiga având un scor mai mare decât adversarul.

Sistemul Fighting al JJIF este compus din trei Părți:

- Partea 1: Lovituri cu brațele și cu picioarele (numite în continuare atemi).
- Partea a 2-a: Proiectări și răsturnări (numite în continuare aduceri la sol), precum și chei și strangulări).
- Partea a 3-a: Tehnici de fixare (numite în continuare osae-komi) și fixări de submisie.

Alte restricții, reguli, îndrumări, adaptări de organizare, format și protocol pentru diferite tipuri de evenimente și categorii speciale de greutate sau vârstă se găsesc în Codul Sportiv al JJIF (CS), precum și în anexă. În cazul în care anexa manualului și CS sunt în contradicție, regula din CS este valabilă.

SECȚIUNEA 01

ECHIPAMENT DE CONCURS & CERINȚE PERSONALE

SECȚIUNEA 01: ECHIPAMENT DE CONCURS & CERINȚE PERSONALE

Sportivul trebuie să se asigure că respectă reglementările privind echipamentul de concurs și cerințele personale enumerate în SC.

Dacă un sportiv nu se conformează acestor reguli, nu i se va permite să înceapă meciul. Odată ce un sportiv a fost anunțat că echipamentul său nu este conform cerințelor specificate, sportivul va avea posibilitatea de a se schimba, într-un interval de 2 minute. Se va da un Shido pentru "Tragere de timp".



- 1.1** Sportivii trebuie să poarte un gi care să respecte reglementările specificate în CS.

Gi-ul trebuie aprobat de JJIF.

Dacă o țară sau un sportiv are un sponsor de la o altă marcă, trebuie transmisă o solicitare către JJIF, cât de curând posibil prin mail@jjif.sport.

Înainte de acordarea aprobării oficiale și finale, se poate emite o aprobare temporară pentru competițiile următoare.

- 1.2** Sportivele trebuie, iar sportivilor li se permite, să poarte un top sau un rashguard alb (sau negru) sub bluza de Gi. Este permisă purtarea hijab-ului.

- 1.3** Sportivii trebuie să poarte protecții ale mâinilor, moi, scurte și ușoare și protecții moi pentru laba piciorului & tibie, de aceeași culoare cu culoarea centurii (roșu sau albastru), care trebuie aprobate de JJIF.

Protecțiile trebuie să fie confecționate din spumă moale și trebuie să aibă grosimea de 1-2 cm. Protecțiile trebuie să fie de mărime potrivită și în stare bună.

- 1.4** Se recomandă cu tărie purtarea de cochilie și proteză dentară în toate categoriile de vârstă.

Sportivii din categoriile **U18 și mai tineri trebuie să poarte protecții dentare**, iar sportivii să aibă cochilie.

- 1.5** Sportivele pot purta protecție de piept moale.

- 1.6** Echipamentul de protecție suplimentar (de ex. bandaje pentru suportul umărului, genunchiere) trebuie să fie moi și suficient de subțiri pentru a nu îngreuna priza adversarului.

- 1.7** Sportivii nu pot purta nimic ce ar putea răni sau pune în pericol pe cineva.

- 1.8** Toate echipamentele de protecție trebuie purtate pe sub Gi.

- 1.9** Concurenții trebuie să aibă unghii scurte la mâini și la picioare.

- 1.10** Părul lung trebuie legat cu bentiță moale.

- 1.11** Trebuie respectate toate cerințe suplimentare impuse de CS sau specifice unui eveniment.

SECȚIUNEA 02

CATEGORII & DURATĂ

SECȚIUNEA 02: CATEGORII & DURATĂ

- 2.1** Categoriile sunt conform definirii acestora în CS.
- 2.2** Durata meciului este:
- 3 minute pentru Seniori, U21, U18 & U16
 - 2 minute pentru Echipe, Masters, U14 și mai tineri.
- 2.3** Între două meciuri, sportivul trebuie să aibă un timp de recuperare de 5 minute și de 10 minute înainte de meciurile pentru medalii ale categoriei respective.
- 2.4** Reglementări suplimentare pot fi găsite în CS.
- 2.5** Categoriile de vârstă:

Masters	Mai mult de 34 ani
Seniori	Mai mult de 18 ani
U21	18 / 19 /20 ani
U18	16 / 17 ani
U16	14 / 15 ani
U14	12 / 13 ani
U12	10 / 11 ani
U10	9 ani și mai tineri



Concurenții sunt distribuiți în categoriile de vârstă conform vârstei pe care o vor împlini în anul curent (de la 1 ianuarie la 31 decembrie).

Un sportiv poate concura în mai multe divizii de vârstă, în cadrul aceluiași eveniment (inclusiv în discipline diferite).



2.6 Categoriile de greutate pentru copii în evenimentele pentru tineri:

Masculin			Feminin		
U10	U12	U14	U10	U12	U14
-22 kg	-25 kg	-32 kg	-20 kg	-22 kg	-25 kg
-25 kg	-28 kg	-36 kg	-22 kg	-25 kg	-28 kg
-28 kg	-32 kg	-40 kg	-25 kg	-28 kg	-32 kg
-32 kg	-36 kg	-44 kg	-28 kg	-32 kg	-36 kg
-36 kg	-40 kg	-48 kg	-32 kg	-36 kg	-40 kg
-40 kg	-44 kg	-52 kg	-36 kg	-40 kg	-44 kg
-44 kg	-48 kg	-56 kg	-40 kg	-44 kg	-48 kg
+44 kg	-52 kg	-62 kg	+40 kg	-48 kg	-52 kg
	+52 kg	-69 kg		+48 kg	-57 kg
		+69 kg			+57 kg

Pentru tineri (U10 → U14):

Pentru categoriile de copii (U14, U12 și U10) JJIF recomandă federațiilor naționale să folosească următoarele categorii de greutate.

2.7 Categoriile de greutate pentru sportivi individuali:

Pentru U16 → Seniori:

Următoarele categorii de greutate vor fi folosite în Campionatul Mondial și în competițiile desfășurate sub auspiciile JJIF pentru disciplinele individuale.

Competitorii nu pot fi înscrși în mai mult de o categorie de greutate, i.e. categoria din care fac parte sau cea imediat superioară.

Masculin				Feminin			
U16	U18	U21	Seniori	U16	U18	U21	Senioare
-40 kg				-32 kg			
-44 kg				-36 kg			
-48 kg	-48 kg			-40 kg	-40 kg		
-52 kg	-52 kg			-44 kg	-44 kg	-45 kg	-45 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
+77 kg	-85 kg	-85 kg	-85 kg	+63 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg
	+85 kg	-94 kg	-94 kg		+70 kg	+70 kg	+70 kg
		+94 kg	+94 kg				

SECȚIUNEA 03

ARBITRI & SECRETARIAT

SECȚIUNEA 03: ARBITRI & SECRETARIAT



3.1. Arbitri



- 3.1.1.** Arbitrul principal în Sistemul Fighting al JJIF este Arbitrul suprafeței de concurs (MR) care stă în suprafața de concurs și conduce meciul.
- 3.1.2.** MR dă decizii pentru puncte și penalizări sau corectează punctele și penalizările acordate eronat.
- 3.1.3.** MR este sprijinit de un (1) Arbitru de video (VR) așezat lângă Secretariat. Se folosesc două (2) camere video, plasate în colțuri opuse ale suprafeței de concurs.
- 3.1.4.** Arbitrul de masă (TR) supervisează Secretariatul.
- 3.1.4.a.** TR anunță punctele și penalizările către secretarul de masă.
- 3.1.4.b.** TR pornește timpul pentru îngrijiri medicale atunci când personalul medical începe tratamentul pe saltea.
- 3.1.4.c.** TR îl informează pe MR privind expirarea duratei luptei, timpul de Osae-komi și timpul de îngrijiri medicale.
- 3.1.5.** Acțiunile care conduc la o accidentare sau la Full-ippon vor fi întotdeauna revăzute de VR.
- 3.1.6.** Acțiunile care conduc la un hansoku-make direct trebuie revăzute de arbitrul șef (HR) al competiției, care trebuie să confirme decizia de Hansoku-Make.

- 3.1.7** Deciziile arbitrului pot fi contestate conform reglementărilor din CS.
- 3.1.8** Când nu se poate folosi arbitrajul cu video, MR este asistat de doi (2) Arbitri de margine (SRs).
 - 3.1.8.a.** SRs trebuie să se poziționeze pe laterale opuse, în suprafața de siguranță, urmărind cât de bine posibil desfășurarea luptei și acordând puncte proprii.
 - 3.1.8.b.** Punctele sunt înregistrate luând în considerare punctele acordate de majoritatea celor trei (3) arbitri.
- 3.1.9** HR, MR și VR sunt întotdeauna în contact printr-un canal audio separate de intercom.
- 3.1.10** MR și VR (sau SRs) sunt sprijiniți și supervizați de HR, care evaluează munca MR și VR (sau SR) și ține evidența.
- 3.1.11** Supervizorul suprafeței de concurs va lua decizia finală, în caz de dezacord între MR și VR.
- 3.1.12** Supervizorul suprafeței de concurs este responsabil pentru conducerea și îndrumarea echipei de arbitri, pentru a asigura cel mai înalt standard de arbitraj pe întregul parcurs al competiției.
- 3.1.13** Supervizorul suprafeței de concurs este responsabil pentru maxim una sau două suprafețe și va rămâne în apropierea saltei(lor) atribuite. O excepție se aplică în timpul finalelor, unde Supervizorul suprafeței de concurs va fi așezat lângă VR.
- 3.1.14** Este datoria arbitrului să intervină într-un meci, când consideră necesar.
- 3.1.15** Este sarcina MR să păstreze concurenții între limitele suprafeței de luptă.
- 3.1.16** Este sarcina MR să monitorizeze comportamentul Antrenorilor și să ia măsuri, conform CS.
- 3.1.17** Arbitrii de la un meci trebuie să fie toți din țări diferite, (sau cluburi diferite, dacă este o competiție națională), dacă este posibil.

3.2. Secretariat

- 3.2.1. Secretariatul constă din cel puțin un secretar de masă, care lucrează împreună cu TR.
- 3.2.2. Secretariatul este amplasat a.î. MR este cu față la ei la începutul meciului.
- 3.2.3. Secretarii de masă sunt responsabili pentru operarea tablei electronice de scor. Dacă este nevoie de evidența pe hârtie, o a doua persoană care ține scorul se va ocupa de aceasta.



Secretariat



Secretari de masă

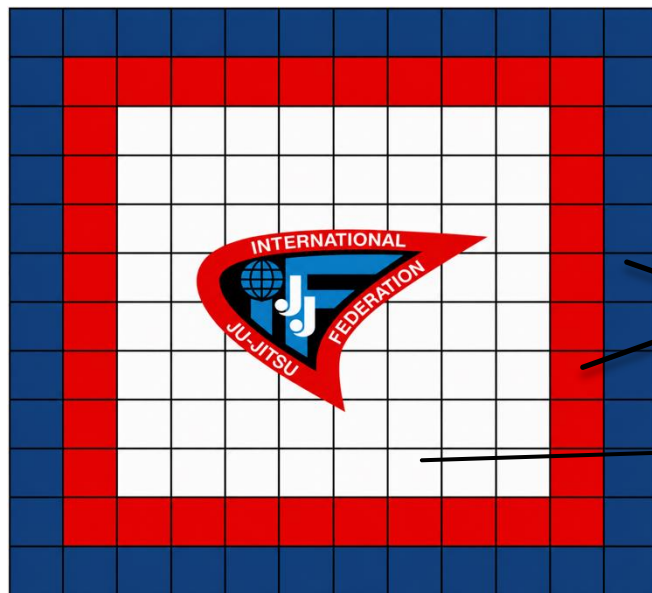
SECȚIUNEA 4

DESFĂȘURAREA MECIULUI

SECȚIUNEA 04: DESFĂȘURAREA MECIULUI



4.1 Suprafața de competiție – FIELD OF PLAY



Field of Play trebuie așezată după următoarele reglementări indicate în documentul afiliat (Manualul organizatorului și Codul Sportiv al JJIF).

Suprafața de competiție trebuie acoperită cu saltele, în culori diferite, care să separe zonele:

- Zona din afara Suprafeței de luptă se numește Suprafață de siguranță.**
- Suprafața de luptă plus Suprafața de siguranță se numesc Suprafața de concurs**

Suprafața de siguranță

Suprafața de luptă

SUPRAFAȚA DE CONCURS



4.2 Pregătirea luptei

Arbitrul de centru (MR) cheamă sportivii în centrul Suprafeței de luptă, în picioare, la aproximativ 2 metri distanță unul față de celălalt.

Sportivul care poartă echipament de culoare roșie stă în partea dreaptă a Arbitrului de centru.

MR cere sportivilor să efectueze salutul, întâi spre el, apoi unul către celălalt; apoi sportivii își ocupă pozițiile, în așteptarea comenzii MR.

4.3 Meciul începe după ce MR anunță **Hajime**.

4.4 Un meci în Sistemul Fighting al JJIF este compusă din trei Părți:

- Lupta începe în Partea 1 și reîncepe din Partea 1, dacă a fost oprită prin "Mate". Lupta reîncepe în Partea 1 și dacă prizele se pierd sau sunt rupte în Partea a 2-a & a 3-a.

Punctele în Partea 1 se obțin prin executarea de atemi.

- Partea a 2-a începe când unul dintre sportivi ia priză și continuă până când ambii sportivi au ambii genunchi pe sol sau unul dintre ei stă jos sau întins pe saltea. Atemis sunt interzise în Partea a 2-a, cu excepția situației când sunt executate simultan cu priza inițială.

Punctele în Partea a 2-a se obțin prin executarea de aduceri la sol, precum și prin prize de submission din poziția în picioare.

- Partea a 3-a începe de îndată ce ambii sportivi au ambii genunchi pe sol sau unul dintre ei stă jos sau întins pe saltea și se încheie când se aplică din nou condițiile pentru Partea 1 sau a 2-a. Atemi sunt interzise în Partea a 3-a, iar aducerile la sol nu sunt punctate.

Punctele în Partea a 3-s se obțin prin executarea de Osae-komi sau prize de submission.



Înainte de începutul luptei, MR cere sportivilor să salute arbitru...



...și apoi unul pe celălalt

4.5. Sportivii trebuie să încerce activ să punteze în toate Părțile.

4.6. Sportivii activi pot trece dintr-o Parte în alta a luptei.

4.7. După **Mate**, sportivii trebuie să își reaseze imediat gi-ul și echipamentul de protecție și să revină la pozițiile de start.

Dacă gi-ul și echipamentul de protecție ale unui sportiv nu sunt reasezate, MR poate folosi semnul **Reașază Gi** pentru a acorda încă 15 secunde, pentru a reaseza gi-ul și echipamentele de protecție.

Dacă acest lucru se întâmplă de mai multe ori în timpul unui meci, sportivul respectiv va fi penalizat cu Shido pentru "Pierdere de vreme".

4.8. Tehnicile care încep din afara Suprafeței de luptă nu pot fi punctate. MR trebuie să oprească meciul în afara suprafeței de luptă și să ceară sportivilor să revină în centrul saltelei, unul cu fața la celălalt, în poziția în picioare.

4.9. Dacă un sportiv intră pe Suprafața de siguranță cu ambele picioare numai pentru un moment scurt și revine imediat în Suprafața de luptă, meciul nu trebuie oprit.

4.10. La finalul meciului, MR anunță câștigătorul și comandă sportivilor salutul în picioare, întâi unul către celălalt, apoi către Arbitru(i).

SECȚIUNEA 05

APLICAREA COMENZILOR HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI

SECȚIUNEA 05: APLICAREA COMENZILOR HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI



- 5.1. MR va anunța **Hajime** pentru a începe meciul și a-l reîncepe după **Mate**.
- 5.2. MR va anunța **Mate** pentru a opri meciul, în următoarele cazuri:
 - 5.2.1. Dacă unul sau ambii sportivi părăsesc complet Suprafața de luptă în Partea 1 și nu arată intenția de a reveni în interior.
 - 5.2.2. Dacă se pierde contactul în Partea a 2-a și a 3-a, iar sportivii nu reîncep lupta singuri.
 - 5.2.3. Când a expirat durata de Osae-komi.
 - 5.2.4. În timpul unei prize de submission, dacă un sportiv bate, arată orice alt semn de cedare, strigă sau dacă unul dintre sportivi este incapabil să bată.
 - 5.2.5. Pentru a da o penalizare unuia sau ambilor sportivi, în Partea 1.
 - 5.2.6. Dacă unul sau ambii sportivi sunt răniți, și-au pierdut cunoștința sau s-au îmbolnăvit.
 - 5.2.7. În orice altă situație când MR consideră necesar (de ex. pentru a reageza gi-ul sau pentru a comunica decizii)
 - 5.2.8. În orice altă situație când VR (sau un SR) consideră necesar.
 - 5.2.9. Meciul s-a încheiat.



MR anunță Hajime pentru a începe sau reîncepe lupta



MR anunță Mate pentru a opri lupta



MR comandă Sonomama pentru a îngheța temporar lupta în Partea a 2-a sau a 3-a...

5.3. Sonomama se folosește dacă MR trebuie să oprească temporar sportivii. În acest caz, sportivilor nu le este permis să se miște până la reluarea luptei. **Sonomama** se va anunța:

5.3.1. Pentru a acorda unuia sau ambilor sportivi un avertisment sau o penalizare în Partea a 2-a sau a 3-a.

5.3.2. În orice alt moment când MR consideră necesar să oprească lupta, iar sportivii se găsesc în Partea a 2-a sau a 3-a.

5.4. După **Sonomama**, sportivii continuă din poziția în care se aflau când s-a anunțat această comandă.

5.5. MR anunță **Yoshi** pentru a reîncepe meciul după **Sonomama**.



... și Yoshi pentru a reîncepe meciul

SECȚIUNEA 06

PUNCTE

SECȚIUNEA 06: PUNCTE

Dacă Echipa de arbitri constă dintr-un MR și un VR:

- Punctele sunt atribuite de MR.
- VR va interveni în cazul unui challenge, al unui IPPON acordat incorect, al solicitării MR privind o acțiune anume, sau în cazul acordării greșite a unei penalizări.
- Dacă scorul este modificat de VR, MR va indica Partea în care s-a petrecut schimbarea și va anunța scorul actualizat.
- Dacă MR și VR nu pot ajunge la un acord, iar rezultatul meciului ar fi afectat, Supervizorul suprafeței de concurs va lua decizia finală.



MR acordă puncte

Dacă Echipa de arbitri constă dintr-un MR și 2 SR:

- Punctele sunt acordate simultan de toți Arbitrii și sunt atribuite unui sportiv conform regulii majorității de ex. the punctele vor fi atribuite unui sportiv atunci când cel puțin 2 arbitri (1 MR și 1 SR sau 2 SR) le-au acordat.
- Dacă arbitrii arată puncte diferite unul față de celălalt, va fi notat scorul cel mai mic arătat pentru aceeași culoare.

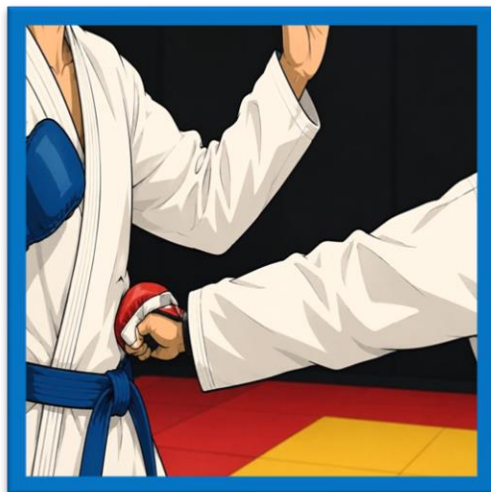


6.1. Partea 1

6.1.1. Atemi pot fi aplicate:

- La trunchi (frontal, dorsal și lateral): deasupra centurii și sub linia umerilor
- La cap: doar mișcări semi-circulare

6.1.2. Există **3 criterii** pe care un Atemi trebuie să le îndeplinească, pentru a fi punctat:



1. Trebuie să atingă adversarul cu contact ușor.
U16 trebuie să atingă, chiar și la cap.
U14 și mai tineri **NU** au voie să țintească deloc spre cap.



2. Trebuie aplicate cu Hikite/Hikiashi.



3. trebuie executate dinamic, cu echilibru bun și cu control.

6.1.3. Următoarele puncte pot fi acordate în Part 1:

IPPON – 3 puncte	IPPON – 2 puncte	WAZA-ARI (1 punct)
Ippon 3 points este acordat pentru o lovitură semi-circulară de picior "(Ura) mawashi-geri" la cap, care satisface toate cele 3 criterii și nu este blocată de adversar.	Ippon este acordat pentru un Atemi care satisface toate cele 3 criterii și nu este blocat de adversar (și care nu primește Ippon de 3 puncte).	Waza-ari este acordat pentru un Atemi care satisface toate cele 3 criterii, dar este parțial blocat de adversar sau un Atemi care atinge și care îndeplinește numai un alt criteriu, fără a fi blocat .

6.1.4. Angajamente în Partea 1

- 6.1.4.a.** Partea corpului care trebuie folosită pentru a puncta: TOATE ZONELE ACOPERITE DE ECHIPAMENTE DE PROTECȚIE (Excepții: Yoko-Geri; Ura Mawashi-geri; Mae-geri; Ushiro-geri).
- 6.1.4.b.** Un angajament începe când ambii sportivi se mișcă unul spre celălalt și încep să aplice tehnici de Atemi.
- 6.1.4.c.** În fiecare angajament se poate puncta o singură tehnică.
- 6.1.4.d.** Ordinea de prioritate în stabilirea tehnicii care va fi punctată va fi după cum urmează:
1. Prima tehnică de Ippon executată (nu contează dacă Ippon de 2 sau 3 puncte).
 2. Prima tehnică de Waza-ari executată.
- 6.1.4.e.** Dacă ambele lovituri ating ținta în același timp și ar fi punctate la fel (ambele Ippon - 2 sau 3 puncte - sau ambele Waza-ari), nu se vor acorda puncte (acțiuni simultane).
- 6.1.4.f.** În timpul unui singur angajament se pot acorda mai multe penalizări.
- 6.1.4.g.** Angajamentul se încheie când:
- Sportivii se depărtează unul de altul, iar distanța dintre ei crește.
 - Ambii sportivi încetează aplicarea de tehnici de Atemi.
 - Sportivii trec la Partea a 2-a.

6.2. Partea a 2-a

6.2.1. In Partea a 2-a se pot acorda următoarele puncte:

IPPON – 3 puncte	IPPON – 2 puncte	WAZA-ARI (1 punct)
Ippon 3 puncte este atribuit pentru: - Prize de submission care forțează adversarul să cedeze. <i>Prizele de submission în Partea a 2-a nu sunt permise pentru categoriile de vârstă U16 și mai tineri.</i>	Ippon este acordat pentru o ducere la sol cu control deplin și în mod dinamic de-a lungul întregii tehnici.	Waza-ari este acordat pentru o aducere la sol controlată parțial.

- 6.2.2.** Dacă un sportiv nu poate bate, acesta poate ceda și verbal. În orice caz, dacă MR crede că un sportiv este în pericol, trebuie să oprească lupta și să acorde Ippon de 3 points adversarului acestuia.
- 6.2.3.** O aducere la sol unde adversarul aterizează complet pe spate, pe lateral sau pe abdomen, și/sau cu pieptul pe tatami, cu Tori rămânând într-o poziție deasupra sau la același nivel cu adversarul poate fi punctată în Partea a 2-a.
- 6.2.4.** Aducerile la sol după care adversarul aterizează pe genunchi, în patru labe sau în poziția șezut nu vor fi punctate.
- 6.2.5.** Toate măturările și aducerile la sol cu ajutorul picioarelor, precum De-Ashi-Barai, vor fi punctate în Partea a 2-a, chiar și dacă sunt executate fără priză.
- 6.2.6.** Dacă o aducere la sol este contrată de adversar, iar ambii sportivi aterizează a.î. nici unul nu este în control, se va anunța acțiune simultană.
- 6.2.7.** Dacă o aducere la sol este aplicată după ce un sportiv își ridică adversarul din Partea a 3-a, aceasta nu va fi punctată.
- 6.2.8.** Dacă un sportiv încearcă o ducele la sol precum Tai-otoshi din poziția în genunchi, trebuie să existe un pas între poziția în genunchi și atac; talpa piciorului trebuie să stea întâi pe sol, înainte de încercare.
- 6.2.9.** Aducerile la sol după care adversarul aterizează în 2 timpi (de ex., întâi în poziția șezut, apoi întins pe spate) pot fi punctate cu maxim un Waza-ari.
- 6.2.10.** Dacă Tori pierde priza în timpul proiectării, scorul maxim care se poate acorda este un Waza-ari.
- 6.2.11.** În cazul "apărării prin cădere în pod", scorul cel mai mare care poate fi acordat este un Waza-ari, dacă, după apărare, adversarul este complet întins pe spate. Dacă adversarul se întoarce pe genunchi, nu se poate acorda NICI UN PUNCT.



6.3. Partea a 3-a



6.3.1. Următoarele punctaje pot fi atribuite în Partea a 3-a:

IPPON – 3 puncte	IPPON – 2 puncte	WAZA-ARI (1 punct)
Un Ippon 3 puncte este acordat pentru prize de submission (chei – strangulări) care forțează cedarea adversarului. <i>Pentru categoriile de vârstă U16 și mai tineri, dacă prizele de submission sunt executate într-o manieră tehnic corectă – cu perspectivă de cedare a adversarului – Arbitrul trebuie să oprească meciul și să acorde Ippon de 3 puncte.</i> <i>Cheile pe picior nu sunt permise la categoriile de vârstă U16 și mai tineri.</i>	Ippon se acordă pentru tehnici de control eficiente anunțate ca Osae-komi, menținute timp de 15 secunde .	Waza-ari se acordă pentru tehnici de control eficiente anunțate ca Osae-komi menținute timp de 10 secunde, până la 14 secunde.

6.3.2. Osae-komi se anunță dacă:

- Persoana controlată este întinsă pe sol. Tehnicile de control pot fi aplicate când adversarul este întins pe spate, pe lateral sau pe abdomen.
- Picioarele lui Tori sunt libere (în controlul spatelui picioarele lui Tori sunt considerate libere).
- Uke este bine "împachetat" și nu se poate mișca liber, iar Tori are control bun asupra lui Uke.

SAU

- Tori are o priză de submission în care controlează partea superioară a corpului lui Uke (de ex. Sankaku-jime și Juji-gatame) și unde are o poziția mai ridicată decât Uke.

6.3.3. Durata Osae-Komi continuă, chiar dacă:

- Persoana controlată poate prinde un picior a lui Tori (half guard – jumătate de gardă).
- Sportivii trec în controlul spatelui pe sol (de ex. din back mount sau în mount) cu Tori în control.
- Persoana controlată ajunge în poziția "broască țestoasă" în caz de back mount cu Tori în control.
- Când persoana controlată (Uke) atinge în afara Suprafeței de siguranță de 2m, dar Tori încă are orice parte a corpului în interiorul Suprafeței de luptă.

6.3.4. Toketa se va anunța, dacă:

- Persoana controlată poate prinde ambele picioare ale lui Tori (closed guard – gardă închisă).
- Persoana controlată își poate întoarce adversarul (cu excepția cazului de control spate).
- Persoana controlată se poate ridica în picioare sau pe genunchi, în poziție verticală.
- Persoana controlată ajunge în patru labe, cu genunchii pe sol.
- (Pentru Back Mount) Persoana controlată ajunge în patru labe, cu genunchii ridicați de pe sol.
- Ambii sportivi părăsesc complet Suprafața de luptă.



Poziția "turtle - broască țestoasă"

Poziția "All 4 – în 4 labe"



6.3.5. Dacă un sportiv nu poate bate în timpul unei prize de submission, acesta poate ceda și verbal. În orice caz, dacă MR crede că un sportiv este în pericol, trebuie să oprească lupta și să acorde un Ippon 3 puncte adversarului .

6.3.6. Osae-komi nu poate fi anunțat pentru un sportiv prins într-o priză de submission. Dacă persoana controlată aplică o priză de submission, se anunță Toketa.

6.3.7. Nu se pot cumula puncte pentru diferite tehnici de control și prize de submission considerate Osae-komi.

Osae-komi menținut mai mult de 10 secunde și care se încheie cu un submission reușit nu va fi punctat cu un Waza-ari plus un Ippon.

MR va anunța Mate pentru Osae-komi și va acorda un Ippon 3 de puncte pentru submission.

6.3.8. Dacă o priză de submission care este și o tehnică de Osae-komi nu rezultă în submission în termen de 15 secunde, MR va anunța **Mate** și va acorda lui Tori un Ippon de 2 puncte.



Semnul pentru Osae-komi

SECȚIUNEA 07

PENALIZĂRI / GREȘELI / ACTE INTERZISE

SECȚIUNEA 07: PENALIZĂRI / GREȘELI / ACTE INTERZISE



Dacă un sportiv comite o acțiune care corespunde mai multor criterii de penalizare, se va acorda cea mai severă penalizare.

Există 3 tipuri de greșeli și penalizări corespondente:

- Greșeli minore - sunt penalizate cu Shido, acordând 1 Waza-ari adversarului.
- Greșeli majore - sunt penalizate cu Chui, acordând 1 Waza-ari adversarului.

Dacă un sportiv acumulează 6 sau mai multe puncte de penalizare sau 2 Chui-uri, acestea se cumulează într-o Greșeală gravă (Hansoku-make).

- Greșeli grave – acesta sunt împărțite în greșeli tehnice și greșeli disciplinare.
- Decizia de Hansoku-make direct trebuie verificată împreună cu Arbitrul Șef.

Greșeli tehnice grave	Greșeli disciplinare grave
sunt penalizate cu Hansoku-make și descalificarea din meciul respectiv a sportivului care a comis greșeala.	sunt penalizate tot cu Hansoku-make, dar sportivul vinovat va fi imediat exclus din competiție, pierzând toate meciurile, medaliile și punctele de calificare din întregul eveniment (în toate disciplinele și categoriile). Arbitrul Șef/Directorul Competiției trebuie să evalueze dacă incidentul trebuie raportat către Safeguarding sau Comisia de Etică.

7.1. Greșeli minore

Greșelile minore sunt penalizate cu Shido, iar adversarul primește 1 Waza-ari.

Următoarele acțiuni sunt considerate Greșeli minore:



7.1.1. Mubobi

- Executarea unei acțiuni prin care sportivul se pune singur în pericol.
- Este posibil să se acorde Mubobi pentru un sportiv și să se acorde puncte celui alt sportiv, pentru aceeași acțiune.

7.1.2. Părăsirea suprafeței de luptă

- În Partea a 2-a, împingerea voită a adversarului în afara Suprafeței de luptă.
- În Partea a 3-a, în timpul unui Osae-komi sau a unei prize de submission, dacă Uke părăsește activ Suprafața de luptă într-un mod netehnic, și face ca ambii sportivi să părăsească Suprafața de luptă.
- În Părțile 1 și a 2-a, ieșirea din Suprafața de luptă cu ambele picioare. Totuși: Dacă un sportiv intră cu ambele picioare în Suprafața de siguranță doar pentru un moment scurt și revine imediat în Suprafața de luptă, nu există greșală, iar meciul nu trebuie oprit. Dacă un sportiv iese din Suprafața de luptă pentru a evita o tehnică dură sau necontrolată, nu se va acorda nici o penalizare.

7.1.3. Grip & Punch (Priză & Lovitură)

- Aplicarea de tehnici de Atemi în Partea a 2-a sau a 3-a.
- Totuși: Dacă un Atemi este aplicat simultan cu inițierea prizei (trecere din Partea 1 în Partea a 2-a), acesta poate fi punctat.

7.1.4. Pasivitate

Principiu general: Regula "Pasivității" este menită să permită Arbitrului să îndrume sportivii, conducând o luptă activă de Ju-Jitsu, implicând toate 3 Părțile.

Următoarele exemple și îndrumări trebuie să ofere orientare, dar nu trebuie aplicate, dacă sunt întrunite cerințele Principiului general.

Linii orientative pentru Pasivitate:

- Toate Părțile: Dacă unul sau ambii sportivi nu arată activitate cu scopul de a obține puncte.

Neexecutarea nici unui atac semnificativ cu intenția de a puncta; blocare pură, atacuri false sau atacuri fără intenția de a obține puncte în Partea 1, Partea a 2-a sau neatacarea / necăutarea unui avantaj dintr-o poziție neutră sau superioară în Partea a 3-a sunt considerate acțiuni pasive.

- Dacă unul sau ambii sportivi trec direct în Partea a 2-a sau a 3-a, fără a fi activi în Partea 1.
Activ în Partea 1 va însemna o încercare reală de a puncta în cel puțin 2 angajamente înainte de a trece la Partea a 2-a, după Hajime.

Excepții (este obligatoriu doar minim 1 angajament):

- după o penalizare pentru Pasivitate PENTRU Partea a 2-a;
- după aplicarea a cel puțin două angajamente și oprirea luptei: ieșire din suprafață, lovituri asupra picioarelor etc.

Refuzul de a trece în Partea a 2-a și nefiind suficient de activ în Partea 1.

În această situație, trebuie să se acorde pasivitate, dacă sportivii nu trec în Partea a 2-a, în termen de aproximativ 30 secunde. După ce se acordă această penalizare, durata (N.T. până la o următoare penalizare pentru pasivitate) va fi redusă la aproximativ 15 secunde.

Un sportiv activ poate trece în Partea a 2-a, după încercări nereușite de a puncta în Partea 1, dar nu poate trece direct în Partea a 3-a. Această acțiune reprezintă Pasivitate în Partea a 2-a.

Când se află în Partea a 2-a, un sportiv activ nu poate trece în Partea a 3-a intenționat după încercări nereușite de a puncta (acest lucru va fi, din nou, Pasivitate Partea a 2-a), dar poate trece în Partea 1.

Trecerea directă în Partea a 3-a sau aplicarea unui atac fals cu singurul scop de a ajunge în Partea a 3-a.

Doar blocarea atacurilor și mișcărilor adversarului, fără încercarea de a aplica o tehnică.

Pentru a evita orice formă de pasivitate, dacă un sportiv pășește în afara Suprafeței de luptă sau își împinge adversarul afară, MR va anunța "SONOMAMA", pentru a îngheța lupta. Apoi, MR readuce sportivii în centrul Suprafeței de luptă, reșezându-i relativ în aceeași poziție în care se găseau înainte de întrerupere, acordă penalizarea corespunzătoare, dacă este cazul, și reîncepe luptă cu comanda "YOSHI".





- Trecerea directă înapoi în Partea a 2-a sau Partea 1, în timp ce sportivul refuză lupta în Partea a 3-a.

Când se află în Partea a 3-a, un sportiv activ poate trece în Partea a 2-a sau Partea 1, după încercări nereușite de a puncta.

Când se atribuie o penalizare pentru pasivitate deoarece un sportiv a sărit peste Partea 1 sau a 2-a sau a refuzat să lupte în Partea a 3-a, lupta se va relua în Partea în care s-a acordat pasivitatea (de ex. dacă un sportiv aplică un atac fals pentru a sări peste Partea a 2-a, lupta se va relua în Partea a 2-a).

Ca excepție la regula 7.1.4 Pasivitate:

Nu se va acorda penalizare pentru pasivitate, dacă un sportiv profită de o oportunitate (de ex. prin prinderea unei lovituri de picior, fără a fi activ în Partea 1 mai înainte sau prin aplicarea unui flying armbar, ridicarea în picioare pentru a depăși garda adversarului ...).

7.1.5. Tragere de timp

- Neașezarea gi-ului și a echipamentelor de protecție la revenirea în poziția de start, de mai multe ori într-un meci.
- Neașezarea gi-ului și a echipamentelor de protecție la timp (15 secunde după arătarea semnului de rearanjare gi).
- Tragerea de timp intenționată (de ex. aranjarea gi-ului, scoaterea centurii, scoaterea mănușilor etc.).
- Dacă un sportiv vine nepregătit la saltea și întârzie meciul.

Penalizarea se va acorda după salutul din picioare, înainte de a începe meciul prin comanda Hajime.

7.1.6. Acțiune interzisă

- Executarea de acțiuni după ce s-au anunțat **Mate** sau **Sonomama**.
- Aplicarea de chei pe degetele de la mâni sau de la picioare.
- Punerea mâinii sau a piciorului pe fața adversarului, în Partea a 2-a sau a 3-a.
- Lovirea cu o parte neprotejată a corpului (palmă, lovitură de genunchi, lovitură de cot).

7.1.7. Aplicarea de Atemi sub linia centurii

7.2. Greșeli majore

Greșelile majore vor fi penalizate cu Chui, iar adversarul primește 2 Waza-ari.

Următoarele acțiuni sunt considerate Greșeli majore:



7.2.1. Ignorarea instrucțiunilor arbitrilor

- Ignorarea instrucțiunilor MR.
- Încercarea de a îmbunătăți priza sau poziția după ce s-a anunțat Sonomama.
- A treia comitere a aceleiași Greșeli minore (e.g. Pasivitate, Grip & punch, părăsirea Suprafeței de luptă...).

Când un sportiv comite a doua oară aceeași Greșeală minoră, MR poate avertiza că încă o greșeală identică va rezulta în "Chui".

7.2.2. Remarci inutile

- Vorbitul cu oricine în timpul meciului (e.g. adversar, antrenor, arbitru, ...).
- Efectuarea de apelări inutile, remarci sau gesturi, dansuri sau sărbătoriri ale victoriei, care sunt nesportive, față de adversar, arbitri, secretariat sau oricine altcineva, dar care nu sunt suficient de grave pentru a atrage după sine descalificarea imediată din eveniment (Greșeală disciplinară gravă).
- Gesturi disprețuitoare de dezaprobare a punctajului.
- Totuși, se permit două excepții:
 - solicitarea de îngrijiri medicale, prin arătarea semnului sau cerând direct MR.
 - Solicitarea antrenorului de a cere un challenge, prin arătarea semnului – sportivul nu are voie **NICIODATĂ** să vorbească cu antrenorul său.

7.2.3. Contact dur

- Aplicarea unui Atemi (de ex. lovitură de picior, împingere, lovitură de braț sau lovirea corpului adversarului) într-un mod dur.

Dacă un Atemi este mai puternic decât light-contact, acesta va fi considerat Contact dur.

Dacă "Contactul dur" a avut loc numai deoarece adversarul s-a mișcat în tehnică și nu s-a protejat (Mubobi), nu se va acorda Chui pentru tehnică periculoasă.

Este posibil ca Mubobi și Tehnică periculoasă să se aplice simultan.



7.2.4. Tehnici necontrolate

- Aplicarea unui atac necontrolat, care nu este oprit, chiar dacă ratează adversarul.

Un Atemi orizontal necontrolat (de ex. Uraken haito sau Uramawashi geri) care nu este oprit înseamnă că Atemi a trecut de linia mediană a adversarului.

Un Atemi vertical necontrolat (de ex. Tetsui) care nu este oprit înseamnă că Atemi a trecut de linia umărului.

- Aplicarea unei aduceri la sol dure sau violente.
- Aplicarea unei aduceri la sol care face ca adversarul să aterizeze pe față, cap sau gât.
- *Pentru categoriile de vârstă U14 și mai tineri:*
 - *Executarea de Atemi către capul adversarului.*
- Pentru categoriile de vârstă U16 și mai tineri:
 - Aplicarea de chei sau strangulări în Partea a 2-a sau de orice chei pe picior.
 - Comprimarea rinichilor sau coastelor adversarului în poziție de gardă.

7.2.5. Proiectarea afară

- Orice proiectări sau aduceri la sol care forțează adversarul să aterizeze în afara Suprafeței de siguranță, la mai mult de 2 metri față de Suprafața de luptă.

7.2.6. Lovituri directe la cap:

- Aplicarea unui Atemi direct către capul adversarului. Penalizarea se aplică chiar dacă atacul ratează adversarul.

7.3. Greșeli grave

Toate **Greșelile grave** sunt penalizate cu **Hansoku-make**.

Dacă un sportiv este penalizat cu **Hansoku-make**, acesta pierde meciul (punctajul său devine 0), iar punctajul adversarului devine 50.

Dacă ambii sportivi sunt pedepsiți cu **Hansoku-make**, meciul se va rejuca:

- Nu există pauză între meci și rejucare.
- Punctele, Ippon-urile și penalizările nu vor fi transferate către meciul rejucat.

7.3.1. Dacă un sportiv comite o **Greseală disciplinară gravă**:

- este exclus din întregul eveniment.
- pierde toate meciurile, medaliile și punctele de calificare în TOATE disciplinele și categoriile.

7.3.2. Următoarele acțiuni sunt considerate Greșeli disciplinare grave:

- 7.3.2.a. Aplicarea unei acțiuni cu intenția unică de a accidenta adversarul.
- 7.3.2.b. Manifestarea de comportament nesportiv, care trece dincolo de ceea ce este acoperit de "Remarci inutile" (de ex. prefacerea că este accidentat, cu intenția de a obține penalizarea adversarului pentru o acțiune valabilă, înjuratul, cuvinte sau gesturi ofensatoare rasiste, de ură, sau în alt mod indecente, jignitoare).
- 7.3.2.c. Când un sportiv mușcă, trage de păr, lovește sau aplică presiune excesivă asupra organelor genitale sau a ochilor.
- 7.3.2.d. Când un sportiv arată lipsă de respect față de adversar sau de spectator, verbal sau prin gesturi, în timpul luptei sau al sărbătoririi victoriei.
- 7.3.2.e. Când unul sau ambii sportivi nu iau meciul în serios și se angajează în joacă sau se prefac că luptă.
- 7.3.2.f. Când un sportiv afișează o atitudine nepotrivită sau nesportivă pentru un concurs sau se angajează în orice altă formă de comportament nepotrivit, înainte sau după meci.
- 7.3.2.g. Afișarea unui comportament sau executarea de acțiuni care nu sunt enumerate mai sus, contrare spiritului Budo.

7.3.3. Următoarele acțiuni sunt considerate **Greseli tehnice grave**:

- 7.3.3.a. Acumularea de 6 sau mai multe puncte de penalizare într-un singur meci.
- 7.3.3.b. Acumularea de 2 CHUI-uri.
- 7.3.3.c. Executarea unei acțiuni care poate accidenta adversarul.
- 7.3.3.d. Tehnicile care provoacă sângerare (dar nu din cauza redeschiderii unei răni existente) trebuie evaluate de MR și SR/VR pentru a stabili, în baza situației, dacă se aplică: "Mubobi" (Shido), "Tehnică periculoasă" (Chui) sau "Acțiune care poate accidenta adversarul" (Hansoku-make).
- 7.3.3.e. Aplicarea de Tehnici interzise:
 - Aplicarea de chei pe gât sau coloana vertebrală.
 - Aplicarea Kani-basami.
 - Strangularea adversarului cu mâinile goale.
 - Aplicarea unei combinații de aducere la sol (inclusiv încercările) cu o priză de submission într-o manieră în care, chiar dacă adversarul urmează mișcarea, există un risc substanțial de accidentare.
 - Totuși, este permisă aducerea la sol a adversarului cu o priză de submission:
 - Dacă priza de submission este rezolvată prin acțiunea adversarului de a urma mișcarea către sol (de ex. kote gaeshi).
 - Dacă în timpul pregătirii prizei de submission în Partea a 2-a, adversarul trece în Partea a 3-a (de ex. flying armbar).
 - Aplicarea de chei cu rotire, la nivelul genunchiului.

7.4. Tabel rezumat

	U12-mai tineri	U14	U16	U18 / U21 / Adulți / Masters	Tehnici
1	S	S	S	S	Lovituri la picioare
2	S	S	S	S	Chei pe degetele de la mâini și picioare
3	S	S	S	S	Punerea mâinii sau a piciorului pe față adversarului, în Partea a 2-a sau a 3-a
4	C	C	✓	✓	Lovituri care ating capul adversarului
5	C	C	✓	✓	Lovituri care țin capul
6	C	D	D	✓	Armlock (juji-gatame; ude garami; ude gatame, ...)
7	C	D	D	✓	Tehnici de strângere (shime-waza)
8	C	C	C	✓	Submissions care întind picioarele spre exterior (banana split)
9	C	C	C	✓	Chei sau strângeri în Partea a 2-a
10	C	C	C	✓	Comprimarea rinichilor sau coastelor adversarului în poziție de gardă cu picioarele încrucișate
11	C	C	C	C	Lovituri aplicate în mod dur
12	C	C	C	C	Lovituri directe către capul adversarului
13	C	C	C	C	Lovituri necontrolate care nu sunt oprite
14	C	C	C	C	Aplicarea unei aduceri la sol în care orice parte din corpul adversarului aterizează în afara suprafeței de siguranță
15	C	C	C	C	Proiectare sau aducere la sol care face ca adversarul să aterizeze pe față, cap sau gât
16	C	C	C	C	Proiectare sau aducere la sol dură sau violentă
17	H	H	C	✓	Cheie dreaptă pe genunchi (aliniată cu genunchiul)
18	H	H	H	✓	Cheie frontală pe gât fără braț (ghilotina)
19	H	H	H	✓	Cheie pe degetul de la picior (toe hold), cu rotație spre interior
20	H	H	H	H	Chei pe gât sau coloana vertebrală
21	H	H	H	H	Chei cu rotire, la nivelul genunchiului
22	H	H	H	H	Chei cu rotire, la nivelul labei piciorului → spre exterior
23	H	H	H	H	Kani-basami
24	H	H	H	H	Strângerea adversarului cu mâinile goale
25	H	H	H	H	Aplicarea unei combinații de proiectare sau aducere la sol cu o priză de submission; inclusive flying submissions (submissions din zbor)
				✓	Acțiune / Tehnică permisă
				D	Tehnici ce pot fi doar demonstrate, în scop de submission. AVERTISMENT: DACĂ TEHNICA ESTE APLICATĂ = CHUI
				S	Tehnici nepermise = "SHIDO"
				C	Tehnici periculoase = "CHUI"
				H	Tehnici interzise = "HANSOKU-MAKE"

SECȚIUNEA 08

DECIDEREA MECIULUI

SECȚIUNEA 08: DECIDEREA MECIULUI

Stabilirea câștigătorului înainte de expirarea duratei luptei:

8.1. Dacă un sportiv punctează cel puțin un Ippon în fiecare din cele 3 Părți, acesta va câștiga imediat prin Full-ippon.

În acest caz, scorul sportivului învins devine 0 puncte, iar scorul sportivului câștigător devine 50 puncte.

8.2. Stabilirea câștigătorului după expirarea duratei luptei:

a. Sportivul care are cel mai mare număr de puncte este câștigătorul.

b. Dacă **a.** este egal, sportivul care a obținut Ippon într-un număr mai mare de Părți diferite este câștigătorul.

c. În cazul în care **a.** și **b.** sunt ambele egale, sportivul care a obținut un număr mai mare de Ippon-uri este câștigătorul.

8.3. În caz de egalitate totală după expirarea duratei luptei (ambii sportivi au obținut un număr egal de puncte, au obținut Ippon în același număr de Părți, au obținut același număr de Ippon-uri):

8.3.1. După o pauză de 1 minut, se luptă o repriză suplimentară.

8.3.2. Durata reprizei suplimentare reprezintă 2/3 din durata unei meci obișnuit (120 secunde pentru U16 – Adulți, 80 secunde pentru masters, U14 și mai tineri).

8.3.3. Dacă există o egalitate perfectă după runda suplimentară, se repetă procedura.

8.3.4. Punctele, Ippon-urile și penalizările sunt transferate către rundele suplimentare.

8.3.5. Scorul din grila de concurs va rămâne scorul egal din runda inițială.

SECȚIUNEA 09

NEPREZENTARE / RETRAGERE

SECȚIUNEA 09: NEPREZENTARE / RETRAGERE**NEPREZENTARE**

Decizia Fusen-gashi (câștig prin neprezentare) va fi acordată oricărui sportive al cărui adversar nu se prezintă pentru meci, după ce a fost chemat de 3 ori, într-o perioadă de 3 minute:

1. Primula apel – când numele sportivilor apar pe ecran.
2. După 1 minut: Al doilea apel: dacă este posibil, cu apel la microfon. Din acest moment, sportivul întârziat va primi un Shido pentru Tragere de timp. Secretarii de masa pornesc un cronometru de 2 minute, vizibil pe ecran.
3. După 1 minut: Al treilea ȘI ULTIMUL apel; dacă este posibil, cu apel la microfon.
4. După 1 minut: Dacă sportivul nu este gata să înceapă, pierde meciul prin Fusen-gashi.

Scorul sportivului care nu s-a prezentat devine 0 puncte, iar scorul câștigătorului devine 50 puncte .

RETRAGERE

Decizia Kiken-gashi (câștig prin retragere) va fi acordată sportivului al cărui adversar se retrage din competiție în timpul meciului.

În acest caz, scorul sportivului care se retrage devine 0 puncte, iar scorul câștigătorului devine 50.

SECȚIUNEA 10

RĂNIRE / ACCIDENTARE / BOALĂ

SECȚIUNEA 10: RĂNIRE / ACCIDENTARE / BOALĂ

10.1. Când meciul este oprit din cauza unei accidentări a unuia sau a ambilor sportivi, MR oprește imediat toată activitatea de luptă și alertează personalul medical, precum și VR și TR cu semnul Tratament medical.

10.2. Timpul maxim de tratare a accidentării, pe sportiv, este de 2 minute pe meci.

10.3. Timpul de tratare a accidentării pornește la comanda TR, când personalul medical a început tratamentul sportivului accidentat.

Dacă echipa medicală părăsește Suprafața de concurs pentru a lua echipamente, iar sportivul nu este tratat în acel moment, timpul pentru îngrijiri medicale trebuie suspendat în acea perioadă.

10.4. Cât timp se scurge timpul de îngrijiri medicale, sportivul neaccidentat va sta la cel puțin 2 metri distanță de sportivul accidentat, cu spatele la acesta, fără a privi la propriul antrenor.

10.5. Medicul oficial va hotărî dacă un sportiv accidentat sau bolnav poate continua sau nu.

10.6. Dacă un sportiv își pierde cunoștința sau are pierdere de memorie (blackout), lupta trebuie oprită, iar sportivului i se va interzice să mai concureze în restul turneului.

10.6.1. Dacă pierderea cunoștinței s-a petrecut din cauza unei traume la cap (de ex. lovitură de braț, de picior, proiectare cu aterizare pe cap), sportivul va fi suspendat din competițiile JJIF timp de 3 săptămâni.

10.6.2. Sportivul păstrează toate victoriile, medaliile și punctele de ranking obținute până în acel moment.

10.6.3. Hotărârea va fi luată de medicul oficial.



10.7. Dacă unul dintre sportivi nu poate continua, MR și VR/SR vor lua o hotărâre, după analizarea următoarelor considerente:

10.7.1. Dacă motivul accidentării este atribuit sportivului accidentat sau dacă este imposibil de atribuit cauza accidentării, unuia dintre sportivi, se va acorda kiken-gachi (câștig prin retragere) sportivului neaccidentat.

10.7.2. Dacă motivul accidentării este atribuit sportivului neaccidentat, kiken-gachi (câștig prin retragere) va fi acordat sportivului accidentat. Dacă acțiunea care a condus la accidentare a fost o Greșeală gravă, Hansoku-make are prioritate față de Kiken-gashi.

10.7.3. Dacă unui sportiv i se face rău în timpul meciului și nu mai poate continua, se acordă kiken-gachi (câștig prin retragere) adversarului său.

10.7.4. Dacă un sportiv pierde controlul asupra funcțiilor corporale de bază (de ex. vomită, urinează involuntar sau are incontinență fecală) se acordă kiken-gachi (câștig prin retragere) adversarului său.

SECȚIUNEA 11

SITUAȚII NEACOPERITE DE REGULAMENT

SECȚIUNEA 11: SITUAȚII NEACOPERITE DE REGULAMENT

Situațiile neacoperite de regulament trebuie hotărâte de MR, precum și de VR/SR prezenți la meci, de supervizor și/sau de Arbitrul Șef. Acesta va raporta – dacă este posibil, cu material video – către JJIF Fighting Committee - fighting@jjif.org

SECȚIUNEA 12

ANTRENORI

SECȚIUNEA 12: ANTRENORI



Se permite numai un (1) antrenor pe sportiv în zona Suprafeței de concurs:

- 12.1.** Antrenorul trebuie să stea așezați la limita suprafeței de concurs în timpul.
- 12.2.** Antrenorii sunt modele, iar, ca atare, comportamentul lor trebuie să reflecte codul artelor marțiale de etică și comportament personal.
- 12.3.** Antrenorii trebuie să fie îmbrăcați conform reglementărilor din documentul afiliat (Codul sportiv al JJIF). La anumite evenimente se poate stabili un cod vestimentar special (de ex. Beach Games – Jocurile pe plajă).
- 12.4.** Antrenorii pot contesta (challenge) deciziile arbitrilor, conform reglementărilor din documentul afiliat (Codul Sportiv al JJIF).
- 12.5.** Dacă antrenorii manifestă comportament ofensator față de sportivi, de arbitri, de public sau față de oricine altcineva, Arbitrul de centru (MR) trebuie să îi trimită în afara zonei rezervată oficialilor (FOP), pentru restul duratei meciului.
- 12.6.** Dacă comportamentul ofensator continuă, arbitrii meciului pot decide să îl trimită pe antrenor în afara zonei în care se desfășoară întregul concurs oficial. Organizatorul/gazda își rezervă dreptul de a interzice accesul la sala de competiție oricărei persoane pe care o consideră problematică.



SECȚIUNEA 13

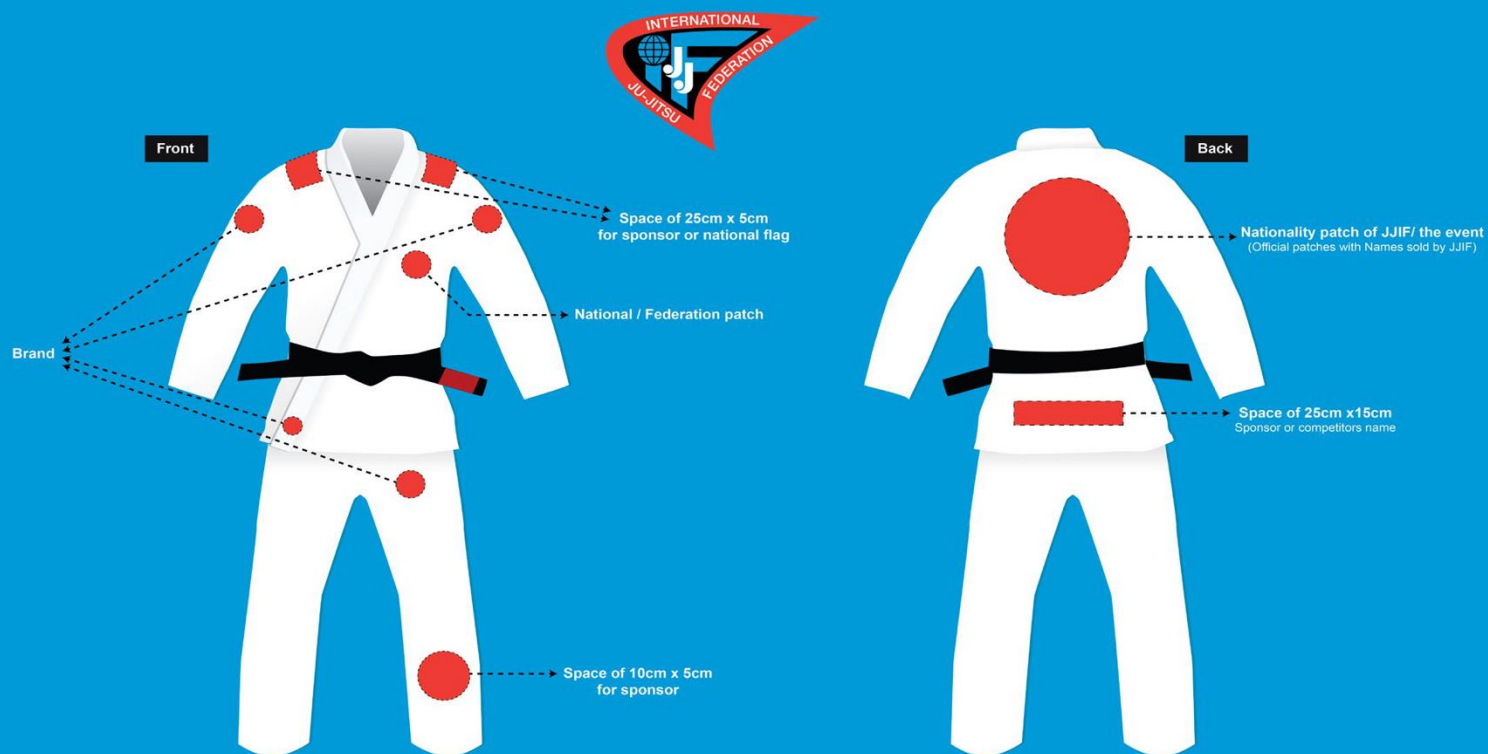
UNIFORME / CERINȚE SUPLIMENTARE

SECȚIUNEA 13: UNIFORME / CERINȚE SUPLIMENTARE

- 13.1.** Pentru cântarul oficial, sportivii trebuie să poarte minim un tricou netransparent și un șort care să acopere genunchii. Pentru mai multe detalii, vedeți Secțiunea Cântarul oficial în CS.
- 13.2.** Emblemele pot fi aplicate numai în regiuni autorizate ale gi-ului, indicate în ilustrația de pe pagina următoare. Ele trebuie să fie din bumbac și bine cusute. Toate emblemele necusute sau aplicate în regiuni neautorizate ale gi-ului vor fi îndepărtate la inspecția gi-ului.
- 13.3.** Mărimea gi-ului trebuie să fie conform ilustrației privind mărimea gi-ului și detaliilor din paginile următoare ale Anexei III. Ilustrația se găsește și în CS.
- 13.4.** În categoriile masculine, purtarea pe sub gi a unui tricou care se întinde (rashguard) este opțională. În categoriile feminine, acest lucru este obligatoriu.
- 13.5.** În categoriile feminine, este permisă purtarea hijab-ului (batic). Acesta trebuie prins și trebuie să fie din material elastic, fără vreun material dur. Culoarele obligatorii sunt alb sau negru.

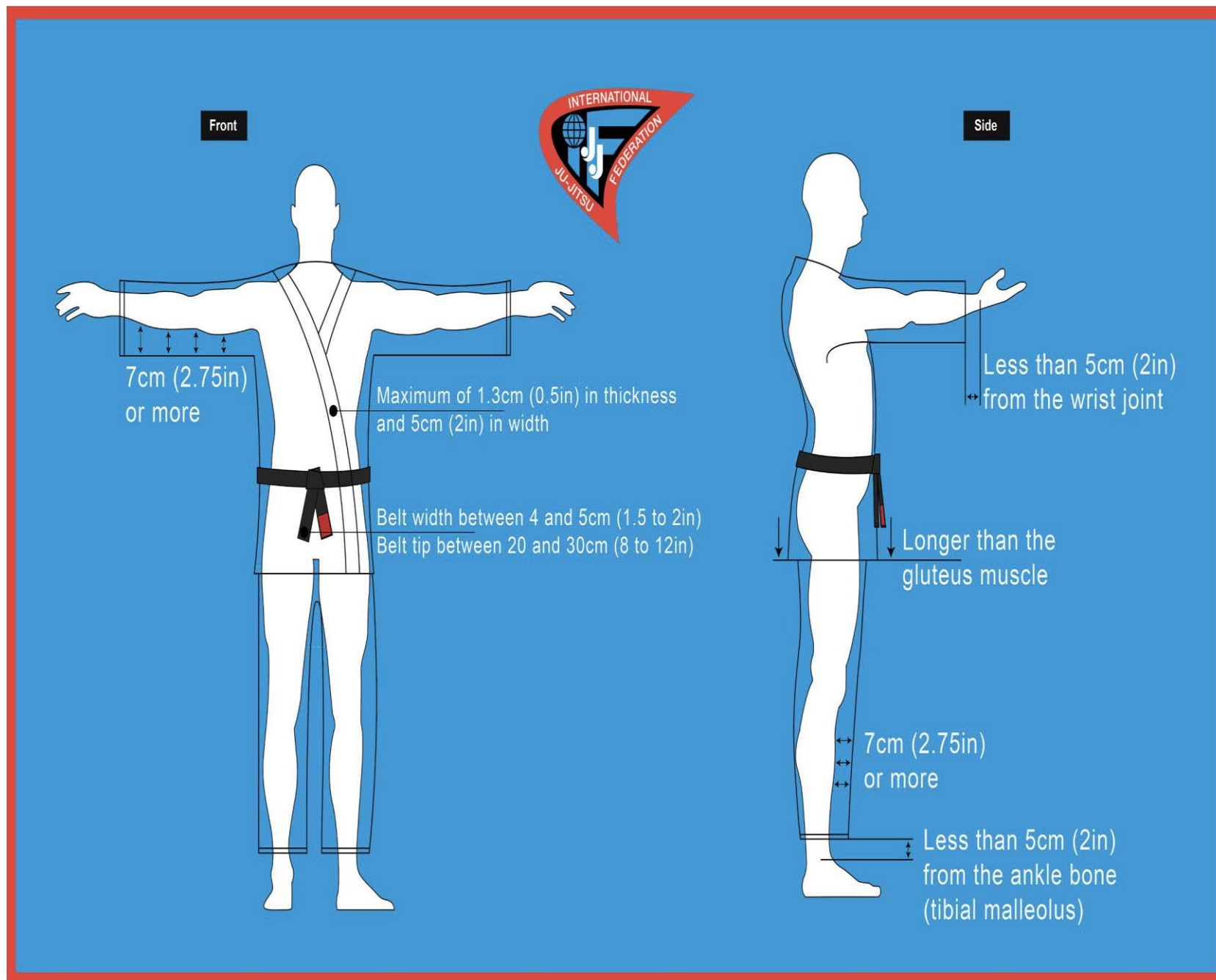


- 13.6.** Utilizarea protecțiilor pentru articulații (de ex. genunchi, cot) este permisă, dar numai dacă acestea nu cresc volumul corpului atât de mult încât să îngreuneze luarea prizei pe gi de către adversar.
- 13.7.** Este interzisă folosirea de protecții sau echipamente cu materiale dure, care ar putea răni adversarul sau sportivul însuși.
- 13.8.** Unghiile de la mâini și picioare trebuie să fie îngrijite și scurte.
- 13.9.** Părul lung trebuie prins cu o bentiță de păr. Aceasta nu poate conține nici un material dur, care poate răni adversarul.
- 13.10.** În cazul în care pielea unui sportiv prezintă răni deschise, iritație sau boală, trebuie informat medicul. Acesta are ultimul cuvânt privind participarea sportivului în competiție.
- 13.11.** În afara suprafeței de concurs, sportivii trebuie să fie încălțați.
- 13.12.** Gi-ul și orice alt echipament trebuie să fie curat, uscat și fără miros.



Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In IWGA World Games and Sport Accord World Combat Games NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



SECȚIUNEA 14

SEMNELE ARBITRULUI

SECȚIUNEA 14: SEMNELE ARBITRULUI



14.1. Semne pentru coordonarea meciului



HAJIME – (re)începerea luptei

MR stă între cei doi sportivi, îi invite să înceapă meciul, prin aducerea împreună a ambelor palme deschise, și anunță: **"HAJIME"**



NU AM VĂZUT (ACȚIUNEA)

Arbitrul își ridică mâinile, ca și cum și-ar acoperi ochii, cu palmele deschise.

MATE – oprirea luptei

Arbitrul ridică un braț la nivelul umărului, cu brațul paralel cu salteaua și îndreaptă palma deschisă (cu degetele în sus) către secretariat.



TRATAMENT MEDICAL

Arbitrul ridică o mână la înălțimea umărului, cu brațul paralel cu salteaua, și arată palma deschisă (cu degetele în sus) către secretariat.





OSAE-KOMI - control în P3

Arbitrul indică spre sportivi, fie cu mâna dreaptă, fie cu cea stângă, în funcție de culoare, cu brațul complet extins și cu palma îndreptată în jos, în timp ce anunță clar "**Osae-komi**". Brațul trebuie să rămână extins pe întreaga durată a Osae-komi.



TOKETA – controlul în P3 s-a încheiat

Arbitrul mișcă brațul stâng sau drept (cel folosit pentru semnul de Osae-komi) de două ori deasupra sportivilor și anunță "**Toketa**". În timpul gestului, palma este orientată vertical.

REAȘEZARE GI

Arbitrul își încrucișează brațele în fața corpului, cu palmele deschise, întorcându-se către sportivul care nu și-a aranjat echipamentul la timp.



CULOAREA SPORTIVULUI

MR ridică pumnul închis, cu brațul drept sau stâng, corespondent cu culoarea sportivului, pentru a indica sportivul în cauză.





ANULARE

Arbitrul arată mai întâi decizia pe care dorește să o anuleze, înainte de a arăta semnul de anulare.

Pentru a anula o decizie, MR flutură mâna de două ori deasupra capului.



PARTEA RELEVANTĂ

Pentru a identifica partea relevantă, MR arată numărul corespunzător de degete, cu brațul extins complet și îndreptat către secretarii de masă.



SONOMAMA – înghețarea luptei

Arbitrul apasă ferm pe spatele ambilor sportivi, cu ambele mâini, în timp ce aceștia luptă, și anunță "**Sono-mama**".

YOSHI – dezghețarea luptei

După soluționarea chestiunii pentru care s-a oprit temporar meciul, MR apasă din nou pe spatele ambilor sportivi și anunță "**Yoshi**" pentru a relua activitatea.



14.2. Semne pentru punctaj



IPPON - 3 PUNCTE

Arbitrul ridică brațul stâng sau drept (în funcție de acordarea punctajului pentru sportivul cu echipament de protecție roșu sau albastru), sus deasupra capului, arătând clar trei degete.



IPPON – 2 PUNCTE

Arbitrul ridică brațul stâng sau drept (în funcție de acordarea punctajului pentru sportivul cu echipament roșu sau albastru), sus deasupra capului, cu palma îndreptată spre înainte.



WAZA-ARI – 1 PUNCT

Arbitrul ridică brațul stâng sau drept la înălțimea umărului (în funcție de acordarea punctajului pentru sportivul cu echipament roșu sau albastru), cu palma îndreptată în jos. Semnul trebuie să fie clar vizibil pentru secretariat.



AIUCHI – ACȚIUNI SIMULTANE

Arbitrul își poziționează brațele îndoite orizontal în fața corpului, cu coate îndoite și pumnii atingându-se.

14.3. Signs pentru Challenge-uri & Intercom



CHALLENGE – cerere reanalizare

MR desenează un pătrat mare în fața corpului, cu degetele arătătoare, pentru a indica analiza video.

Dacă analiza este cerută de un antrenor (Challenge), MR va indica și culoarea sportivului în cauză.

Dacă meciul este întrerupt, MR va indica analiza în curs prin indicarea căștii sale de intercom din ureche, în timp ce așteaptă rezultatul analizei.



1

CHALLENGE RESPINS

După verificarea de către VR, dacă Challenge-ul este respins, MR face semnul de Challenge, iar apoi își încrucișează brațele în fața corpului, cu palmele deschise, înainte de a le separa.



2



CHALLENGE ACCEPTAT

În urma analizei VR, dacă Challenge-ul este acceptat, MR face semnul de Challenge, iar apoi ridică degetul mare în semn de confirmare (thumbs-up), cu brațul complet extins în față. Apoi, MR va face corecțiile necesare rezultate din analiză.

14.4. Semne pentru Greșeli minore - SHIDO



SHIDO

Pentru a indica o penalizare minoră (Shido), după efectuarea semnului corespunzător de penalizare, MR extinde brațul drept sau stâng, în funcție de culoarea sportivului penalizat, diagonal în jos, la un unghi de aproximativ 45 de grade.



IEȘIRE ÎN AFARA SUPRAFEȚEI

Arbitrul face o mișcare de măturare spre exterior, către marginea saltelei, cu partea din spate a palmei îndreptată spre înainte.

MUBOBI – punerea proprie în

pericol

Arbitrul întinde brațele orizontal, în fața corpului, de două ori, cu pumnii închiși.



TRAGERE DE TIMP

Arbitrul își indică ceasul de la mână.





TEHNICĂ INTERZISĂ

Pentru toate acțiunile și tehnicile penalizate cu Shido, care nu au un semn specific, arbitrul atinge îndoitura cotului cu marginea palmei deschise.



PASIVITATE

Arbitrul își rotește antebrațele orizontal, în fața corpului.

După efectuarea semnelui de pasivitate, dar înainte de a acorda penalizarea, arbitrul indică partea în care a avut loc pasivitatea, prin arătarea numărului corespunzător de degete.

PRIZĂ & LOVITURĂ

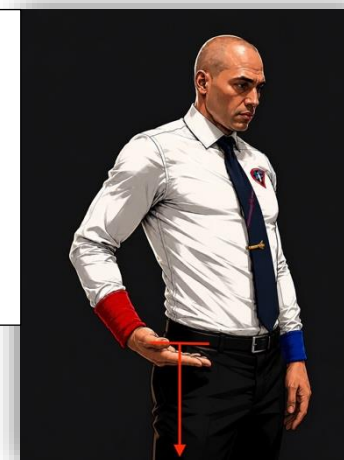
Arbitrul execută o mișcare de priză, cu o mână, și o mișcare de lovire, cu cealaltă mână.

Mâna care execută mișcarea de lovire indică culoarea sportivului vinovat.



LOVITURĂ SUB CENTURĂ

MR pune o mână la nivelul centurii, cu palma orientată în sus, și extinde brațul în jos.



14.5. Semne pentru Greșeli majore - CHUI



CHUI

Pentru a indica o penalizare majoră (Chui), după efectuarea semnului corespunzător de penalizare, arbitrul arată către sportivul care va fi penalizat, cu degetul arătător extins.



TEHNICĂ NECONTROLATĂ

Arbitrul ridică brațul stâng sau drept orizontal în fața corpului, cu cotul îndoit și pumnul strâns.

CONTACT DUR

MR lovește palma deschisă a uneia dintre mâini cu pumnul celeilalte mâini, într-o lovitură circular de braț.



PROIECTARE AFARĂ

Arbitrul face o mișcare de măturare spre marginea saltelei, cu brațul în poziție verticală și cu spatele palmei orientat spre înainte.





DIRECT SPRE CAP

MR execută o mișcare circulară de lovire spre față.

IGNORAREA INSTRUCȚIUNILOR MR

Arbitrul indică urechile, cu degetele arătătoare.



REMARCI INUTILE

Arbitrul duce la gură degetul arătător extins.



14.6. Semne pentru Greșeli grave – HANSOKU-MAKE



HANSOKU-MAKE

Pentru toate acțiunile și tehnicile care au drept rezultat Hansoku-make:

MR încrucișează brațele, cu pumnii strânși, deasupra capului și apoi indică sportivul vinovat, cu semnul de penalizare.

14.7. Semne pentru închiderea meciului

1



HIKIWAKE – scor egal

Arbitrul își încrucișează brațele în dreptul pieptului, cu palmele deschise și anunță clar **"Hikiwake"** (1).

În caz de Hikiwake, înainte de runda suplimentară, MR arată semnul "thumbs-up" către TR, apoi indică sportivilor să părăsească Suprafața de luptă pentru o pauză de un minut (2 – 3).

2



3



ANUNȚAREA CÂȘTIGĂTORULUI

Arbitrul indică cine este câștigătorul prin ridicarea brațului drept sau stâng, în funcție de culoarea protecțiilor sportivului câștigător, într-un unghi de 45 de grade, cu brațul extins complet și palma deschisă. Apoi arbitrul anunță clar câștigătorul și culoarea corespondentă.

