



FEDERAZIONE ITALIANA ARTI MARZIALI, SPORT AGONISTICO, DANZA
SPORT DA COMBATTIMENTO, SPORT DEL TEMPO LIBERO, CINOFILIA, OLISMO,
EQUITAZIONE E CALCIO

REGOLAMENTO

BJJ – BRAZILIAN JIU JITSU

Federazione Italiana Arti Marziali, Sport e Sport da Combattimento

via Ponzano n°24 - 50053 - Empoli, Firenze

Tel. Segreteria Nazionale: **+39 375 613 0207** – Email: segreteria@fiams.it

Email Amministrazione: amministrazione@fiams.it - Email Pec: federazione@pec.fiams.it

Codice Fiscale: **91055820483**

Per gli atleti minori di 16 anni si utilizza il **REGOLAMENTO SPECIFICO** che prevede regole più restrittive rispetto a quello IBJJF per tutelare maggiormente l'incolumità dei giovani atleti.

SINTESI DEL REGOLAMENTO DI GARA

CLASSI DI ETÀ, DIVISIONI DI CINTURA E CATEGORIE DI PESO

Le classi di età sono definite dagli anni di età già compiuti dall'atleta o da quelli che compirà nell'anno in cui si svolge la gara (esempio: un atleta che il giorno della gara ha 17 anni ma compirà 18 anni nell'anno in cui si svolge la gara, potrà iscriversi o al torneo Juvenil o a quello Adulto).

CLASSI DI ETÀ	DIVISIONI DI CINTURA	CATEGORIE DI PESO CON GI	CATEGORIE DI PESO NO-GI
Kid 1 (4-5 anni)	Divisione Unica	No categorie di peso	No categorie di peso
Kid 2 (6-7 anni)	Bianche Colorate	Maschi e femmine: 22 – 25 – +25kg	Uguali a Gi
Kid 3 (8-9 anni)	Bianche Colorate	Maschi e femmine: 27 – 33 – 39 – 45 – +45kg	Uguali a Gi
Kid 4 (10-11 anni)	Bianche Colorate	Maschi e femmine: 27 – 33 – 39 – 45 – 51 – +51kg - Openweight	Uguali a Gi
Kid 5 (12-13 anni)	Bianche Colorate	Maschi e femmine: 32 – 36 – 40 44 – 48 – 52 – 56 – 60 – 65 +65kg – Openweight	Uguali a Gi
Kid 6 (14-15 anni)	Bianche Colorate	Maschi e femmine: 40 – 44 – 48 52 56 – 60 – 65 – 69 – 73 – +73kg – Openweight	Uguali a Gi
Juvenil (16-17 anni) Juvenil (16-17 anni)	Bianche Blu Viola	Maschi: 53,50 – 58,50 – 64 – 69 74 – 79,30 – 84,30 – 89,30 +89,30kg – Openweight Femmine: 44,30 – 48,30 – 52,50 56,50 – 60,50 – 65 – 69 – +69kg Openweight	Maschi: 51,50 – 56,50 – 61,50 66,50 – 71,50 – 76,50 – 81,50 86,50 – +86,50kg – Openweight Femmine: 42,50 – 46,50 – 50,50 54,50 – 58,50 – 62,50 – 66,50 +66,50kg – Openweight
Adulto (maggiori di 18 anni)	Bianche Blu Viola	Maschi: 57,50 – 64 – 70 – 76 82,30 – 88,30 – 94,30 – 100,50 +100,50kg – Openweight (-76kg e +76kg) Femmine: 48,50 – 53,50 – 58,50	Maschi: 55,50 – 61,50 – 67,50 73,50 – 79,50 – 85,50 – 91,50 97,50 – +97,50kg Openweight (-73,50kg e +73,50kg)

Adulto (maggiori di 18 anni)	Marroni Nere	64 – 69 – 74 – 79,30 – +79,30kg Openweight	Femmine: 46,50 – 51,50 – 56,50 – 61,50 – 66,50 – 71,50 – 76,50 +76,50kg – Openweight
Master 1 (maggiori di 30 anni) Master 2 (maggiori di 36 anni) Master 3 (maggiori di 41 anni) Master 4 (maggiori di 46 anni) Master 5 (maggiori di 51 anni) Master 6 (maggiori di 56 anni) Master 7 (maggiori di 61 anni)	Bianche Blu Viola Marroni Nere	Maschi: 57,50 – 64 – 70 – 76 – 82,30 – 88,30 – 94,30 – 100,50 – +100,50kg – Openweight Femmine: 48,50 – 53,50 – 58,50 – 64 – 69 – 74 – 79,30 – +79,30kg – Openweight	Maschi: 55,50 – 61,50 – 67,50 – 73,50 – 79,50 – 85,50 – 91,50 – 97,50 – +97,50kg – Openweight Femmine: 46,50 – 51,50 – 56,50 – 61,50 – 66,50 – 71,50 – 76,50 – +76,50kg – Openweight

DURATA DEGLI INCONTRI

- Kid 1 (4-5 anni) e Kid 2 (6-7 anni): 2 minuti.
- Kid 3 (8-9 anni): 3 minuti.
- Kid 4 (10-11 anni), Kid 5 (12-13 anni) e Kid 6 (14-15 anni): 4 minuti.
- Juvenile: 5 minuti.
- Adulto Bianche: 5 minuti.
- Adulto Blu: 6 minuti.
- Adulto Viola: 7 minuti.
- Adulto Marroni: 8 minuti.
- Adulto Nere: 10 minuti.
- Master 1 (Bianche e Blu): 5 minuti.
- Master 1 (Viola, Marroni e Nere): 6 minuti.
- Master da 2 a 7: 5 minuti.

DEFINIZIONE DI GUARDIA

La guardia è considerata qualsiasi posizione a terra dell'atleta che sta sotto quando **usa una o entrambe le gambe per impedire all'avversario che sta sopra di raggiungere posizioni con il corpo fuori dal controllo delle sue gambe (side-control, posizione nord-sud, monta, ecc.)**.

La **mezza guardia** si verifica quando l'atleta che sta sotto è sdraiato sulla schiena o sul fianco ed ha una delle gambe dell'avversario intrappolata tra le sue gambe.

La **guardia aperta** si verifica quando l'atleta che sta sotto non ha le gambe chiuse intorno al corpo dell'avversario.

La **guardia chiusa** si verifica quando l'atleta che sta sotto ha le gambe chiuse intorno al corpo dell'avversario.

La posizione seduta a terra è considerata guardia (**guardia seduta**).

La **posizione in ginocchio** (con uno o due ginocchia a terra) non è considerata guardia.

La **posizione a tartaruga** (a carponi) non è considerata guardia.

AZIONI E POSIZIONI CHE FANNO GUADAGNARE PUNTI

L'arbitro assegna i punti all'atleta che:

- esegue una delle **3 AZIONI** che fanno guadagnare punti (**takedown, ribaltamento, passaggio di guardia**) e **stabilizza la posizione finale per 3 secondi**;
- conquista una delle **4 POSIZIONI DOMINANTI** sull'avversario (**ginocchio sullo stomaco, monta, monta di schiena, presa di schiena**) e la **stabilizza per 3 secondi**.

Le 3 azioni fanno guadagnare punti solo se iniziano da una posizione stabilita (l'azione di takedown fa guadagnare punti solo se inizia dalla posizione in piedi; l'azione di ribaltamento fa guadagnare punti solo se inizia da una posizione di guardia sotto all'avversario; l'azione di passaggio di guardia fa guadagnare punti solo se inizia da una posizione sopra all'avversario che sta in guardia). Invece, **le 4 posizioni dominanti fanno sempre guadagnare punti, senza considerare la posizione da cui è iniziata l'azione che ha portato alla conquista della posizione dominante**.

L'arbitro assegna i punti agli atleti in base alle posizioni raggiunte e stabilizzate per 3 secondi, come indicato nella seguente tabella.

2 PUNTI	3 PUNTI	4 PUNTI
TAKEDOWN RIBALTAMENTO GINOCCHIO SULLO STOMACO	PASSAGGIO DI GUARDIA	MONTA MONTA DI SCHIENA PRESA DI SCHIENA

Quando la corretta difesa da una presa di sottomissione porta all'uscita degli atleti dall'area di gara, l'arbitro assegna 2 punti all'atleta che ha applicato la presa di sottomissione.

Agli atleti che rinunciano volontariamente ad una posizione al fine di guadagnare altri punti con la stessa posizione non vengono assegnati punti.

Gli atleti che raggiungono una posizione che fa guadagnare punti mentre sono presi in una presa di sottomissione ricevono i punti solo dopo che si liberano dalla presa e stabilizzano la posizione per 3 secondi.

Il conteggio dei 3 secondi di stabilizzazione di una posizione che fa guadagnare punti viene interrotto se si viene presi in una presa di sottomissione.

Agli atleti vengono assegnati punti cumulativi quando con un'azione progressiva passano per diverse posizioni che fanno guadagnare punti. In questi casi l'arbitro conta solo 3 secondi di stabilizzazione dell'ultima posizione della sequenza [Es: *Il passaggio di guardia seguito dalla monta fa guadagnare 7 punti (3+4)*].

TAKEDOWN (2 PUNTI)

Quando uno degli atleti, iniziando l'azione con 2 piedi a terra, porta a terra l'avversario facendolo atterrare sulla schiena, sul fianco o in posizione seduta e stabilizza la posizione da sopra per 3 secondi.

Quando un atleta porta a terra l'avversario e lo tiene a pancia in giù, i punti gli vengono assegnati solo quando controlla la schiena dell'avversario, senza la necessità di posizionare i ganci con i piedi, e lo tiene con almeno un ginocchio a terra per 3 secondi.

Se un atleta porta a terra il suo avversario nell'area di sicurezza, deve avere entrambi i piedi all'interno dell'area di combattimento quando inizia il takedown. In questo caso, se gli atleti atterrano in una posizione che fa guadagnare punti, l'arbitro interrompe l'incontro solo dopo 3 secondi di stabilizzazione della posizione. Quindi l'arbitro fa riprendere l'incontro al centro dell'area di gara con gli atleti nella stessa posizione in cui si trovavano quando l'incontro è stato interrotto.

In un'azione di ribaltamento, se i due atleti rimangono in piedi per meno di 3 secondi e l'atleta che si sta difendendo riporta a terra il suo avversario non riceve punti per il takedown.

Quando durante un'azione che parte dalla guardia gli atleti rimangono in piedi per 3 secondi, il combattimento torna ad essere considerato combattimento in piedi (il conteggio di questi 3 secondi inizia quando un atleta ha due piedi a terra e l'altro atleta ha almeno un piede a terra e il ginocchio della gamba opposta che non tocca a terra).

Quando un atleta esegue un takedown sull'avversario che ha una o entrambe le ginocchia a terra, gli vengono assegnati i punti solo se era in piedi all'inizio dell'azione di takedown (non vengono assegnati punti se l'avversario è in ginocchio e proviene da una posizione di guardia o da qualsiasi altra posizione a terra).

Quando un atleta esegue un takedown utilizzando una tecnica di single leg o di double leg e l'avversario si siede a terra ed immediatamente esegue un contro-attacco e controlla da sopra l'avversario per 3 secondi, solo quest'ultimo atleta riceve i due punti del takedown.

In qualsiasi takedown in cui l'atleta, che porta a terra l'avversario di schiena o di fianco, atterra nella guardia o nella mezza guardia dell'avversario e immediatamente viene ribaltato, si assegnano 2 punti all'atleta che ha eseguito il ribaltamento.

L'atleta che da in piedi esegue un takedown sull'avversario che gli ha preso la schiena, con entrambi i ganci o con un solo gancio ma senza piedi che toccano terra, non riceve i due punti del takedown.

L'atleta che inizia un takedown prima che l'avversario si porta in guardia guadagna due punti per il takedown.

L'atleta che inizia un takedown dopo che l'avversario si porta in guardia, non guadagna i due punti del takedown.

Quando un atleta ha una presa sui pantaloni dell'avversario e quest'ultimo si porta in guardia, l'atleta con la presa sui pantaloni riceve due punti per il takedown.

Se un atleta si porta in guardia chiusa e rimane sospeso in aria, l'altro atleta per guadagnare i due punti del takedown deve portare la schiena dell'avversario a terra entro 3 secondi e stabilizzare la posizione da sopra per 3 secondi.

PASSAGGIO DI GUARDIA (3 PUNTI)

Nella lotta a terra quando l'atleta che sta sopra riesce a passare le gambe dell'avversario che sta sotto e a mantenere per 3 secondi il controllo laterale o la posizione nord-sud tenendo l'avversario con la schiena o il fianco a terra.

Nella lotta a terra la Guardia è la posizione dell'atleta che sta sotto che usa una o entrambe le gambe per impedire all'avversario di raggiungere il controllo laterale o la posizione nord-sud.

Nella lotta a terra la Mezza Guardia è la posizione dell'atleta che sta sotto, sdraiato sulla schiena o sul fianco, che usa una o entrambe le gambe per bloccare una gamba dell'avversario impedendogli di raggiungere il controllo laterale o la posizione nord-sud.

La posizione delle gambe dell'atleta che sta sopra determina se si tratta di mezza guardia o mezza guardia inversa: con la gamba destra chiusa nella mezza guardia, in mezza guardia la gamba sinistra è posizionata sul lato destro dell'avversario che è in guardia, in mezza guardia inversa invece la gamba sinistra è posizionata sul lato sinistro dell'avversario che è in guardia.

Nella lotta a terra, se durante un attacco eseguito da sopra l'atleta finisce sotto all'avversario e non riesce ad usare le gambe per impedire all'avversario di raggiungere il controllo laterale, nessun punto viene assegnato per il passaggio di guardia.

GINOCCHIO SULLO STOMACO (2 PUNTI)

Nella lotta a terra quando l'atleta che sta sopra, fuori dalla guardia dell'avversario, posiziona il ginocchio o la tibia (della gamba più vicina al bacino dell'avversario) sulla pancia, sul torace o sulle costole dell'avversario e il ginocchio dell'altra gamba sollevato da terra, mantenendo l'avversario con la schiena o il fianco a terra per 3 secondi.

MONTA E MONTA DI SCHIENA (4 PUNTI)

Nella lotta a terra quando l'atleta che sta sopra, fuori dalla guardia dell'avversario, si siede sul tronco dell'avversario, con le ginocchia a terra o con un piede e un ginocchio a terra, rivolto verso la testa dell'avversario, con al massimo un braccio dell'avversario sotto le proprie gambe, mantenendo questa posizione per 3 secondi.

Se l'atleta ha un braccio dell'avversario sotto le proprie gambe, guadagna i punti solo se il ginocchio della sua gamba che blocca il braccio dell'avversario non oltrepassa la linea della spalla dell'avversario.

Quando l'atleta finisce sopra l'avversario con un triangle choke chiuso non guadagna punti per la monta.

Nel caso di passaggio da monta di schiena a monta o viceversa, essendo queste posizioni distinte, all'atleta vengono assegnati 4 punti per la prima monta e altri 4 punti per la monta successiva, se stabilizza ciascuna posizione per 3 secondi.

PRESA DI SCHIENA (4 PUNTI)

Quando l'atleta ottiene il controllo della schiena dell'avversario, posizionando i talloni tra le cosce dell'avversario senza incrociare i piedi o le gambe, bloccando al massimo una delle braccia dell'avversario con la gamba senza che questa oltrepassi la linea della spalla dell'avversario, mantenendo questa posizione per 3 secondi.

RIBALTAMENTO (2 PUNTI)

Nella lotta a terra, quando l'atleta che sta sotto, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, inverte la posizione costringendo l'avversario che era sopra a finire sotto e mantenendolo in questa posizione per 3 secondi.

Quando l'atleta che sta sotto, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, inverte la posizione facendo finire l'avversario a pancia in giù, deve controllare la sua schiena, anche senza collocare i ganci, costringendolo a stare con almeno un ginocchio a terra per 3 secondi.

Quando l'atleta che sta sotto, con l'avversario nella sua guardia o mezza guardia, si alza in piedi mantenendo le prese necessarie per il ribaltamento e poi porta l'avversario a terra, stabilizzando la posizione da sopra per 3 secondi.

RISULTATO DELL'INCONTRO

L'atleta con il maggior numero di punti viene dichiarato vincitore alla fine del tempo regolamentare o in caso di interruzione dell'incontro per infortunio di entrambi gli atleti.

In caso di parità di punti, l'atleta con il minor numero di punti di penalità viene dichiarato vincitore.

Se alla fine di un incontro entrambi gli atleti hanno lo stesso numero di punti e penalità, è dovere dell'arbitro (o degli arbitri quando ci sono tre arbitri) dichiarare un vincitore. Per determinare il vincitore, l'arbitro deve considerare quale atleta ha attaccato di più durante l'incontro e si è avvicinato di più a raggiungere una posizione che fa guadagnare punti o a una sottomissione.

Nel caso in cui entrambi gli atleti si infortunano in modo accidentale in un incontro di finale mentre punteggio è in parità e nessuno dei due atleti è in grado di continuare l'incontro, il risultato viene determinato mediante sorteggio.

VANTAGGI (ADVANTAGES)

Oltre ai punti standard, nel sistema di punteggio IBJJF vengono assegnati i **vantaggi** per riconoscere situazioni in cui un atleta ha quasi ottenuto una posizione dominante o una sottomissione, senza però completarla pienamente. I vantaggi servono a premiare l'**aggressività e l'iniziativa** durante il combattimento.

Esempi di situazioni che portano all'assegnazione di un vantaggio:

- **Quasi passaggio di guardia:** L'atleta inizia a superare la guardia dell'avversario, stabilendo una posizione favorevole, ma l'avversario riesce a difendersi prima che il passaggio sia completato e mantenuto per 3 secondi.
- **Tentativo di sottomissione significativo:** L'atleta applica una tecnica di sottomissione che costringe l'avversario a una difesa seria, anche se non si arriva alla finalizzazione.
- **Quasi spazzata o ribaltamento:** L'atleta tenta una spazzata dalla guardia che quasi riesce, ma l'avversario recupera l'equilibrio prima che la posizione venga invertita completamente.

Importanza dei vantaggi nel risultato del match:

- Se, al termine del tempo regolamentare, il punteggio in punti è pari, il numero di vantaggi determina il vincitore.
- Se anche i vantaggi sono pari, si considerano le penalità (delezioni di punti) per determinare il vincitore.
- In assenza di differenze in punti, vantaggi e penalità, la decisione finale spetta all'arbitro, basandosi sull'**atteggiamento aggressivo** e sull'**iniziativa** mostrata dagli atleti durante il combattimento.

Questo sistema incentiva gli atleti a mantenere un approccio proattivo, cercando costantemente di avanzare nelle posizioni e tentare sottomissioni, rendendo il combattimento più dinamico e spettacolare.

MINORI DI 16 ANNI

Tecniche illegali in ROSSO ⇒ Squalifica dall'incontro

Tecniche legali in NERO

	<ul style="list-style-type: none"> • Kid 1 (4-5 anni) Kid 2 (6-7 anni) 	Kid 3 (8-9 anni) Kid 4 (10-11 anni) Kid 5 (12-13 anni) Kid 6 (14-15 anni)
CHOKES	<ul style="list-style-type: none"> • No submissions. • No posizioni di chokes. 	Unici chokes permessi: Rear naked choke. Triangle choke senza tirare la testa. Nelle gare con Gi tutti gli strangolamenti con il bavero tranne Ezequiel choke.

LOCKS	<ul style="list-style-type: none"> • No submissions. • No posizioni di locks. 	<p>Unici locks permessi: Armbar. Kimura.Americana al braccio.</p>
ALTRE RESTRIZIONI	<ul style="list-style-type: none"> • No slam. • Vietato saltare sull'avversario che sta in piedi per andare in guardia chiusa o per tentare una sottomissione volante. • No knee reaping. • No scissor takedown. • No suplex facendo atterrare l'avversario sulla testa o sul collo. • Nelle gare con Gi: No afferrare la cintura dell'avversario e farlo cadere in avanti sulla testa per difendersi da un suo single leg con testa fuori. • Si accorpamenti maschi con femmine. 	<ul style="list-style-type: none"> • No slam. • Vietato saltare sull'avversario che sta in piedi per andare in guardia chiusa o per tentare una sottomissione volante. • No knee reaping. • No scissor takedown. • No suplex facendo atterrare l'avversario sulla testa o sul collo. • Nelle gare con Gi: No afferrare la cintura dell'avversario e farlo cadere in avanti sulla testa per difendersi da un suo single leg con testa fuori. • In Kid 3 e in Kid 4 Si accorpamenti maschi con femmine.
DURATA INCONTRI	<ul style="list-style-type: none"> • 2 minuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Kid 3 (8-9 anni): 3 minuti. • Kid 4 (10-11 anni), Kid 5 (12-13 anni) e

		Kid 6 (14-15 anni): 4 minuti.
--	--	-------------------------------

* **Knee reaping (Torsione al ginocchio dell'avversario che ha il piede bloccato):** si verifica quando un atleta incrocia una gamba con la gamba dell'avversario posizionando la coscia dietro la gamba dell'avversario, il polpaccio sopra il quadricipite dell'avversario e il piede che supera la linea mediana verticale del corpo dell'avversario e l'avversario ha il piede bloccato (avviene una pressione laterale che torce il ginocchio). Si considera knee reaping anche quando dalla guardia 50/50 si applica una pressione sul ginocchio dell'avversario dall'esterno verso l'interno superando la linea mediana del corpo con la gamba esterna.

** **Heel hook:** si verifica quando un atleta applica una torsione ad una gamba dell'avversario agganciandogli o afferrandogli il tallone.

MAGGIORI DI 16 ANNI
Tecniche illegali = Pallino Rosso ⇒ Squalifica dall'incontro

		Juvenile (tutte le cinture) e Adulto-Master (Bianche)	Adulto-Master (Blu e Viola)	Gi Adulto-Master e No-Gi Master (Marroni e Nere)	No-Gi Adulto (Marroni e Nere)
9	Compressione ai reni o alle costole con le gambe dalla guardia chiusa	●			
10	Wrist lock (leva al polso)	●			
11	Single leg con testa fuori (No squalifica e No penalità)	●			
12	Compressione al bicipite	●	●		
13	Compressione al polpaccio	●	●		
14	Knee bar	●	●		
15	Americana al piede (Toe hold)	●	●		
16	Achilles lock girando verso il piede non attaccato	●	●		
17	Heel hook	●	●	●	
18	Leva con torsione del ginocchio	●	●	●	
19	Knee Reaping	●	●	●	
20	Americana al piede (toe hold) applicando pressione sul piede verso l'esterno	●	●	●	
21	Slam	●	●	●	●
22	Leva e compressione alla cervicale/colonna vertebrale senza strangolamento	●	●	●	●
23	Scissor Takedown	●	●	●	●
24	Piegare le dita all'indietro	●	●	●	●
25	Afferrare la cintura dell'avversario e farlo cadere in avanti sulla testa per difendersi da un suo single leg con testa fuori	●	●	●	●
26	Suplex takedown facendo atterrare l'avversario sulla testa o sul collo	●	●	●	●

Nelle cinture bianche: saltare sull'avversario che sta in piedi per andare in guardia chiusa o per tentare una sottomissione volante (progressione delle infrazioni serie).

RESTRIZIONI PER ATLETI DI ALTRE DISCIPLINE

Non possono iscriversi ai tornei Cinture Bianche gli atleti che hanno disputato incontri di MMA con regole Pro o che hanno gareggiato in tornei nazionali Assoluti di MMA, di Lotta olimpica o di Sambo o che hanno la Cintura Nera di Judo o una Cintura pari o superiore alla Blu di Grappling o di MMA.

PUNTI PER LE CLASSIFICHE DELLE ACCADEMIE/TEAM E PER I RANKING PER LA SELEZIONE DELLE SQUADRE NAZIONALI GI E NO-GI

Le Classifiche delle Accademie/Team (una nel torneo Gi e una nel torneo No-Gi) e i Ranking per la selezione delle Squadre Nazionali (Gi, No-Gi e Kids) sono predisposti in base ai seguenti punti guadagnati dagli atleti per la partecipazione ed i risultati nei vari tornei (categorie di peso Gi e No-Gi, Openweight Gi e No-Gi):

- **nelle Cinture Nere:** 125 punti all'atleta 1° classificato, 50 punti all'atleta 2° classificato, 25 punti agli atleti 3i classificati (+ 15 punti per ogni incontro combattuto e vinto + 5 punti per ogni finalizzazione);
- **in tutte le altre Cinture:** 25 punti all'atleta 1° classificato, 10 punti all'atleta 2° classificato, 5 punti agli atleti 3i classificati (+ 3 punti per ogni incontro combattuto e vinto e + 1 punto per ogni finalizzazione);
- **1 punto ad ogni atleta per la partecipazione ad ogni torneo.**

In presenza di società sportive che fanno parte dello stesso Team, vengono cumulati i punti degli atleti di tutte le società sportive appartenenti al Team.

CONTROLLO DEL PESO DEGLI ATLETI

Il controllo del peso si svolge soltanto il giorno della competizione.

Nella **gara No-Gi** gli atleti devono pesarsi con indosso i pantaloncini e la rashguard con cui combatteranno.

Nella **gara Gi** gli atleti devono pesarsi con indosso il Gi (kimono) con cui combatteranno (i minori di 16 anni possono pesarsi anche senza Gi-kimono).

Per gli atleti **iscritti sia alla gara No-Gi che a quella Gi**, il controllo del peso effettuato per la gara No-Gi viene considerato valido anche per la gara Gi se l'atleta lo chiede al momento del controllo del peso.

Gli atleti **iscritti nei Kid 1 (4-5 anni di età)** non effettuano il controllo del peso ma devono comunque presentarsi al tavolo del controllo del peso, accompagnati da un maggiorenne, per confermare la partecipazione alla gara.

UNIFORME DI GARA

Gli atleti devono indossare:

- **nelle gare Gi:** kimono da Brazilian jiu-jitsu che può essere solamente tutto bianco o tutto blu royal o tutto nero;
- **nelle gare No-Gi:** rashguard e pantaloncini (vietati quelli a compressione per gli uomini) che possono essere di qualsiasi colore.

CINTURA/CAVIGLIERA SUPPLEMENTARE

Durante la competizione, l'**atleta che sul bracket sta sopra** nelle gare Gi oltre alla sua cintura deve indossare una **cintura verde/gialla** che è fornita dall'organizzazione della gara e nelle gare No-Gi deve indossare una **cavigliera verde** che è fornita dall'organizzazione della gara. L'atleta che sul bracket sta sotto non deve indossare la cintura o la cavigliera.

ATLETI CON DISABILITÀ VISIVE O FISICHE

Gli atleti ipovedenti o ciechi possono iniziare l'incontro con una presa sull'avversario.

Gli atleti con forme di disabilità a carico delle gambe o dei piedi possono iniziare l'incontro in posizione seduta a terra.

DISPOSIZIONI FINALI

In tutte le gare deve essere utilizzato esclusivamente il presente Regolamento. Tuttavia, su richiesta specifica possono essere autorizzate deroghe al presente Regolamento o l'utilizzo di un Regolamento "Submission Only". **Per tutto quello che non è previsto dal presente Regolamento, si applica il Regolamento di Brazilian jiu-jitsu della IBJJF (International Brazilian Jiu-Jitsu Federation).**

I partecipanti alle competizioni accettano di non ricorrere ai tribunali civili in caso di controversia. Qualsiasi vertenza è giudicata dagli organizzatori e dallo staff arbitrale.

L'attività agonistica dello sport del Brazilian jiu-jitsu implica l'accettazione del rischio ad essa inerente da parte di coloro che vi partecipano (per i minorenni da parte dei soggetti aventi la responsabilità genitoriale sugli atleti), sicché i danni da essi eventualmente sofferti ad opera di altro competitore, rientranti nell'alea normale, ricadono sugli stessi, senza che si possano invocare strumenti risarcitori.