



# REGULAMENT DE CONCURS

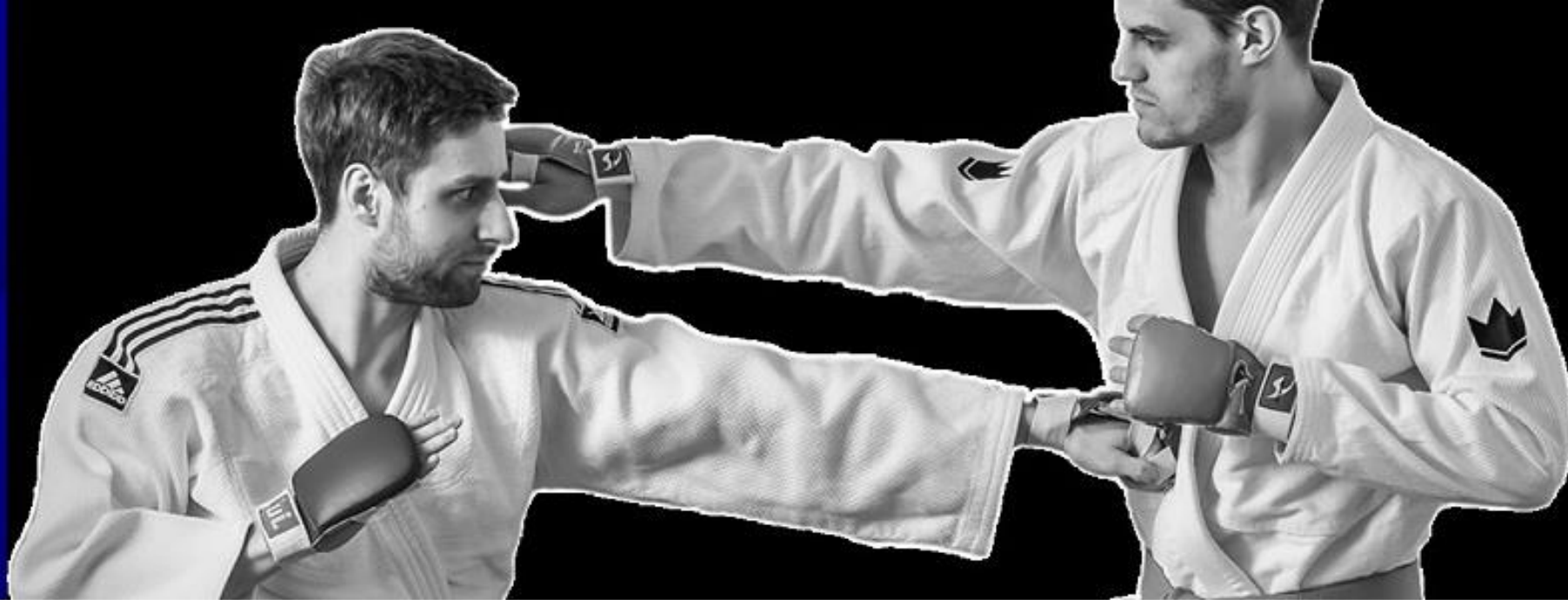
## JU-JITSU FIGHTING

Regulament general de concurs &  
manual privind formatul competiției





- 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 octombrie 2022. Complet revăzut în 2022.
- Dreptul de autor (în special pentru fotografii) aparține JJIF.
- Versiunea oficială a regulamentului este numai versiunea manualului în Engleză
- Textul cu litere tip *italic* reprezintă regulile pentru categoriile U16 și mai mici



## GENERALITĂȚI

- În Sistemul 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 manulului și CS sunt în contradicție, regula din CS este valabilă

# 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.



- 1.1. Sportivii trebuie să poarte un gi care să respecte reglementările specificate în CS.
- 1.2. Sportivele trebuie, iar sportivilor li se permite, să poarte tricou sau rashguard (alb) sub bluza de kimono. Este permisă purtarea hijabului.
- 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 / albastru). Protecțiile trebuie să fie confecționate din spumă moale și trebuie să aibă grosimea de 1-2cm. Protecțiile trebuie să fie de mărime potrivită și în stare bună.
- 1.4. Este permisă purtarea de cochilie și proteză dentară. Sportivii din categoriile U18 și mai mici sunt obligați să poarte proteză dentară. Sportivii din aceste categorii (N.T. masculin) trebuie să folosească și cochilie.
- 1.5. Sportivele pot purta protecție de piept.
- 1.6. Echipamentul de protecție suplimentar (i.e. 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 adversar.
- 1.8. Toate echipamentele de protecție trebuie purtate pe sub Gi.
- 1.9. Sportivii 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

## CATEGORIILE & TIMP

**2.1.** Categoriile sunt conform definirii acestora în CS.

**2.2.** Durata meciului este:

- 3 minute pentru Adulți, U21, U18 & U16.
- 2 minute pentru 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 din finală.

**2.4.** Reglementări suplimentare pot fi găsite în CS sau în Anexă.



# SECȚIUNEA 03

## ARBITRII & SECRETARIAT

### 3.1. ARBITRII

**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 este singurul care dă decizii pentru puncte și penalizări sau care corectează punctele și penalizările acordate eronat.

**3.1.3.** MR este sprijinit de doi (2) arbitri video (VRs) așezați lângă secretariat. Sunt folosite două (2) camere video, poziționate în colțuri opuse ale saltei.

**3.1.4.** Arbitrul de masă (TR) supervizează secretariatul.

**3.1.4.a.** TR anunță punctele și penalizările pentru persoanele care înregistrează scorul.

**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, a timpului de oase-komi și al celui pentru îngrijiri medicale.

**3.1.5.** Acțiunile care conduc la o accidentare sau la full-ippon vor fi întotdeauna revăzute de VRs.

**3.1.6.** Acțiunile care conduc la un hansoku-make direct trebuie revăzute de arbitrul șef (HR).

**3.1.7.** Deciziile arbitrului pot fi contestate conform reglementărilor din documentul afiliat (Codul sportiv al JJIF).

**3.1.8.** Când nu se poate folosi arbitrajul cu video, MR este asistat de doi (2) arbitri de margine (SR).

**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 unul dintre VRs sunt întotdeauna în contact printr-un canal audio separat de intercom.

**3.1.10.** MR și VRs (sau SRs) sunt sprijiniți și supervizați de arbitrul șef al suprafeței (HR), care evaluează munca MR și a VRs (sau SRs) și păstrează evidența.

**3.1.11.** Este datoria arbitrului să intervină într-un meci, când consideră necesar.

**3.1.12.** Este datoria MR să păstreze sportivii în limitele suprafeței de luptă.

**3.1.13.** Este datoria MR să penalizeze antrenorii și să le ceară să părăsească suprafața de concurs, conform SC.

**3.1.14.** 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 o persoană care ține scorul, care lucrează împreună cu TR.

**3.2.2.** Secretariatul este amplasat a.î. MR este cu fața la ei la începutul meciului.

**3.2.3.** Persoanele care țin scorul sunt responsabile 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.



# SECȚIUNEA 04

## DESFĂȘURAREA MECIULUI

### Arbitrul

#### Cheamă sportivii:

**4.1.** Sportivii încep față în față, în mijlocul suprafeței de concurs, la o distanță de aproximativ doi (2) metri. Sportivul cu centură roșie este în partea dreaptă a MR. La semnalul MR, sportivii vor saluta din poziția în picioare, întâi către arbitri, apoi unul către celălalt.



**4.2.** După ce MR a anunțat hajime, meciul începe

**4.3.** Un meci în sistemul Fighting al JJIF cuprinde trei părți:

- Lupta începe în Partea 1 și reîncepe din Partea 1, dacă a fost oprită prin matte. 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 este situația 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. Atemi 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 unei aduceri la sol sau prin situații de submission (chei, strangulări).
- 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-a se obțin prin executarea de osae-komi sau submission.



**4.4.** Sportivii trebuie să încerce activ să punteze în toate cele trei părți

**4.5.** Sportivii activi pot trece dintr-o parte în alta a luptei.

**4.6.** După matte, 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 Reașezare gi pentru a acorda 15 secunde suplimentare reașezării gi-ului și a echipamentului de protecție.

**4.7.** Tehnicile care încep din afara suprafeței de luptă nu pot fi punctate. MR trebuie să oprească meciul în afara suprafeței de luptă și să comande sportivilor să revină la centrul salteii și să stea unul cu fața la celălalt, în poziția în picioare,

**4.8.** 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.

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

# SECȚIUNEA 05

## APLICAREA ANUNȚURILOR "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" & "YOSHI"



**5.1.** MR va anunța hajime pentru a începe meciul și a-l reîncepe după matte.

**5.2.** MR va anunța matte pentru a opri meciul, în următoarele situații

**5.2.1.** Dacă unul sau ambii sportivi părăsesc complet suprafața de luptă, în Partea 1 sau Partea a 2-a.

**5.2.2.** Dacă ambii sportivi părăsesc complet suprafața de luptă, în Partea a 3-a.

**5.2.3.** Dacă se pierde contactul în Partea a 2-a și Partea a 3-a, iar sportivii nu vor continua singuri în Partea 1.

**5.2.4.** Dacă un sportiv stă pe ambii genunchi sau în poziția șezând sau culcat, iar adversarul aplică o lovitură (atemi).

**5.2.5.** Când a expirat durata de osae-komi.

**5.2.6.** În caz de poziție de cedare, dacă un sportiv bate în saltea, arată un alt semn de cedare, strigă sau dacă unul dintre sportivi nu poate bate singur.

**5.2.7.** Pentru a da o penalizare unuia sau ambilor sportivi, în Partea 1.

**5.2.8.** Dacă unul sau ambii sportivi sunt răniți, și-au pierdut cunoștința sau s-au îmbolnăvit.

**5.2.9.** În orice altă situație când MR consideră necesar (de ex. pentru a reășeza gi-ul sau pentru a comunica decizii).

**5.2.10.** În orice altă situație când unul dintre SRs/VRs consideră necesar și, de aceea, bate din palme.

**5.2.11.** Meciul s-a încheiat.

**5.3.** Anunțul sonomama va fi folosit dacă MR trebuie să oprească sportivii temporar. 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 Partea 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 va anunța yoshi pentru a reîncepe meciul după anunțul sonomama.



# SECȚIUNEA 06

## PUNCTELE



### **Dacă echipa de arbitri constă din un MR și 2 VRs:**

- Punctele sunt atribuite de MR.
- Dacă cel puțin 1 VR este de acord cu MR, aceștia nu intervin.

Dacă ambii VRs nu sunt de acord cu MR, unul dintre ei se ridică în picioare și arată scorul corectat (dacă ambii VRs sunt de acord) sau scorul intermediar (dacă toți 3 arbitrii doresc să acorde puncte diferite).

Dacă scorul este schimbat de VRs, MR va indica partea în care s-a produs modificarea și va arăta modificarea punctajului.

### **Dacă echipa de arbitri constă din un MR și 2 SRs:**

- Punctele sunt acordate simultan de toți arbitrii și sunt atribuite unui sportiv conform regulii majorității i.e punctele vor fi acordate sportivului atunci când cel puțin 2 arbitri (1 MR și 1 SR sau 2 SRs) i-au acordat puncte.
- Dacă arbitrii arată puncte diferite unul față de celălalt, scorul intermediar va fi cel introdus pe tabela de scor.

## 6.1. PARTEA 1

**6.1.1.** Atemi pot fi aplicate numai la trunchi sau cap, excluzând loviturile directe către cap.

**6.1.2.** Pentru a fi punctate, atemi trebuie să îndeplinească 3 criterii:



**a.** Trebuie să atingă adversarul, dar nu mai tare decât light contact.  
*În categoriile de vârstă U16 și mai tineri, atemi la cap (deasupra claviculei) trebuie să nu atingă adversarul.*



**b.** Trebuie aplicate cu hikite / hikiashi.  
O lovitură de picior prinsă de adversar nu este aplicată cu hikiashi și, de aceea, poate fi punctată cu maxim waza-ari.



**c.** Trebuie aplicate cu dinamică, echilibru și control bun.

**6.1.3.** Următoarele tehnici pot primi puncte în Partea 1:

### Ippon (3 puncte)

Ippon (3 puncte) este acordat pentru o lovitură de picior la cap care satisface toate cele 3 criterii și nu este blocată de adversar.

### Ippon (2 puncte)

Ippon (2 puncte) 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 (1 punct)

Waza-ari este acordat pentru un atemi care satisface toate cele 3 criterii și este parțial blocat de adversar.  
sau  
un atemi care satisface 2 din cele 3 criterii și nu este blocat de adversar.

#### 6.1.4. Angajamentele în Partea 1

**6.1.4.a.** Un angajament începe când ambii sportivi se mișcă unul spre celălalt și încep să aplice tehnici de lovire.

**6.1.4.b.** În fiecare angajament se punctează o singură tehnică.

**6.1.4.c.** Prioritatea 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.d.** Dacă ambele lovituri ating ținta în același timp și ar fi punctate la fel (ambele cu Ippon – 2 sau 3 puncte – sau ambele cu waza-ari), nu se vor acorda puncte (**acțiuni simultane**).

**6.1.4.e.** În timpul unui singur angajament se pot acorda mai multe penalizări.

**6.1.4.f.** Angajamentul se încheie când:

- Sportivii se depărtează unul de altul, iar distanța dintre ei crește.
- Ambii sportivi încetează aplicarea de tehnici de lovire.
- Sportivii trec la Partea a 2-a.

## 6.2. PARTEA a-2-a

6.2.1. Următoarele tehnici pot fi punctate în Partea a 2-a:



### Ippon (3 puncte)

Ippon (3 puncte) este acordat pentru prize de submission (cedare) care forțează cedarea adversarului.

Prizele de submission în Partea a 2-a nu sunt permise la categoriile de vârstă U16 și mai tineri.



### Ippon (2 puncte)

Ippon este acordat pentru o aducere la sol cu control deplin și în mod dinamic de-a lungul întregii tehnici.



### Waza-ari (1 punct)

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 (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.** Aducerile la sol unde adversarul aterizează pe genunchi, precum și pe piept sau abdomen vor fi punctate.

**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.

PUNCTATELE

## 6.3. PARTEA a-3-a

### 6.3.1. Următoarele tehnici pot fi punctate în Partea a 3-a:



#### Ippon (3 puncte)

Ippon (3 puncte) este acordat pentru prize de submitie care forțează adversarul să cedeze.

*Pentru categoriile de vârstă U16 și mai tineri, dacă prizele de submitie sunt executate într-o manieră tehnic corectă - cu perspectiva cedare a adversarului - arbitrul trebuie să oprească meciul și să acorde Ippon (3 puncte).*

*Cheile pe picior nu sunt permise la categoriile de vârstă U16 și mai tineri.*

#### Ippon (2 puncte)

Ippon se acordă pentru tehnici de control eficiente anunțate ca **osae-komi**, menținute timp de 15 secunde.

#### Waza-ari (1 punct)

Waza-ari se acordă pentru tehnici de control eficiente anunțate ca **osae-komi**, menținute timp de 10 secunde, dar mai puțin de 15 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 asupra lui.  
sau
- Tori are o priză de submitție controlând partea superioară a corpului lui uke (de ex. sankaku-jime și juji-gatame) și este poziționat mai sus decât uke.

### 6.3.3. Durata osae-komi continuă, chiar dacă:

- Persoana controlată poate prinde un picior al 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 patru labe cu ambii genunchi pe sol/poziția țestoasei în cazul controlului spatelui, cu tori în control.

### 6.3.4. Toketa se va anunța dacă:

- Persoana controlată poate prinde ambele picioare ale lui Tori (gardă închisă).
- Persoana controlată poate inversa adversarul (cu excepția controlului din spate).
- Persoana controlată se poate ridica în picioare sau pe genunchi, în poziție verticală.
- Persoana controlată ajunge în patru labe/poziția țestoasei cu genunchii pe sol.
- (Pentru poziția luării spatelui) Persoana controlată ajunge în patru labe, cu genunchii ridicați de la sol
- Ambii sportivi părăsesc complet suprafața de luptă.

**6.3.5.** Dacă un sportiv nu poate bate la o submitție, 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 (3 puncte) adversarului acestuia.

**6.3.6.** Osae-komi nu poate fi anunțat pentru un sportiv prins într-o poziție de submitție. Dacă sportivul controlat execută o tehnică de submitție, se anunță Toketa.

**6.3.7.** Nu se pot cumula puncte pentru diferite tehnici de control și tehnici de submitție considerate osae-komi.

Osae-komi menținut mai mult de 10 secunde, care se încheie cu o submitție de succes nu va fi punctată cu un waza-ari plus un ippon.

MR va anunța toketa pentru osae-komi și va atribui ippon (3 puncte) pentru cedare.

**6.3.8.** Dacă o tehnică de submitție care este și tehnică de osae-komi nu se finalizează cu cedare în 15 secunde, MR va anunța “matte” și va acorda ippon (2 puncte) lui tori.



### Osae-komi



### Nu este Osae-komi



# SECȚIUNEA 07

## PENALIZĂRI / GREȘELI / ACȚIUNI INTERZISE

Penalizările trebuie acordate de majoritatea arbitrilor.

Dacă o acțiune răspunde mai multor criterii de penalizare, se va acorda penalizarea cea mai severă.

Există 3 tipuri de greșeli și penalizări corespundente:

**1. Greșeli minore** - sunt penalizate cu shido, acordând 1 waza-ari adversarului.

**2. Greșeli majore** - sunt penalizate cu chui, acordând 3 waza-ari adversarului. Dacă un sportiv acumulează 6 sau mai multe puncte de penalizare, acestea constituie o greșeală gravă (hansoku-make).

**3. Greșeli grave** – acesta sunt împărțite în greșeli tehnice și greșeli disciplinare.

- Greșelile tehnice grave sunt penalizate cu hansoku-make și descalificare
- Greșelile disciplinare grave 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).



## 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 celuilalt 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 osae-komi sau al unei prize de submitisie, dacă uke părăsește activ suprafața de luptă într-un mod netehnic, și face ca ambii sportivi să iasă din suprafața de luptă.
- În Părțile 1 și a 2-a, ieșirea din suprafața de luptă cu ambele picioare.

Totuși: Dacă un sportiv intră în suprafața de siguranță cu ambele picioare numai pentru un scurt moment, iar apoi revine imediat în suprafața de luptă, nu există greșeală, iar meciul nu trebuie oprit.

Dacă un sportiv iese din suprafața de luptă pentru a evita o tehnică de contact dur sau tehnică fără control, nu se va acorda penalizare.

### 7.1.3. Priză și lovitură

- Aplicarea de tehnici de lovire în Partea a 2-a sau Partea 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

- Toate Părțile:

Dacă unui sau ambii sportivi nu efectuează vreo acțiune cu scopul de a obține puncte.

- **Partea 1:**

Dacă unui 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 înseamnă o încercare reală de a puncta în cel puțin 2 angajamente înainte de a trece la Partea a 2-a, la începutul luptei.

- **Partea a 2-a:**

Refuzul de a trece în Partea a 2-a, în timp ce sportivul este 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.

Când se află în Partea 1, un sportiv activ poate trece în Partea a 2-a, după încercări nereușite de a puncta, dar nu poate trece direct în Partea a 3-a. Acest lucru va însemna Pasivitate 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.

- **Partea a 3-a:**

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 treacă în Partea a 3-a, lupta se va relua în Partea în care s-a acordat pasivitatea (i.e. 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 (i.e. prin prinderea unei lovituri de picior, fără a fi activ în Partea 1 înainte de aplicarea unei prize pe picior pentru a trece de garda adversarului).

Totuși: Dacă acest lucru se petrece de mai multe ori și indică refuzul de a lupta în Partea 1, a 2-a sau a 3-a, se va acorda „shido„ pentru pasivitate.



### 7.1.5. Tragere de timp

- Neașezarea gi-ului și a echipamentelor de protecție la revenirea în poziția de start, de mai multe ori.
- Nearanjarea gi-ului și a echipamentelor de protecție în timp de 15 secunde după ce a fost arătat semnul “rearanjare gi”)
- Tragere de timp intenționată (i.e. aranjarea gi-ului, prin 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 anunțul “hajime”.

### 7.1.6. Acțiune interzisă

- Executarea de acțiuni după ce s-au anunțat “matte” sau “sonomama”.
- Aplicarea de lovituri (atemi) la picioare.
- 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 ori a 3-a.



## 7.2. GREȘELI MAJORE

Greșelile majore vor fi pedepsite cu “chui”, iar adversarul primește 3 waza-ari.

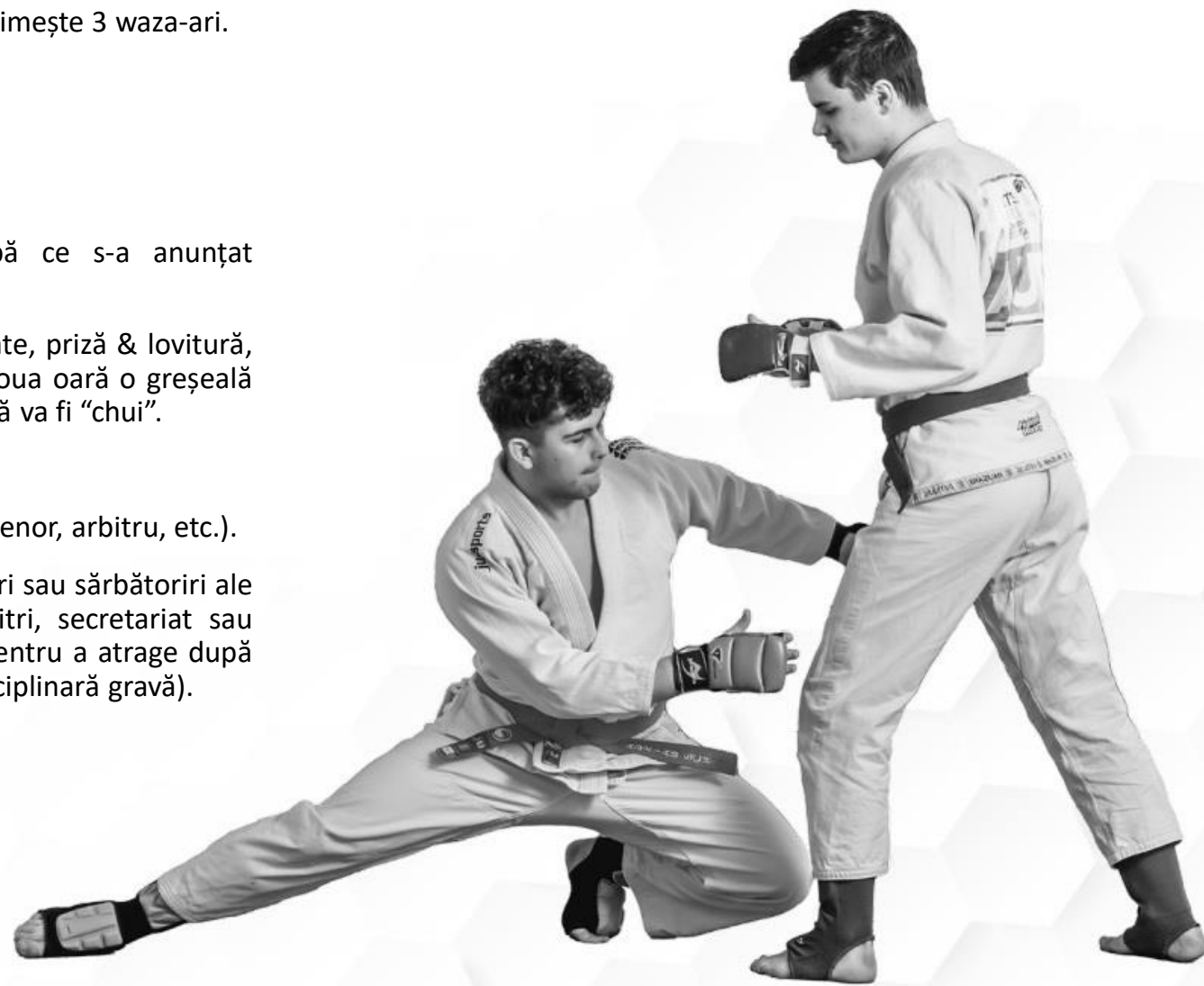
Următoarele acțiuni sunt considerate “greșeli majore”:

### 7.2.1. Ignorarea instrucțiunilor arbitrului

- 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, priză & lovitură, ieșirea de pe tatami, etc.). Când un sportiv comite a doua oară o greșeală minoră, MR îl va avertiza că următoarea greșeală identică va fi “chui”.

### 7.2.2. Remarci inutile

- Vorbitul cu oricine în timpul meciului (e.g. adversar, antrenor, arbitru, etc.).
- 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.



### 7.2.3. Tehnici periculoase



- Aplicarea unei tehnici de lovire (i.e. lovituri de picior, împingere, lovituri de braț sau lovirea corpului adversarului) într-un mod dur.  
Dacă o lovitură este mai dură decât light-contact, aceasta va fi consierată ca fiind contact dur.  
Dacă contactul dur s-a petrecut datorită adversarului ce s-a deplasat în tehnică și nu s-a protejat (Mubobi), nu se va acorda chui pentru acțiune periculoasă  
Este posibil să se acorde simultan Mubobi și Tehnică periculoasă.
- Aplicarea de lovituri directe către capul adversarului. Penalizarea se aplică chiar dacă atacul ratează adversarul.



Nu este greșeală



- 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 maxilarului.



Greșeală





- Aplicarea unei aduceri la sol în care orice parte din corpul adversarului aterizează în afara suprafeței de siguranță.
- Aplicarea unei aduceri la sol care face ca adversarul să aterizeze pe față, cap sau gât.
- Aplicarea unei aduceri la sol dure sau violente.
- Pentru categoriile de vârstă U16 și mai tineri:
  - Aplicarea unui atemi care atinge capul adversarului.
  - Aplicarea de chei sau strangulări în Partea a 2-a.
  - Comprimarea rinichilor sau coastelor adversarului în poziție de gardă.



## 7.3. GREȘELI GRAVE

Toate Greșelile grave sunt pedepsite cu hansoku-make.

Dacă un sportiv este penalizat cu hansoku-make, acesta pierde meciul (scorul este 0 puncte), iar scorul adversarului va fi 50 puncte.

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 al doilea meci.

### 7.3.1. Dacă un sportiv comite o Greșeală disciplinară gravă:

- Este exclus din întregul eveniment.
- Acesta 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” (i.e. prefacerea că este accidentat, cu intenția de a pedepsi adversarul pentru o acțiune valabilă, înjuratul, cuvinte sau 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 spectatori, 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 joc 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.

**7.3.2.g.** Afișarea unui comportament sau executarea de acțiuni contrare spiritului Budo.





### 7.3.3. Următoarele acțiuni sunt considerate greșeli tehnice grave:

**7.3.3.a.** Acumularea de 6 sau mai multe puncte de penalizare într-un singur meci.

**7.3.3.b.** Tehnicile care provoacă sângerare (dar nu din cauza redeschiderii unei răni existente) trebuie evaluate de MR și SRs/VRs pentru a stabili, în baza situației, dacă se acordă “mubobi” (shido), “tehnică periculoasă” (chui) sau “acțiune care poate accidenta adversarul” (hansoku-make).

**7.3.3.c.** Aplicarea de “Tehnici interzise”

- Aplicarea de chei pe gât sau coloana vertebrală.



- Aplicarea tehnicii kani-basami.



- Strangularea adversarului cu mâinile goale.
- Aplicarea unei combinații de aducere la sol (inclusiv încercările) cu o priză de submission, a.î. 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 (e.g. kote gaeshi).
- Dacă în timpul pregătirii prizei de submission în Partea a 2-a, adversarul trece în Partea a 3-a (e.g. flying armbar).



**Greșeală**

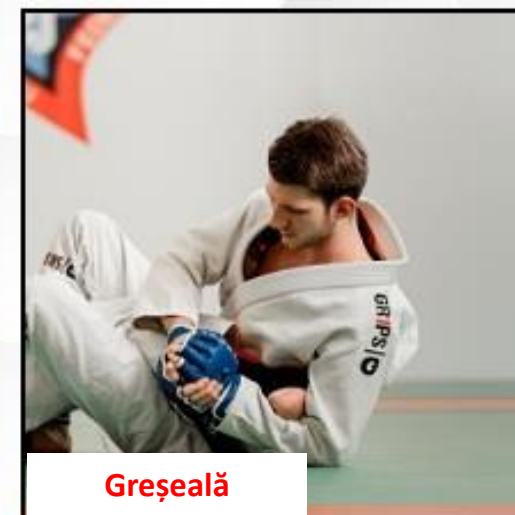


**Greșeală**



**Nu este Greșeală**

- Aplicarea de chei cu rotire, la genunchi sau laba piciorului.



## TABEL CU ACTIUNI PERMISE / INTERZISE

|    | U10-U16 | U18-U21<br>Adult/Master | Tehnica                                                                                                               |
|----|---------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | S       | S                       | Lovituri la picioare                                                                                                  |
| 2  | S       | S                       | Chei pe degetele de la mâini și picioare                                                                              |
| 3  | S       | S                       | Punerea mâinii sau a piciorului pe fața adversarului, în Partea a 2-a sau a 3-a                                       |
| 4  | C       | ✓                       | Lovituri care ating capul adversarului                                                                                |
| 5  | C       | ✓                       | Aplicarea de chei sau strangulări în Partea a 2-a                                                                     |
| 6  | C       | ✓                       | Comprimarea rinichilor sau coastelor adversarului în poziție de gardă cu picioarele încrucișate                       |
| 7  | C       | C                       | Lovituri aplicate în mod dur                                                                                          |
| 8  | C       | C                       | Lovituri directe către caoul adversarului                                                                             |
| 9  | C       | C                       | Lovituri necontrolate care nu sunt oprite                                                                             |
| 10 | C       | C                       | Aplicarea unei aduceri la sol în care orice parte din corpul adversarului aterizează în afara suprafeței de siguranță |
| 11 | C       | C                       | Aplicarea unei aduceri la sol care face ca adversarul să aterizeze pe față, cap sau gât                               |
| 12 | C       | C                       | Aplicarea unei aduceri la sol dure sau violente                                                                       |
| 13 | H       | H                       | Aplicarea de chei pe gât sau coloana vertebrală                                                                       |
| 14 | H       | H                       | Aplicarea de chei cu rotire, la genunchi sau laba piciorului                                                          |
| 15 | H       | H                       | Kani-basami                                                                                                           |
| 16 | H       | H                       | Strangularea adversarului cu mâinile goale                                                                            |
| 17 | H       | H                       | Aplicarea unei combinații de aducere la sol cu o priză de submission                                                  |

✓ - Acțiune / Tehnică permisă.

S - Acțiune/Tehnică penalizată cu shido (Acțiune interzisă)

C - Acțiune/Tehnică penalizată cu chui (Tehnică periculoasă)

H - Acțiune/Tehnică penalizată cu hansoku-make (Tehnică interzisă)

# SECȚIUNEA 08

## DECIDEREA MECIULUI

**8.1.** Stabilirea câștigătorului înainte de expirarea duratei luptei:

- 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):

**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 categoriile pentru sportivii 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

**9.1.** Decizia “fusen-gachi” (câștig prin neprezentare) va fi acordată sportivului al cărui adversar nu se prezintă pentru meci, după ce acesta a fost strigat de 3 ori la saltea, într-o perioadă de 3 minute. Scorul sportivului care nu s-a prezentat este 0 puncte, iar scorul câștigătorului devine 50 puncte.

**9.2.** Decizia “kiken-gachi” (câștig prin retragere) va fi indicată de MR sportivului al cărui adversar se retrage din competiție în timpul meciului. În acest caz, scorul sportivului care se retrage este 0 puncte, iar scorul câștigătorului devine 50.



# SECȚIUNEA 10

## 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 accidentare, de sportiv, este de 2 minute pe meci.

**10.3.** Timpul de accidentare pornește la comanda TR, când personalul medical a început acordarea de îngrijiri sportivului accidentat.

**10.4.** Cât timp, cronometrul de accidentare este pornit, sportivul neaccidentat va sta la cel puțin 2 metri 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 turneu/competiție.

**10.6.1.** Dacă pierderea cunoștinței s-a petrecut din cauza unei traume la cap (e.g. lovitură de braț, de picior, proiectare cu aterizare în 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.** Medicul oficial va hotărî dacă sportivul poate continua sau nu.

**10.7.** Dacă unul dintre sportivi nu poate continua, MR și VRs/SRs vor lua o hotărâre, după luarea în considerare a 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 gachi.

**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. vomitată, urinează involuntar sau are incontinență fecală) se acordă kiken-gachi (câștig prin retragere) adversarului său.

# SECȚIUNEA 11

## SITUAȚII NEACOPERITE DE REGULAMENT

Situațiile neacoperite de regulament trebuie hotărâte de MR și VR/SR prezenți la meci și raportate – dacă este posibil, cu video – Comitetului JJIF pentru Sistemul Fighting ([fighting@jjif.org](mailto:fighting@jjif.org)).



# ANEXĂ

## REGULI ȘI ADAPTĂRI

Anexa cuprinde și alte restricții, reguli, îndrumări, adaptări de organizare, format și protocol pentru diferite formate de eveniment, și categorii speciale de greutate sau vârstă.

Aceste informații sunt disponibile și în Codul sportiv al JJIF (CS).

În cazul în care anexa prezentului regulament și CS sunt în contradicție, indicațiile din CS sunt valabile.

# ANEXA I

## ZONA DE COMPETIȚIE

Zona de competiție trebuie instalată conform reglementărilor suplimentare indicate în documentul afiliat (Codul Sportiv și de Organizare al JJIF).

**I.a.** Suprafața de competiție trebuie acoperită cu saltele de culori diferite, pentru delimitarea suprafețelor.

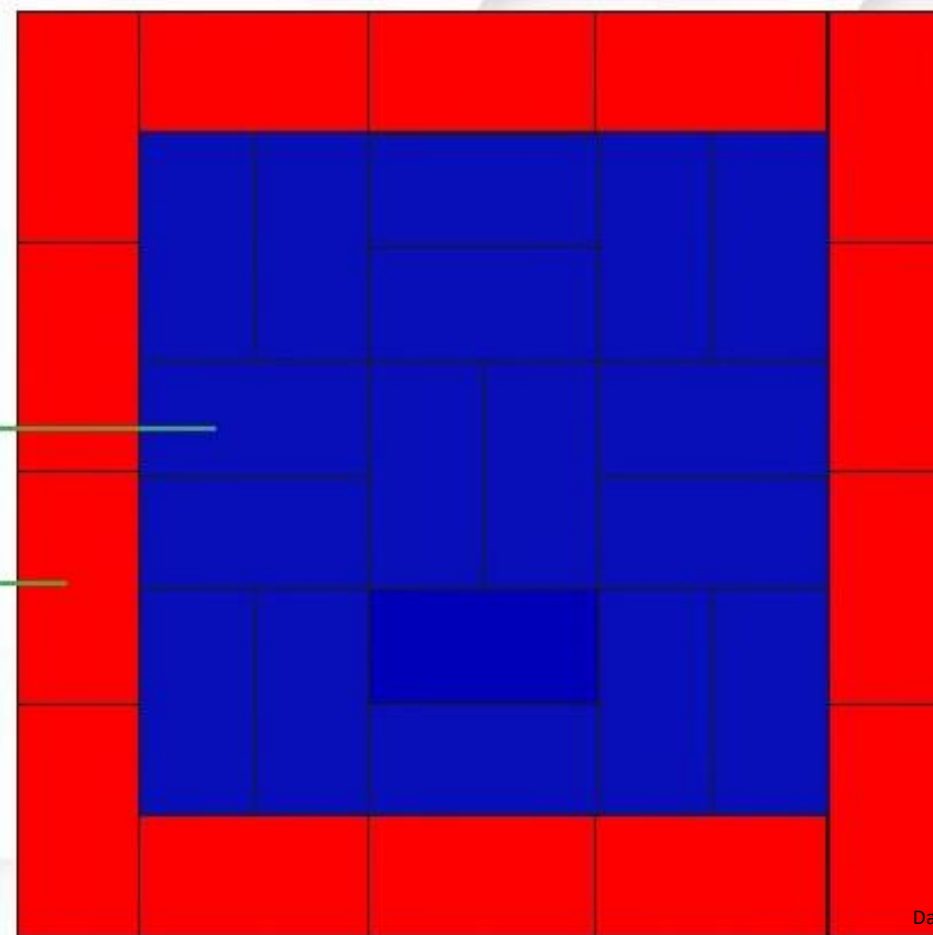
**I.b.** Zona din afara “suprafeței de luptă” se numește “suprafața de siguranță”.

**I.c.** “Suprafața de luptă” plus “suprafața de siguranță” se numesc “suprafața de meci/concurs”.

Suprafața de luptă

Suprafața de siguranță

Suprafața de concurs



# ANEXA II

## ANTRENORII

Numai un (1) antrenor pe sportiv poate veni în zona suprafeței de concurs.

**II.a.** Antrenorul trebuie să stea la limita suprafeței de concurs în timpul meciului.

**II.b.** Antrenorul este un model, iar, ca atare, comportamentul său trebuie să reflecte codul artelor marțiale de etică și comportament personal.

**II.c.** Antrenorul trebuie să fie îmbrăcat conform reglementărilor din documentul afiliat (Codul Sportiv al JJIF). La anumite evenimente se poate stabili un cod vestimentar special (de ex. Beach Games).

**II.d.** Antrenorii pot contesta (challenge) deciziile arbitrilor, conform reglementărilor din documentul afiliat (Codul Sportiv al JJIF).

**II.e.** Dacă antrenorul manifestă comportament ofensator față de sportivi, de arbitri, de public sau față de oricine altcineva, arbitrul suprafeței de concurs (Mat Referee - MR) poate hotărî să îl trimită în afara zonei rezervate oficialilor (FOP) pentru restul duratei meciului.

**II.f.** 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”.



# ANEXA III

## UNIFORME / ALTE CERINȚE

**III.a.** 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.

**III.b.** 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.

**III.c.** Mărimea gi-ului trebuie să fie conform ilustrației privind mărimea gi-ului și detaliilor din Anexa III. Ilustrația se găsește și în CS.

**III.d.** În categoriile masculine, purtarea pe sub gi a unui tricou care se întinde sau este elastic (rashguard) este opțională. În categoriile feminine, acest lucru este obligatoriu.

**III.e.** În categoriile feminine, este permisă purtarea hijab-ului (batic). Acesta trebuie prins și trebuie să fie din material elastic, fără vreun material dur. Culorile obligatorii sunt alb sau negru.

**III.f.** 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.

**III.g.** Este interzisă folosirea de protecții sau echipamente cu materiale dure, care ar putea răni adversarul sau sportivul însuși.

**III.h.** Unghiile de la mâini și picioare trebuie să fie scurte și îngrijite.

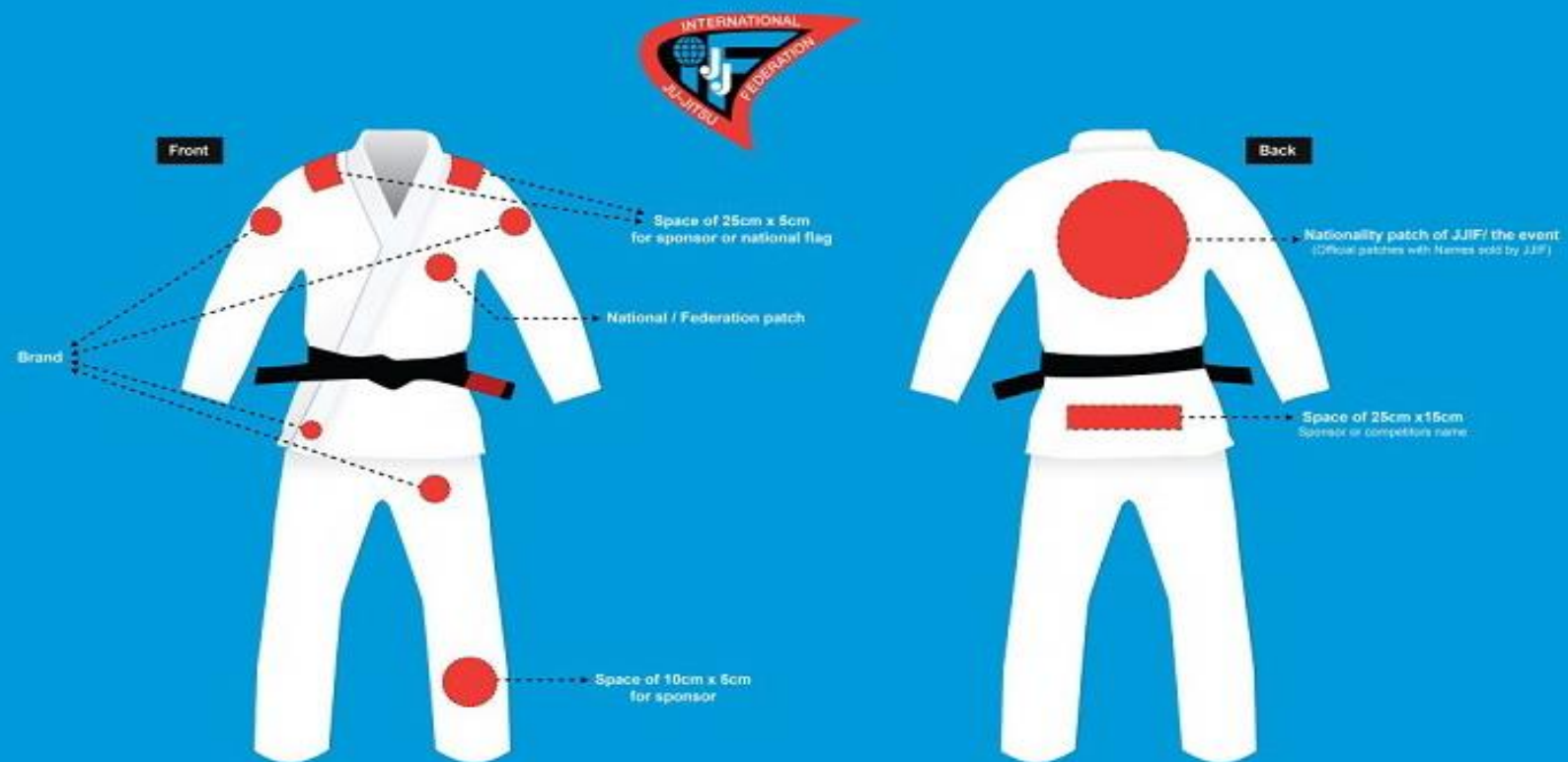
**III.i.** Părul lung trebuie prins cu o bentiță de păr. Aceasta nu poate conține nici un material dur, care poate răni adversarul.

**III.j.** În cazul în care pielea unui sportiv prezintă răni deschise, iritație sau boală, trebuie informat medicul. Medicul are ultimul cuvânt privind participarea sportivului în competiție

**III.k.** În afara suprafeței de concurs, sportivii trebuie să fie încălțați.

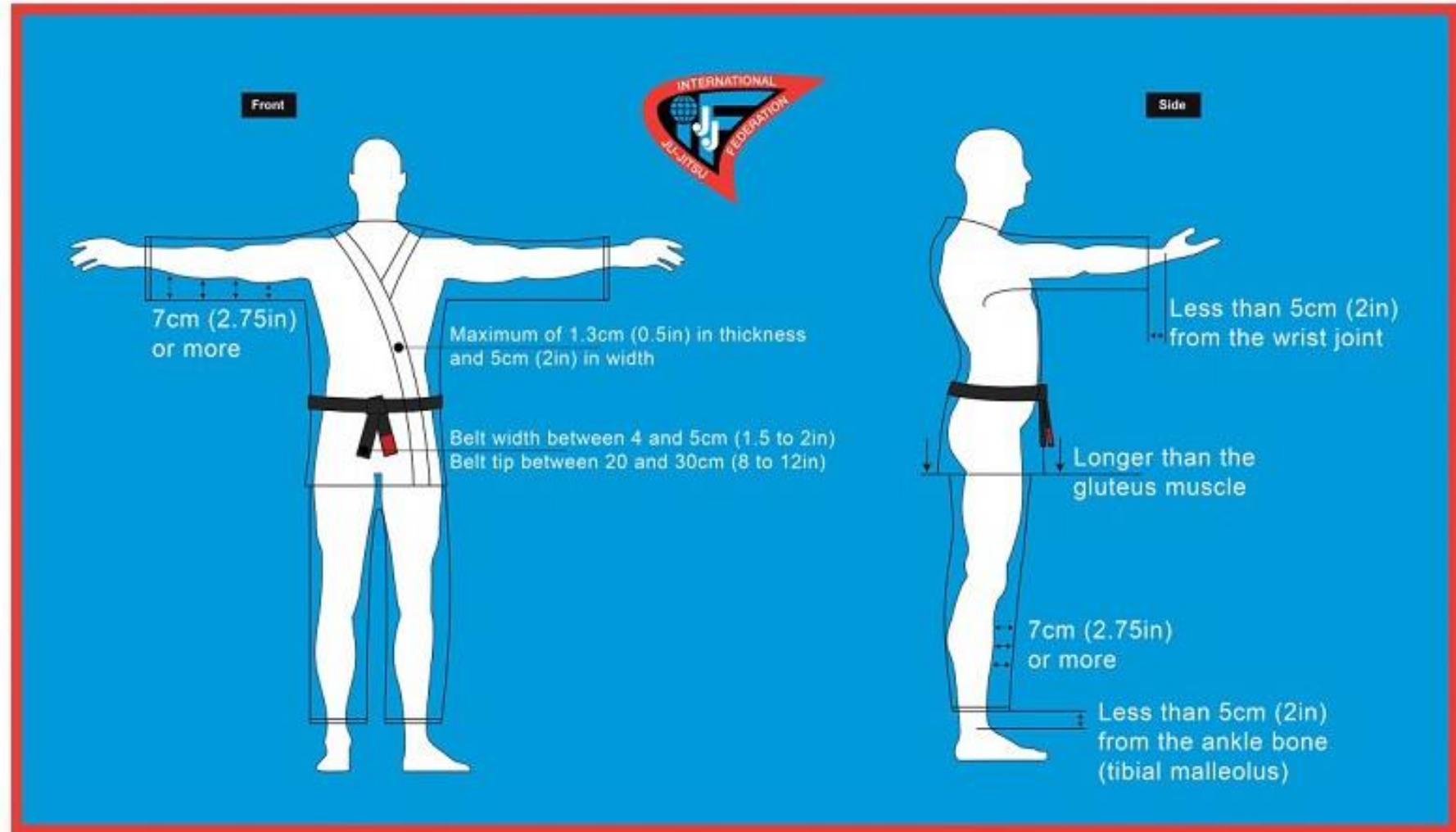
**III.l.** Gi-ul și orice alt echipament trebuie să fie curat, uscat și fără miros.





#### Generalități:

- "zona sponsorului" trebuie să nu fie folosită pentru declarații religioase sau politice.
- "sponsorul" trebuie să se potrivească cu etica Budo-ului și a sportului (fără discriminare, fără alcool, tutun etc.).
- "sponsorul personal" nu poate fi un concurent al sponsorilor oficiali ai JJIF.
- Numai furnizorii oficiali de echipamente ai JJIF pot apărea în zona sponsorului (în plus față de zonele unde apare marca).
- Numai numele sportivului poate fi aplicat pe partea din spate a centurii.
- În IWGA World Games și SportAccord World Combat Games nu se permite evidențierea sponsorilor.
- Numai marca echipamentului poate fi aplicată în pozițiile marcate cu "brand".



# ANEXA IV

## CATEGORII DE VÂRSTĂ / CATEGORII DE GREUTATE / TIMP

### IV.a. Categorii de vârstă și durata luptei

JJIF recunoaște următoarele categorii de vârstă și durate de luptă:

|               |                            |                 |
|---------------|----------------------------|-----------------|
| <b>Master</b> | <b>Peste 35 ani</b>        | <b>2 minute</b> |
| <b>Adulți</b> | <b>Peste 18 ani</b>        | <b>3 minute</b> |
| <b>U21</b>    | <b>18/19/20 ani</b>        | <b>3 minute</b> |
| <b>U18</b>    | <b>16/17 ani</b>           | <b>3 minute</b> |
| <b>U16</b>    | <b>14/15 ani</b>           | <b>3 minute</b> |
| <b>U14</b>    | <b>12/13 ani</b>           | <b>2 minute</b> |
| <b>U12</b>    | <b>10/11 ani</b>           | <b>2 minute</b> |
| <b>U10</b>    | <b>9 ani și mai tineri</b> | <b>2 minute</b> |

Sportivii sunt împărțiți în categorii de vârstă conform vârstei pe care o vor împlini în anul curent (de la 1 ianuarie la 31 decembrie).

Un sportiv poate participa numai la o singură categorie de vârstă într-un turneu, chiar dacă aceste categorii sunt în zile diferite, dar în cadrul aceluiași eveniment. Același sportiv nu poate concura în ambele categorii de vârstă.

**IV.b.** Categoriile de greutate pentru sportivii individuali (valabile de la 01.01.2024):

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

| Male   |       |       |       | Female |       |       |       |
|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|
| Adults | U21   | U18   | U16   | Adults | U21   | U18   | U16   |
|        |       |       |       |        |       |       | -32kg |
|        |       |       | -40kg |        |       |       | -36kg |
|        |       |       | -44kg |        |       | -40kg | -40kg |
|        |       | -48kg | -48kg | -45kg  | -45kg | -44kg | -44kg |
|        |       | -52kg | -52kg | -48kg  | -48kg | -48kg | -48kg |
| -56kg  | -56kg | -56kg | -56kg | -52kg  | -52kg | -52kg | -52kg |
| -62kg  | -62kg | -62kg | -62kg | -57kg  | -57kg | -57kg | -57kg |
| -69kg  | -69kg | -69kg | -69kg | -63kg  | -63kg | -63kg | -63kg |
| -77kg  | -77kg | -77kg | -77kg | -70kg  | -70kg | -70kg | +63kg |
| -85kg  | -85kg | -85kg | +77kg | +70kg  | +70kg | +70kg |       |
| -94kg  | -94kg | +85kg |       |        |       |       |       |
| +94kg  | +94kg |       |       |        |       |       |       |

**IV.c.** Categoriile de greutate pentru copii (valabile de la 01.01.2024):

Pentru categoriile de copii (U14, U12 și U10) JJIF recomandă federațiilor naționale utilizarea următoarelor categorii de greutate

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

# ANEXA V

## SEMNE DE ARBITRAJ

### Semne pentru coordonarea meciurilor



#### Hajime (începerea meciului)

Arbitrul stă între sportivi și anunță hajime, cu ambele brațe.

#### Matte (oprirea meciului)

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



#### Sonomama meciului)

(înghețarea

Arbitrul apasă cu putere pe spatele ambilor sportivi, cu ambele mâini, în timp ce aceștia luptă, și anunță sonomama.

#### Yoshi (dezghețarea meciului)

După soluționarea chestiunii pentru care s-a oprit temporar meciul, arbitrul de centru apasă din nou pe spatele ambilor sportivi și anunță yoshi.





### Osae-komi (Control la sol)

Arbitrul îndreaptă brațul stâng sau drept, cu palma întinsă, către sportivi, și anunță cu voce clară osae-komi. Brațul trebuie să rămână întins pe toată perioada când osae-komi este activ.



### Toketa (Sfârșitul controlului la sol)

Arbitrul mișcă brațul stâng sau drept (care fusese ținut în poziția de osae-komi) de două ori deasupra sportivilor și anunță toketa. Palma este poziționată vertical (N.T. perpendicular pe sol).



### Anulare (Anularea unei decizii)

Arbitrul arată mai întâi decizia pe care dorește să o anuleze, înainte de a arăta semnul de anulare. Arbitrul flutură mâna de două ori deasupra capului, indicând că acea decizie trebuie anulată.



### Aranjarea Gi-ului

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



### Tratament medical / Timpul pentru medic

Arbitrul formează un T cu ambele mâini. Acest gest alertează personalul medical, arbitrii video/de margine (VRs/SRs) & arbitrul de masă (TR) și publicul privind o accidentare care necesită tratament. TR va porni timpul de accidentare când echipa medicală ajunge la sportivul accidentat și îl oprește când aceasta pleacă.



## Semne pentru punctaj

### Ippon (3 puncte)

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



### Ippon (2 puncte)

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

Dacă arbitrul dorește să indice în ce parte a fost punctat un ippon, va indica acest lucru prin ridicarea numărului corespunzător de degete, înainte de a arăta semnul de ippon.



### Waza-ari (1 punct)

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



### Acțiuni simultane

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



### Nu am văzut

Arbitrul își ridică mâinile, ca și cum și-ar acoperi ochii, cu palmele deschise. (Mâinile nu sunt direct în fața ochilor).

## Semne pentru finalul meciurilor



### Hikiwake (Scor egal)

Arbitrul își încrucișează brațele în dreptul pieptului, cu palme deschise. Arbitrul anunță hikiwake.

### Pauză

În caz de Hikiwake - înainte de runda suplimentară - MR arată TR semnul cu pumnul strâns și degetul mare în sus și trimite sportivii în afara suprafeței de luptă, pentru o pauză de 1 minut.



### Anunțarea câștigătorului

Arbitrul indică sportivul câștigător, ridicând brațul întins într-un unghi de 45 grade, cu palma deschisă, și anunță cu voce clară câștigătorul și culoarea respectivă.

## Semne pentru Challenge & Intercom



### Analiză solicitată/ Challenge antrenor

MR desenează un pătrat mare în fața corpului, cu degetele arătătoare. Dacă analiza este cerută de un antrenor (challenge), MR va indica și culoarea.

Dacă meciul este oprit, MR ar trebui să indice analiza în curs, prin indicarea căștii sale intercom din ureche, în timp ce așteaptă rezultatul analizei.

### Challenge antrenor declinată

După ce MR repetă semnul de analiză solicitată, acesta indică culoarea sportivului, urmând-o de încrucișarea brațelor în fața corpului, cu palmele deschise, trăgându-le ulterior spre exterior, pentru a le separa.



### Challenge antrenor acceptată

MR desenează din nou un pătrat mare în fața corpului, cu degetele arătătoare, indică culoarea sportivului și face apoi un gest de confirmare (thumbs-up).

## Semne pentru greșeli minore

### Penalizare (Shido / Chui / Hansoku-make)

După ce arată semnul de penalizare respectiv, arbitrul arată spre sportivul penalizat, cu degetul arătător ridicat.



### Mubobi (Auto-punerea in pericol)

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



### Ieșire din suprafața de luptă

Arbitrul face o mișcare spre exterior, către marginea saltei, cu partea din spate a palmei.



### Tragere de timp

Arbitrul arată către ceasul de la mână.

### Tragere de timp

Arbitrul rotește ambele brațe orizontal, de la cot la încheietura mâinii, în fața corpului.

După indicarea semnului de pasivitate, dar înainte de arătarea semnului de penalizare, arbitrul arată în ce parte a luptei s-a petrecut pasivitatea, folosind numărul potrivit de degete.



### Ațiuni interzisă

Pentru toate acțiunile și tehnicile penalizate cu shido:

Arbitrul aplică o lovitură cu marginea palmei deschise, spre încheietura cotului.

### Lovitură în priză

Arbitrul arată 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.



## Semne pentru greșeli majore



### Tehnică periculoasă

Pentru toate acțiunile și tehnicile pedepsite cu chui:

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



### Ignorarea instrucțiunilor MR

Arbitrul indică urechile, folosind degetul arătător, cu ambele mâini.



### Remarci inutile

Arbitrul duce la gură degetul arătător extins

## Semne pentru greșeli grave

### Greșeală tehnică gravă

Pentru toate acțiunile și tehnicile pedepsite cu hansoku-make:

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



