

Regolamento Submission

Sistema a Torneo, ogni atleta che vince un match accede al match successivo.

- L'area di combattimento sarà minimo 5x5, nessun ring o gabbia.
- Se gli atleti escono dall'area di gara l'arbitro li farà ripartire dal centro dell'area di combattimento nella medesima posizione in cui si trovavano fuori dal tatami. Se gli atleti erano in piedi ricominceranno dal centro uno di fronte all'altro in piedi.
- Le protezioni ammesse e facoltative sono: paradenti, conchiglia, paraorecchi, paragonito o paraginocchio imbottiti e senza parti metalliche o rigide, scarpette da lotta, Gee, Kimono.

La gara è un momento di confronto tecnico agonistico intenso ma pur sempre un momento in cui sportività e lealtà sono fondamentali quindi si ricorda che:

- L'atleta partecipante è il protagonista dell'evento e quindi è il primo soggetto a dover mantenere un atteggiamento serio, marziale e dignitoso.
- Il giudizio degli arbitri è insindacabile, si invita quindi tutti gli atleti e i tecnici a non eccedere in proteste o comportamenti anti sportivi.
- Tutte le tecniche devono essere controllate, sottomettere l'avversario non significa agire con estrema ed ingiustificata violenza. Tutti i comportamenti anti sportivi e violenti saranno puniti.

1) Tecniche Ammesse:

- Qualsiasi tipo di strangolamento (tranne la presa alla trachea effettuata con la mano);
- Qualsiasi leva alle braccia o chiave articolare a spalla, gomito o polso;
- Qualsiasi leva in asse o chiave in torsione a caviglia, piede, ginocchio

2) Tecniche NON ammesse:

- Portare colpi di qualsiasi genere;
- Infilare le dita negli occhi o nella bocca dell'avversario;
- Tirare o afferrare i capelli o le orecchie dell'avversario;
- Mordere, graffiare o pizzicare l'avversario;
- Applicare prese o leve alle dita di piedi o mani;
- Colpire o premere l'area dei genitali;
- Agire con mano, ginocchio o gomito sul viso (triangolo occhi, naso, bocca);
- Usare sostanze scivolose e oleose sul corpo o sugli indumenti;
- Applicare chiavi o leve al collo o alla cervicale (es. Full Nelson o Crucifix lock);
- Spingere intenzionalmente l'avversario fuori dal tatami;
- Proiettare intenzionalmente l'avversario sulla testa o sul collo;
- Proiettare l'avversario afferrando solo la testa o agendo sulla cervicale;
- Afferrare l'abbigliamento dell'avversario per controllarlo;
- E' vietato sbattere l'avversario a terra sulla schiena con violenza (ad es da posizione di guardia rialzandosi in piedi per liberarsi o per difendersi da una sottomissione)
- In classe B è vietato proiettare l'avversario in rovesciata da dietro durante il combattimento in piedi (surplace)

3) Punteggio:

- Posizione di monta superiore (Mount position) 4 punti
- Posizione di ginocchio sullo stomaco (Knee on stomach) 2 punti
- Posizione di monta su schiena con uncini (Back mount) 4 punti
- Passaggio della posizione di guardia (Passing the guard) 2 punti
- Proiezione netta (Clean takedown) 4 punti
(termina in posizione di dominio e fuori dalla guardia dell'avversario)
- Proiezione (Takedown) 2 punti
(termina senza posizione dominante e in guardia o mezza guardia dell'avversario)
- Spazzata netta (Clean sweep) 4 punti
(termina in posizione di dominio e fuori dalla guardia)
- Spazzata 2 punti
(termina senza posizione dominante e in guardia o mezza guardia)
- Uscita da una posizione di Dominio subita 1 punto

Ogni posizione deve essere consolidata per almeno tre secondi per ottenere i punti (conteggio a vista effettuato dall'arbitro)

4) Penalità:

- Rifiutare la lotta in piedi arretrando o passività, al terzo richiamo - 1 punto
- Tirare l'avversario nella guardia a terra - 1 punto
- Saltare a legare l'avversario in guardia - 1 punto

Se l'atleta o il suo allenatore offendono l'arbitro, l'avversario o l'allenatore avversario sono soggetti entrambi a immediata squalifica.

5) Come si vince:

- Sottomissione e resa dell'avversario (battendo la materassina con braccio o gamba o manifestando verbalmente la resa);
Ai punti allo scadere del tempo;
- Decisione arbitrale : nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a difendersi e/o a manifestare la propria resa o nel caso in cui sia in pericolo di infortunio o di vita, l'arbitro può dar fine all'incontro e proclamare il vincitore;
- Per squalifica dell'avversario, dopo che abbia infranto per due volte le regole. Per gesti estremamente scorretti o violenti la squalifica può anche essere immediata;
- Nel caso di ferita: si sospende il match e si provvede alla cura del ferito e all'eventuale pulizia del tatami. Il match dovrà riprendere entro 5 minuti pena la sconfitta per ferita o, se si ritiene che la ferita sia stata causata intenzionalmente, la squalifica dell'avversario.

6) Classi di peso:

- - 65 Kg
- 65 Kg - 70 Kg
- 70 Kg - 75 Kg
- 75 Kg - 80 Kg
- 85 Kg - 90 Kg
- 90 Kg - 95 Kg
- +95 Kg

7) Durata degli incontri :

Ogni incontro avrà durata di minuti SEI su un singolo round.

I punti verranno assegnati sin dall'inizio dell'incontro.