

REGOLAMENTO

OCEAN

BJJ PRO CHAMPIONSHIP

KEEP BREATHING





OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

REGOLAMENTO TECNICO

Sommario

3 PROGRESSIONE PUNTEGGIO E PENALITÀ

6 COMANDI VERBALI E GESTUALITA'

8 DURATA, ABBIGLIAMENTO, ARBITRI E COACH

9 SQUALIFICHE

10 GRAFICA SEGNAPUNTI

11 STRUTTURA DEL TORNEO OCEAN:
Trial-Semifinale-Finale

13 CHECK IN E REVEAL BRACKETS

14 PREMI

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

REGOLAMENTO

Il regolamento del torneo Ocean è strutturato sulla principale priorità che viene data alla finalizzazione ed è concepito per promuovere al massimo le strategie e le tecniche di sottomissione. Qualora un incontro non venga risolto in una finalizzazione, si valuteranno le performance degli atleti in base ad un punteggio con diverse priorità.

Come si vince?

La vittoria, nel regolamento Ocean, si ottiene finalizzando l'avversario. Se alla fine dell'incontro non c'è stata finalizzazione, la vittoria si deciderà in base al punteggio assegnato agli atleti.

L'assegnazione del punteggio e la priorità con cui viene letto, sono le seguenti:

- 1) **Tentativi di Finalizzazione**
- 2) **Punti per Posizioni e Manovre**
(monta, schiena, ginocchio sullo stomaco)
(proiezione, ribaltamento, passaggio di guardia)
- 3) **Passività**
- 4) **Decisione Arbitrale**

PRIMA PRIORITA' – Tentativi di Finalizzazione

La priorità di lettura dei punti è stata scelta per premiare prima di tutto i tentativi di sottomissione.

Il Tentativo di Finalizzazione vale 1.

La modalità di assegnazione del Tentativo di Finalizzazione si basa sul reale pericolo con cui la tecnica viene applicata. Questa valutazione segue lo stesso criterio dell'assegnazione dei vantaggi di finalizzazione nel regolamento UIJJ/IBJJF.

N.B. nei casi in cui la lotta vada fuori dall'area di gara durante una finalizzazione, indipendentemente da chi causa l'uscita e indipendentemente se chi subisce la finalizzazione effettui una difesa consona o una fuga, non ci saranno squalifiche e la lotta ricomincerà al centro in piedi con un' eventuale assegnazione di Tentativo di Finalizzazione se ritenuto valido.

Pertanto, in assenza di finalizzazioni, vincerà l'atleta che ha ricevuto più Tentativi di Finalizzazione.

oceanbjjpro.com UIJJ © 2023



OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

SECONDA PRIORITA' – Punti per Posizioni e Manovre

La seconda priorità di lettura del punteggio è impostata sui **Punti per Posizioni e Manovre** effettuate in modo corretto fino alla stabilizzazione dell'avversario per 3 secondi.

Le posizioni sono: la **monta**, la **schiena presa** e il **ginocchio sullo stomaco**

Le manovre sono: la **proiezione**, il **ribaltamento** (anche detto raspata) e il **passaggio di guardia**. Tutte le posizioni e le manovre valgono egualmente 1 punto.

NB.: i punti e le manovre verranno valutati esattamente secondo i criteri di correttezza e i tempi di stabilizzazione del regolamento UIJJ/IBJJF.

L'unica differenza è che tutti e 6 i casi (3 posizioni e 3 manovre) valgono 1 solo punto invece che valere punteggi differenti.

Pertanto, in assenza di finalizzazioni e in assenza o pareggio di Tentativi di Finalizzazione, vincerà l'atleta che ha realizzato più Punti assegnati per Posizioni e Manovre.

TERZA PRIORITA' - Penalità

La terza priorità di lettura del punteggio è impostata sulle **Penalità**.

Le penalità valgono tutte 1 e sono:

- Passività

Con **Passività** si intende la situazione in cui l'atleta non persegue alcuna progressione volta a finalizzare o guadagnare posizioni o manovre e allo stesso tempo impedisce al suo avversario di compiere tale progressione. Se questa situazione persiste per 20 secondi verrà assegnata una penalità all'atleta o agli atleti che l'hanno messa in atto.

N.B.: la passività verrà valutata ed assegnata esattamente secondo i criteri del regolamento UIJJ/IBJJF.

N.B.: in alcuni casi l'arbitro potrà invitare uno o entrambi gli atleti a riprendere la lotta col comando "action", dopo il quale, se ripetuto due volte, l'arbitro potrà far riprendere la lotta al centro in piedi.

- Afferrare tessuto

L'atleta non può mai afferrare il tessuto, né della propria uniforme né dell'uniforme dell'avversario.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

- Disobbedire all'arbitro

Qualora l'arbitro dia un comando ad un atleta, lo stesso è tenuto ad eseguirlo. Se ad es. l'arbitro fa riprendere la lotta in una determinata posizione che l'atleta rifiuta di rispettare, lo stesso subirà una penalità per inadempienza.

N.B.: Le penalità si cumulano con un limite di 3, dopodiché la 4a penalità costituisce la squalifica.

Pertanto, in assenza di finalizzazioni, in assenza o pareggio di Tentativi di Finalizzazione e in assenza o pareggio di Punti, vincerà l'atleta che ha ricevuto meno **Penalità**.

QUARTA PRIORITA' – Decisione Arbitrale

La quarta ed ultima priorità del punteggio è impostata sulla **Decisione Arbitrale**.

Gli arbitri (un arbitro centrale e due arbitri laterali) valuteranno l'atleta che di più è riuscito ad avvicinarsi al conseguimento di qualsiasi finalizzazione o punto, che ha manifestato maggiore capacità di attacco. Nessuna valutazione verrà data alla capacità di difendersi, ma l'attenzione sarà sempre rivolta all'atleta che attacca.

N.B.: La Decisione Arbitrale avverrà seguendo gli stessi criteri indicati nel regolamento UIJJ/IBJJF.

Pertanto, in assenza di finalizzazioni, in assenza o pareggio di Tentativi di Finalizzazione, in assenza o pareggio di Punti ed in assenza o pareggio di Passività, vincerà l'atleta che viene segnalato da almeno 2 dei 3 Arbitri come il vincitore, ottenendo quindi la vittoria per **Decisione Arbitrale**.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO

In ogni lotta saranno presenti 3 arbitri. 2 arbitri laterali e 1 centrale.

I punti vengono assegnati dall'arbitro centrale.

Gli arbitri laterali hanno lo stesso potere dell'arbitro centrale e tutti i punti o penalità assegnati dall'arbitro centrale devono essere confermati da almeno 1 dei 2 arbitri laterali.

Nel caso di consenso tra gli arbitri laterali e l'arbitro centrale, gli arbitri laterali rimarranno seduti. Nel caso di conflitto di opinioni con l'arbitro centrale, gli arbitri laterali si alzeranno in piedi e segnaleranno se sottrarre o assegnare i punti o le penalità aggiudicati, usando i gesti predefiniti in questo regolamento.

COMANDI VERBALI E GESTUALITA'

COMANDI VERBALI

L'arbitro centrale condurrà il giudizio sulla lotta utilizzando 4 comandi:

- 1) **FIGHT**
è il comando che indica di iniziare a combattere.
- 2) **STOP**
è il comando che indica di interrompere il combattimento, senza cambiare la posizione in cui ci si trova nel momento dello STOP.
- 3) **PENALTY**
È il comando che indica l'assegnazione di una penalità all'atleta verso il quale viene diretto.
- 4) **ACTION**
È il comando che invita uno od entrambi gli atleti a riprendere il combattimento per non ricevere la penalità per passività.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

GESTUALITÀ

L'arbitro centrale, con l'eventuale ausilio di quelli laterali, condurrà il giudizio sulla lotta utilizzando 3 gestualità:

TENTATIVO DI FINALIZZAZIONE

L'assegnazione di un tentativo di finalizzazione ad un atleta avviene alzando all'altezza della spalla orizzontalmente il braccio relativo all'atleta stesso.

PUNTO

L'assegnazione di un punto ad un atleta avviene alzando in alto verticalmente il braccio relativo all'atleta stesso.

PENALITÀ

L'assegnazione di una penalità avviene alzando ad altezza spalla orizzontalmente col pugno chiuso e piegato a 90°, il braccio relativo all'atleta stesso



Tentativo di Finalizzazione



Punto



Penalità

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

DURATA

Tutte le lotte del torneo Ocean hanno una durata di 10 minuti.
Le finali potrebbero avere una durata differente.

ABBIGLIAMENTO

Rashguard manica lunga o corta permessa.

Pantaloncini corti obbligatori (spats o leggings sotto ai pantaloncini sono ammessi).

Non esisterà alcuna limitazione alle colorazioni delle rash e degli shorts.

Petto nudo ammesso.

Calzature non ammesse.

Protezioni di qualsiasi materiale rigido non ammesse (ad es.: conchiglia, ginocchiere o paraorecchie rigide).

Il paradenti è ammesso.

Ocean si riserva di imporre l'obbligo di indossare la rash, o di cambiarla, qualora ci siano tatuaggi o grafiche di matrice religiosa o politica non accettati.

Qualsiasi anomalia dovrà essere approvata da Ocean, pena la squalifica dal torneo.

ARBITRI E COACH

Il Corpo Arbitrale di Ocean è costituito da **3 Arbitri Internazionali IBJJF / UIJJ**.

È ammesso 1 coach per atleta nell'apposita postazione.

Il coach nell'apposita postazione può essere allontanato in qualsiasi momento dall'arbitro centrale o da quelli laterali per pratica o incitamento antisportivo, utilizzo di linguaggio o gesti offensivi verso gli arbitri, l'avversario o il proprio atleta.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

SQUALIFICHE

- Effettuare un Suplex o Slam facendo atterrare l'avversario sulla testa o collo. (N.B. il Suplex facendo atterrare l'avversario NON sulla testa o collo, lo Slam per difendere qualsiasi tecnica facendo cadere l'avversario NON sulla testa o collo, sono validi)
- Colpi volontari (pugni, schiaffi, calci) contro l'avversario
- Colpi volontari ai genitali
- Strangolamento con le dita, stringendo a pinza la trachea
- Mettere volontariamente le dita negli occhi
- Ostruire volontariamente con le mani le vie respiratorie (attraverso pressione o pinza)
- Utilizzare linguaggio o gesti offensivi verso l'arbitro o l'avversario, anche durante tutta la presenza nel luogo di gara
- Essere iscritto nella categoria Light ma essere oltre gli 80 Kg al momento del peso ufficiale

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

SCOREBOARD *SEGNAPUNTI* OCEAN

Tentativi di Sottomissione

Punti

Penalità

	MARIO ROSSI TEAM JIU JITSU ONE	POINTS 0	PENALTY 1	SUB 1
	JOHN SMITH TEAM JIU JITSU TWO	POINTS 1	PENALTY 0	SUB 0
	LIGHTWEIGHT - 80 KG QUARTERFINALS	08:36		

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

STRUTTURA DEL TORNEO OCEAN

Ocean è strutturato in 3 fasi:

- 1) Trial
- 2) Semifinali
- 3) Finali

>>>

1) Trial

Il Trial è una giornata del Torneo Ocean che si svolge in una specifica location.

I Trial previsti sono 8. In ogni Trial si svolgeranno 7 brackets.

Con bracket si intende una categoria contenente un numero di atleti che devono combattere ad eliminazione diretta per produrre un vincitore.

Ogni bracket conterrà massimo 8 atleti che effettueranno massimo 3 lotte: quarti di finale >> semifinale >> finale.

Quindi: 8 Trial >> 7 brackets ogni Trial >> 8 atleti in ogni bracket.

Le brackets possono essere **light weight** (-80 kg) o **heavy weight** (qualsiasi peso)

Gli 8 Trial saranno così organizzati:

Trial 1 / 2 / 3 / 4: si svolgeranno 3 brackets light weight + 4 brackets heavy weight

Trial 5 / 6 / 7 / 8: si svolgeranno 4 brackets light weight + 3 brackets heavy weight

Pertanto questi 8 Trial produrranno 7 vincitori ognuno, così divisi:

I 7 vincitori dei Trials 1 / 2 / 3 / 4 saranno 3 vincitori light weight e 4 vincitori heavy weight per ogni Trial, con un totale 28 vincitori.

I 7 vincitori dei Trials 5 / 6 / 7 / 8 saranno 4 vincitori light weight e 3 vincitori heavy weight per ogni Trial, con un totale 28 vincitori.

I 56 vincitori dei Trial approdano alla 2a fase: le **Semifinali**.

N.B.: un atleta iscritto nella categoria Light può iscriversi anche nella categoria Heavy, anche nello stesso Trial.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

2) Semifinali

Nelle semifinali si svolgeranno 8 brackets: 4 light weight e 4 heavy weight. In ogni bracket ci saranno i 7 vincitori di ogni Trial più 1 Special Guest invitato da Ocean, che completa la bracket come ottavo atleta. Quindi ci saranno:

- **4 brackets light weight** composte da:

28 vincitori dei **Trial Light Weight** + 4 **Light Weight Special Guests** (tot 32 atleti >> 8 atleti per ognuna delle 4 brackets).

- **4 brackets heavy weight** composte da:

28 vincitori dei **Trial Heavy Weight** + 4 **Heavy Weight Special Guests** (tot 32 atleti >> 8 atleti per ognuna delle 4 brackets).

Ogni bracket produrrà 1 vincitore (dopo un massimo di 3 lotte).

Quindi ci saranno 4 vincitori **light weight** e 4 vincitori **heavy weight**, per un totale di 8 vincitori, che approdano alla 3a fase: le **Finali**.

3) Finali

Nelle finali si svolgeranno 2 brackets: **una light weight e una heavy weight**. In ogni bracket ci saranno i 4 atleti vincitori delle semifinali.

Queste 2 brackets produrranno 2 vincitori (con un massimo di 2 lotte)

il Campione Light Weight e il Campione Heavy Weight, ai quali verrà riconosciuto un premio di 10.000 euro ciascuno (premio del 2024)

Il premio finale in euro verrà rivalutato o confermato di anno in anno previo comunicazione social e/o web e/o newsletter.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

CHECK IN E BRACKETS REVEALING

Il Torneo Ocean formulerà le brackets in modalità completamente casuale. Questa procedura di randomizzazione, con cui viene popolata ogni bracket che gestisce le lotte tra gli 8 atleti presenti, verrà resa pubblica.

Quando un atleta si presenta al Trial, dopo essersi iscritto online, effettuerà il check-in, nel quale dovrà:

- 1) produrre il proprio documento
- 2) controllare il peso (solo se iscritto nei light weight)
- 3) scegliere un numero col quale verrà posizionato in maniera casuale in una bracket

Alla fine del check-in verrà esposta da Ocean la procedura che mostra come i numeri scelti dagli atleti cadono in modo casuale accoppiandosi con i numeri che indicano le posizioni nelle 3 (o 4) possibili brackets in cui gli atleti dovranno competere.

Qualora non si presentassero uno o più atleti, i numeri non assegnati a nessuno (a causa della mancanza degli atleti stessi) verranno ugualmente assegnati casualmente alle posizioni nelle brackets, generando pertanto un bye (turno di passaggio senza lotta) per gli atleti che capitano accoppiati con tali numeri.

OCEAN

B J J P R O C H A M P I O N S H I P

PREMI

Il vincitore dell'anno 2024 della finale Heavy Weight Division e della Light Weight Division vinceranno 10.000 euro ciascuno.

Inoltre, verranno riconosciuti 3 bonus per l'anno 2024 del valore di 1.000 euro ciascuno, per:

Best Submission:

La finalizzazione più bella del torneo, tra tutte quelle effettuate a partire dalla prima lotta del primo Trial fino all'ultima finale.

Quickest Submission:

La finalizzazione più veloce del torneo, tra tutte quelle effettuate a partire dalla prima lotta del primo Trial fino all'ultima finale.

Ocean Price:

Il primo semifinalista che batte uno special guest.

I bonus in euro verranno rivalutati o diminuiti o aggiunti o confermati di anno in anno previa comunicazione social e/o web e/o newsletter.

OCEAN

BJJ PRO CHAMPIONSHIP

KEEP BREATHING

oceanbjj.com

