

REGOLAMENTO

OCEAN

BJJ PRO CHAMPIONSHIP

KEEP BREATHING



UIJ



FIJKAM

STAGIONE 2025/2026

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.

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 7 minuti.
Nella serata Finale, le semifinali e le finali avranno una durata di 10 minuti.

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.

BODY CHECK: CONTROLLO DELLA PELLE PER SOSTANZE OLEOSE, LUNGHEZZA UNGHIE E PROTEZIONI RIGIDE

L'arbitro centrale, prima dell'inizio o durante le pause previste, può verificare che il corpo dell'atleta non sia reso scivoloso da oli, creme o eccessivo sudore (sulla pelle o con una rash particolarmente bagnata), chiedendone la rimozione, così come può richiedere il taglio delle unghie.

Allo stesso modo può verificare la presenza di protezioni rigide non consentite come ginocchiere, gomitiere o conchiglie, ordinandone la rimozione immediata, pena la squalifica.

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
- Tirare i capelli
- Mordere
- Afferrare le orecchie
- La pratica del "fish hooking"
- 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 o i 65 Kg al momento del peso ufficiale
- Mettere in leva, comprimere, torcere, mordere o piegare innaturalmente le micro articolazioni delle dita

N.B.

Tutte le azioni e tecniche che non sono elencate in questa lista di squalifiche sono consentite.

Ergo tutti i casi di sottomissioni, soffocamenti, proiezioni, compressioni, immobilizzazioni e torsioni sono ritenuti validi.

STOP MEDICO/CONTROLLO EPIDERMICO

- Durante il body check pre-gara effettuato al centro del tatami, così come durante l'incontro qualora emergano anomalie non rilevate precedentemente, l'arbitro di gara ha piena facoltà di interrompere temporaneamente il match per richiedere l'immediata valutazione medica.
Nel caso in cui il medico confermi anomalie epidermiche riconducibili a infezioni cutanee (funghi, tigna, stafilococco aureo o altre patologie), l'atleta verrà escluso immediatamente dall'evento in corso, assegnando di conseguenza la vittoria immediata all'avversario per intervento medico.

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 2 fasi:

- 1) Trial
- 2) Finali

>>>

1) Trial

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

In ogni Trial si svolgeranno più brackets.

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

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

Le brackets possono essere **light weight** (-80 kg), **open weight** (qualsiasi peso), **female light weight** (-65 kg), **female open weight** (qualsiasi peso).

Pertanto ogni trial genererà più vincitori per categoria di peso che approderanno alla 2a fase: le Finali.

Un atleta solo in categoria, anche al momento del check in NON passerà in automatico il trial per approdare in finale. Potrà decidere di richiedere un rimborso o spostare la sua partecipazione ad un altro trial a sua scelta. Ciò implica che tutti i finalisti dovranno aver fatto e vinto ALMENO una lotta durante i trial.

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

3) Finali

Nelle finali si svolgeranno 4 brackets: una light weight, una open weight, una female light weight e una female open weight.

Queste 4 brackets produrranno 4 vincitori

I vincitori riceveranno il montepremi basato sulle presenze effettive di tutti gli atleti durante i trial, rispettando la tabella sottoriportata.

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

OCEAN

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

MONTEPREMI

ATLETI TOTALI ALLA FINE DI TUTTI I TRIAL	UOMINI	DONNE
	SIA PER I -80 KG CHE PER GLI OPENWEIGHT	SIA PER LE -65 KG CHE PER LE OPENWEIGHT
DA 30 A 49 ATLETI	2.500€	2.500€
DA 50 A 99 ATLETI	5.000€	5.000€
DA 100 A 149 ATLETI	7.500€	7.500€
SOPRA I 150 ATLETI	10.000€	10.000€

PREMI PER I VINCITORI DI CATEGORIA ALLA FINALE DI SETTEMBRE 2025

OCEAN

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

CHECK IN E CREAZIONE BRACKETS

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.

Nel caso in cui due o più atleti della stessa accademia vengano accoppiati per affrontarsi nel primo incontro, sposteremo uno degli atleti sull'altro lato del tabellone o in un altro tabellone, a seconda del numero di tabelloni creati per quella divisione.

La regola che applichiamo per effettuare questo spostamento è la seguente:

l'atleta con il numero più basso, tra quelli appartenenti alla stessa accademia accoppiati al primo turno, verrà spostato sull'altro lato del tabellone o in un altro tabellone, prendendo il posto dell'atleta con il numero più basso tra tutti quelli presenti sull'altro lato o nell'altro tabellone in cui viene inserito.

Gli atleti registrati come "No Team" non verranno spostati, anche se si troveranno ad affrontarsi al primo incontro.

OCEAN

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

BONUS

Verranno riconosciuti 3 bonus per l'anno 2025 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.

Best Throw:

La proiezione migliore di tutto il torneo, avvenuta in qualsiasi modalità consentita dal regolamento.

I bonus Best Submission e Best Throw vengono votati dal direttivo Ocean congiuntamente agli arbitri presenti in ogni tappa

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

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

WILDCARD

Ocean si riserva la possibilità di ripescare degli atleti per inserirli nelle bracket delle Finali, al fine di assicurare un equo numero di lotte per tutti i partecipanti di ogni categoria di peso maschile e femminile.

Gli atleti ripescati saranno contattati singolarmente seguendo queste priorità:

Tutti i secondi classificati che hanno:

1. Perso per decisione arbitrale
2. Perso con il minor scarto di punteggio
3. Perso per sottomissione più tardiva

Qualora si avesse necessità di ripescare più atleti, a seguire dalla succitata lista di priorità, si andrà a controllare il ranking NoGi della UIJJ direttamente sui loro canali ufficiali, partendo dalla prima posizione a seguire.