



MANUAL DE REGRAS

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL
DE JIU JITSU DESPORTIVO

Sumário

INTRODUÇÃO

LIVRO DE REGRAS

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES

CÓDIGO DE ÉTICA

PORTARIA REGULAMENTAR

Jiu Jitsu

Jiu Jitsu é uma arte marcial que é composta de técnicas que trabalham no Sentido de posicionamento superior, a fim de finalizar o oponente, usando a técnica para aplicar força em uma articulação ou em um estrangulamento. Técnica é usada Sobre a força para colocar um oponente em uma posição controlada ou de finalização. Durante lutas competitivas, a missão é Ganhar pontos através de posições diferentes ou forçando o adversário a submeter. A história do Jiu-Jitsu se perde no passado A FIJJD traça a sua mais recente historia no Brasil, onde o atual estilo de Jiu Jitsu evoluiu para o esporte competitivo Que é visto hoje.

O principal objetivo da Federação Internacional de Jiu Jitsu Desportivo é organizar o esporte Jiu-Jitsu e suas federações, estabelecendo um conjunto de regras comuns que permitam que o esporte se torne uma das modalidades esportivas dos Jogos Olímpicos. A FIJJD tem o objetivo de promover torneios que sejam agradáveis, justos e gratificantes para todos os participantes.

O objetivo deste manual é a definição de regras para criar diretrizes justas que possam orientar treinadores, atletas, equipes, e espectadores, nas questões físicas, estéticas, psicológicas e éticas, bem como no que diz respeito aos estilos. Com regras amplamente aceitas poderemos controlar a evolução e a coesão do nosso esporte e trabalhar em conjunto para transformar a arte marcial em um esporte para atletas e espectadores imbuídos do espírito olímpico.

A formulação deste manual vem no sentido de orientar, esclarecer e direcionar de forma segura a arbitragem, pois esse quesito se torna um dos componentes mais importantes no contexto apresentado nas competições de jiu-jitsu. A elevação das condições físicas e técnicas, além do profissionalismo observado nos esportes de lutas na atualidade, exigem uma qualificação especial dos diversos membros que compõem a arbitragem, entre eles diretores de arbitragem, árbitros, juízes, mesários, controladores de áreas, etc. e ainda os seus diversos atores, dentre eles, atletas, professores e técnicos. Com o objetivo que as regras sejam de conhecimento de todos os praticantes de Jiu Jitsu, pois muitas vezes as reclamações vêm de pessoas que não conhece as regras e regulamentos. Este manual foi pesquisado em diversas fontes tendo a conclusão do que achamos que seja o mais ideal para o Jiu Jitsu no momento.

A interpretação das normas passa por diversos fatores, muitos deles inobservados por muitos, que apenas colocam os próprios interesses de forma egoísta à frente dos interesses dos outros. A interpretação e a pacificação dos entendimentos visam atingir a justiça, fazendo com que aquele que estiver melhor naquele momento seja o vencedor.

O importante não é apenas conhecer as normas ou regras, mas saber como os julgadores a entendem e julgam, pois assim todos os professores, técnicos e atletas, saberão como devem proceder durante as disputas. Por isso, a necessidade de todos participarem dos cursos, seminários, congressos técnicos, além da leitura dos Manuais de Normas e Regras.

ÁRBITRO

A função do árbitro é a de assegurar que os competidores cumpram com as regras da modalidade. Para isso, são considerados autoridades ao longo da disputa, sendo os únicos capazes de advertir, punir, eliminar e indicar o sucesso de um competidor em uma execução de técnica. Professores e atletas, que decorrem da competência e da especialidade técnica da pessoa escolhida para atuar nos eventos de jiu-jitsu. O exercício da função de árbitro está condicionado à sua participação em seminários, cursos de arbitragem, congressos técnicos, realização de provas e atuação nas competições. O árbitro, no desempenho de sua atividade, deverá agir com imparcialidade (sem interesse pessoal no resultado das lutas), independência (de acordo com o seu livre convencimento), competência (com capacidade técnica para analisar o desenvolvimento das lutas e argumentos para decidir o assunto), diligência (agir de modo proativo, dispor de tempo para se dedicar à arbitragem, analisar e estudar os manuais de arbitragem e decisões polêmicas) e discrição (com prudência, postura e bom senso durante e após o término das lutas e das competições). Antes da aceitação da função, é dever do árbitro revelar qualquer fato ou circunstância que possa gerar dúvida justificada quanto à sua imparcialidade e independência.

As categorias de árbitros são divididas em:

Árbitro Internacional A, B, C;

Árbitro Nacional; A, B, C;

Árbitro Estadual; A, B, C;

Árbitro Estagiário.

EM RELAÇÃO À HIERARQUIA DE ÁRBITROS E/OU JUÍZES:

Nível 1 Árbitro Internacional A, B, C;

Requisitos:

Ser graduado faixa preta;

Ter Curso de Arbitragem da FIJJD;

Ter cumprido o interstício de um ano após o período de Árbitro Nacional; A, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Internacional Nacional C.

Nível 2 Árbitro Nacional; A, B, C.

Requisitos:

Ser graduado faixa marrom ou preta;

Ter Curso de Arbitragem da FIJJD;

Ter cumprido o interstício de um ano após o período de Árbitro Estadual A, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Nacional C.

Nível 3 Árbitro Estadual; A, B, C;

Requisitos:

Ser graduado faixa roxa, marrom ou preta;

Ter Curso de Arbitragem da FIJJD;

Ter cumprido o interstício de um ano após o estágio, com participação mínima de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional;

Deverá ter tido aprovação na avaliação do período como Árbitro Estagiário.

Nível 4 Árbitro Estagiário.

Requisitos:

Ser graduado faixa roxa; marrom ou preta;

Ter Curso de Arbitragem da FIJJD;

Ter sido aprovado na prova teórica e prática;

O tempo do estágio é de um ano com participação de 80% das competições promovidas pela entidade estadual e/ou nacional.

LIVRO DE REGRAS

1. Artigo 1º – Arbitragem

1.1 Autoridade do árbitro

1.1.1 No exercício de execução das regras e sua interpretação, cabe ao árbitro definir o resultado da luta e suas pontuações, vantagens, advertências, faltas e até desclassificações.

1.1.2 Sendo autoridade máxima da luta, os atletas e marcadores do placar têm que acatar sua decisão.

1.2.2 - Quando considerar necessário, a FIJJD utilizará dois árbitros adicionais com acesso a recurso de vídeo e replay para correção da marcação de pontos, vantagens e punições no placar.

● A correção de qualquer pontuação ou punição assinalada pelo árbitro central só acontecerá em caso de concordância entre os dois árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay.

● Após concordarem que uma correção de pontuação ou punição deve ser realizada, os árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay comunicarão a mudança ao árbitro central por sistema de rádio ou pessoalmente.

- O árbitro central e os árbitros laterais não poderão contestar a decisão dos dois árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay.

1.2.3 O resultado proclamado de uma luta só poderá ser alterado nos seguintes casos:

- Se houver interpretação errada do placar.
- Se o atleta declarado vencedor tiver finalizado o adversário utilizando golpes restritos não observados pelo arbitro.
- Se o atleta tiver sido desclassificado por ter aplicado golpe permitido. Nesse caso, quando a interrupção da luta e a desclassificação acontecerem antes do atleta que sofreu o ataque ter batido, o combate retornará ao centro da área de luta e o atleta que aplicou o golpe receberá dois pontos. No caso do atleta que sofreu o golpe ter batido antes da interrupção da luta e da desclassificação, o atleta que aplicou o golpe será declarado vencedor.

. Caso o marcador (mesário) anote o tempo a menos da categoria a luta retornará para cumprir o tempo restante correto, retornando a luta em pé. Caso o tempo marcado seja maior que tempo correto, o resultado será mantido, considerando o tempo aplicado a mais.

. Caso haja erro no chaveamento, o atleta mesmo tendo vencido a(s) luta terá que refazer a luta com o adversário correto (que ficou sem lutar), obedecendo ao critério de descanso.

Obs.1 O atleta que refez a luta saindo vencedor deste combate, não precisará refazer as lutas com os atletas que ele já venceu, caso ele perca a luta (para o atleta que tinha ficado sem lutar) os atletas que ele tinha vencido terão o direito de fazer outra luta com o novo adversário.

Obs. 2 Caso o atleta que lutou com o adversário errado perca sua luta, ele deverá fazer a luta com o adversário que ficou sem lutar, se o atleta que tinha ficado sem lutar perde a luta, a chave terá a continuidade normal, porém se o atleta que tinha ficado sem lutar, vencer a luta, ele seguirá na chave enfrentando os adversários, porém tudo isto deverá acontecer antes de acontecer à final da chave, pois já tendo havido a final da chave, não será mais alterado o resultado.

Obs. Em qualquer situação que a luta retorne, deverá se reiniciada com os atletas na posição em pé.

- Se o arbitro cometer um erro de direito, que consiste na aplicação incorreta das regras do esporte revistas neste livro. O erro de direito não inclui interpretações subjetivas do arbitro na marcação de pontos, vantagens ou punições.

1.1.4 Para alterar o resultado proclamado de uma luta, as seguintes condições devem ser observadas:

- O árbitro como autoridade máxima da luta pode definir a alteração e pode também solicitar orientação do diretor de arbitragem.
- O diretor de arbitragem deverá consultar a mesa central do evento sobre o andamento da chave e só poderá autorizar a alteração do resultado caso a chave não tenha avançado para a fase posterior.

1.2 Formatação da arbitragem

1.2.1 A organização do campeonato poderá optar por escalar três árbitros para uma luta sempre que considerar necessário.

- Nesse caso, dois árbitros laterais ficarão sentados em cadeiras posicionadas em cantos opostos da área de luta.
- Os árbitros laterais terão poderes iguais ao do arbitro central e toda e qualquer marcação ou retirada de pontos, vantagens ou punições deverão ser confirmadas por pelo menos dois dos três árbitros.

- Em caso de concordância com o árbitro central, os árbitros laterais permanecerão sentados nas cadeiras nos cantos da área de luta.
- Em caso de discordância com o árbitro central, os árbitros laterais deverão levantar das cadeiras nos cantos da área de luta e assinalar a marcação de pontos, vantagens, punições ou a retirada das mesmas utilizando os gestos previstos nesta regra.
- No caso dos árbitros marcarem três pontuações diferentes para um mesmo movimento, Valerá a marcação intermediária.
(Ex. Quando um árbitro marca passagem de guarda, o segundo marca vantagem e o terceiro pede a retirada dos pontos, será assinalada no placar uma vantagem).
- Em caso do árbitro central decidir desclassificar um atleta por acúmulo de quatro punições (faltas graves ou de amarração), ele fará o gesto referente à punição grave antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de punição, e só então o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.
- Em caso do árbitro central decidir desclassificar um dos atletas por falta gravíssima, ele fará o gesto referente à desclassificação antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de desclassificação, e só então o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.
- Em caso de empate em pontos, vantagens e punições ao final da luta, (após a morte súbita) o árbitro central posicionará os dois atletas em pé no local que iniciaram a luta, virados de frente para a mesa. O árbitro dará dois passos para trás e com gesto pedirá para que os árbitros laterais fiquem de pé. Após os árbitros laterais se posicionarem de pé, o árbitro central dará um passo a frente com a perna direita, sinalizando o momento em que os três árbitros levantam seus braços declarando o atleta que consideram vencedor. O árbitro então confere a escolha dos árbitros laterais e declara vencedor o atleta escolhido pela maioria dos árbitros.

1.3 Funções do árbitro

1.3.1 Caberá ao árbitro chamar os atletas para a área de luta no início do combate.

1.3.2 Caberá ao árbitro fazer a checagem final de todas as exigências de vestimenta, higiene, etc. O atleta não poderá se apresentar com odor forte que possa irritar o adversário, por exemplo, cigarro, álcool, pomadas e sprays analgésicos, entre outros. Caso um dos atletas não atenda a qualquer das exigências, caberá ao árbitro determinar que a exigência seja cumprida em tempo determinado.

1.3.3 Caberá ao árbitro posicionar os atletas na área de luta antes do início do combate.

- O atleta que ficar a direita do árbitro terá a sua pontuação assinalada pelo braço direito do árbitro, diferenciado do esquerdo por uma braçadeira verde e amarela que indicará que os pontos do atleta serão marcados na seção verde e amarela do placar.

- O atleta que ficar a esquerda do árbitro terá a sua pontuação assinalada pelo braço esquerdo do árbitro, que não apresenta a braçadeira e seus pontos serão marcados na seção sem cores do placar.

1.3.4 Caberá ao árbitro fazer o posicionamento dos atletas de acordo com a cor do kimono que usam.

- Caso os dois atletas estejam de kimono da mesma cor, o primeiro atleta a ser chamado ficará a direita do árbitro, receberá a faixa verde e amarela de identificação, mantendo também a sua própria faixa amarrada na cintura.

- Caso um atleta esteja de kimono branco e outro atleta de kimono azul royal, o atleta de kimono azul royal ficará a direita do árbitro.

- Caso um atleta esteja de kimono preto e o outro atleta de kimono azul royal, o atleta de kimono azul royal ficará a direita do árbitro.
 - Caso um atleta esteja de kimono preto e o outro atleta de kimono branco, o atleta de kimono preto ficará a direita do árbitro.
- 1.3.5 Caberá ao árbitro dar início a luta, e não explicar as regras, pois os atletas devem saber a regra previamente para isso, mostrar neutralidade e está proibido de dar explicação de sua atuação antes, durante e ao término da luta.
- 1.3.6 Caberá ao árbitro interromper a luta quando achar necessário.
- Obs.:** Quando o árbitro central interromper a luta por qualquer motivo, os atletas devem sempre que possível manter a posição e aguardar instrução do árbitro.
- 1.3.7 Caberá ao árbitro fazer com que os atletas cumpram a obrigação de lutar no centro da área de combate.
- Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, em posição no solo estabilizada, o árbitro interromperá a luta e, observando a posição de cada atleta, reiniciará o combate no centro com os atletas em posições idênticas as do momento da interrupção.
 - Quando um dos atletas pisar na área de segurança na luta em pé (salvo quando já houver iniciado uma queda), ou quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate em luta no solo não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate.
 - Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, em pé ou em posição no solo mas não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate.
 - Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá o combate, aguardará o desfecho e só interromperá se os atletas estiverem pra sair da área de segurança.
 - Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado e no movimento de defesa do adversário os dois atletas forem para fora da área de segurança, o árbitro interromperá o combate e recomeçará a luta no centro com os atletas em pé. Nesse caso, quando o árbitro tiver clareza que o movimento que levou a saída da área de combate foi iniciado pelo atleta que estava sob o ataque da finalização, ele assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que tinha o golpe de finalização encaixado, como previsto no item 3.1.1.
 - Quando um dos atletas leva seu adversário para a área de segurança enquanto busca estabilização de uma posição de pontuação, o árbitro deverá sempre que possível aguardar a estabilidade da posição por 3 segundos para então parar a luta, dar os pontos e então reiniciar o combate no centro da área de luta.
 - Toda movimentação que ultrapassa a área de segurança deve ser paralisada e a luta retornada em pé no centro da área de combate. A avaliação de pontos ou vantagens será feita até a área de segurança e os movimentos que acontecem após o limite da área de segurança serão desconsiderados.
 - Quando a saída da área de combate é motivada pelo movimento do atleta atacando a finalização, o árbitro não assinalará os 2 (dois) pontos após interromper a luta. O árbitro deve apenas dar a vantagem pela quase finalização, respeitando as regras da vantagem (Artigo 5°).
- 1.3.8 Caberá ao árbitro nas categorias de idade até 13 anos proteger a cervical do atleta se posicionando atrás deste quando ele é retirado do solo pelo adversário em caso de triângulo ou guarda fechada.
- 1.3.9 Caberá ao árbitro assinalar toda e qualquer punição, vantagem ou pontuação referente a cada atleta.

1.3.10 Caberá ao árbitro advertir e desclassificar os atletas.

Quando ocorrer a situação prevista no item 6.4.22, sem posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro interromper a luta e recolocar os atletas em posição regular. O árbitro então ira reiniciar o combate, punindo o infrator.

- Quando ocorrer a situação prevista no item 6.4.22, com posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro aplicar a punição sem interromper a luta.
- Quando ocorrer à situação prevista na foto de numero 12 (Single leg com a cabeça para fora) do item 6.3.2, seja por tentativa de queda ou qualquer outra posição vinda do chão, com os atletas de joelhos ou em meio a um movimento de raspagem, o árbitro deverá agir da seguinte forma:

Em categorias até o juvenil e na faixa-branca, o árbitro deverá interromper a luta imediatamente e recomeçar o combate com os dois atletas em pé, sem aplicar qualquer punição.

Nas demais categorias o árbitro não interferirá na luta.

1.3.11 Caberá ao árbitro solicitar a entrada do atendimento médico na área de luta.

1.3.12 Caberá ao árbitro encerrar a luta ao final do tempo regulamentar.

1.3.13 Caberá ao árbitro proclamar o resultado da luta.

1.3.14 Caberá ao árbitro levantar o braço do vencedor da luta e somente do vencedor, mesmo em caso de acordo entre dois atletas da mesma academia.

. Em caso de atletas com deficiência visual, o árbitro permitirá que um técnico conduza o atleta até a área de luta e a mesma deve iniciar com as devidas pegadas de mão no kimono.

. O árbitro deve procurar manter a integridade física dos atletas na área de luta;

. Observar as categorias Mirim, Infantil “A” e Infantil “B” que não valem finalização e nem pular na guarda e fechar o cadeado para que não haja lesões nas articulações e estimulando assim a criança a desenvolver outras possibilidades técnicas antes de levar ao término da luta, podendo sempre que necessário retornar a luta em pé, principalmente quando a posição se tornar insistente e sem evolução.

. Proteger a cervical das crianças até 15 anos, quando é retirado do solo em caso de triângulo ou guarda fechada.

. Intervir em qualquer categoria, quando perceber que o golpe ou posição leva perigo grave de lesão ao atleta.

. No cruzamento da perna quando o adversário se defende de uma chave de joelho (leg lock) ou passagem de guarda, involuntariamente cai na posição da perna cruzada do adversário do lado proibido. Neste momento o árbitro vai entender que não foi uma posição intencional e neste caso solicitará o descruzamento da perna e a luta continuará a partir daí.

. Caso um dos atletas induza intencionalmente, que a perna do adversário cruze de fora para dentro (na posição que causa desclassificação). Nesta situação o árbitro desclassificará o atleta que está provocando a tentativa de desclassificação do seu adversário num artifício da regra.

1.4 Gestos e ordens verbais do árbitro

1.4.1 O árbitro utilizará uma série de gestos e comandos verbais para se comunicar com os atletas e mesários durante a luta. Abaixo, a relação de gestos e comandos para cada situação de luta:

Situação de luta:

Chamar os atletas para dentro da área de luta

GESTO:

Braço dobrado em um ângulo de 90° fazendo movimentos de flexão em direção ao seu corpo.

ORDEM VERBAL:

—



Situação o de luta:

Início da luta.

GESTO:

Braço esticado a frente seguido de movimento vertical do braço em direção ao solo.

ORDEM VERBAL:

Combate!



Situação o de luta:

Interrupção da luta e do cronometro ou encerramento da luta.

GESTO:

Braços abertos e elevados até a altura dos ombros.

ORDEM VERBAL:

Parou!



Situação de luta :

Punição por falta de combatividade ou por falta grave.

GESTO:

Braço referente ao atleta a ser punido apontado para o centro do peito do atleta a ser punido seguido do braço referente ao atleta a ser punido elevado a altura do ombro com o punho fechado.

ORDEM VERBAL:

Lute! (no momento em que apontar para o peito do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (no momento em que apontar para o peito do atleta a ser punido em situação de falta grave)

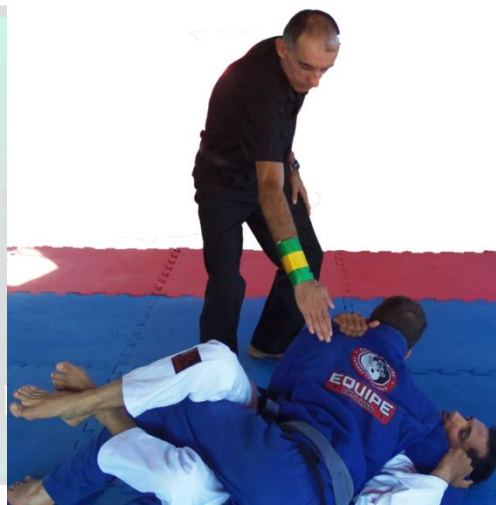


Situação o de luta:

Punição por falta de combatividade ou por falta grave quando não for possível para o árbitro apontar claramente o atleta a ser punido.

GESTO:

O árbitro deverá tocar levemente um dos ombros do atleta a ser punido seguido do braço referente ao atleta a ser punido elevado a altura do ombro com o punho fechado.



ORDEM VERBAL:

Lute! (no momento em que tocar o ombro do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (no momento em que tocar o ombro do atleta a ser punido em (situação de falta grave).



Situação o de luta:

Desclassificação.

GESTO:

Braços acima da cabeça com punhos cruzados e mãos fechadas seguido de indicação do atleta desclassificado com o braço referente ao mesmo esticado em direção a faixa do atleta.

ORDEM VERBAL:



Situação o de luta:

Vantagem.

GESTO:

Braço referente ao atleta que receberá a vantagem esticado paralelo ao ombro com a mão aberta e a palma da mão virada para solo.

ORDEM VERBAL:

—



Situação de luta:

2 (dois) pontos:

Queda, raspagem e joelho na barriga.

GESTO:

Braço referente ao atleta a receber os pontos erguido com os dedos indicador e médio levantados.

ORDEM VERBAL:

—



Situação de luta:

3 (três) pontos: passagem de guarda.

GESTO:

Braço referente ao atleta a receber os pontos erguido com os dedos indicador, médio e anelar levantados.

ORDEM VERBAL:

—



Situação de luta:

4 (quatro) pontos: montada e pegada pelas costas.

GESTO:

Braço referente ao atleta a receber os pontos erguido com os dedos indicador, médio, anelar e mínimo levantados.

ORDEM VERBAL:

—



Situação de luta:

Retirada de pontos.

GESTO:

Braço referente ao atleta que recebeu os pontos erguido e balançado com a mão espalmada na altura da cabeça.

ORDEM VERBAL:



Situação de luta:

Declaração do resultado da luta.

GESTO:

Braço do atleta vencedor erguido de frente para a mesa de arbitragem mantendo o braço do atleta perdedor abaixado.

ORDEM VERBAL:

—

**Situação de luta:**

Arrumação do kimono pelo atleta.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção a cintura do mesmo, cruza os braços em direção ao solo na altura da cintura.

ORDEM VERBAL:

—

**Situação de luta:**

Recolocação da faixa.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura da cintura simulando o aperto de um nó em uma faixa imaginária.

ORDEM VERBAL:

—



Situação de luta:

Sinalizar que o atleta deve se manter dentro da área de luta.

GESTO:

Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mão na altura do ombro com dedo indicador estendido e fazendo movimento circular.

ORDEM VERBAL:



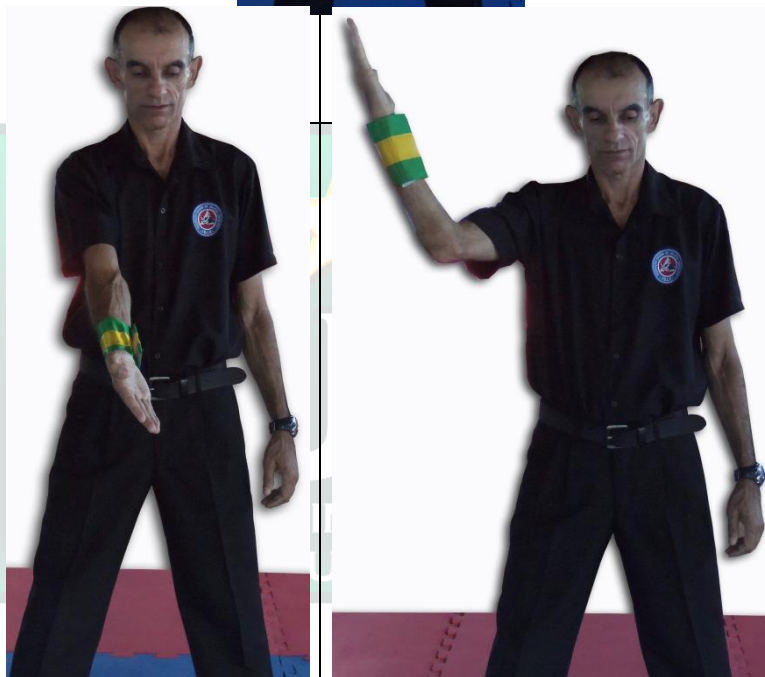
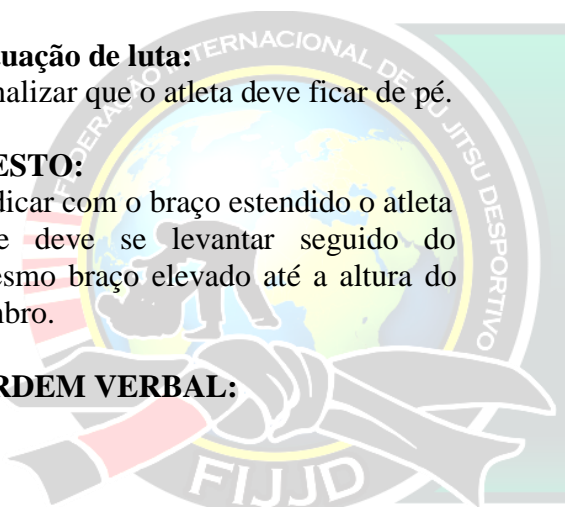
Situação de luta:

Sinalizar que o atleta deve ficar de pé.

GESTO:

Indicar com o braço estendido o atleta que deve se levantar seguido do mesmo braço elevado até a altura do ombro.

ORDEM VERBAL:



Situação de luta:

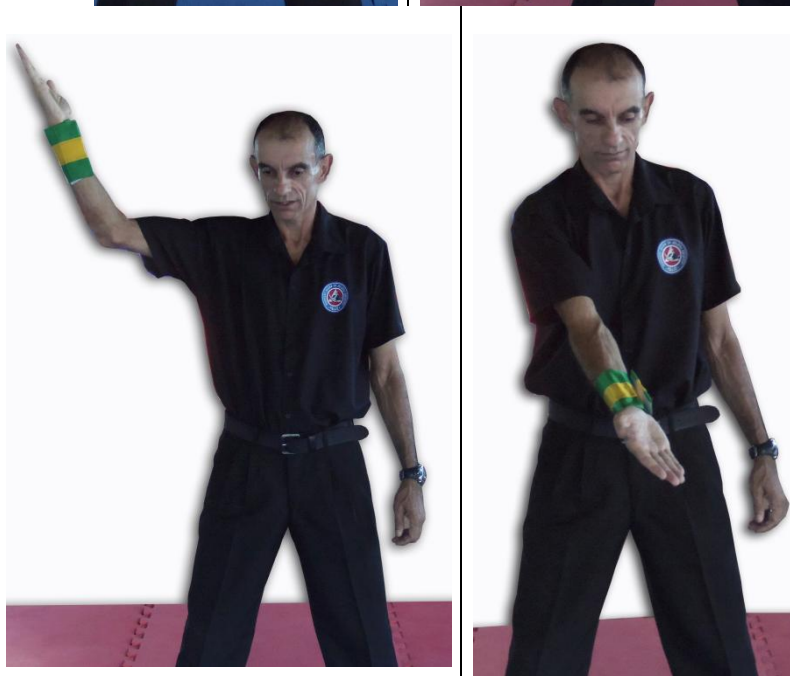
Sinalizar que o atleta deve retornar à luta no solo.

GESTO:

Indicar o atleta com o braço estendido na altura do ombro seguido do braço apontando o solo cruzando o corpo.

ORDEM VERBAL:

-



SITUAÇÃO DE LUTA: Quando o atleta segura na boca da manga do paletó ou boca da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro.

GESTO: Uma das mãos virada para cima sobre o braço oposto, segurando a braçadeira.

ORDEM VERBAL:



SITUAÇÃO DE LUTA: Quando houver comunicação de mudança de pontuação, vantagem ou punição ao árbitro central pelo(s) árbitro(s) com acesso a recurso de vídeo e replay.

GESTO: Tocar a orelha com a ponta dos dedos duas vezes, pausadamente.

ORDEM VERBAL:



2 Artigo 2º – Decisão das lutas

2.1 As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

- Desistência
- Interrupção
- Desclassificação
- Perda dos sentidos
- Contagem do placar
- Morte Súbita
- Decisão do árbitro
- Sorteio

2.2 Desistência

2.2.1 Quando o atleta dá duas batidas com a palma da mão no adversário, no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível.

2.2.2 Quando o atleta bate duas vezes com os pés no chão quando tem os braços presos pelo adversário.

2.2.3 Quando o atleta anuncia sua desistência verbalmente ao árbitro, pedindo ao mesmo que interrompa a luta.

2.2.4 Quando o atleta grita ou emite som que expressa dor ao ser vítima de um golpe encaixado.

2.3 Interrupção

2.3.1 Quando um dos atletas alega estar sentindo câimbras, este será declarado perdedor da luta.

2.3.2 Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos.

2.3.3 Quando o médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.

2.3.4 Quando um atleta apresenta sangramento que não é possível ser estancado mesmo após os dois atendimentos médicos a que cada atleta tem direito para cada contusão, que devem ser solicitados segundo avaliação do árbitro.

2.3.5 Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresentando micção ou evacuação involuntária.

2.3.6 Quando o atleta abandona deliberadamente a área de combate mesmo que seja para beber água ou outra ação que não seja autorizada pelo árbitro, sendo considerado fim de combate. Com exceção no fim do tempo de luta, o atleta que sair da área de luta receberá uma falta com vantagem para o seu oponente.

2.4 Desclassificação

2.4.1 Quando um ou os dois atletas cometerem faltas previstas no artigo 6º, o árbitro aplicará as punições previstas no art. 7º.

2.5 Perda dos sentidos

2.5.1 O atleta será declarado perdedor da luta quando perder os sentidos por golpe legal aplicado pelo adversário ou por acidentes que não forem causados pelo adversário de forma ilegal.

Obs.: O atleta que perder os sentidos por trauma não poderá retornar a lutar na mesma competição e deverá ser encaminhado para atendimento médico.

2.6 Contagem do placar

2.6.1 Será declarado vencedor da luta o atleta que tiver mais pontos que o adversário ao termino do tempo regulamentar de combate ou em caso de interrupção do combate por contusão dos dois atletas.

2.6.2 O árbitro concederá pontos a cada atleta de acordo com o golpe aplicado como mostra a tabela abaixo.

4	3	2	-1	1
Montada – Montada pelas costas Pegada pelas costas	Passagem de guarda	Queda – Raspagem - Joelho na barriga	Punições	Vantagens

2.6.3 Vantagens: Quando houver empate no número de pontos, será declarado vencedor o atleta que tiver mais vantagens.

2.6.4 Punições: Quando houver empate no número de pontos e vantagens, será declarado vencedor o atleta que tiver menor número de punições.

“Morte Súbita” Tempo Extra

Quando há uma situação de empate no placar, o árbitro irá declarar “morte súbita”. O árbitro coloca os dois adversários na posição inicial e reinicia a luta. Um período de tempo de no Máximo o dobro do tempo daquela categoria será marcado (Obs. Se a luta normal é de seis minutos, será marcado no Máximo mais seis minutos, ou seja, tempo de luta mais o tempo extra totalizando 12 minutos no Máximo para faixa preta) caso termine empatado a decisão ficará por conta do árbitro. Se um ou ambos os Concorrentes estiverem amarrando a luta correndo da luta ou sem fôlego o árbitro pode dar pontos negativos. Se não há ação Suficiente de ambos os concorrentes o árbitro pode reiniciar com os concorrentes no centro do tatame na posição de pé. Se não Houver ação suficiente em pé, o árbitro pode optar por iniciar com os concorrentes no centro do tatame, de joelhos. Quando um concorrente marca pontos positivo ou negativo, vantagem ou qualquer punição, ou força seu adversário a submissão durante a “morte súbita” tempo extra, o árbitro terminará a luta imediatamente. O primeiro competidor que obtiver qualquer tipo de vantagem ou forçar seu oponente a submissão será declarado vencedor após a "Morte Súbita" tempo extra. Se um competidor recebe uma advertência negativa durante a "Morte Súbita" tempo extra, o árbitro terminará a luta imediatamente e declara seu adversário o vencedor. Obs. Na morte súbita havendo a situação da vantagem de meia guarda o arbitro deverá encerrar a luta imediatamente.

2.7 Decisão do árbitro

2.7.1 Se ao término do combate e do tempo extra, os atletas apresentarem o mesmo número de pontos, vantagens e punições, caberá ao árbitro ou aos árbitros, quando a luta tiver três árbitros, declararem o vencedor.

2.7.2 Para determinar o vencedor, o árbitro deve observar que atleta foi mais ofensivo durante a luta e chegou mais perto de conseguir posições passíveis de pontuação ou finalizações.

Obs I. Decisão Médica: O atleta será declarado perdedor quando avaliado pela equipe médica do evento e diagnosticado como incapaz de continuar no combate.

Obs. II – Tempo de atendimento médico por luta: o atleta tem direito a 2 tempos de até 5 minutos. Ou 1 tempo de até 10 minutos para cada lesão.

2.8 Sorteio

2.8.1 Caso os dois atletas se acidentem numa luta semifinal ou final de categoria, com a luta empatada no momento do acidente, e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar no combate, a mesma será decidida por sorteio.

3 Artigo 3º – Pontuação

3.1 Os pontos serão assinalados pelo árbitro central da luta sempre que o atleta estabilizar por 3 (três) segundos a posição conquistada.

3.1.1 Quando o movimento correto de defesa de um golpe de finalização acarretar na saída da área de luta, o árbitro assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que estava aplicando a finalização (como previsto no item 1.3.7).

3.2 A luta deve seguir uma sequência crescente de domínio técnico em direção à finalização. Por isso, o atleta que voluntariamente abandona uma posição pela qual recebeu pontos para repeti-la em busca de nova pontuação não terá os novos pontos assinalados.

3.3. O atleta que chegar a uma posição de pontuação, mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário só terá os pontos assinalados quando se livrar do ataque e estabilizar a posição por 3 (três) segundos (inclusive a queda que precisa estabilizar os 3 segundos).

3.3.1 Caso o atleta chegue a posições de pontuação, mas apenas se livre do golpe de finalização encaixado após não estar mais nessas posições, ele não receberá vantagem alguma por essas posições.

3.3.2 A contagem dos 3 segundos de estabilização de uma ou de várias posições de pontuação será interrompida caso o adversário encaixe uma posição de finalização.

Quando isso acontecer, o atleta receberá uma vantagem para cada uma dessas posições que alcançou, mesmo que seu adversário não esteja mais nessas posições quando soltar o golpe ou se encerre o tempo de luta.

3.3.3 O atleta que chegar a uma ou várias posições (pontos cumulativos), mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário terá apenas uma vantagem assinalada se não se livrar do ataque até o término da luta.

3.4 O atleta poderá receber pontos cumulativos quando evoluir a movimentação através de diversas posições de pontuação no caso do domínio de três segundos da última posição de pontuação representar também o domínio das posições de pontuação anteriores alcançadas na sequência. Nesse caso, o árbitro contará apenas 3 (três) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos.

Ex: Passagem seguida de montada somará 7 (sete) pontos (3+4).

3.5 Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que for para cima primeiro recebe uma vantagem.

Obs: Caso esse atleta suba diretamente para a imobilização lateral, não receberá pontos ou vantagem pela passagem de guarda.

4 Artigo 4º – Posições de pontuação*

4.1 Queda (2 pontos) (Obs. A queda também precisará estabilizar os três segundos)



4.1.1 - Quando um dos atletas, partindo de um movimento inicial com os 2 pés no chão, projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou o faz cair sentado, mantendo a luta no solo e estabilizando a posição por cima por 3 (três) segundos.

4.1.2 • No caso do atleta projetar ou desequilibrar seu oponente e fizer o mesmo cair de quatro apoios ou com abdome no chão, o atleta que fez a projeção ou o desequilíbrio deverá estabilizar por três segundos o oponente com um ou dois joelhos no chão, estando ao seu lado ou nas costas (sem necessidade de colocar os ganchos) para receber os dois pontos referentes à queda. Caso contrário, na posição norte-sul só valerá vantagem.



4.1.3. Quando o atleta projeta seu adversário para a área de segurança, tendo iniciado seu golpe com os dois pés dentro da área de luta e terminando em posição estabilizada, o árbitro deverá esperar os três segundos, parar a luta para então assinalar os pontos e reiniciar o combate na mesma posição no centro da área de luta.

4.1.4. Em uma movimentação de raspagem, quando os dois atletas ficam de pé por menos de 3 segundos, e o atleta que está se defendendo projeta seu adversário ao solo de costas ou de lado, não receberá os pontos ou a vantagem referentes à queda

4.1.5. Na disputa de qualquer posição vinda da guarda, onde os atletas permaneçam de pé por 3 segundos, o combate passa a ser considerado como luta em pé.

Obs: Para iniciar a contagem desses 3 segundos, será necessário que um dos atletas esteja com os dois pés no chão e seu adversário com pelo menos um dos pés no chão e sem o joelho oposto no solo.

4.1.6• Quando o atleta projeta o adversário que está com um ou dois joelhos no chão, os pontos só serão assinalados se o atleta que fez a projeção estiver em pé no momento da projeção, com exceção da situação de defesa de raspagem, prevista neste artigo, e respeitando os 3 (três) segundos de estabilidade

Obs: Não devem ser atribuídos pontos em situações em que o adversário é derrubado estando de joelhos, vindo da guarda ou de qualquer outra situação de luta de solo.

4.1.7• Quando o atleta projeta o adversário numa baiana ou single leg e o oponente senta no solo aplicando um contragolpe (outra queda) bem sucedido, apenas o atleta que contragolpeou receberá os dois pontos, caso estabilize a posição por 3 (três) segundos..

4.1.8• Em qualquer técnica de queda em que o atleta projeta o adversário ao solo de costas, ou de lado, cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem sucedida do adversário (antes dos três segundos), ele receberá uma vantagem referente à queda e o adversário receberá os dois pontos da raspagem.

4.1.9; O atleta que projetar o adversário para se defender de uma pegada pelas costas em que o adversário tenha os dois ganchos postos, ou tenha um gancho posto e não tenha nenhum dos pés no solo, não receberá os dois pontos ou a vantagem referentes à queda, mesmo após a estabilização da posição por 3 segundos.

4.1.10. O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário iniciar a puxada para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento.

4.1.11• O atleta que entrar em movimento de queda após o adversário puxar para a guarda não receberá os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento.

4.1.12 Quando o atleta tem uma pegada na calça do oponente e esse puxa para guarda, o atleta que tinha a pegada na calça receberá dois pontos referentes à queda caso consiga estabilizar posição por cima na luta de chão por 3 (três) segundos.

Obs: Caso o oponente puxar para guarda fechada e ficar suspenso no ar, o atleta terá que colocar seu oponente com as costas no solo em até 3 (três) segundos, e a partir daí estabilizar sua posição por 3 (três) segundos para ter assinalados os pontos da queda.

4.3 Passagem de guarda (3 pontos)

• Quando o atleta que está por cima consegue transpor as pernas do adversário que está por baixo (transpor a guarda ou meia-guarda) e mantém o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 3 (três) segundos.



Controle transversal



Controle longitudinal



Adversário de lado

Obs. 1: A guarda define-se pelo uso de uma ou das duas pernas para impedir que o adversário atinja o controle transversal ou longitudinal do atleta que está por baixo.

Obs. 2: A meia-guarda e a guarda onde o atleta por baixo está deitado de costas ou de lado e aprisiona apenas uma das pernas do adversário que está por cima impedindo que o mesmo alcance o controle transversal ou longitudinal do mesmo de costas ou de lado no solo por 3 (três) segundos.

Obs. 3: A posição das pernas do atleta que está por cima diferencia a meia-guarda da meia-guarda invertida, de acordo com os exemplos a seguir:



Ex.1: Na meia-guarda, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda deve estar ao lado da perna direita do oponente que faz a guarda.



Ex. 2: Na meia-guarda invertida, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda esta ao lado da perna esquerda do atleta que faz a guarda.

- Se durante a execução de um ataque por cima, como em uma chave de braço, por exemplo, o atleta cai por baixo e não faz uso das pernas para impedir o adversário de chegar ao controle lateral, não devem ser atribuídos pontos ou vantagem pela passagem de guarda, conforme a definição de guarda.

4.2 Joelho na barriga (2 pontos)

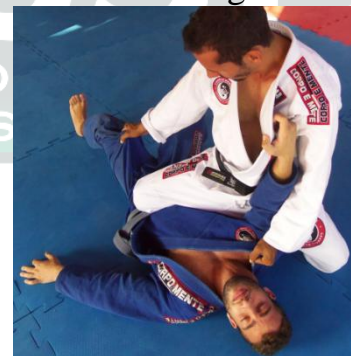
- Quando o atleta que está por cima e livre da guarda, com controle transversal, coloca o joelho ou a canela (da perna mais próxima do quadril do adversário) na barriga, no peito ou sobre as costelas do adversário que esta por baixo, de costas ou de lado no solo, mantendo a outra perna transversal ao corpo do oponente e o pé, e não o joelho, no solo, com o corpo virado para a cabeça do oponente e não para as pernas, tendo qualquer tipo de domínio com as mãos, mantendo-se assim por 3 (três) segundos.

Pontua



Pontua

Vantagem

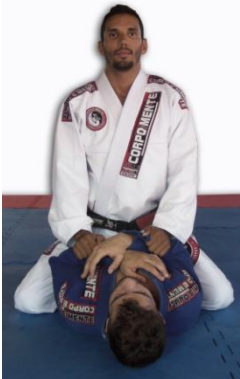


Não pontua

Montada e Montada pelas costas (4 pontos)

4.4 • Quando o atleta que está por cima e já livre da meia-guarda senta sobre o tronco do adversário e mantém os dois joelhos ou um pé e um joelho no solo, virado para a cabeça do adversário e com até um braço do adversário preso sob suas pernas, mantendo-se assim por 3 (três) segundos.

Montada clássica



Pontua

Montada sem os pés no chão



Pontua
Pontua

Montada lateral



Pontua



Montada com um braço preso

Vantagem



Montada pelas costas



Montada técnica

Não pontua



Montada com os dois braços presos



Montada invertida

4.4.1• No caso de o atleta manter um dos braços do adversário preso sob sua perna, o atleta só receberá os pontos da montada caso o joelho da perna que aprisiona o braço do oponente não ultrapasse a linha do ombro do adversário.

• Quando o atleta cai por cima com o triângulo encaixado no adversário que está por baixo não serão assinalados os pontos da montada (Obs. se estava na guarda serão marcado os pontos da raspagem).

• No caso da montada, quando houver transição direta da montada pela costa para a montada pela frente ou vice-versa, por serem posições distintas o atleta receberá quatro pontos pela primeira montada e mais quatro pontos pela montada seguinte sempre respeitando os três segundos de estabilização para cada posição.

4.5 Pegada pelas costas (4 pontos)

- Quando o atleta dominar as costas do adversário, colocando os calcanhares na parte interna das coxas do adversário, sem cruzar os pés, e podendo aprisionar até um dos braços do adversário sem que a perna que aprisiona o braço passe da linha dos ombros, mantendo-o sob controle por 3 (três) segundos.

Pontua



Pontua



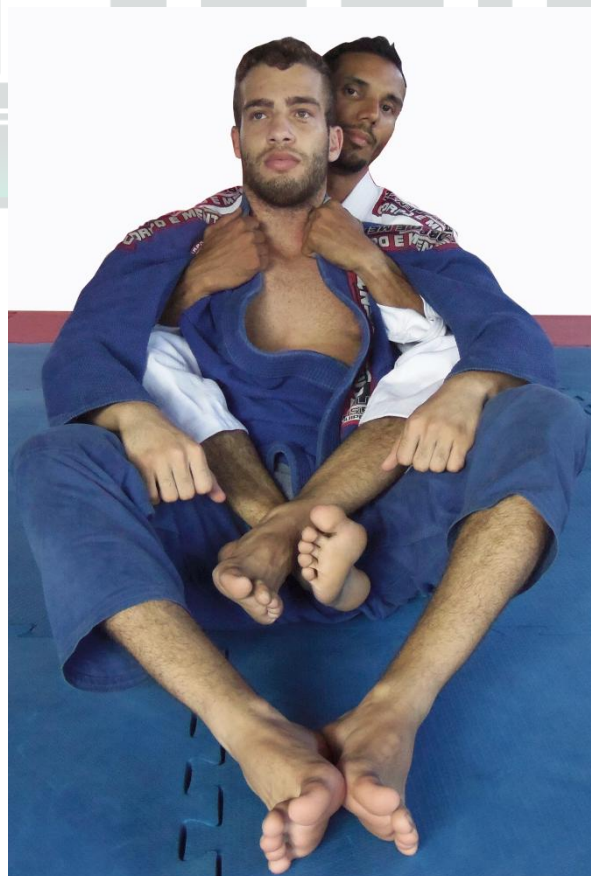
Pegada clássica pelas costas

Pegada pelas costas com um braço preso

Pegada pelas costas com triângulo



Pegada pelas costas com dois braços presos

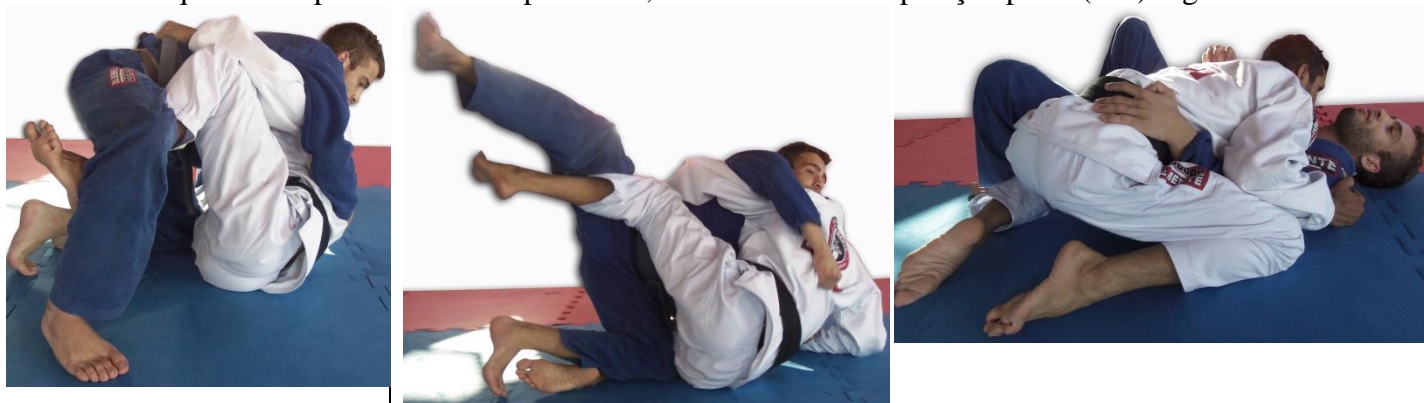


Pegada pelas costas com pés cruzados

Vantagem

4.6 Raspagem (2 pontos)

- Quando o atleta está por baixo com o adversário na guarda ou meia-guarda inverter a posição, forçando o adversário que estava por cima a ficar por baixo, mantendo-o nessa posição por 3 (três) segundos.



- Quando o atleta que está por baixo com o adversário na guarda ou na meia-guarda inverter a posição e o adversário virar de costas para cima, nos quatro apoios, e o atleta que iniciou a inversão controlar as costas do adversário sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o adversário com pelo menos um dos joelhos no solo por 3 (três) segundos.



- Quando o atleta que está por baixo com o adversário na guarda ou na meia-guarda ficar em pé mantendo o domínio das pegadas necessárias para a raspagem e derrubar o adversário, mantendo-o por baixo e controlando a posição por 3 (três) segundos.

** As imagens que ilustram esse artigo são apenas ilustrativas e não representam a totalidade das situações que podem ser passíveis de pontuação em cada uma das posições de luta.*

5 Artigo 5º – Vantagens

5.1 A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição passível de pontuação que exige domínio sobre o adversário pelo tempo mínimo de 3 (três) segundos, mas não consegue manter tal domínio.

5.2 A vantagem se caracteriza pela movimentação incompleta de uma posição passível de pontuação. O árbitro deverá avaliar se o atleta levou real perigo ao adversário, chegando muito próximo de atingir a posição passível de pontuação.

5.3 O atleta também terá uma vantagem assinalada quando aplicar uma tentativa de finalização que venha a expor o adversário ao perigo real de desistência. Mais uma vez cabe ao árbitro avaliar a proximidade da finalização.



Sem perigo real



Com perigo real

5.4 A vantagem poderá ser assinalada pelo árbitro mesmo após o término do tempo de luta e antes da proclamação do resultado.

5.5 O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.

5.5.1 O atleta que chegar a uma ou várias posições de pontuação, mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário terá apenas uma vantagem assinalada se não se livrar do ataque até o término da luta.

5.6 Exemplos de vantagens*

5.6.1 Vantagem de queda

- Quando o atleta projeta o adversário de costas, de lado ou sentado e o adversário se levanta em menos de 3 (três) segundos.
- Quando o atleta aplica uma queda ou uma sequência de quedas e seu adversário volta a ficar de pé antes da estabilização no solo. A vantagem deve ser atribuída apenas quando não houver mais possibilidade de derrubar o adversário, respeitando os itens 3.4 e 5.5

5.6.2 Vantagem de passagem de guarda

- Quando o atleta que está na guarda do adversário emborça, ou permite que o adversário se emborque, controlando as costas do adversário na posição de 4 apoios e o mantendo com pelo menos um dos joelhos no chão, sem a necessidade de colocar os ganchos.
- Quando iniciando da guarda (ou de uma puxada pra guarda) o atleta conquista o controle da meia guarda do adversário, mas não concretizando a passagem na sequência do movimento, respeitando o artigo 5.5. Obs. com exceção da meia-guarda invertida.

5.6.3 Vantagem do joelho na barriga

- Quando o atleta coloca o joelho na barriga do adversário, mas mantém o joelho e não o pé da outra perna no solo.

5.6.4 Vantagem da montada

- Quando o atleta que está por cima e já livre da guarda ou da meia-guarda senta sobre o tronco do adversário e mantém os dois joelhos ou um pé e um joelho no solo, virado para a cabeça do adversário, mas com os dois braços do adversário presos sob suas pernas.

5.6.5 Vantagem da pegada pelas costas

- Quando o atleta dominar as costas do adversário, colocando os calcanhares na parte interna das coxas do adversário, mas aprisionar os dois braços do adversário.
- Quando o atleta dominar as costas do adversário, mas mantiver os pés cruzados, triângulo fechado ou colocar apenas um dos calcanhares na parte interna da coxa do adversário.

5.6.6 Vantagem da raspagem

. Quando o atleta desequilibra o adversário em uma tentativa de raspagem aonde chega a ficar por cima, mas não consegue estabilizar a posição por 3 segundos.

•Obs. Quando o atleta tentar a raspagem com a guarda fechada, desequilibrar o adversário e chegar a ficar por cima, ele só receberá a vantagem se abri a guarda.

* Os exemplos acima são apenas ilustrativos e não representam a totalidade das situações que podem ser assinaladas como vantagens.

5.7 Casos específicos em que não serão mais concedidas vantagens

5.7.1 A posição de meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que está por cima se não estiver vindo de uma tentativa de passagem de guarda. (A reposição para a meia-guarda não significara uma vantagem para o atleta que estava montado ou que estava em posição de imobilização).

5.7.2 O atleta que sofrer uma queda do adversário e conseguir rolar terminando o movimento por cima não mais terá uma vantagem assinalada pelo árbitro.

5.7.3 O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente não buscar completar a movimentação para preservar sua posição de defesa não receberá a vantagem referente a raspagem.

5.7.4 Não haverá vantagem de raspagens que comecem e terminem em situação de guarda 50/50.

5.7.5 Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do adversário e leva o adversário a andar para fora da área de luta, obrigando o árbitro a interromper o combate.

5.7.6 Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de completar um movimento de raspagem, conduzir o adversário para fora da área de luta sem ter ficado por cima em algum momento do movimento.

5.7.7 A posição de meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que está por cima se o mesmo concretizar a passagem de guarda na seqüência do movimento, de acordo com o artigo 5.5.

6 Artigo 6º – Faltas

6.1 As faltas são infrações técnicas ou disciplinares previstas nas regras cometidas pelos atletas antes, durante e depois dos combates.

6.2 Classificação das faltas

6.2.1 Faltas gravíssimas

6.2.2 Faltas graves

6.2.3 Falta de Combatividade

6.3 Faltas gravíssimas

6.3.1 São divididas em faltas técnicas e faltas disciplinares.

6.3.3 Faltas Disciplinares

- Quando o atleta proferir palavras de baixo calão ou gestos obscenos em direção ao adversário, à mesa central, aos mesários, ao árbitro ou ao público.
- Quando o atleta agredir o adversário, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público.
- Quando o atleta morder, puxar cabelos, aplicar golpes nos órgãos genitais, nos olhos, ou qualquer golpe traumático intencional, tal como soco, cotovelada, joelhada, cabeçada, pontapé, etc.

- Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar a vitória age de forma ofensiva ou desrespeitosa ao adversário ou ao público utilizando palavras ou gestos, ou ainda retirar seu kimono para comemorar será considerado falta disciplinar.
- Quando um ou os dois atletas desrespeitam a seriedade da competição ao realizarem ato de simulação de combate ao fechar uma categoria.
- Quando o atleta tiver atitudes consideradas incompatíveis ao ambiente de competição, bem como a prática de qualquer delito, mesmo que antes do início ou após o encerramento do combate

6.3.2 Faltas Técnicas

As faltas técnicas se dividem em:

- * **Falta de Combatividade**
- * **Faltas Graves**
- * **Faltas Gravíssimas**

6.5 Falta de Combatividade

Recebe classificação similar às faltas graves. A falta de combatividade se configura quando:

6.5.1 um atleta claramente não busca evoluir suas posições dentro da luta e também impede que o adversário o faça.

6.5.2 Quando os dois atletas demonstram simultânea falta de combatividade em qualquer posição de luta.

6.5.3 Quando os dois atletas puxarem para guarda ao mesmo tempo, será iniciada a contagem de 20 segundos e, mesmo que os atletas estejam se movimentando, se ao final desses 20 segundos um dos atletas não tiver ido para cima, não estiver com finalização encaixada ou na iminência de completar movimento passível de pontuação, a luta será paralisada, os dois atletas punidos e, apenas neste caso, a luta será reiniciada em pé.

6.5.4 Não será configurada falta de combatividade quando o atleta estiver defendendo ataques do adversário a partir da montada, da pegada das costas e das imobilizações.

6.5.5 Não será configurada falta de combatividade quando um dos atletas possuir domínio em posição de montada ou pegada pelas costas, desde que se mantenham as características técnicas das posições.

Exemplos de situações que se configuram como falta de combatividade.*

- Quando o atleta após dominar o adversário na imobilização lateral, não busca a evolução da posição.
- Quando o atleta na guarda fechada do adversário não busca a passagem e ao mesmo tempo evitar que o adversário busque a evolução da luta a partir da guarda.
- Quando o atleta por baixo na guarda fechada abraça as costas ou usa qualquer outro movimento de controle para manter o adversário que está por cima colado ao seu peito sem o intuito de finalizar ou pontuar.
- Quando o atleta em pé segura e mantém a mão na faixa do adversário impedindo que o adversário complete os movimentos de queda sem ele mesmo tentar qualquer ataque.
- Considerando que o jiu jitsu é uma luta de progressão, qualquer posição que impeça a continuidade de movimentação de ambos os atletas, o árbitro após a primeira advertência verbal, dará a segunda advertência com falta para um e vantagem para o outro ou ambos, na terceira advertência, interromperá o combate, reiniciará a luta em pé com punição de dois pontos para o oponente do atleta que comete a falta ou para ambos (especialmente na meia guarda e na guarda 50/50), na persistência será desclassificado um ou ambos os atletas.

* Os exemplos citados acima são apenas ilustrativos e não representam a totalidade das situações que podem ser caracterizadas como falta de combatividade.

6.4 Faltas Graves

6.4.1 Quando o atleta ajoelhar ou sentar (permanecendo na posição) ou pular na guarda, sem que haja uma pegada estabelecida..

6.4.2 Quando o atleta em pé foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate com o adversário.

6.4.3 Quando o atleta em pé empurra o adversário para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.

6.4.4 Quando o atleta no chão foge do combate arrastando-se para fora da área de luta.

6.4.5 Quando o atleta no chão fica em pé fugindo da luta e não retorna ao combate no chão.

6.4.6 Quando o atleta quebra a pegada do oponente que esta puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.

6.4.7 Quando o atleta retira propositalmente o próprio kimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.

6.4.8 Quando o atleta segura na boca da manga do paletó ou boca da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro mesmo que seja para efetuar uma raspagem ou qualquer outro movimento de luta.

6.4.9 Quando o atleta faz uma pegada no lado interno do paletó ou da calça do kimono do adversário, quando ele pisa na parte interna do paletó do kimono e quando ele passa a mão por dentro do kimono do adversário para fazer uma pegada na parte externa do mesmo.

6.4.10 Quando o atleta se comunica com qualquer pessoa, através da fala ou de gestos, de forma que conteste uma decisão do árbitro durante a luta, com exceção dos casos em que o atleta esteja comunicando um problema medico ou para informar um problema com o seu uniforme.

6.4.11 Quando o atleta desobedece a uma ordem do árbitro.

6.4.12 Quando o atleta sai da área de tatames ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.

6.4.13 Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar posição de inferioridade ou consolidação de pontuação do adversário.

* Exclusivamente nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos para o adversário do atleta que fugiu da área de luta, bem como marcar para o infrator uma punição no placar. A punição marcada deve seguir a seqüência de penalidades

6.4.14 Na modalidade Jiu-Jitsu sem kimono, quando o atleta faz qual quer pegada no seu próprio uniforme ou no uniforme do adversário.

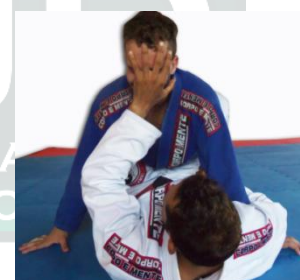
6.4.15 Quando o atleta coloca a mão ou pé sobre a parte frontal do rosto do adversário.

6.4.16 Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do adversário.

6.4.17 Quando o atleta coloca propositalmente o pé na lapela do kimono do adversário sem ter uma pegada feita com a mão para proporcionar tração ao pé.

6.4.18 Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário com ou sem pegada na mesma.

6.4.19 Quando o atleta utiliza a própria faixa ou a faixa do adversário como auxilio em estrangulamento ou qualquer outra situação de luta quando a mesma estiver desamarrada.



6.4.13



6.4.16



6.4.18

6.4.20 Quando o atleta levar mais de 20 segundos para arrumar seu uniforme será punido de forma consecutiva (20 segundos para arrumar paletó e faixa, 20 segundos para faixa de identificação e 20 segundos para amarrar a calça, quando necessário).

6.4.21 Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o adversário.

6.4.22 Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização.

6.4.23 Quando, nas categorias de idade até 15 anos (todas as faixas) e em todas as idades para a faixa branca, o atleta pular para colocar o adversário que está em pé na guarda fechada, incluindo todo e qualquer ataque que se inicie pulando na guarda, assim como, mas não apenas, Triângulo Voador e Armlock Voador. Quando tal movimentação ocorrer, o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.

Obs: Caso um atleta esteja se defendendo de uma queda ou raspagem e pular na guarda, a punição será acompanhada por 2 pontos para o adversário.

Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar vitória antes de ser proclamado o resultado tiver atitudes que não sejam adequadas ao ambiente da luta, mas que não se enquadrem em falta disciplinar como explicado no item 6.1

Ex: **Exercícios que possam sugerir superioridade física, danças ou atitudes de ridicularização dentro do contexto desportivo.**

6.4.24 na chave de pé reta em todas as categorias até 15 anos e todas as categorias da faixa branca, será considerado falta grave, o árbitro para a luta dá a punição e a luta retorna em pé.

Faltas Técnicas Gravíssimas:

- Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.
- Quando o atleta fugir deliberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.
- Quando for atacado por um golpe de finalização, o atleta cometer uma falta que obrigue o árbitro a interromper o combate..
- Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.
- Quando o atleta não estiver usando roupas de baixo ou estiver utilizando peças de vestuário em desacordo com o item 8.3.9 deste livro de regras e esse fato for percebido pelo árbitro.
- Quando o atleta utilizar cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.
- Quando o atleta utilizar qualquer substância que aumente a aderência em qualquer parte do corpo.
- Quando o atleta utilizar qualquer substância que deixe o kimono escorregadio.
- Quando o atleta sem o auxílio do kimono estrangula o adversário circundando o pescoço do mesmo com uma ou as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a “glote” do adversário.
- Quando o atleta tapa o nariz e a boca do adversário com as mãos.
- Quando o atleta, ao se defender de uma situação de single leg em que o atleta que ataca esteja com a cabeça virada para fora, intencionalmente projetar o adversário ao chão segurando na faixa do oponente, para que o mesmo atinja o solo com a cabeça (Foto 25).
- Quando o atleta se defende da pegada pelas costas projetando seu oponente que tem um ou dois ganchos encaixados e não tem nenhum dos pés no solo não recebe os pontos referentes à queda. No caso do atleta atacante estar com os dois pés fora do solo, o defensor não poderá se jogar ao solo.

- Quando o adversário estiver com os pés cruzados (pegada pelas costas) o defensor aplicar a chave nos pés (válido a partir da faixa azul). Caso a chave evolua para aplicação em um só pé será caracterizado como uma chave de joelho que é proibida, devendo ser desclassificado.
- O atleta pode girar o corpo para dentro do adversário na De La Riva com a pegada laçada no pé com a finalidade de raspar, porém, o movimento se torna uma falta gravíssima quando o atleta força o joelho (desclassificação).
- Realizar a técnica de queda suplex jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

Obs. A queda Suplex é definida pela movimentação em que um dos atletas cintura e levanta o oponente para derrubá-lo de costas ou de lado ao solo. O uso desta técnica continua sendo permitida desde que essa movimentação não leve o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

Crianças até 11 anos

• Golpes proibidos até 11 anos (Pré-Mirim, Mirim, Infantil “A” e Infantil “B”): Não vale nenhum tipo de finalização nem pular na guarda para fechar o cadeado.

• Obs. 1- Nas categorias até Infantil B, que não valem finalização, o atleta que chegar a obter uma pontuação de dez pontos a mais que o seu oponente, o mesmo será declarado vencedor, (ex. 10 a 0, 12 a 2 e etc.) e não será aplicada a regra de regressão de pontos, já que o objetivo agora são os pontos, ex. estando na montada, sai colocando o joelho na barriga, será contado mais dois pontos, porém se sai da montada espontaneamente e retorna pra montada sem perde o domínio da posição neste caso não contará novos pontos.

• Obs. 2- No cem kilos, quando a luta estiver amarrada, após 20 segundos, o árbitro deverá abrir a sequência de faltas, parar a luta e os atletas iniciam em pé, caso o atleta encaixe alguma posição, o árbitro orientará para que o mesmo movimente-se para outra posição. Pois nestas categorias a entidade, baseada nos preceitos da iniciação esportiva e na recomendação médica. Evitará qualquer trauma articular, muscular e outros que possam prejudicar as categorias citadas.

• OBS. 3- A orientação de técnicos e companheiros de treinamento da equipe, que orientarem com palavras como: põe para dormir, mata ele, quebra ele, palavras de baixo calão e outras orientações que sejam prejudiciais à educação e iniciação desportiva das crianças (neste caso o orientador deverá se retirar do ginásio e do evento conforme orientação da direção arbitral). Obs.

- Quando o atleta aplicar um dos golpes proibidos para cada categoria, como indicado na tabela. *

TABELA - Golpes Proibidos

	4 anos a 11	12 anos a 15	16 a 17 anos e Adulto a Sênior 5 (branca)	Adulto a Máster 5 (azul e roxa)	Adulto a Máster 5 (marrom e preta)
Posição de finalização forçando a abertura da virilha	X				
Estrangulamento que force a cervical	X	X			
Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel)	X	X			
Gravata técnica de frente	X	X			
Omolata	X	X			
Triângulo (Puxando a cabeça) depois de encaixado	X	X			
Triângulo de mão	X	X			
Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada	X	X	X		
Mão de Vaca	X	X	X		
Single leg com a cabeça para fora	X	X	X		
Chave de bíceps	X	X	X	X	
Chave de panturrilha	X	X	X	X	
Leg lock (chave de joelho reta)	X	X	X	X	
Mata-leão no pé	X	X	X	X	
Bate estaca	X	X	X	X	X
Chave de cervical	X	X	X	X	X
Chave de calcanhar	X	X	X	X	X
Chave que torça o joelho	X	X	X	X	X
Cruzada de perna (ver página 26)	X	X	X	X	X
Queda-tesoura	X	X	X	X	X
Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado	X	X	X	X	X
No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé	X	X	X	X	X
Torcer os dedos para trás	X	X	X	X	X
Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.	X	X	X	X	X
Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo	X	X	X	X	X

* As imagens apresentadas na tabela são exemplos das posições proibidas e não representam todas as variações possíveis das posições proibidas.

Golpes Proibidos



Posição de finalização forçando a virilha



Estrangulamento que force a cervical



Chave de pé reta



Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel)



Gravata técnica de frente



Omoplata



Triângulo (Puxando a cabeça)



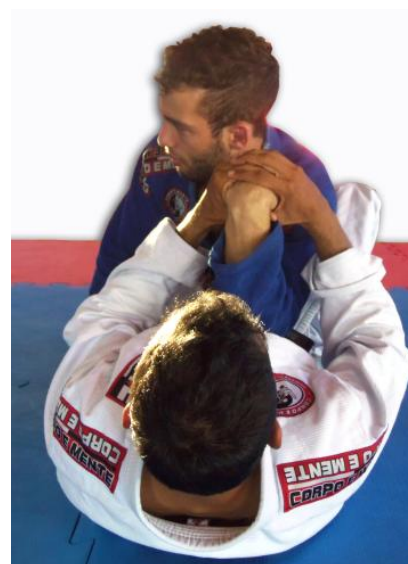
Triângulo de mão



Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada



Single leg com a cabeça para fora



Mão de Vaca



Chave de bíceps



Leg lock (chave de joelho reta)



Mataleão no pé



Chave de panturrilha



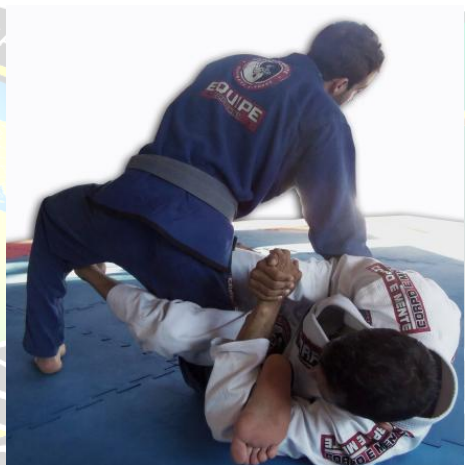
Chave de calcanhar



Chave de cervical



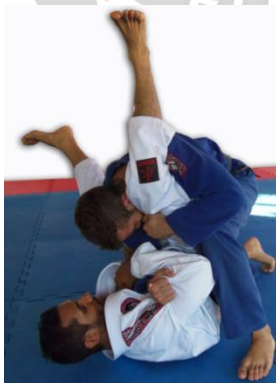
Bate estaca



Chave que torça o joelho



Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado.



Bate estaca



Torcer os dedos para trás



Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado.



Queda-tesoura





Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora



No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé

** As imagens apresentadas na tabela são exemplos das posições proibidas e não representam todas as variações possíveis das posições proibidas.*

Golpes Proibidos

Cruzada de Perna

A cruzada de pé se caracteriza quando um dos atletas posiciona a coxa por trás da perna do adversário e passa a própria panturrilha pela frente do corpo do adversário acima do joelho, posicionando o seu pé além da linha mediana vertical do corpo do adversário, aplicando pressão no joelho do adversário de fora para dentro, enquanto mantém o pé da perna em risco preso entre seu quadril e a axila.

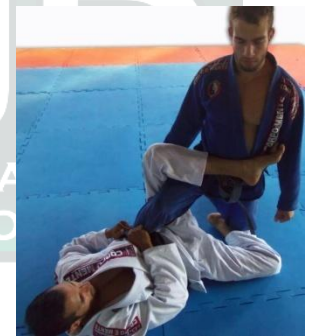
Golpes Proibidos

Limite do corpo

Limite do corpo

Não é necessário um dos atletas estar segurando o pé de seu adversário para que o pé seja considerado como preso. O corpo do atleta pode obstruir o mesmo.

Quando um dos atletas estiver de pé, para efeito dessa regra, o pé do joelho em perigo estar pisando no chão fará com que este seja considerado pé preso ou obstruído.



Para os atletas até a Faixa Roxa: Quando os dois atletas estiverem sentados com a perna cruzada mas em posição legal como ilustrada pela imagem 1, e um dos atletas levanta, fazendo que o adversário por baixo fique em posição ilegal como ilustrada pela imagem 2. Por que ao se levantar, o pé que estava solto e agora pisando no solo passa a ser considerado pé preso.

Nessa situação o árbitro deve interromper a luta, em seguida posicionar o atleta B sentado e o atleta A de pé em uma distância suficiente que possibilite novas pegadas e dar continuidade ao combate.



Se a situação demonstrada na imagem 2 ocorrer após um movimento de raspagem, o árbitro deve aguardar 3 segundos para definir a estabilização, e em sequência; interromper a luta; assinalar 2 pontos para o atleta A que está por cima, posicionar o atleta B sentado e o atleta A de pé em uma distância suficiente que possibilite novas pegadas e dar continuidade ao combate.

Para atletas das Faixas Marrom e Preta: O árbitro não interromperá o combate. Nenhuma penalidade será aplicada exclusivamente neste caso.

Será Considerado Falta Gravíssima

- Quando o atleta executa o movimento nas características citadas acima, passando o pé do limite vertical do corpo do adversário.

LINHA MEDIANA



LINHA MEDIANA



- Quando qualquer dos dois atletas estiver com golpe de finalização encaixado, será considerada falta gravíssima do atleta que cruzar sua perna nas características citadas acima.
- Quando o atleta girar para dentro na guarda 50/50 e no início do giro seu adversário estiver pisando no solo com o pé que está na guarda, caracterizando pé preso (como exemplificado na imagem abaixo).



Será considerado Falta Grave

- Quando o atleta executa o movimento nas características citadas ao lado, passando seu pé da linha mediana vertical do corpo do adversário. O árbitro deverá paralisar o combate, retornar os atletas a posição permitida e punir o infrator antes de reiniciar o combate.



Posições Normais que não devem ser consideradas faltas



LINHA MEDIANA



Pé solto



LINHA MEDIANA



Cruzando abaixo do joelho

7 Artigo 7º – Punições

7.1 As punições serão aplicadas pelos árbitros com o intuito de garantir o bom andamento da luta e o respeito às regras do esporte e da competição.

7.1.1 O árbitro seguirá as seguintes seqüências de punições para cada categoria de falta.

7.2 Faltas gravíssimas

7.2.1 Faltas técnicas: Desclassificação sumária da luta no momento da infração.

7.2.2 Faltas disciplinares: Desclassificação sumária da luta e da competição no momento da infração.

7.3 Faltas graves

7.3.1 O árbitro seguirá a seguinte seqüência de punições.

- 1a falta - Marcação no placar da primeira punição para o atleta.
- 2a falta - Concessão de uma vantagem para o adversário do atleta punido e marcação no placar da segunda punição para o atleta.
- 3a falta - Concessão de dois pontos para o adversário do atleta punido e marcação no placar da terceira punição para o atleta.

Obs: Nas situações em que os dois atletas forem punidos por falta de combatividade resultando na terceira falta para ambos, a luta será reiniciada em pé.

- 4a falta - Desclassificação do atleta.*

7.3.2 As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na seqüência crescente de punições prevista no inciso

7.3.3 Caso o atleta já possua punições marcadas no placar por falta de combatividade, estas punições irão somar com as punições por falta grave

** Nas categorias até 15 anos, na quarta e quinta faltas do atleta o árbitro concederá dois pontos em cada falta para o oponente e uma punição por cada falta para o atleta. Apenas na sexta falta o árbitro desclassificará o atleta.*

7.4 Punições por falta de combatividade

7.4.1 As punições por falta de combatividade atenderão à seguinte seqüência após o árbitro considerar que um ou os dois atletas estão incorrendo nas situações definidas no item 6.5.

- O árbitro contará 20 (vinte) segundos consecutivos e fará o gesto referente à punição por falta de combatividade (de acordo com tabela no item 1.4.1), dará a ordem verbal “Lute” e fará o gesto referente à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a seqüência prevista no item 7.3.1.

- Qualquer ato que tenha objetivo de causar a “amarração”, ou seja, de maneira desportiva um atleta tente bloquear uma luta durante a competição.

7.4.2 Caso o atleta já possua punições marcadas no placar por faltas grave, estas punições irão somar com as punições por falta de combatividade.

8 Artigo 8º – Obrigações , proibições e exigências

8.1 Kimonos e uniformes

8.1.1 Devem ser confeccionados em algodão ou tecido similar. O material não devera ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente faça a pegada. Nas categorias juvenis, adulto e máster, é obrigatório o uso de kimono trançado.

8.1.2 É permitido o uso de kimono com EVA ou material similar dentro da gola, desde que sejam respeitadas as medidas de tamanho e rigidez regulamentares previstas neste Livro de Regras.

8.1.3 paletós e calças de cores diferentes, assim como não serão aceitos kimonos com golas de cores diferentes. Não é permitido o uso de camisas por baixo do kimono (com exceção do feminino, que deve respeitar o item 8.1.4).

8.1.4 Na categoria feminino, é obrigatório o uso de camisa de tecido elástico colada ao corpo por debaixo do kimono, com mangas curtas ou compridas, sem a necessidade de respeitar as exigências em relação a cor da faixa de graduação. Também é permitido o uso de roupa de banho em peça única (maiô) ou top de ginástica..

8.1.5 Os kimonos não podem apresentar remendos, rasgos, estar molhados, sujos ou apresentar odores desagradáveis.

8.1.6 O paletó deve ir até as coxas do atleta e o comprimento mínimo das mangas deve alcançar ate 5 cm da articulação dos pulsos dos atletas quando os braços estiverem esticados para frente, em ângulo de 90º com o corpo.

8.1.7 A calça do kimono deve ter comprimento mínimo de 5 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo). Para a categoria masculino fica proibido utilizar qualquer tipo de calça por baixo da calça do kimono. Para a categoria feminino, fica permitido o uso de calça de material elástico colada ao corpo por debaixo da calça do kimono, desde que seja de comprimento menor do que a calça do kimono.

8.1.8 O atleta deve utilizar uma faixa resistente de 4 a 5 cm de largura, cuja a cor corresponda à graduação com a ponta preta, exceto faixas pretas, que terá a ponta branca ou vermelha. Essa deve ser usada sobre o paletó, dando duas voltas na altura da cintura e sendo amarrada com um nó duplo, suficientemente apertado para impedir que o paletó se solte. Após o nó duplo, cada ponta da faixa deve ter entre 20 cm e 30 cm de comprimento.

8.1.9 É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador e apenas nos mesmos locais permitidos para os “patches” e, mesmos nos casos permitidos, o atleta será obrigado a trocar de kimono caso a tinta manche o kimono do adversário.

8.1.10 Antes da pesagem, o Fiscal de Kimonos vai verificar as medidas do kimono de acordo com o medidor oficial da FIJJD.

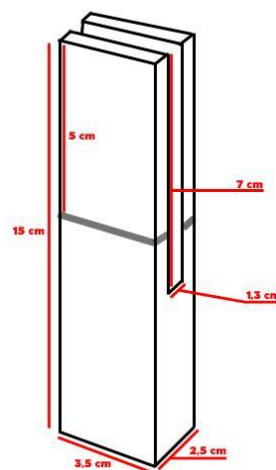
- A checagem vai verificar se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: espessura máxima da gola do kimono (1,3 cm); largura máxima da gola do kimono (5 cm); folga mínima da manga do kimono em toda a sua extensão (7 cm).
- Cada atleta tem direito a um total de mais 2 (duas) medições do kimono em caso de reprovação na primeira medição.
- O Fiscal de Kimono deve verificar também o estado geral da faixa de cada atleta.

8.1.11 O medidor tem as medidas regulamentares abaixo:

- Altura total do medidor: 15,0 cm
- Largura do medidor: 3,5 cm
- Largura da gola do kimono: 5,0 cm
- Espessura da gola do kimono: 1,3 cm
- Folga da manga do kimono em toda a sua extensão: 7,0 cm

8.1.12 Após a pesagem, o atleta não pode trocar de kimono para a primeira luta, sob pena de desclassificação.

- Após a primeira luta, o atleta pode solicitar ao Coordenador de Ringue a troca de kimono. O novo kimono tem que passar por nova checagem de medidas.
- O atleta está sujeito à desclassificação se não se submeter à checagem de medidas do novo kimono antes da sua primeira luta com o novo kimono.



8.1.13 Na modalidade Jiu Jítsu sem kimono, os atletas devem seguir as seguintes exigências de vestuário:

- Camisas: Para ambos os gêneros deve ser usado camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda, de cor preta, branca ou preta e branca, e com pelo menos 10% na cor referente à graduação (faixa) a que o atleta pertence. Camisas 100% na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence também são aceitas.

Obs.: Para as categorias de faixa preta será tolerado uma pequena área na cor vermelha, mas sem descaracterizar a cor da graduação do atleta.

- Bermudas para homens: Bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, cordões expostos, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho. É permitido o uso de calça de tecido elástico (colado ao corpo) por debaixo da bermuda, nas cores preta, branca ou preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence.
- Bermudas, shorts e calças para mulheres: Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) e/ou bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco a adversária, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

8.2 Higiene

8.2.1 O atleta deve apresentar unhas dos pés e das mãos cortadas e curtas.

8.2.2 Cabelos longos devem ser presos para não causar incomodo ao outro competidor.

8.2.3 O atleta será desclassificado caso apresente pintura nos cabelos que durante a luta suje o kimono do adversário.

8.2.4 O atleta deve utilizar calçado até a beira da área de luta nos locais onde isso for permitido.

8.2.5 Após a pesagem, o Fiscal de Kimono deve checar os atletas para verificar possíveis problemas de pele.

- O atleta que apresentar lesão de pele percebida pelo fiscal será encaminhado ao setor médico do evento.
- O atleta deve apresentar atestado assinado por médico declarando que a lesão percebida não é contagiosa e não representam perigo para os demais competidores.
- Para a organização do evento, o médico do campeonato tem a palavra final quanto à liberação ou não do atleta para competir.

8.3 Outras exigências

8.3.1 Cada atleta subirá uma única vez na balança oficial do evento para ter seu peso aferido.

8.3.2 O atleta pode pesar sem cotoveleiras e joelheiras, mas tem que colocar as mesmas para a checagem de kimono.

8.3.3 O atleta não poderá subir na balança de calçado ou qualquer outro item que não faça parte do uniforme de luta ou da lista de equipamentos de uso permitido na luta.

8.3.4 Os patches ou bordados só podem estar presentes nos locais autorizados no desenho abaixo. Os patches devem ser de tecido de algodão e devem estar devidamente costurados. Todos os patches descosturados ou em locais não autorizados devem ser retirados antes da checagem do kimono. Os kimonos com bordados em locais não autorizados deverão ser substituídos.

8.3.5 É permitida uma etiqueta do fabricante do kimono na parte frontal de uma das pernas da calça (segundo área especificada na ilustração). A etiqueta deve ser feita de tecido fino com área máxima de 36cm² e não poderá ser bordada.

. Proibições referentes à patches e inscrições presentes nos uniformes

1. Não serão permitidos patches ou inscrições que contêm frases, símbolos ou slogans ofensivos a gênero, orientação sexual, etnia, cultura, religião e ideologias políticas.
2. Não serão permitidos patches ou inscrições que contêm frases, símbolos ou slogans que façam apologia à violência, vandalismo, atos sexuais, drogas, álcool e tabaco.



8.3.6 Não é permitido o uso anéis, brincos, piercing, relógios, pulseiras, tornozeleiras, sapatilhas, protetores de orelha, grampos de cabelo, coquilha (protetor genital), nem outros protetores ou adornos que possuam material rígido que possam causar lesões no oponente ou no próprio atleta. Também não é permitido de óculos, mesmo os especiais para a prática de esportes.

8.3.7 Nas categorias do feminino, é permitida à utilização de touca cobrindo os cabelos.

A touca deve seguir as seguintes especificações:

- Deve ser fixa e elástica (ou possuir elásticos nas bordas)
- Não pode possuir nenhuma parte rígida
- Não pode possuir cadarços ou qualquer tipo de cordão para fixação.
- Não pode possuir nenhuma inscrição
- Deve ser de cor totalmente preta, branca ou preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence.
 - Também é permitido o uso de uma cobertura de cabeça unificada com a camisa na descrição do uniforme feminino, que deve ser de material elástico e que cubra o pescoço, orelhas e toda a parte do cabelo, semelhante a uma roupa de mergulho, de cor totalmente preta, branca ou preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence. Apenas a parte do rosto deve estar totalmente descoberta.

8.3.8 Não é permitido o uso de protetores de articulações (joelheiras, cotoveleiras, etc.) que aumentem o volume do corpo dificultando a pegada no kimono por parte do adversário.

- Também é permitido o uso de uma cobertura de cabeça unificada com a camisa na descrição do uniforme feminino, que deve ser de material elástico e que cubra o pescoço, orelhas e toda a parte do cabelo, semelhante a uma roupa de mergulho, de cor totalmente preta. Apenas a parte do rosto deve estar totalmente descoberta.

8.3.9 É obrigatório que os atletas usem roupas de baixo em todas as competições, tanto em competições de Kimono quanto Sem Kimono. A roupa íntima deve ser em modelo “box” ou “sunga”. A não obediência deste item será considerada falta em acordo com o item 6.3.2 e o atleta será submetido às penalidades descritas no artigo 7.2.1.

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

1 Artigo 1º – Categorias e tempo regulamentar de luta

1.1 As categorias de idade são definidas pela idade que o atleta completou ou completará no ano de realização da edição de cada campeonato.

. Atletas ao completar 16 anos e for faixa colorida (amarela, laranja e verde) não poderão competir de faixa branca, devem lutar de faixa azul.

1.2 Nas categorias adultos e máster não há limite máximo de idade, mas apenas limite mínimo.

1.3 As categorias obedecem aos limites de idade e tempo regulamentar de luta estabelecidos na tabela abaixo:

CATEGORIA	FAIXA-ETÁRIA	TEMPO DE LUTA
Pré-mirim	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 4 e 5 anos	02 minutos
Mirim	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 6 e 7 anos	02 minutos
INFANTIL A	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 8 e 9 anos	03 minutos
INFANTIL B	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 10 e 11 anos	03 minutos
Infanto-juvenil A	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 12 e 13 anos	04 minutos
Infanto-juvenil B	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 14 e 15 anos	04 minutos
Juvenil	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 16 e 17 anos	04 minutos
Juvenil Azul	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 16 e 17 anos	05 minutos
ADULTO Branca	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18 anos	05 minutos
ADULTO Azul	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18 anos	06 minutos –
ADULTO Roxa	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18 anos	06 minutos –
ADULTO Marrom	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18 anos	06 minutos –
ADULTO Preta	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18 anos	06 minutos –
MÁSTER BRANCA	Todas as categorias o tempo de luta será de 04 minutos	04 minutos
MÁSTER 1	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 30 anos	05 minutos
MÁSTER 2	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 36 anos	05 minutos –
MÁSTER 3	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 41 anos	05 minutos –
MÁSTER 4	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 46 anos	05 minutos –
MÁSTER 5	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 51 anos	05 minutos –
MÁSTER 6	Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 56 anos	05 minutos –

1.4 Os tempos mínimos de descanso entre cada luta são os definidos na tabela abaixo:

Lutas até e a semifinal (Igual ao tempo regulamentar de luta de cada categoria)

Lutas finais (Dobro do tempo regulamentar de luta de cada categoria)

2 Artigo 2º – Chaves

2.1 Cada categoria terá os atletas distribuídos em chaves.

2.2 As chaves funcionam em sistema de eliminação simples, onde o atleta perdedor em cada luta é eliminado e o vencedor passa à próxima fase de disputa da chave.

2.3 A única exceção ao sistema de eliminação simples é a chave de três (composta por apenas três atletas).

2.3.1 Exclusivamente no caso da chave de três atletas o atleta derrotado poderá lutar novamente, funcionando da seguinte forma: o atleta B é derrotado pelo atleta A, então enfrentará o atleta C que já estava aguardando, caso o atleta B vença o atleta C, a chave está encerrada, sendo o A campeão, B vice-campeão e C terceiro colocado. Porém, caso o atleta B perca para o atleta C, o mesmo terá de lutar a final com o atleta A.

2.3.2 Na chave de 3, caso o atleta exceda o peso Máximo permitido da categoria, ele estará eliminado da competição sem direito a fazer a outra semifinal.

2.3.3 Em caso de WO ou desclassificação de um atleta em uma chave com quatro atletas, a mesma não adotará o método de funcionamento da chave de 3 (três).

2.3.4 Em uma semifinal de chave de 3, caso um atleta perca sua primeira luta por não comparecimento, ele perde o direito de fazer a outra semifinal.

2.4 Desclassificações em semifinais, finais e casos especiais.

2.4.1 Semifinais

- Quando os dois atletas de uma semifinal forem desclassificados por falta técnica, a outra semifinal passa a valer como final da categoria. Nesse caso, os atletas desclassificados são proclamados terceiros colocados.
- Quando os dois atletas de uma semifinal forem desclassificados por falta disciplinar, a outra semifinal passa a valer como final da categoria. Nesse caso, os atletas desclassificados não são proclamados terceiros colocados, ficando vagas essas colocações.
- Quando os quatro atletas das duas semifinais forem desclassificados por falta técnica, os quatro atletas derrotados por eles nas quartas de final fazem semifinais extras para decidir os finalistas da categoria. Nesse caso, os semifinalistas desclassificados são proclamados terceiros colocados e os atletas derrotados nas semifinais extras não recebem medalhas.
- Quando os quatro atletas das duas semifinais forem desclassificados por falta disciplinar, os quatro atletas derrotados por eles nas quartas de final fazem semifinais extras para decidir os finalistas da categoria. Nesse caso, os semifinalistas desclassificados não recebem medalhas e os atletas derrotados nas semifinais extras são proclamados terceiros colocados.
- Quando um atleta de uma semifinal for desclassificado sem ter efetuado luta alguma, a quarta de final do mesmo lado da chave passará a valer como a semifinal.
- Quando os dois atletas de uma semifinal de uma chave de três forem desclassificados por falta técnica, será feito um sorteio para decidir qual dos dois atletas irá disputar à final. O perdedor do sorteio ficará com a terceira colocação.
- Caso tenhamos uma desclassificação técnica e uma disciplinar em uma semifinal, o atleta desclassificado por motivo técnico será considerado terceiro colocado. A outra semifinal passará a valer como final da categoria.

- Caso os dois atletas se acidentem em uma luta semifinal, com a luta empatada no momento do acidente, e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar no combate, a outra semifinal passa a valer como final. Nesse caso, os atletas acidentados são proclamados terceiros colocados.

2.4.2 Finais

- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta técnica, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar à final. O vencedor da nova final será declarado campeão e o perdedor será declarado terceiro colocado. Nesse caso, os atletas desclassificados serão proclamados segundos colocados.
- Quando apenas um dos atletas for desclassificado na final por falta disciplinar, a medalha de prata será dada ao perdedor da semifinal para o atleta campeão.
- Caso tenhamos uma desclassificação técnica e uma disciplinar em uma final, não teremos vencedor dessa luta. O perdedor será o atleta desclassificado por falta técnica, que manterá o direito à medalha de prata. Em seguida, teremos nova luta entre os perdedores das semifinais para que o vencedor seja declarado campeão. O perdedor da nova final será declarado terceiro colocado.
- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta disciplinar, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar uma nova final. Nesse caso, os atletas que perderam nas quartas de final para os novos finalistas serão declarados terceiros colocados.
- Quando a final tiver apenas um dos finalistas porque todos os atletas de um lado da chave forem desclassificados sem terem efetuado luta alguma, a semifinal do lado do finalista passará a valer como final da categoria, e as quartas de final como semifinais.

3 Artigo 3º – Disputa por academias

3.1 Os resultados dos três primeiros colocados de cada categoria valem pontos para a disputa por academias dentro de cada categoria de disputa dentro da competição.

3.2 Os pontos atribuídos às três primeiras classificações são os seguintes:

- Campeão – 10 pontos
- Vice-campeão – 5 pontos
- Terceiro lugar – 2 ponto

3.3 Desempate

3.3.1 Desempate em campeonatos onde os pontos das categorias de idade são contados separadamente.

- A academia com o maior número de medalhas de ouro é a vencedora.
- Em caso de empate no número de campeões, é vencedora a academia com o maior número de medalhas de prata.
- Em caso de empate no número de medalhas de ouro e de prata, é vencedora a academia com o maior número de campeões mais graduados.
- Em caso de empate na graduação dos campeões, é vencedora a academia com o campeão mais graduado e mais pesado.
- Em caso de empate em todos os casos previstos acima, e realizado sorteio.

3.3.2 Desempate em campeonatos onde os pontos de duas ou mais categorias de idade são contados de maneira unificada.

- A academia com o maior número de medalhas de ouro é a vencedora.
- Em caso de empate no número de campeões, é vencedora a academia com o maior número de medalhas de prata.
- Em caso de empate no número de medalhas de ouro e de prata, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa-preta das categorias de idade seguindo a seguinte seqüência: adulto, Máster 1, Máster 2, Máster 3, Máster 4, Máster 5, Máster 6..

- Em caso de empate no número de campeões na faixa-preta em todas as categorias de idade, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa de maior graduação das categorias de idade seguindo a seguinte seqüência: adulto, Máster 1, Máster 2, Máster 3, Máster 4, Máster 5, Máster 6., juvenil, Infante-juvenil B, Infante-juvenil A, Infantil B, Infantil A, Mirim, pré-mirim.

- Em caso de empate em todos os casos previstos acima, é realizado sorteio.

3.4 Categorias com apenas um atleta não contam pontos para a disputa por academias.

3.5 Categorias com apenas dois atletas da mesma academia não contam pontos para a disputa por academias.

VI – O W.O ou a desclassificação de um atleta não alterará a contagem de pontos da chave. (ou seja, será contado o ponto do vencedor por W 0 ou que teve seu adversário desclassificado).

VII – O atleta que sofreu W.O ou o atleta desclassificado não receberá pontos para sua equipe. O atleta que receber W.O após ter feito uma luta terá seus pontos computados.

3.6 Campeonatos por equipes

3.6.1 Ao final dos combates de todos os atletas, havendo empate as equipes poderão escolher um atleta cada para uma luta extra.

4 Artigo 4º – Premiação

4.1 Os três primeiros colocados de cada categoria recebem medalhas no pódio oficial do campeonato.

4.1.1 Em todos os campeonatos, a premiação seguirá as seguintes normas:

- O campeão recebe uma medalha de ouro.
- O vice-campeão recebe uma medalha de prata.
- Os dois terceiros colocados recebem cada um uma medalha de bronze.
- A premiação é concedida de acordo com a proclamação soberana do resultado das lutas pelos árbitros. Não haverá troca de posições no pódio no momento da premiação.
- Para participar da cerimônia de premiação, o atleta deve estar uniformizado exclusivamente com kimono permitido em campeonatos com kimono e com o uniforme de competição em campeonatos sem kimono.
- Não é permitido o uso de adereços estranhos a pratica do esporte.

4.1.2 Nos campeonatos por equipes, apenas as duas primeiras equipes recebem medalhas no pódio oficial do campeonato.

4.2 O atleta que for desclassificado por WO em uma categoria não tem direito a receber medalha e seu nome não constará na lista final de colocação da mesma.

4.2.1 A única exceção ao determinado no item 4.2 se da em caso de o atleta já ter realizado pelo menos uma luta na categoria.

4.2.2 O atleta que for desclassificado por falta disciplinar não tem direito a receber medalha e seu nome não constará na lista final de colocação do campeonato.

4.3 O atleta que estiver sozinho em uma categoria precisa ter o kimono checado, ser pesado e aprovado para receber medalha e ter seu nome na lista final de colocação do campeonato.

4.3.1 Nas categorias pesadíssimo e absoluto o atleta que estiver sozinho na categoria precisa ter o kimono checado e aprovado para receber medalha e ter seu nome na lista final de colocação do campeonato.

5 Artigo 5º – Inscrição

5.1 O atleta para se inscrever em qualquer campeonato precisa estar afiliado a uma academia, e esta academia está filiada a FIJJD e sujeita à aprovação da FIJJD,

5.2 Cada academia tem o direito a inscrever quantos atletas quiser em cada categoria de peso, por faixa, categoria de idade e sexo.

5.3 O professor responsável por cada academia ou associação de academias tem poder soberano sobre a inscrição dos atletas de sua academia ou associação de academias, podendo fazer alterações, inclusões e exclusões em todas as categorias, incluindo o absoluto.

5.4 As inscrições para cada campeonato seguirão cronograma amplamente divulgado pela FIJJD e todos os prazos deverão ser obedecidos.

5.5 - O atleta que comprovado ser faixa-preta de judô, tiver experiência comprovada* em wrestling, luta olímpica ou greco-romana, tiver lutado MMA profissionalmente ou de forma amadora, não poderá participar de nenhum campeonato como faixa-branca..

** Nos EUA, ter competido em nível universitário. Nos outros países, ter competido em eventos de âmbito nacional.*

5.6 O atleta que não atender às exigências do edital da competição ou às exigências deste Regulamento Geral de Competições poderá ser desclassificado a qualquer momento antes, durante ou depois da competição.

5.7 Os atletas inscritos na faixa-preta só poderão lutar com a graduação que estiver registrada na FIJJD (ou de suas entidades afiliadas) no momento da inscrição.

5.8 O atleta só poderá competir na faixa em que está registrado na FIJJD (ou de suas entidades afiliadas). Caso ele seja graduado pelo seu professor antes do tempo mínimo de permanência na faixa anterior ou idade mínima, ele não poderá competir na faixa atual e nem na anterior.

5.9 A partir do momento da graduação de um atleta, o mesmo não poderá mais competir na faixa anterior. Caso o atleta seja graduado durante uma competição após o término de sua categoria, ele estará proibido de competir na categoria absoluto.

. A inscrição enviada que chegar de Juvenil Amarela, Laranja ou Verde serão automaticamente inscritas de azul.

6 Artigo 6º – Regras de conduta do atleta e punições administrativas

6.1 Quando o atleta retira qualquer parte do kimono ou do uniforme de luta quando dentro da área de competição.

6.2 Quando o atleta pula por cima das barreiras de contenção que separam a área de competição da área do público.

6.3 Quando o atleta não utiliza calçado e caminha descalço dentro da área de competição, em locais em que for permitido o uso de calçados.

6.4 Quando o atleta ou professor tiver atitudes consideradas incompatíveis ao ambiente de competição, mesmo que antes do início ou após o encerramento do combate

OBS: *O atleta que infringir uma ou mais de uma das regras de conduta descritas nesse item poderá receber punições administrativas a serem definidas segundo critério da FIJJD.*

7 Artigo 7º – Outras disposições

7.1 O edital publicado de cada competição se sobrepõe a este Regulamento Geral de Competição quando necessário.

7.2 É proibido a qualquer pessoa que esteja exercendo função oficial na organização do campeonato dar instrução a qualquer atleta estando dentro da área de competição.

7.3 É proibido a qualquer pessoa que não seja parte da equipe de organização do evento falar com os mesários.

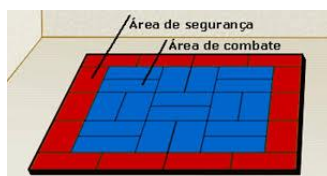
1 Artigo 1º – Área de Competição

1.1 A área de competição será composta de uma ou mais áreas de luta, mesas de controle de pontuação, área de aquecimento, área de pesagem e checagem de kimonos, mesa central e área de premiação.

1.2 Áreas de luta

1.2.1 As áreas de lutas serão compostas de uma área de combate e uma área de segurança, demarcadas por cores diferentes.

1.2.2 O tamanho mínimo de uma área de luta será de 64m², sendo 36m² de área de combate e 28m² de área de segurança ao redor da área de combate. Obs. Para campeonato menores poderá se usar o tamanho mínimo de 49m².



1.2.3 O tamanho máximo de uma área de luta será de 100m², sendo 64m² de área de combate e 36m² de área de segurança ao redor da área de combate.

1.2.4 Para a montagem da área de luta de 64m² com placas individuais de 2m de comprimento por 1m de largura, deve-se seguir a configuração ao lado.

- 18 placas na área de combate.
- 14 placas na área de segurança.

1.2.5 Para a montagem da área de luta de 100m² com placas individuais de 2m de comprimento por 1m de largura, deve-se seguir a configuração ao lado.

- 32 placas na área de combate.
- 18 placas na área de segurança.

1.3 Mesas de controle de pontuação

1.3.1 Será composta por uma mesa e uma ou duas cadeiras situadas em frente a cada área de luta.

1.3.2 Cada mesa deve trazer visível o número da área de luta correspondente e conter dois placares de pontuação e um cronômetro. Em casos especiais, poderá ser usado um placar eletrônico que substituirá os placares manuais e o cronômetro.

1.3.3 O placar terá a seguinte configuração:

4	3	2	-1	1
Montada –	Passagem de guarda	Queda –	Punições	Vantagens
Montada pelas Costas -		Raspagem -		
Pegada pelas Costas		Joelho na barriga		

1.3.4 O placar manual ficará posicionado na mesa de forma que a metade verde e amarela fique à direita do árbitro quando esse estiver de frente para a mesa de controle de pontuação.

1.4 Área de aquecimento

1.4.1 Será uma área fechada adjacente à área de competição destinada exclusivamente aos atletas.

1.4.2 A organização do campeonato convocará a Área de Aquecimento os atletas de cada categoria de acordo com o cronograma do evento.

1.4.3 Será deste local e somente dele que os Coordenadores de Ringue chamarão os atletas para as áreas de luta.

1.4.4 Fica a critério da organização disponibilizar uma balança na Área de Aquecimento para os atletas verificarem seus pesos antes da pesagem oficial.

1.5 Área de pesagem e checagem de kimonos

1.5.1 Os atletas terão seus kimonos checados quanto ao tamanho, posição de patches, higiene, faixa e estado geral.

1.5.2 A área de pesagem conterà pelo menos uma balança para a aferição do peso dos atletas.

1.6 Mesa central

1.6.1 Será localizada em posição central em relação a todas as áreas de luta. Dela será feita a distribuição das chaves para os Coordenadores de Ringue e a tabulação dos resultados para a premiação dos atletas.

1.7 Pódio

1.7.1 Será composto por três degraus; sendo o mais alto ao centro para o primeiro lugar; o degrau intermediário ficará a direita do atleta em primeiro lugar e será reservado ao vice-campeão; a esquerda do atleta no degrau mais alto ficará o degrau do terceiro colocado, em altura menor do que os outros dois.

2 Artigo 2º – Equipe de Trabalho e funções

2.1 Diretor geral de Competição: Dirige a competição e toma as decisões finais de quaisquer questões referentes à organização e andamento do evento.

2.2 Supervisor dos Coordenadores de Ringue: Gerência o trabalho dos coordenadores de ringue, garantindo que os mesmos dêem andamento adequado às chaves. Ajuda a mesa central a distribuir e recolher as chaves auxilia a mesa central no cruzamento das chaves.

2.3 Diretor Geral de Arbitragem: Faz a escala dos árbitros e a rotação dos mesmos durante o evento. Orienta e faz a avaliação técnica dos árbitros ao fim de cada dia de competição.

2.4 Coordenador de Mesa Central: Distribui e recolhe as chaves, passa os resultados à mesa central, e é o responsável pelo controle de inscrição e confecção de chaves do absoluto.

2.5 Auxiliar de Mesa Central: Auxilia o Coordenador de Mesa Central e tabula os resultados de cada chave entregue pelos Coordenadores de Ringue.

2.6 Árbitro: media cada combate.

2.7 Coordenador de Ringue: Recebe as chaves da mesa central, chama os atletas na área de aquecimento, checa suas identificações, leva-os ao medidor de kimono, pesa-os antes da primeira luta, os conduz até a área de luta e, após o final do combate, anota o resultado na chave. Ao término da chave, devolve a chave à mesa central.

2.8 Mesário: Marca os pontos no placar, vantagens e punições assinalados pelo árbitro, cronometra a luta e anuncia o final da luta ao árbitro através de apito.

2.9 Fiscal de Kimono: Fiscaliza se o kimono de cada atleta está dentro das especificações quanto a tamanho, higiene e apresentação, posição dos patches e estado geral.

2.10 Equipe de Premiação: Chama os medalhistas ao pódio e controla a entrega de medalhas aos medalhistas de cada categoria.

2.11 Anunciador: Chama as categorias através do sistema de som do evento e faz anúncios gerais durante a competição.

Exame Antidoping:

I – É expressamente proibido aos competidores utilizar de qualquer substância química que altere suas condições físicas e mentais antes e durante o evento.

II – Caso o evento sorteie ou escolha determinado atleta, estes deverão se submeter a teste solicitado pela FIJJD.

III – O resultado sendo positivo, o atleta será determinadamente desclassificado do seu resultado e deverá devolver qualquer premiação e vantagens que tenha obtido com sua colocação.

IV – A organização do evento deverá estudar junto a diretoria da FIJJD. Se deixará o resultado indeferido ou se remanejará as posições do resultado.

V – Cabe a FIJJD determinar uma punição ao atleta que for confirmado por exames o uso de substância química consideradas proibidas pela especificação do esporte mundial.

Regras Operacionais do Evento

A FIJJD reserva-se o direito de recusar o registro ou a admissão de qualquer pessoa. As pessoas que apresentarem conduta anti-desportiva, forem desrespeitosas, se envolverem em práticas ilegais, ou não acatarem os pedidos dos Funcionários da FIJJD serão expulsas do evento e não terão direito a reembolso. Vendas, solicitações de produtos ou a Promoção de eventos são proibidas a menos que autorizadas por escrito pela FIJJD. Transmissões, gravações ou fotografia comercial são expressamente proibidas sem autorização por escrito da FIJJD. Fotografia pessoal é permitida, mas a FIJJD retém os direitos autorais de todas as fotografias tiradas durante um evento.

Transferências

Se um atleta foi recentemente transferido de academia ou equipe, ele será obrigado a esperar um período de 6 meses sem competir e não pode ser promovido na classificação por um mínimo de seis (6) meses. Isso vai evitar situações que possam vir a surgir por interesses. Caso o atleta volte a competir no mesmo ano do circuito a pontuação que ele conquistou pelo clube anterior não será somada com a pontuação conquistada pelo novo clube. Obs. Com exceção de atletas que mudam de cidade e na mesma não tem a equipe de origem do atleta, neste caso o professor assinando a ficha de transferência e autorizando ele poderá participar de competições sem precisar cumprir a carência.

O atleta que se transferir de academia deverá pagar uma taxa de transferência, (ver tabela de valores da FIJJD), o professor que se transferir de uma equipe para outra já existente, pagará uma taxa de transferência, o professor que sai da equipe para fundar uma nova equipe ficará isento de taxas de transferência, em ambos os casos os alunos deste professor ficará isento da taxa de transferência.



CÓDIGO DE ÉTICA DOS TÉCNICOS E PROFESSORES DE JIU-JITSU

É responsabilidade e obrigação dos competidores, treinadores, funcionários, administradores, voluntários e outros representantes da FIJJD praticar e demonstrar os mais elevados princípios de espírito esportivo respeitando a ética da concorrência. O espírito esportivo será definido como qualidade do comportamento, caracterizado pela cortesia e uma verdadeira preocupação para com os outros. É uma demonstração de espírito esportivo a compreensão com o indivíduo e o compromisso com o fair play, comportamento, ética e integridade. Os concorrentes devem conhecer e compreender as regras do jogo, e demonstrar respeito a si mesmos e aos outros.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

I - Somente poderão se intitular Técnico de Jiu-Jitsu e nesta qualidade exercer a profissão no território nacional ou estrangeiro aqueles legalmente reconhecidos e com registro em Entidades Oficiais do Jiu-Jitsu nos respectivos Estados ou País

II - O Professor de jiu-jitsu baseia seu trabalho no respeito à dignidade do indivíduo como pessoa.

III - O Professor de jiu-jitsu, em seu trabalho, procurará sempre promover o bem estar das pessoas que a tenham como aluno, buscando o aprimoramento físico e/ou técnico, independente se praticante ou competidor.

IV - O Professor de jiu-jitsu, no exercício de sua profissão completará a definição de suas responsabilidades, direito e deveres nas disposições da legislação esportiva, em especial do jiu-jitsu, vigorando no país e no exterior na tradição ética de profissões congêneres.

V - Nunca reunir-se para tecer comentários críticos sobre seus companheiros de profissão e/ou dos Dirigentes do jiu-jitsu.

VI - Respeitar a hierarquia em todas as circunstâncias e transmitir este princípio aos seus alunos/atletas incentivando o respeito aos seus superiores e companheiros.

DEVERES FUNDAMENTAIS

1º) Esforçar-se para obter eficiência máxima em seus ensinamentos, procurando sempre estar atualizado com tudo que exista sobre o jiu-jitsu.

2º) Recorrer a outros professores sempre que for necessário para que venhamos a unificar o jiu-jitsu (brazilian jiu-jitsu).

3º) Colaborar para o progresso e desenvolvimento do jiu-jitsu técnico, como modalidade esportiva, mas principalmente como defesa pessoal, conhecida como "arte suave" ou "arte de ceder", tendo em mente que o jiu-jitsu é o "pai de todas as artes orientais".

4º) Não praticar atos que impliquem na mercantilização do jiu-jitsu.

5º) Manter a postura durante as aulas, competições e ambiente que assim o exijam.

6º) Ter autoridade sobre seus alunos para poder exigir a disciplina que deve ser primada nas aulas, nas Agremiações, Academias e principalmente, nas competições ou, nas dependências onde estejam se realizando.

7º) Ter atenção e respeito a todos os alunos sem qualquer discriminação de prioridade decorrente de raça, privilégio, autoridade, credo ou situação socioeconômica.

8º) Tratamento correto e cordial a todos os alunos, familiares, visitantes, superiores e companheiros.

9º) Ter com seus companheiros a consideração e a solidariedade que fortaleçam a harmonia e o bom conceito do Professor de Jiu-Jitsu.

10º) Não ingerir bebidas alcoólicas antes nem durante as aulas e/ou competições, nem quando vestido de quimono.

11º) Não fumar, nem permitir o fumo nas dependências de aula, e/ou competições e na medida que possível diminuir até eliminar o tabaco.

- 12º) Não proferir palavrões dirigidos a alunos/atletas ou isoladamente junto dos mesmos ou visitantes, devendo ser evitada em qualquer circunstância palavras de "baixo calão".
- 13º) Ter equilíbrio emocional diante de eventual mau comportamento alheio, lembrando-se sempre que suas atitudes são seguidas pelos seus alunos.
- 14º) Evitar o uso de apelidos, e em nenhuma hipótese distinguir alunos ou pessoas pôr apelidos, defeitos físicos ou traços inerentes ao ser humano.
- 15º) Preocupar-se com o alinhado do quimono, assim como a boa aparência, só dar aulas com o quimono limpo e de faixa amarrada corretamente.
- 16º) Não usar o quimono como traje de passeio, andando pelas ruas, bares, etc.
- 17º) Quando chefiando uma Equipe, trajar-se adequadamente (nunca de short), bermuda e/ou camiseta cavada) para representar a mesma junto às autoridades superiores com credibilidade, respeitando e sendo respeitado.
- 18º) Não entrar em debates comparativos com modalidades esportivas similares, seja ela qual for.
- 19º) Respeitar e valorizar todas as demais artes marciais, mas sobretudo enobrecer a sua, pelo seu trabalho e atos de capacidade nunca com exaltações ou polêmicas.
- 20º) Respeitar e fazer-se respeitar pôr todos, pelos seus gestos de compreensão, camaradagem e dedicação à causa esportiva.
- 21º) O Professor de jiu-jitsu tem que conhecer o regulamento de competição denominando e respeitando suas regras e ensinamentos.
- 22º) As infrações a este Código de Ética Profissional Desportiva poderão acarretar penalidades várias, a ser determinada pelo Conselho Superior de Ética, desde simples advertência até o pedido de cassação de inscrição profissional, na forma dos dispositivos legais e/ou regimentais.
- 23º) Cabe ao Professor de jiu-jitsu denunciar a entidade de administração do Jiu-Jitsu qualquer pessoa que esteja exercendo a profissão irregularmente, ou infringindo a legislação sobre a profissão, principalmente sem registro nas entidades oficiais.
- 24º) Os Instrutores e Professores Estagiários ficam obrigados a observar e cumprir os preceitos deste Código de Ética.
- 25º) Cumprir e fazer cumprir este Código é dever de todos os Técnicos e Professores de Jiu-Jitsu.

Complemento

O Competidor

1. Tratar os oponentes com respeito
2. Jogar duro ao competir, mas seguindo as regras
3. Praticar o autocontrole o tempo todo
4. Ter um comportamento positivo a ser seguido pelos outros
5. Respeitar os funcionários e aceitar suas decisões sem argumentar ou gesticular
6. Vencer sem se vangloriar e perder sem desculpas
7. Não se auto pontuar ou se auto aplaudir durante a partida
8. Permanecer como um símbolo de orgulho para a família, academia ou clube, e comunidade.
9. Não estar sob a Influência de qualquer substância

O Treinador

1. Tratar seus alunos e os adversários com respeito.
2. Inspirar nos alunos o amor pelos esportes marciais e o desejo de competir de forma justa
3. Ser um modelo positivo que os outros querem seguir
4. Proporcionar disciplina em vez de um comportamento antidesportivo
5. Respeitar o julgamento e a interpretação dos funcionários
6. Reconhecer que ser um professor se estende para a arena atlética
7. Manter o temperamento e fica para trás das barreiras de limite, durante a competição
8. Não estar sob a influência de qualquer substância

O Oficial

1. Deve ter conhecimento das regras e entender a intenção das regras
2. Colocar o bem estar dos participantes acima de todas as outras considerações
3. Tratar os competidores e treinadores com respeito esperando o mesmo em troca
4. Trabalhar em cooperação com os outros funcionários e todo o pessoal do torneio
5. Ser firme, mas justo, em todas as decisões sem levar em conta os incidentes anteriores
6. Manter a confiança, o equilíbrio e autocontrole ao longo do torneio.
7. Não estar sob a influência de qualquer substância

O Espectador

1. Tenta compreender as regras da competição, e sua intenção.
2. Aprecia uma boa partida, e aplaude, independentemente de quem a realiza.
3. Cooperar, e torce com entusiasmo aplaudindo positivamente.
4. Mostra compaixão pelos concorrentes feridos
5. Nunca vaiar atletas ou técnicos, ou tenta distrair concorrentes
6. Nunca usa linguagem obscena nem tem um comportamento ofensivo
7. Respeita o julgamento e a estratégia dos treinadores, não criticando os competidores nem os treinadores
8. Respeita autoridade daqueles que administram a competição
9. Censuram aqueles que têm comportamento indisciplinado
10. Não podem estar Sob a influência de qualquer substância



REGULAMENTO DISCIPLINAR PARA COMPETIÇÕES DA FIJJD

PORTARIA Nº 001 DE 25 DE JANEIRO DE 2015.

O Presidente da Federação Internacional de Jiu-Jitsu Desportivo no uso das atribuições que lhe confere o Estatuto, tendo em vista as determinações da Assembleia Geral, consoante decisão da Diretoria,

RESOLVE:

*Sancionar o **REGULAMENTO DISCIPLINAR PARA COMPETIÇÕES DA FIJJD**, que passa a vigorar com a seguinte redação:*

RESOLUÇÕES:

Art. 1º - Todas as Agremiações que desejarem participar de **Competições Administradas pela FIJJD**, terão que: acatar, cumprir e se submeter a este regulamento.

Art. 2º - Estão sujeitos as **penalidades** estabelecidas por este Regulamento: os dirigentes, professores, instrutores, atletas e demais membros (pais, responsáveis e torcedores) envolvidos, direta ou indiretamente com as competições.

Art. 3º - As advertências quando necessárias, serão apresentadas por um **CARTÃO AMARELO**, sem acarretar perda de pontos.

Parágrafo 1º - No caso de faltas graves as agremiações e/ou os atletas, conforme for o caso, será enquadrado e punido, pela Comissão Disciplinar, sem que haja necessidade da advertência com o cartão.

Parágrafo 2º - Não haverá segunda advertência durante a competição, mesmo que seu período seja prolongado por mais de um dia, devendo o infrator ser penalizado devidamente.

Art. 4º - Somente poderá se dirigir aos Árbitros e Mesários, assim como aos demais serviços na área de luta, através da **Direção Geral**.

Art. 5º - Poderá haver **mudanças nas decisões das lutas**, conforme previsto no **Regulamento de Competições** aprovado pela Federação Internacional de Jiu-Jitsu Desportivo. (Art. 4, item 5).

Art. 6º - O **Tempo de luta** poderá ser alterado, quando necessário, desde que a decisão seja por unanimidade

Art. 7º - Ninguém poderá atuar na arbitragem, representar a sua Agremiação, formar junto com os atletas, posar para foto oficial ou receber premiação, trajando-se de **bermuda, short, ou camiseta sem mangas**.

Art. 8º - Não serão feitas **alterações de chaves** para atender a lutadores inscritos fora da categoria de peso, de faixa ou idade.

Parágrafo Primeiro - A única hipótese de **mudanças na chave** será em caso de equívocos da organização do evento quanto à confecção das mesmas.

Parágrafo Segundo as inscrições deverão ser feitas dentro do prazo estabelecido pela organização, não sendo devolvido dinheiro por desclassificação ou ausência do atleta ou ainda quaisquer motivos que impeçam o atleta de participar da competição.

Art. 9º - Os atletas que participarem de qualquer **competição amistosa** ou não com faixa de **graduação superior** a sua registrada na FIJJD, Federação ou Confederação, serão punidos

Parágrafo único - Fica terminantemente proibido a atletas filiados, participar de qualquer atividade usando faixa inferior a sua registrada, sujeitando-se o atleta, sua agremiação e os responsáveis pelo evento às penalidades previstas.

Art. 10 - Todas as Agremiações vinculadas à FIJJD quando organizar, ou participar, de competições de jiu-jitsu, terão **prazo de 5 (cinco) dias** para apresentar **RELATÓRIO SUSCINTO** onde conste nome, categoria e faixa dos atletas participantes e suas respectivas colocações, bem como os nomes das Agremiações participantes.

II - INFRAÇÕES e PENAS

Art. 11 - **Inscrever atletas em competições fora das categorias, da idade e/ou faixa.**

PENA - O lutador será desclassificado e perderá todos os pontos conseguidos nas etapas anteriores, independente das sanções que lhe couberem pelo Código Brasileiro Disciplinar de Jiu-Jitsu (CBDJJ).

Art. 12 - O lutador desclassificado por indisciplina ou WxO.

PENA - Não poderá voltar a lutar pela classificação na mesma categoria. No caso de indisciplina, estará afastado da competição, devendo ser julgada pela TJD ou pela comissão disciplinar

Art. 13 - Não será permitido, a qualquer pessoa, entrar na área de combate, mesmo que seja para levar, buscar, arrumar quimono ou faixa de lutadores, salvo quando autorizado pela Direção Geral.

PENA - Será advertido, rescindindo na infração, sua agremiação perderá 10 (dez) pontos.

Art. 14 - Críticas insultuosas aos membros da arbitragem, a mesa dirigente, ou sobre Diretores da FIJJD.

PENA - Sua Agremiação perderá 10 (dez) pontos, além das penalidades que estão prevista pelo CBDJ-J ou até mesmo o Código Brasileiro de Justiça Desportiva (CBJDD).

Art. 15 - Ainda que fora da área de competição, atletas e professores que se envolverem em tumultos e/ou agressões físicas ou morais.

PENA - Advertência, suspensão de 30 dias a 01 ano, a ser decidida pela comissão disciplinar ou TJD. Sua Agremiação perderá 10 (dez) pontos por cada atleta infrator além das sanções que couber impostas de acordo com o CBDJ-J e CBJDD.

Art. 16 - Se as agressões verbais ou físicas forem dirigidas a Árbitros, Mesários, Dirigentes ou Colaboradores, que estiverem participando da organização do evento.

PENA - Advertência, Suspensão de 60 dias a 1 ano a ser decidido pela TJD. **Ou comissão disciplinar**

OBS. - A vista do relatório do Árbitro, do Coordenador, ou até mesmo da Direção Geral a **Comissão Disciplinar** poderá transformar a PENA, depois de ouvidos os infratores ou a revelia, em fornecimento de alimento não perecível a serem doados a entidades carentes.

Art. 17 - Retardar para entrar no "dojô", ultrapassando o tempo regulamentar de 1 (um) minuto após a 1ª (primeira) chamada.

PENA - Após o tempo determinado, o atleta será desclassificado.

Art. 18 - Não serão permitido o uso de acessórios, tais como: cotoveleiras, brincos, cordões, e pulseiras.

PENA - O atleta será desclassificado, caso não acate as instruções do Árbitro em tempo hábil.

Art. 19 - O lutador que passar do peso, Não haverá tolerância para correr, ir ao banheiro, ou praticar outros recursos para perder peso, bem como, não poderá passar a categoria de cima.

PENA - O atleta será desclassificado sumariamente.

Art. 20 - O atleta só poderá se pesar mediante a apresentação da carteira da FIJJD, na falta desta só poderá pesar com autorização da Direção Geral desde que apresente um documento que o identifique por fisionomia e idade.

PENA - O atleta será desclassificado sumariamente.

Art. 21 - Danos materiais causados ao clube por pessoas ligadas à FIJJD, direta ou indiretamente, como atletas ou participantes do evento.

PENA - O infrator fica obrigado à indenização do bem danificado, na forma estabelecida pelo Clube ou pela FIJJD.

Art. 22 - Roubar, danificar material ou equipamento da organização ou do Clube onde se realiza o evento.

PENA - Desclassificação da competição. Indenização se for o caso, pelo infrator ou sua Agremiação que perderá 10 (dez) pontos, além de suspensão de 30 dias a 01 ano a ser decidida pela Comissão disciplinar ou TJD, independente das sanções que couber pelo CBDJ-J e CBJDD.

Art. 23 - Consumo de drogas, álcool, ou qualquer substância tóxica na área de competição ou dependências do Clube onde se realize o evento.

PENA - Desclassificação do infrator, perda de 10 (dez) pontos da sua Agremiação, e suspensão de 30 (trinta) dias a 01 (um) ano a critério da comissão disciplinar ou TJD.

Art. 24 - O uso de medicamento ou produtos químicos de cheiro ativo (Gelol, Calminex, Vick, etc.) caracterizando que o atleta não está em plena forma física para competir.

PENA - O atleta será desclassificado.

Art. 25- De acordo com as recomendações da OMS (Organização Mundial de Saúde), é proibido que atletas prossigam em competições sangrando.

PENA - Será interrompida a luta para atendimento médico do acidentado, só sendo reiniciada após estancamento da hemorragia e com parecer de médico. O atleta será desclassificado caso retorne o sangramento após dois atendimentos.

Art. 26 - Todos aqueles que estiverem em função oficial na competição, como Técnicos, Professores, Árbitros, Mesários, Autoridades da mesa de direção dos trabalhos, não poderão dar instruções aos lutadores, tanto fora, como dentro do recinto do ringue (Regulamento da FIJJD).

PENA - Advertência. Na reincidência o atleta será desclassificado e sua agremiação perderá 10 (dez) pontos.

Art. 27 - O atleta deverá permanecer calçado, antes e nos intervalos das lutas, a fim de manterem os pés limpos,

PENA - Nesses casos, o atleta terá 01 (um) minuto para proceder a correção, não a fazendo, será desclassificado.

Art. 28 - Retirar e permanecer sem qualquer peça do quimono dentro da área de competição sem autorização.

PENA - Advertência. Persistindo, desclassificação por indisciplina.

Art. 29 - O Abandono de uma Agremiação no decorrer da competição, caracteriza indisciplina coletiva, com responsabilidade do seu titular.

PENA - A agremiação perderá os pontos conquistados em todas as classes já realizadas, não podendo mais concluir as classes restantes, independente das sanções que lhe couberem pelos CBDJ-J e CBJDD.

Art. 30 - O atleta que participar de qualquer atividade de jiu-jitsu usando faixa inferior a sua graduação.

PENA - Suspensão de seis meses de qualquer atividade oficial da **FIJJD**. Incorre na mesma penalidade o professor que fez a graduação e permitiu a participação do atleta.

Art. 31 - Não será permitido no interior do recinto da Competição o uso de instrumentos sonoros e de percussão que interfiram no bom andamento da competição. (Obs. só se estiver interferindo)

PENA - Advertência. Na insistência retirada do recinto sujeitando-se ao uso de Força Policial.

III - DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 32 em relação à Arbitragem, serão seguidas as determinações do código de ética de Arbitragem da **FIJJD**

Art. 33 - As sanções constantes deste regulamento serão automáticas e imediatamente sacramentadas, pela Comissão Disciplinar da competição não cabendo recurso, independente de outras penalidades determinadas pelo CBDJ-J e CBJDD impostas pelo TJD.

Art. 34- Esta Portaria passa a vigorar a partir da presente data.

Art 35- Tendo em vista o Regulamento de Competições editado pela Federação Internacional de Jiu-Jitsu Desportivo e ao Art. 53 da Lei 9.615/98 no que se refere à Comissão Disciplinar, fica estabelecido que:

Sempre que seja necessário a aplicação deste REGULAMENTO a Direção Geral da Competição instalará a **Comissão Disciplinar**, a quem caberá a análise das ocorrências e o parecer definitivo para que sejam apenados os infratores.