



MANUAL GERAL DE REGRAS DA COMPETIÇÃO

www.cbjjd.com.br

REGRAS DA COMPETIÇÃO

Dois competidores lutam entre si em uma competição de contato. O objetivo da luta é vencer por finalização por alguma chave ou estrangulamento, ou vencer por pontos! A competição é composto por:

Arremessos, quedas, chaves e estrangulamentos em pé, técnicas de chão, controle, desenvolvimento das posições (passagem de guarda, raspagens...), chaves e estrangulamentos no chão.

Restrições, regras, adaptações na organização, formato e protocolo para cada evento diferente, categorias especiais de peso e idade, e níveis de habilidade diferentes (faixas) estão anexadas. Todas as referências neste documento ao termo “ele” devem ser entendidas como “ele ou ela”.

Seção 1

ÁREA DE COMPETIÇÃO

O campo do combate deve ser arrumado de acordo com o regulamento adicional listado no documento anexado.

- A área de luta deve ser coberta por tatames, com diferentes cores dividindo as áreas.
- A área fora dessa área de luta deverá ser chamada de área de segurança.
- A “área de luta” mais a “área de segurança” é chamada de “área de competição”
- Áreas de segurança adicionais não são parte da “área de competição”

Seção 2

TREINADORES

Apenas um (1) treinador é permitido no formato da competição.

- O treinador fica no limite da área de competição durante a luta, e pode ajudar os competidores.
- Estar ciente do comportamento dos treinadores de acordo com a ética das artes marciais.
- O treinador deve estar vestido apropriadamente. Durante as Eliminatórias o uniforme do time é aceitável. De acordo com cada evento, um código especial de vestimenta pode ser determinado.
- Se o treinador tiver um comportamento desrespeitoso em relação aos atletas, árbitros, público ou qualquer outra pessoa, o árbitro principal pode decidir que ele deixe a área da competição durante o combate.
- Se o comportamento desrespeitoso persistir, os árbitros podem decidir que ele deixe a área da competição durante todo o torneio. Ainda há o direito do organizador banir pessoas indesejáveis do local do evento.

Seção 3

VESTIMENTAS DA COMPETIÇÃO E SOLICITAÇÕES PESSOAL DOS ÁRBITROS

O atleta deve ter a certeza de estar de acordo com as regulamentações das vestimentas da competição e solicitações pessoais dos árbitros como listado no documento anexado.

Se o competidor não seguir esta regra, ele não poderá começar a competir. Ele pode, no entanto, mudar os elementos/equipamentos fora dos padrões e se apresentar novamente dentro de do tempo aceitável.

Regras gerais:

- Os competidores devem usar um quimono de boa qualidade, limpo e em bom estado. Eles devem corresponder ao tamanho do atleta e o material

deve proporcionar uma pegada/resistência apropriada.

- Todos os competidores devem usar roupas de baixo adequadas. Nas categorias femininas, é obrigatório o uso de uma camiseta de lycra ou um material elástico que abrace o corpo embaixo do quimono.
- Todos os competidores devem ter unhas dos pés e mãos curtas.
- Competidores são proibidos de usar qualquer coisa que cause ferimentos ou possa ser prejudicial a qualquer pessoa.
- Cabelos compridos devem ser presos com um elástico ou faixa de material leve. O uso de Hejab (peça muçulmana usada na cabeça) é permitida.

Seção 4

CATEGORIAS E TEMPO

- As categorias devem estar de acordo com o código da Organização.
- A categoria “absoluto” pode ser implementada na competição.
- O “tempo de luta” é determinado de acordo com a categoria.
- Entre duas lutas, um tempo de recuperação é dado com duração de um “tempo normal” de uma luta. Nas finais, o atleta ganha o dobro de tempo para se recuperar.

Seção 5

ÁRBITROS

- O árbitro é a autoridade máxima de cada luta.
- O resultado de cada luta proclamado pelo árbitro é soberano.
- O resultado proclamado de uma luta só poderá ser alterado nos seguintes casos:

- a. Se houver interpretação errada do placar.
 - b. Se o atleta declarado vencedor tiver finalizado o adversário utilizando golpes restritos não observados pelo árbitro.
 - c. 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.
 - d. Se o árbitro cometer algum erro na aplicação das regras apresentadas neste livro. Um erro na aplicação de regras não envolve interpretações subjetivas que o árbitro faz ao dar pontos, vantagens ou penalidades. Para alterar o resultado de uma luta, as seguintes condições devem ser observadas:
 - i. O árbitro poderá consultar o diretor de arbitragem do evento, mas caberá ao árbitro a decisão final de alterar ou não o resultado proclamado.
 - ii. 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.
- Interpretações subjetivas do árbitro na marcação de pontos, vantagens ou punições não serão alteradas. Para alterar o resultado proclamado de uma luta, as seguintes condições devem ser observadas:
 - Caberá ao árbitro interromper a luta quando achar necessário.
 - É dever do árbitro garantir que os atletas cumpram sua obrigação de competir dentro da área de luta.
 - É dever do árbitro vigiar as lutas das categorias abaixo de 12 anos para proteger a coluna dos atletas ao se posicionar atrás da criança quando esta estiver suspensa pelo oponente, como no caso de um triângulo ou guarda fechada.

- O Árbitro do Tatame (AT) que fica dentro da área de luta deve conduzir a luta. Ele decide à respeito de pontos e penalidades, mas pode ter a ajuda do Árbitro de Lado.
- Um Árbitro de Lado (AL) pode ajudar o AT e deve estar situado fora da área de segurança, em uma cadeira. O uso de um sistema de câmeras e comunicação é possível.
- A equipe de árbitros tem permissão de trabalhar com dois árbitros de lado (sentados em lados opostos do tatame), os quais podem alterar a decisão do árbitro do tatame. As finais serão conduzidas com dois árbitros de lado.
 - a. Em caso de concordância com o árbitro central, os árbitros laterais permanecerão sentados nas cadeiras nos cantos da área de luta.
 - b. 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.
 - c. 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).
 - d. 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.
 - e. 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.
 - f. Em caso de empate em pontos, vantagens e punições ao final da luta, 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 à 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.

Seção 6

SECRETARIADO

- O secretariado fica na posição oposta a do AT no início da luta.
- O secretariado deverá ser composto de um responsável pelo controle do placar eletrônico.

Seção 7

CURSO DA LUTA

O árbitro chama os competidores para dentro do tatame

- Os competidores começam virados um para o outro no meio da área de luta a aproximadamente dois metros de distância. O competidor com a faixa vermelha fica à direita do AT. Ao sinal do AT, os competidores fazem um cumprimento em pé primeiramente aos árbitros e depois ao oponente.
- No início, a luta começa em pé, depois do que AT anunciar “FIGHT”.
- Assim que existir o contato entre os competidores com pegada do oponente, eles podem ir para o chão ou guarda imediatamente.
- Os competidores podem controlar e trocar de diferentes posições, mas eles devem estar em ação.



- Qualquer movimento que vá além da área de luta deve ser parado. Os atletas devem ser levados de volta ao centro da área de luta na posição em pé.
- Quando um atleta leva seu oponente até a área de segurança enquanto tenta estabilizar uma posição, o árbitro deverá esperar, sempre que possível, por um atleta estabilizar a posição por 3 segundos antes de parar a luta. Se isso acontecer, o árbitro dará os pontos e, então, reiniciará a luta no centro da área de luta nessa mesma posição.
- Quando 2/3 do corpo dos atletas está fora da área de luta em pé ou em uma posição no chão não estabilizada, o árbitro deve parar a luta e reiniciá-la com os dois atletas de pé no centro da área de luta.
- No fim da luta, o AT anuncia o vencedor e manda que eles se cumprimentem, e depois cumprimentem o próprio árbitro, que está em pé na área de luta.



SINAIS USADOS PELO ÁRBITRO PARA CONDUZIR A LUTA



Sinalize para o atleta arrumar o quimono cruzando os braços para baixo na altura da cintura

Sinalize para o atleta arrumar a faixa imitando o movimento de apertar o nó



Avise os atletas para permanecerem na área de luta fazendo movimentos circulares com o dedo apontado para cima



Sinalize para o atleta se levantar



Sinalize para o atleta voltar ao chão (na posição apontada pelo árbitro)

Seção 8

APLICAÇÃO DE “FIGHT” E “STOP”

- a. O AT deverá anunciar “FIGHT” para começar e para recomenciar a luta depois do “STOP”
- b. O AT deverá anunciar “FIGHT” para informar ao competidor sobre uma passividade reconhecida
- c. O AT deverá anunciar “STOP” para parar a luta temporariamente ou em definitivo. Neste caso, os competidores não poderão mais se mover.



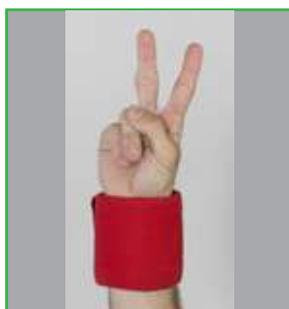
- Se ambos os competidores deixarem a área de luta completamente em uma posição de fácil reconhecimento para trazê-los de volta ao centro da área de luta e recomeçar na mesma posição.
- Qualquer outro momento que o AT ache necessário. (por exemplo: para arrumar o quimono ou dar pontuação, suspeita de perigo ou contusão).
- Se ambos competidores deixarem a área de luta completamente em uma posição sem possibilidade de identificação. O árbitro irá recomeçar a luta no centro da área de luta em pé.
- Se um ou ambos os competidores estiverem contundidos, inconscientes ou com algum problema de saúde.
- No caso de finalização (um competidor que bate, demonstra outros sinais, grita ou se os competidores não podem bater por si mesmos devido a um estrangulamento ou chave).
- A luta acabou.

d. Depois do “STOP”, o árbitro pode ordenar que continuem na mesma posição que estavam quando o comando foi dado. Para, realmente, recomeçar a luta, o AT deve anunciar “FIGHT”

Seção 9

PLACAR / PONTOS

Ações causando um progresso para uma possível finalização receberão pontos. Ações de defesa não são pontuadas!



2 PONTOS

Queda
Raspagem
Joelho na barriga



3 PONTOS

Passagem de guarda



4 PONTOS

Montada
Montada nas costas
Controle nas costas



PONTOS

Os pontos serão assinalados pelo árbitro central da luta sempre que o atleta estabilizar por 3 (três) segundos a posição conquistada. Pontos serão marcados pelo MR, então ele mostra a quantidade de pontos com seus dedos indicando a cor do quimono.

Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar que uma raspagem ou queda do adversário seja consolidada, o árbitro deve assinalar dois pontos diretos para o adversário do atleta que fugiu da área de luta e marcar no placar uma punição para o atleta que fugiu da área de luta.

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.

(Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos).

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.

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.

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.

VANTAGEM

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.

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.

A vantagem poderá ser assinalada pelo árbitro mesmo após o término do tempo de luta e antes da proclamação do resultado. O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.



Vantagens serão marcadas ao levantar o braço correspondente ao lado do atleta beneficiado na altura do ombro



Perda de pontos será marcada ao levantar o braço correspondente ao lado do atleta punido na altura do ombro, com a palma da mão virada para o árbitro

A - QUEDAS

Quando o atleta projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou o faz cair sentado tendo em algum momento do movimento os dois pés no chão.



- Quando o atleta projeta o adversário e o faz cair de quatro apoios ou com o abdome no solo os pontos só serão assinalados quando o atleta que fez a projeção controlar as costas do adversário sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o adversário com pelo menos um dos joelhos no solo.

- O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário puxar para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento, respeitando as regras de queda.
- Quando o atleta tem uma pegada na calça do oponente e esse puxa para guarda aberta, 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.
- 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.
- 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.
- 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 só deverá parar a luta após a contagem dos 3 segundos de estabilização para então assinalar os pontos e reiniciar o combate na mesma posição no centro da área de luta.
- 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.
- 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 pontos.
- Queda sem pontuação:
 - a. O atleta que estiver se defendendo de uma raspagem e projetar o adversário ao solo de costas ou de lado não receberá os dois pontos ou a vantagem referente à queda.
 - b. O atleta que projetar o adversário para se defender de uma pegada pelas costas onde o adversário tenha um ou os dois ganchos postos e não tenha um dos pés no solo não receberá os dois pontos ou a

vantagem referentes à queda, mesmo após a estabilização da posição por 3 segundos.

2 pontos

Cada queda com controle contínuo por cima por 3 segundos



Vantagem

Quando o atleta consegue aplicar a queda mas o oponente não cai de costas ou de lado e volta a ficar de pé dentro de 3 segundos. Ou quando o atleta, ao tentar um single-leg, prende uma das pernas do oponente o fazendo sair da área de luta para evitar a queda e obriga o árbitro a interromper a luta

B - DOMÍNIO TÉCNICO (3 SEGUNDOS)

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

B.1 - JOELHO NA BARRIGA



2 pontos

Quando um atleta por cima mantém o controle lateral e coloca um joelho na barriga, peito ou costelas do oponente, que está deitado de costas ou de lado, e a outra perna está esticada com o pé no chão ou na direção da cabeça do oponente.



Vantagem

Se um joelho estiver na barriga mas o outro ficar no chão.



Sem pontos

A outra perna está esticada com o pé no chão ou na direção contrária a da cabeça do oponente.



2 pontos

A outra perna está esticada com o pé no chão ou na direção contrária a da cabeça do oponente.

B.2 - MONTADA DE FRENTE E DE COSTAS



4 pontos

Quando o atleta está no topo, livre da guarda ou meia guarda, sentado no tórax do oponente e com os dois joelhos ou um pé e o outro joelho no chão, na direção da cabeça do oponente e com, pelo menos um braço preso debaixo da perna dele/dela, o controle do toráx é apenas considerado se os joelhos estiverem abaixo da linha do ombro



Vantagem

Quando os dois braços do oponente estão presos embaixo das pernas



Sem pontos

No caso da montada, quando há uma transição direta da montada nas costas para montada ou vice-versa – sendo posição distintas – atletas devem ganhar 4 pontos pela primeira montada e mais 4 pontos pela seguinte apenas se a estabilização de 3 segundos seja atingida em casa posição



B.2 - CONTROLE DAS COSTAS



4 pontos

Quando o atleta controla as costas do oponente, colocando os calcanhares por dentro das pernas do oponente em uma posição que prende um dos braços do oponente sem prender o braço acima da linha do ombro



Quando um atleta montar nas costas do oponente e puser seus calcanhares entre as coxas deste oponente mas travar também ambos seus braços.



Quando um atleta monta na costas do oponente mas cruza suas pernas.



Quando um atleta ajusta uma pegada com braços e pernas em volta da cintura ou apenas coloca um calcanhar entre as coxas do oponente.

Vantagem

Se uma técnica de controle não puder ser mantida tempo suficiente para valer pontos, valerá 1 vantagem

C - GUARDA E PASSAGEM DE GUARDA

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.

- A guarda é definida pelo uso de uma ou duas pernas para bloquear o oponente de atingir o controle lateral ou longitudinal sobre o atleta de baixo.
- Passar a guarda do oponente e continuar com o controle técnico por 3 segundos
- Passar a guarda do oponente sem seguir o controle técnico ou atingir a meia guarda com bom controle (face a face)
- Quando o atleta tenta passar a guarda e faz seu oponente virar de barriga para baixo e ficar de quatro para evitar a passagem da guarda. Neste caso, o atleta será gratificado com uma vantagem.



3 pontos



3 pontos



3 pontos



3 pontos



Vantagem



Sem vantagem

D - RASPAGENS

Qualquer virada da guarda para qualquer posição por cima seguida de um controle de 3 segundos será contado com uma raspagem e será gratificada com 2 pontos.

Nenhuma vantagem será dada para raspagens que comecem e terminem em uma guarda 50/50.

Para mudar a posição da guarda para as costas do oponente (por cima) com 3 segundos de controle e segurar o oponente embaixo (pelo menos um joelho no chão) contará como raspagem.



E - FINALIZAÇÕES (CHAVES E ESTRANGULAMENTOS)

- Se aplicáveis, estas regras irão respeitar as categorias (idade e faixa):
 - a. Todos estrangulamentos são permitidos, exceto com mãos (nuas) e dedos.
 - b. Todas as chaves no ombro, cotovelo e pulso são permitidas.
 - c. Chaves nas pernas e pés permitem envergar, esticar e comprimir. Todas as chaves com torção afetando o joelho são proibidas. Se um oponente aplica uma chave de perna reta, e o oponente torce o corpo buscando a fuga e, devido à dor acaba batendo, este perde a luta por finalização.
- Durante o golpe finalizador:
 - a. Quando o atleta bate duas vezes com sua mão no oponente, chão ou em si mesmo de uma maneira clara.
 - b. Quando o atleta bate duas vezes no chão com seu pé, quando os braços estão presos pelo oponente.
 - c. Quando o atleta desiste verbalmente, pedindo o fim da luta.
 - d. Quando o atleta grita ou emite um som expressando dor enquanto está no golpe finalizador.
 - e. O atleta perde a luta se perder a consciência devido a um golpe aplicado de maneira legal pelo adversário ou a um acidente em alguma manobra legal feita pelo oponente.
- A luta será parada e o atleta executor declarado vencedor.
- O árbitro levanta ao braço correspondente acima da cabeça, com a palma virada para frente.
- O árbitro deve ser gratificado com um ponto de vantagem quando este tenta uma finalização onde o oponente está em real perigo de finalização e escapa. Mais uma vez, cabe ao árbitro interpretar se a posição era realmente perigosa, e levaria à finalização.
- Quando um atleta está em um momento de finalização na área de segurança, o árbitro não deve interromper a luta.

* Quando uma defesa de golpe finalizador resulta da saída da área de luta, o árbitro deve sinalizar 2 pontos para o atleta que tentava a posição. (Se não for uma defesa apropriada e legal, tal movimento resultará em desclassificação).

* Quando a luta sai da área de luta devido a um golpe finalizador bem encaixado, o árbitro não marcará 2 pontos depois de parar a luta. Em vez disso, o árbitro deve dar uma vantagem dependendo da proximidade da finalização, respeitando as regras de vantagem.

* O árbitro deverá parar a luta e reiniciá-la no centro da área de luta com os atletas em pé.



Perigo real



Sem perigo real

Seção 10

PENALIDADES / AÇÕES PROIBIDAS

Este parágrafo contém apenas as “ações proibidas” e restrições de nível mais alto e para os atletas adultos. É essencial observar os itens correspondentes.

Penalidades serão dadas em 4 passos

- Penalidade
- Penalidade: Vantagem para o oponente
- Penalidade: 2 pontos para o oponente
- Penalidade: Declassificação

O árbitro anuncia “FOUL” e mostra o gesto: “levantando o punho cerrado na altura do ombro”.



Falta grave (ação proibida leve) será punida com “penalidade”.

As ações a seguir contam como ações proibidas leves:



- Passividade/ Falta de combatividade

No caso de falta de combatividade, o árbitro irá apontar para o atleta e anunciar “FIGHT” e mostrar o sinal da penalidade.



Se o atleta não puder ver o árbitro, este irá tocá-lo.

a. Passividade/ Falta de combatividade é definida quando um atleta claramente evita procurar progresso em uma posição ou impede seu oponente de seguir com o progresso da luta.

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 “FIGHT” e fará o gesto referente à punição a ser aplicada ao atleta.

b. Deixar o tatame ou empurrar sem ataque técnico o oponente para fora do tatame.

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

d. 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.

e. Quando o atleta quebra a pegada do oponente puxando a guarda e não volta ao combate.

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

g. Fugir da luta no chão, se levantar e não voltar ao combate.

h. Passividade não é declarada quando um atleta está se defendendo do ataque do oponente da montada, pego pelas costas, controle lateral ou posições transversais ou longitudinais.

i. Não será considerada falta de combatividade quando um atleta estiver na montada ou nas costas, contanto que as características técnicas da posição sejam respeitadas.

- 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.



- Colocar a mão no rosto do oponente.
- Ir para o chão sem uma pegada.
- Usa a faixa para qualquer posição quando a faixa não estiver amarrada na cintura.
- Atrasar a luta por não estar pronto para lutar quando chegar no tatame ou demorar muito tempo para arrumar o quimono ou a faixa.
(Se vestir de maneira errada, usar elementos proibidos, tirar a faixa, abrir o quimono ou quando o atleta demora mais de 20 segundos para amarrar a(s) faixa(s) durante uma interrupção).
- Para o Jiu-Jitsu sem quimono, quando o atleta segura o seu uniforme ou do oponente de alguma maneira.

- Na categorias de faixa branca, é proibido o atleta pular em uma guarda fechada quando seu oponente estiver em pé. Quando esse movimento ocorrer, o árbitro irá parar a luta e recomeçar com ambos atletas em pé, no centro do tatame.



- Colocar o pé deliberadamente na faixa.
- Colocar o pé deliberadamente dentro da gola sem pegar no mesmo lado.
- Falar ou comentários verbais (exceto assuntos médicos ou de segurança)
- Desobedecer as ordens dos árbitros
- Sair da área de luta para evitar que oponente complete uma raspagem ou queda (ver queda e raspagem - pontos serão dados)
- Sair da área de competição ao fim da luta antes de anunciado o vencedor (neste caso, uma punição será adicionada, e, para o oponente, será dada uma vantagem).

As seguintes ações serão contabilizadas como “falta grave” (ação proibida) e serão punidas com a “desclassificação”:

A primeira vez que um competidor fizer uma “falta grave”, ele será punido com a “desclassificação”.

- Agir com intenções claras de lesionar o oponente!
- Deixar a área de luta deliberadamente devido ao perigo de finalização (incorreta forma de escapar)
- Aplicar quaisquer chaves atacando a coluna cervical sem um estrangulamento. (Puxando de uma posição por baixo não é considerada um chave de pescoço)
- Aplicar um bate-estaca no adversário enquanto ele está fazendo guarda ou com o controle das costas.
- Técnicas de quedas que projetam ou forçam a cabeça do oponente no chão.
- Aplicar socos ou chutes, morder o oponente ou agir de maneira desrepeitosa com ética ou se o competidor demonstrar irresponsabilidade ou deslealdade (em qualquer momento da competição), a equipe de arbitragem ou comitê podem decidir unanimemente que este competidor seja expulso do torneio. Ele irão informar à arbitragem para, então, pedir ao responsável pelo evento torne oficial o anúncio da decisão. O competidor expulso perde todas as lutas que já ganhou até o momento, incluindo as medalhas. Demais ações legais contra o competidor ou sua federação podem ser aplicadas.
- Aplicar chaves nos dedos das mãos ou dos pés.
- Aplicar chaves no pé com torção como quaisquer chaves de calcanhar e torção no pé para fora
- Ataques graves visando afetar o joelho (cruzar a perna de fora em uma posição de chave ou forte pressão)
- Empurrar os dedos dentro dos dedos do oponente.

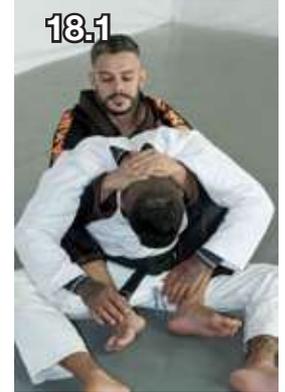


- Quando um atleta estrangula seu oponente com as mãos (sem usar o quimono, ou com uma ou ambas as mãos em volta do pescoço do adversário ou aplicar pressão na traquéia do oponente com o polegar) ou bloquear a passagem do ar no nariz ou boca usando as mãos.
- Quando um atleta, intencionalmente, tenta desclassificar seu oponente ao reagir de uma maneira de coloque esse oponente em uma posição ilegal.
- Usar quaisquer tipo de cremes ou substâncias escorradias ou de melhorem a performance (remédios) que possam afetar o oponente.
- Quando um atleta é incapaz de trocar o quimono por um novo durante o tempo determinado pelo árbitro.





4 a 12 anos	13 a 15 anos	16 e 17 anos adulto a sênior 5 faixa branca	adulto a master 6 faixas azul e roxa	adulto a master 6 faixas marrom e preta	
■					1. Posição de finalização forçando a abertura da virilha
■	■				2. Estrangulamento que force a cervical
■	■				3. Chave de Pé Reta
■	■				4. Estrangulamento utilizando a manga do quimono (Ezequiel)
■	■				5. Gravata técnica de frente
■	■				6. Omoplata
■	■				7. Triângulo (puxando a cabeça)
■	■				8. Triângulo de mão
■	■	■			9. Pular na guarda
■	■	■			10. Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada
■	■	■			11. Mão de Vaca
■	■	■			12. Single leg com a cabeça para fora
■	■	■	■		13. Chave de bíceps
■	■	■	■		14. Chave de panturrilha
■	■	■	■		15. Chave de joelho reta (leg lock)
■	■	■	■		16. Mata-Leão no Pé
■	■	■	■	■	17. Bate estaca
■	■	■	■	■	18. Chave de cervical (sem estrangulamento)
■	■	■	■	■	19. Chave de calcanhar
■	■	■	■	■	20. Chave que torça o joelho
■	■	■	■	■	21. Chave de pé reta, girando na direção do pé que não está sendo atacado
■	■	■	■	■	22. Pressão lateral no joelho
■	■	■	■	■	23. No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé
■	■	■	■	■	24. Queda-tesoura
■	■	■	■	■	25. Torcer os dedos para trás
■	■	■	■	■	26. Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço no solo





ATAQUE LATERAL AO JOELHO (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.

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.

FALTA GRAVE - AÇÃO PROIBIDA (PUNIDO COM DESCLASSIFICAÇÃO)

Ataque lateral grave afetando o joelho (cruzando a perna de fora para travar ou com pressão muito forte)

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



- Quando qualquer dos dois atletas estiver com golpe de finalização encaixado, será considerada falta gravíssima do atleta que cruzar sua perna nas características citadas abaixo.



SEM FALTA



Pé livre



Cruzar o pé embaixo do joelho

Seção 11

DECISÃO DA LUTA

a. Finalização:

Um competidor pode vencer a luta antes do fim do tempo de luta, se um dos competidores aplicar uma chave ou estrangulamento que faça o oponente bater ou o AT encerrar a luta. Isso é chamado de finalização.

b. Depois que o tempo de luta acabar, o competidor que tem mais pontos será o vencedor.

c. Se os competidores tiverem o mesmo número de pontos, o competidor que atingir o maior número de vantagens vence a luta.

d. Se o placar for igual no total de pontos e no número de vantagens, as penalidades decidirão o vencedor.

e. Se o placar for igual no total de pontos, no número de vantagens e penalidades, a luta será decidida por todos os árbitros.

f. Se, no evento, ambos os atletas sofrerem um acidente com contusão na luta semifinal ou final e o placar estiver empatado no momento do acidente e nenhum dos atletas conseguir continuar a lutar, o resultado será decidido na escolha aleatória.

Seção 12

ABANDONO OU RETIRADA

a. A decisão “vitória por abandono” será dada pelo AT a qualquer competidor quando seu oponente não apareça para lutar mesmo depois de ter sido chamado 3 vezes durante, pelo menos, 3 minutos.

b. A decisão “vitória por retirada” será dada pelo AT ao competidor quando seu oponente se retira da competição durante a luta.

Seção 13

LESÃO, PROBLEMA DE SAÚDE A ACIDENTE

- Em cada caso quando a luta for parada devido à contusão em um ou ambos os atletas, o AT deve permitir ao(s) atleta(s) lesionado(s) no máximo 2 minutos de descanso. O tempo total de descanso por atleta em cada luta deverá ser de 2 minutos.

- O tempo de descanso começa com o comando do AT.

- Quando um atleta apresenta sangramento que não pode ser contido depois de ter sido tratado pelo médico em 2 (duas) ocasiões. Para qual, cada atleta tem o direito para cada contusão e deverá ser dado após o pedido do árbitro.

a. Se um dos competidores está impossibilitado de continuar, o AT tomará uma decisão depois das seguintes análises:

1. Quando a causa da lesão é atribuída ao competidor lesionado, este

deverá perder a luta.

2. Quando é impossível de atribuir a causa da lesão a qualquer um dos competidores, o competidor lesionado deverá perder a luta.

3. Quando a lesão é causada por uma ação ilegal pelo o competidor não-lesionado, este será desclassificado e deverá perder a luta.

b. Quando um competidor apresenta um problema de saúde e este não pode continuar, ele deverá perder a luta.

c. O médico oficial deve decidir se o competidor lesionado deve ou não continuar a luta.

d. Se um competidor perder a consciência ou simplesmente apagar, a luta deve ser parada e o competidor será expulso do resto do dia de competição.

e. Quando um dos atletas alegar estar sofrendo câimbras, o oponente deve ser declarado o vencedor da luta.

f. Quando um atleta vomitar ou perder os controles das funções básicas do corpo, como urinar involuntariamente ou incontinência intestinal.

Seção 14

HIGIENE

- Unhas lixadas e curtas
- Cabelo longo deve estar preso
- No caso da pele ter algum machucado, irritação ou alguma doença, o médico deve ser informado, e ele tem a palavra final sobre se o atleta pode ou não competir.
- Fora da área de luta, os atleta não podem andar descalços.
- Quimonos devem estar limpos, secos e sem mau cheiro.

DEMAIS REGRAS

- a. Cada atleta fará parte da escala oficial do evento ao ter seu peso registrado uma única vez.
- b. Atletas podem se pesar sem proteção no joelho ou cotovelo, mas deverão estar usando-os na hora da inspeção do quimono.
- c. Patches no quimono são permitidos apenas nas regiões autorizadas, como indicado nas ilustrações abaixo. Estes devem ser de algodão e costurados apropriadamente. Todos os patches descosturados ou em regiões não autorizadas serão removidos pelos inspetores de quimono.
- d. Permitido: uma tag com a marca do quimono na parte mais baixa da calça (de acordo com a ilustração). A tag deve ser feita de tecido leve (não bordado) e ter no máximo 36 cm².
- e. É proibido o uso de qualquer equipamento nos pés, cabeça, grampos, jóias, protetores genitais ou quaisquer outros protetores feitos de material duro que possam prejudicar o oponente ou o próprio atleta.
- f. Também é proibido o uso de proteção nas articulações (joelho, cotovelo etc) que aumente o volume do corpo ao ponto de tornar mais difícil a pegada do oponente no quimono.
- g. Nas categorias femininas, não é permitido o uso de tangas ou roupas de baixo cavadas. O atleta (da categoria masculina ou feminina) que não estiver usando roupa de baixo será desclassificado da luta.
- h. Nas categorias femininas, é obrigatório o uso de camisa com tecido elástico que vista o corpo por baixo do quimono; Pode ser de manga curta ou longa. Também é permitido o uso de maiô/body ou top de ginástica. Nas categorias masculinas, a camisa com tecido elástico é opcional. Camisas de algodão ou algum tecido que não estique não são permitidas.
- i. Os organizadores do evento podem exigir que atletas tenham dois quimonos com cores diferentes (um azul e outro branco), para distinguir os dois atletas na luta.
- j. Nas categorias femininas, o Hijab é permitido. Deve estar fixado e ser feito de tecido elástico, sem nenhum material duro. A cor preta é obrigatória.

