



LIVRO DE REGRAS

Regulamento Geral
Manual de Competições

SUMÁRIO

04	LIVRO DE REGRAS
39	REGULAMENTO GERAL
46	MANUAL DE COMPETIÇÕES



LIVRO DE REGRAS

1 ARTIGO 1º – ARBITRAGEM

1.1 Autoridade do árbitro

1.1.1 O árbitro é a autoridade máxima de cada luta.

1.1.2 O resultado de cada luta proclamado pelo árbitro é soberano.

1.1.3 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 árbitro.
- 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.

Obs: Interpretações subjetivas do árbitro na marcação de pontos, vantagens ou punições não serão alteradas.

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

- O árbitro poderá consultar o diretor de arbitragem do evento, mas caberá ao árbitro a decisão final de alterar ou não o resultado proclamado.
- O diretor de arbitragem deverá consultar a mesa central do evento sobre o andamento das chaves. Nos casos em que as chaves já tenham avançado para a fase posterior ou as premiações das categorias tenham sido concedidas, a alteração dos resultados não poderá mais ser realizada.

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 árbitro 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 sem pontos, ou com pontos e punições simultâneas, a luta terá 1 minuto de Gold Score. Caso o empate permaneça, o árbitro central posicionará os dois atletas em pé, no local em que iniciaram a luta, virados de frente para a mesa. O árbitro dará dois passos para trás e, com um gesto, pedirá para que os árbitros laterais fiquem de pé. Após os árbitros laterais se posicionarem, o árbitro central dará um passo à frente com a perna direita, sinalizando o momento em que os três árbitros levantarão seus braços, declarando o atleta que consideram vencedor. O árbitro central, então, conferirá a escolha dos árbitros laterais e declarará vencedor o atleta escolhido pela maioria dos árbitros. No caso de haver apenas um árbitro na luta, ele declarará vencedor o atleta que tiver sido mais ofensivo durante o combate.
- 1.2.2
- Em caso de empate com pontos, o último que pontuou vence.

Quando considerar necessário, a FJJPR 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.
- 1.3**
- 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.
- 1.3.1
- O árbitro central e os árbitros laterais não poderão contestar a decisão dos dois árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay.
- 1.3.2

Funções do árbitro

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

Caberá ao árbitro fazer a checagem final de todas as exigências de vestimenta, higiene, etc. Caso um dos atletas não atenda a qualquer das exigências, caberá ao árbitro determinar que a exigência seja cumprida em tempo determinado.

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

- 1.3.4
- O atleta que ficar à direita do árbitro terá a sua pontuação assinalada pelo braço direito do árbitro, diferenciado do esquerdo por uma braçadeira que indicará que os pontos do atleta serão marcados na seção colorida do placar.
 - O atleta que ficar à 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.
- 1.3.5

- 1.3.6 Caberá ao árbitro fazer o posicionamento dos atletas de acordo com a cor do kimono que usam/faixa colorida.

- É obrigatório o uso da faixa vermelha de identificação por pelo menos um dos atletas, independente da cor do kimono, conforme o nome indicado no placar.

Caberá ao árbitro dar início à luta.

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 instruções 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 às 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 um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá o combate.
- 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 à 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 (três) 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 5º).

1.3.8 Caberá ao árbitro nas categorias de idade até 12 anos proteger a cervical do atleta se posicionando atrás dele quando ele for 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 6.2.2 (V - Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização), sem posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro interromper a luta e recolocar os atletas em posição regular. O árbitro então irá reiniciar o combate, punindo o infrator.
- Quando ocorrer a situação prevista na foto de número 11 do item 6.2.3 (Single leg com a cabeça para fora), 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.

1.3.15 Caberá ao árbitro interpretar se há indícios de combinação de combate entre os atletas, podendo desclassificá-los caso tal conduta seja confirmada.

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. A seguir, 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 DE LUTA:

Início da luta.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

Combate!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Interrupção da luta e do cronômetro ou encerramento da luta.

GESTO:

Braços abertos e elevados até a altura dos ombros.

ORDEM VERBAL:

Parou!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Aviso por falta de combatividade.

GESTO:

Braço referente ao atleta a ser punido apontado para o centro do peito do mesmo, seguido do árbitro olhando o relógio para iniciar a contagem de 10 (dez) segundos.

ORDEM VERBAL:

Action! (ao apontar para o atleta a ser advertido por falta de combatividade)

**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 mesmo, seguido do braço elevado à altura do ombro com o punho fechado.

ORDEM VERBAL:

Lute! (ao apontar para o peito do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (ao apontar para o peito do atleta a ser punido em situação de falta grave)

**SITUAÇÃO DE LUTA:**

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

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

Lute! (ao tocar o ombro do atleta a ser punido por falta de combatividade), ou Falta! (ao tocar o ombro do atleta a ser punido em situação de falta grave)



SITUAÇÃO 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 à faixa do atleta.

ORDEM VERBAL:

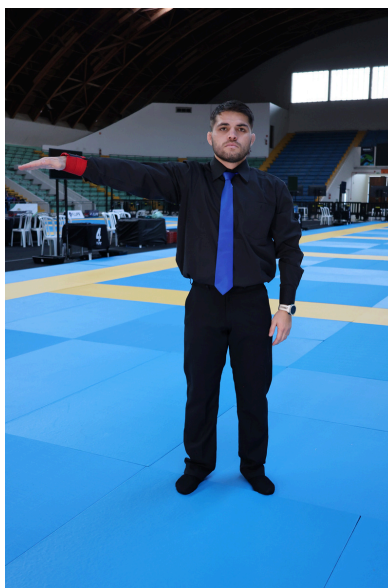
—

**SITUAÇÃO 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 com ganchos posicionados.

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 uniforme pelo atleta.

GESTO:

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

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 circulares.

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:**

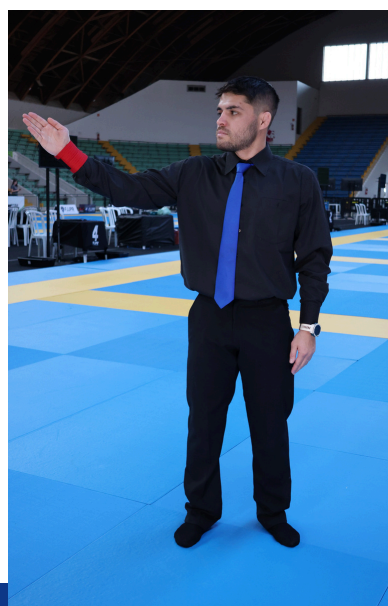
Sinalizar que o atleta deve retornar à luta no solo.

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:

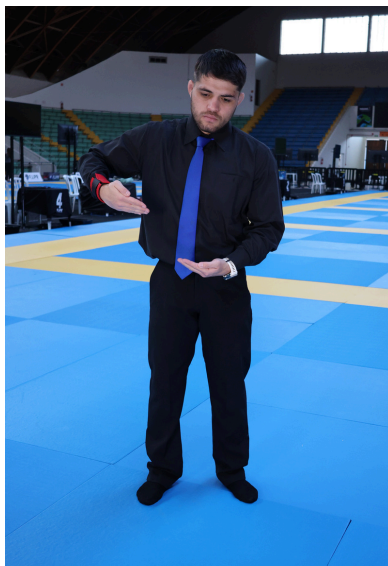
Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro.

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

As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

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

2.1 Desistência

- 2.1.1 Quando o atleta dá duas batidas com a palma da mão no adversário, no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível.
- 2.1.2 Quando o atleta bate duas vezes com os pés no chão quando tem os braços presos pelo adversário.
- 2.1.3 Quando o atleta anuncia sua desistência verbalmente ao árbitro, pedindo ao mesmo que interrompa a luta.
- 2.1.4 Quando o atleta grita ou emite som que expressa dor ao ser vítima de um golpe encaixado.

2.2 Interrupção

- 2.2.1 Quando um dos atletas alega estar sentindo câimbras, este será declarado perdedor da luta.
- 2.2.2 Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos.
- 2.2.3 Quando o médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.
- 2.2.4 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.
- 2.2.5 Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresentando micção ou evacuação involuntária.

2.3 Desclassificação

- 2.3.1 Quando um ou os dois atletas cometerem faltas previstas no Artigo 6º, o árbitro aplicará as punições previstas no Artigo 7º.

2.4 Perda dos sentidos

- 2.4.1 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.

2.5 Contagem do placar

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

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

04 PONTOS	03 PONTOS	02 PONTOS	01 PONTO
Montada Montada pelas costas Pegada pelas costas	Passagem de guarda	Queda Raspagem Joelho na barriga	Vantagem Punição do adversário

2.5.3 Vantagens: Cada vantagem contabiliza 1 ponto no placar. O último ponto marcado define o vencedor em empate técnico.

2.5.4 Punições: A qualquer sinalização de penalidade pelo árbitro, o oponente recebe 1 ponto automaticamente. Toda infração se traduz diretamente em pontuação para o adversário.

2.6 Decisão do árbitro

2.6.1 Em caso de empate sem pontuação após o tempo regulamentar e o golden score, o árbitro deve declarar vencedor o atleta que:

- 1 - Foi mais ofensivo ao longo da luta;
- 2 - Criou mais oportunidades reais de pontuação ou finalização;
- 3 - Manteve superioridade estratégica e controle posicional.

2.7 Sorteio

2.7.1 Caso os dois atletas se acidentem numa luta 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 posições 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.

3.3.1 Caso o atleta conquiste posições de pontuação estando sob golpe de finalização encaixado, mas apenas se livre do golpe após não estar mais nessas posições, não receberá pontos nem vantagens por estas movimentações.

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

3.3.3 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.

3.3.4 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 3 (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)



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 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 por 3 (três) segundos.



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 só deverá parar a luta após a contagem dos 3 (três) segundos de estabilização, 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 (três) 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 (três) segundos, o combate passa a ser considerado como luta em pé.

Obs: Para iniciar a contagem desses 3 (três) 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 contra-golpe (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, de lado ou sentado, cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem sucedida do adversário, 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 (três) 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, como descrito no item **4.1** (Queda).
- 4.1.11 O atleta que entrar em movimento de queda após o adversário iniciar a puxada 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.*

4.2 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 é 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:*

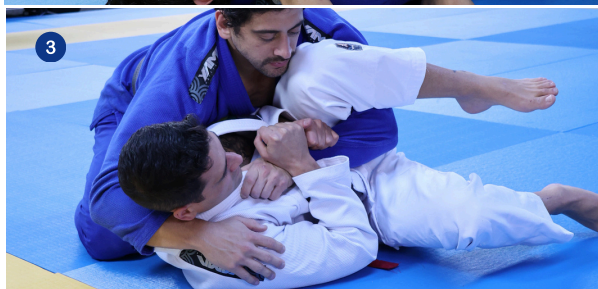


Exemplo 1: Na meia-guarda, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda deve estar ao lado da perna direita do oponente que faz a guarda.



Exemplo 2: Na meia-guarda invertida, quando o atleta tem a perna esquerda aprisionada, a sua perna esquerda está ao lado da perna direita 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.



4.3 Joelho na barriga (2 pontos)



- Quando o atleta que está por cima e livre da guarda, coloca o joelho ou a canela (da perna mais próxima do quadril do adversário) na barriga, peito ou costelas do oponente, que deverá estar de costas ou de lado, mantendo-se estável nessa posição por 3 (três) segundos, sem o joelho oposto encostar no chão.

4.4 Montada e Montada pelas costas (4 pontos)

4.4.1 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.

- 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 pontos referentes à montada.
- Quando houver transição direta da montada pelas costas 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 3 (três) segundos de estabilização para cada posição.

PONTUA

MONTADA CLÁSSICA



MONTADA SEM OS PÉS NO CHÃO



MONTADA LATERAL



MONTADA COM UM BRAÇO PRESO



MONTADA PELAS COSTAS



MONTADA TÉCNICA

VANTAGEM



MONTADA COM OS DOIS BRAÇOS PRESOS

NÃO PONTUA



MONTADA INVERTIDA

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

PEGADA CLÁSSICA PELAS COSTAS



PEGADA PELAS COSTAS COM UM BRAÇO PRESO

VANTAGEM

PEGADA PELAS COSTAS COM TRIÂNGULO



PEGADA PELAS COSTAS COM PÉS CRUZADOS



PEGADA PELAS COSTAS COM DOIS BRAÇOS PRESOS



4.6 Raspagem (2 pontos)

- 4.6.1 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.



- 4.6.2 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.



- 4.6.3 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 por 3 (três) segundos.

**As imagens neste 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 quase completa de uma posição passível de pontuação. O árbitro deve 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.
- 5.6** 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.

5.6.3 Vantagem do joelho na barriga

- Quando o atleta coloca o joelho na barriga do adversário, mas mantém o joelho 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 onde chega a ficar por cima, mas não consegue estabilizar a posição por 3 (três) segundos.

** 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 são mais concedidas vantagens:

- 5.7.1 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 sequência do movimento, de acordo com o artigo 5.5.
- 5.7.2 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.
- 5.7.3 O atleta que sofrer uma queda do adversário e conseguir rolar terminando o movimento por cima não mais terá uma vantagem assinalada pelo árbitro.
- 5.7.4 O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente desistir de permanecer por cima para preservar sua posição de defesa não receberá a vantagem referente à raspagem.
- 5.7.5 Não haverá vantagem de raspagens que comecem e terminem em situação de guarda 50/50.
- 5.7.6 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.
- 5.7.7 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.

6 ARTIGO 6º – FALTAS

As faltas são infrações Disciplinares ou Técnicas previstas na regra, que podem ser cometidas pelos atletas antes, durante e depois dos combates.

6.1 Faltas Disciplinares

- 6.1.1 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, antes, durante ou após a luta.
- 6.1.2 Quando o atleta agredir o adversário, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público, antes, durante ou após a luta.
- 6.1.3 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.
- 6.1.4 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.
- 6.1.5 Quando um ou os dois atletas desrespeitam a seriedade da competição ou realizam ato de simulação de combate.
- 6.1.6 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.

6.2 Faltas Técnicas

As faltas técnicas se dividem em:

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

6.2.1 Falta de Combatividade

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

- a) Um atleta claramente não buscar evoluir suas posições dentro da luta.
- b) Quando os dois atletas demonstrarem simultânea falta de combatividade em qualquer situação de luta.
- c) Quando os dois atletas puxarem para guarda ao mesmo tempo, será iniciada a contagem de 10 (dez) segundos e, mesmo que os atletas estejam se movimentando, se ao final desses 10 (dez) 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 a luta será reiniciada em pé.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Caso o atleta esteja na guarda 50/50 e faça uma pegada na lapela ou na faixa do adversário, esse atleta terá 10 (dez) segundos para buscar progredir suas posições dentro da luta antes de receber a penalidade por falta de combatividade, conforme descrito na regra **6.2.1**. Se a progressão não for alcançada após 10 (dez) segundos o atleta receberá uma penalidade, conforme descrito na regra **7.3.1**, independentemente da intenção.

Exemplos de situações que se configuram como falta de combatividade:

Quando o atleta, após dominar o adversário na imobilização lateral, não buscar a evolução da posição.

Quando o atleta na guarda fechada do adversário não buscar 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 abraçar as costas ou usar 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 segurar e mantiver a mão na faixa do adversário impedindo que o adversário complete os movimentos de queda, sem ele mesmo tentar qualquer ataque.

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

6.2.2 Faltas Graves

- a) Quando o atleta ajoelhar ou sentar (permanecendo na posição) ou pular na guarda, sem que haja uma pegada estabelecida.
- b) Quando o atleta, em pé, foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate com o adversário.
- c) Quando o atleta empurra o adversário para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.
- d) Quando o atleta no chão foge do combate arrastando-se para fora da área de luta.
- e) Quando o atleta no chão fica em pé fugindo da luta e não retorna ao combate no chão.
- f) Quando o atleta quebra a pegada do oponente que está puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.
- g) Quando o atleta retira propositalmente o próprio kimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.
- h) Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas 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.
- i) 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.
- j) 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.
- k) Quando o atleta desobedece uma ordem do árbitro.
- l) Quando o atleta sai da área de tatames ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.
- m) 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 sequência de penalidades.*

- n) Na modalidade Jiu-Jitsu sem kimono, quando o atleta faz qualquer pegada no seu próprio uniforme ou no uniforme do adversário.

- o) Quando o atleta coloca a mão ou pé sobre a parte frontal do rosto do adversário.
- p) Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do adversário.
- q) 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.
- r) Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário com ou sem pegada na mesma.
- s) Quando o atleta utiliza a própria faixa ou a faixa do adversário como auxílio em estrangulamento ou qualquer outra situação de luta quando a mesma estiver desamarrada.
- t) Quando o atleta levar mais de 20 (vinte) segundos para arrumar seu uniforme será punido de forma consecutiva (20 (vinte) segundos para arrumar paletó e faixa, 20 (vinte) segundos para faixa de identificação e 20 (vinte) segundos para amarrar a calça, quando necessário).
- u) Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o adversário.
- v) Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização.
- w) 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.

- x) 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.

6.2.2 Faltas Gravíssimas

- a) Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.
- b) Quando o atleta fugir deliberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.
- c) Quando ao ser atacado por um golpe de finalização, o atleta cometer uma falta que obrigue o árbitro a interromper o combate.
- d) Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.
- e) Quando o atleta não estiver usando roupas de baixo ou estiver utilizando peças de vestuário em desacordo com o item 8.3.10 deste livro de regras e esse fato for percebido pelo árbitro.
- f) Quando o atleta utilizar cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.
- g) Quando o atleta utilizar qualquer substância que aumenta a aderência em qualquer parte do corpo.
- h) Quando o atleta utilizar qualquer substância que deixe o kimono escorregadio.

- i) 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.
- j) Quando o atleta tapa o nariz ou boca do adversário com as mãos.
- k) 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).
- l) 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.

- m) Quando o atleta aplicar um dos golpes proibidos para cada categoria, como indicado na tabela a seguir.

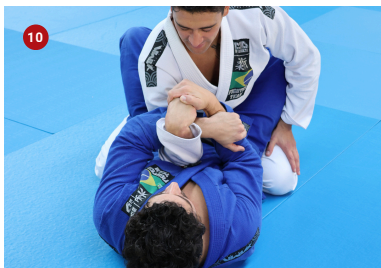
TABELA - Golpes Proibidos

	4 e 12 anos	13 a 15 anos	16 a 17 anos (todas as faixas) Adulto a Master 6 (faixa branca)	Adulto a Master 6 (azul e roxa)	Adulto a Master 6 (marrom e preta) exceto Adulto Sem Kimono	Adultos (marrom e preta) Sem Kimono	
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 kimono (Ezequiel)
5	●	●					Gravata técnica de frente
6	●	●					Omplata
7	●	●					Triângulo (puxando a cabeça)
8	●	●					Triângulo de mão
9	●	●	●				Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada
10	●	●	●				Mão de vaca
11	●	●	●				Single leg com a cabeça para fora (**)
12	●	●	●	●			Chave de bíceps
13	●	●	●	●			Chave de panturrilha
14	●	●	●	●			Leg lock (chave de joelho reta)
15	●	●	●	●			Mata-leão no pé
16	●	●	●	●			Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado
17	●	●	●	●	●		Chave de calcanhar
18	●	●	●	●	●		Chave que torça o joelho
19	●	●	●	●	●		Cruzada de perna (ler detalhes na página 32)
20	●	●	●	●	●		No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé
21	●	●	●	●	●	●	Bate estaca
22	●	●	●	●	●	●	Chave de cervical
23	●	●	●	●	●	●	Queda-tesoura
24	●	●	●	●	●	●	Torcer os dedos para trás
25	●	●	●	●	●	●	Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora
26	●	●	●	●	●	●	Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo

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

** Apesar de ser uma técnica proibida o atleta não será punido.

GOLPES PROIBIDOS



GOLPES PROIBIDOS



19 VER TEXTO NA PÁGINA SEGUINTE



19 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.

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. Porque ao se levantar, o pé que estava solto e agora pisando no solo passa a ser considerado pé preso.



IMAGEM 1



IMAGEM 2

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 (três) 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.

LIMITE DO CORPO

Falta Gravíssima

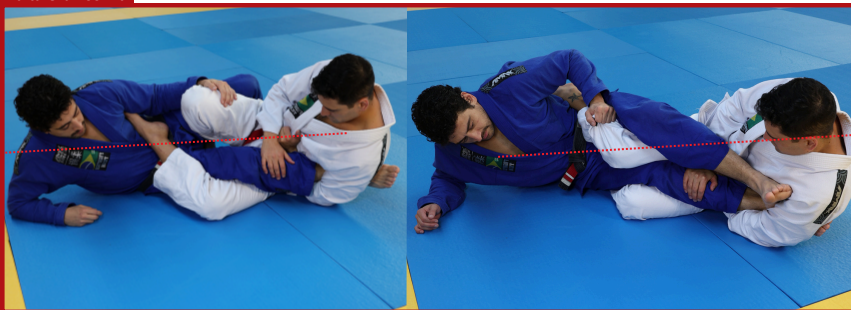
LIMITE DO CORPO



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

↑
LINHA
MEDIANA
↓

Falta Gravíssima



↑
LINHA
MEDIANA
↓

- 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 nas imagens a seguir).



GUARDA 50/50

Falta Gravíssima



Será considerado Falta Grave

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

Falta Grave

← LINHA MEDIANA →

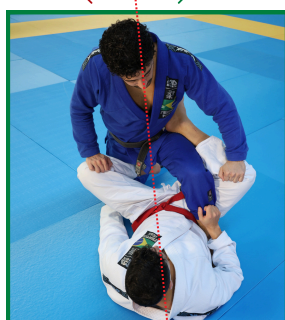
← LINHA MEDIANA →



Posições Normais

que não devem ser consideradas faltas:

← LINHA MEDIANA →



← LINHA MEDIANA →



PÉ SOLTTO



CRUZANDO ABAIXO DO JOELHO



7 ARTIGO 7º – PUNIÇÕES

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.

» **Faltas gravíssimas**

» **Faltas graves**

» **Punição por falta de combatividade**

7.1 Faltas gravíssimas

» **Faltas disciplinares:** Desclassificação sumária da luta e da competição no momento da infração. Caso o atleta seja desclassificado em uma competição com uso de kimono e também esteja inscrito na competição sem kimono, ele será desclassificado de ambas as competições.

» **Faltas técnicas:** Desclassificação sumária da luta no momento da infração.

7.2 Faltas graves

7.2.1 O árbitro seguirá a seguinte sequência de punições.

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

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.

7.2.2 As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na sequência crescente de punições prevista no artigo 7.2.1.

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

7.2.4 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.

7.3 Punições por falta de combatividade

7.3.1 As punições por falta de combatividade atenderão à seguinte sequência após o árbitro considerar que um ou os dois atletas estão incorrendo nas situações definidas no item 6.2.1.

- O árbitro irá fazer o comando de action e contará 10 (dez) segundos consecutivos e, de acordo com tabela no item 1.4.1, fará o gesto por falta de combatividade, com o comando verbal “Lute”, fazendo referência à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a sequência prevista no item 7.2.

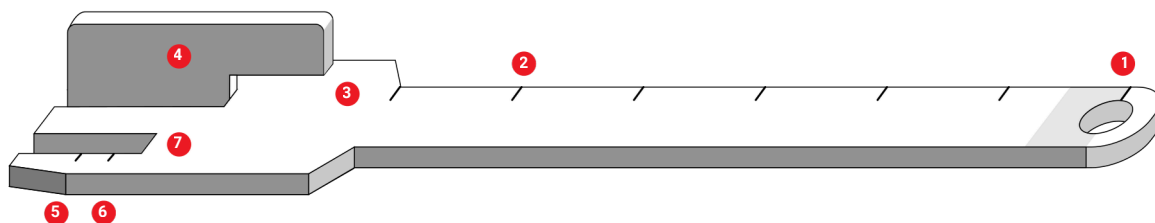
7.3.2 Caso o atleta já possua punições marcadas no placar por faltas grave, estas punições irão somar com as punições por falta de combatividade.

8 ARTIGO 8º – OBRIGAÇÕES, PROIBIÇÕES E EXIGÊNCIAS

8.1 Kimonos e uniformes

- 8.1.1 Os kimonos devem ser confeccionados em algodão ou tecido similar. O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente faça a pegada. Nas categorias juvenil, adulto e master 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 Os kimonos devem ser inteiramente das cores branco, azul royal ou preto. Não são aceitos kimonos com 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. O uso de hashguard é permitido e opcional.
- 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 Nas categorias da faixa-preta (masculino e feminino) adulto, a organização do evento pode exigir que os atletas tenham dois kimonos de cores diferentes (um azul royal e outro branco) para que nas lutas das categorias citadas acima cada atleta utilize um kimono de cor diferente do adversário.
- 8.1.6 Os uniformes não podem apresentar remendos, rasgos, estar molhados, sujos ou apresentar odores desagradáveis.
- 8.1.7 O paletó deve ir até as coxas do atleta e o comprimento mínimo das mangas deve alcançar até 2 cm da articulação dos pulsos dos atletas quando os braços estiverem esticados para frente, em ângulo de 90º com o corpo.
- 8.1.8 A calça do kimono deve ter comprimento mínimo de 2 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.
- 8.1.9 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 apertada 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.
- 8.1.10 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 kimonos caso a tinta manche o kimono do adversário.
- 8.1.11 Antes da pesagem, o Fiscal vai verificar as exigências do uniforme de acordo com o regulamento.
- Na checagem será verificado se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: comprimento de mangas do paletó e da calça, espessura máxima da gola do quimono (1,3 cm); largura máxima da gola do kimono (5 cm); folga mínima da manga do quimono em toda a sua extensão (7 cm);
 - Cada atleta terá direito a um total de 3 (três) inspeções de uniforme para aprovação. Se o uniforme não for aprovado até o limite dessas inspeções, o atleta não poderá competir.
 - O Fiscal de Uniformes deve verificar também o estado geral da faixa de cada atleta.
- 8.1.12 Excessões das categorias **Kids** (Pré-mirim a Infanto-juvenil):
- É permitido o uso de kimono liso e de kimono rosa;
 - Meninas podem usar camiseta por baixo do kimono;
 - O tamanho da faixa pode ser o dobro das medidas padrões;
 - A ponteira preta não é obrigatória.

ILUSTRAÇÃO: FERRAMENTA DE MEDIÇÃO DO UNIFORME



A ferramenta de medição do uniforme possui as medidas regulamentares abaixo:

- 1. Comprimento da manga com braços estendidos para frente e comprimento da calça:** 2 cm.
- 2. Comprimento da faixa:** 20 cm a 30 cm.
- 3. Largura da Manga:** 7 cm.
- 4. Largura da calça:** 7 cm.
- 5. Reforço do acabamento das mangas:** 2,5 cm.
- 6. A faixa deve ter de 4 a 5 cm de largura.**
- 7. Espessura:** 1,3 cm e Largura da gola: 5 cm.

Em caso de troca de kimono durante a competição, o atleta deve fazer uma nova checagem. 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.

Na modalidade de Jiu-Jitsu 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 (menos que 15 cm do joelho) 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:

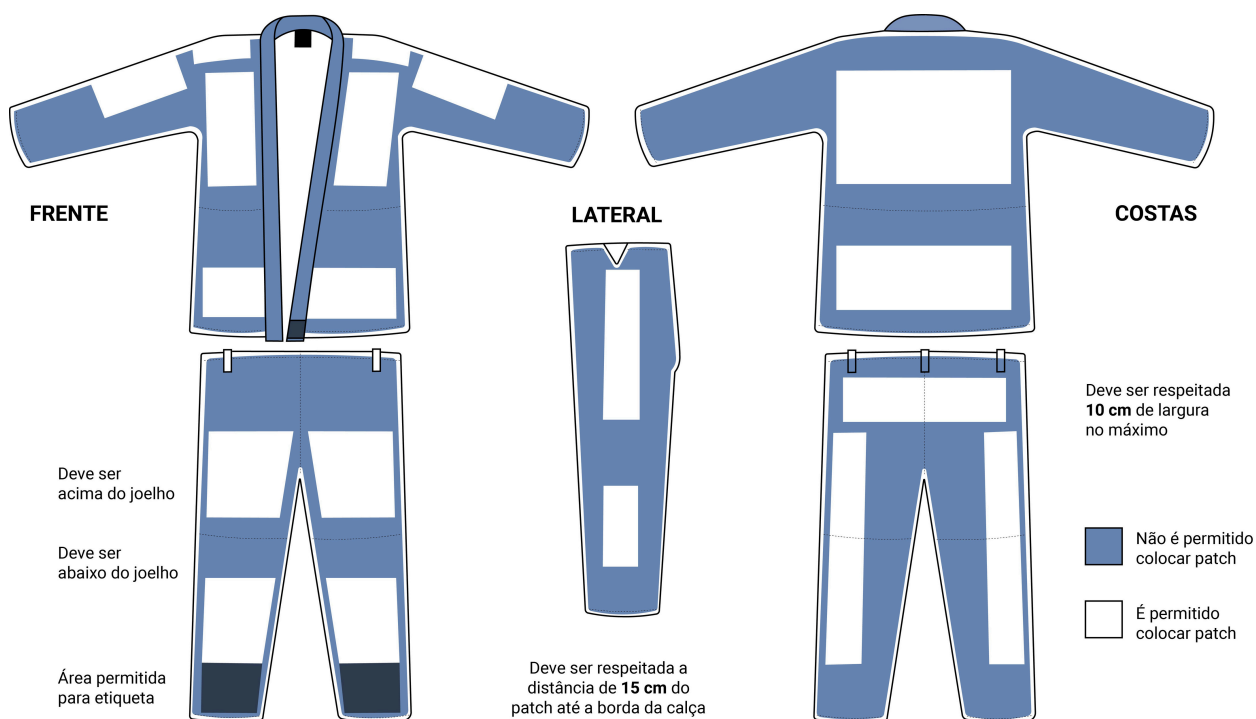
Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) e/ou bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa (menos que 15 cm do joelho) 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 incômodo ao outro competidor.
- 8.2.3 O atleta será desclassificado caso apresente pintura nos cabelos ou maquiagem no rosto que durante a luta suje o kimono do adversário.
- 8.2.4 O atleta deve utilizar calçados até a beira da área de luta nos locais onde isso for permitido.
- 8.2.5 Após a pesagem, o Fiscal de kimonos 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 representa 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 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 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.



8.3.4 Proibições referentes aos patches e inscrições presentes nos uniformes:

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

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 36 cm² e não poderá ser bordada.

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 uso de óculos, mesmo os especiais para a prática de esportes.

8.3.7 Nas categorias do feminino, é permitida a 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.

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 **6.2.3** (letra e) e o atleta será submetido às penalidades descritas no artigo **7.1**.



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.

1.2 Nas categorias adulto e master 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	2 minutos
MIRIM	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 6 e 7	2 minutos
INFANTIL A	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 8 e 9	3 minutos
INFANTIL B	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 10 e 11	3 minutos
INFANTO JUVENIL A	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 12 e 13	4 minutos
INFANTO JUVENIL B	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 14 e 15	4 minutos
JUVENIL	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 16 e 17	5 minutos
ADULTO	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18	5 minutos
MASTER 1	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 30	5 minutos
MASTER 2	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 36	5 minutos
MASTER 3	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 41	5 minutos
MASTER 4	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 46	5 minutos
MASTER 5	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 51	5 minutos
MASTER 6	(Ano atual) - (ano de nascimento) > 56	5 minutos

1.4 Os tempos mínimos de descanso entre cada luta são:

- Para lutas até a semifinal o tempo mínimo de descanso é igual ao tempo regulamentar de luta de cada categoria;
- Para lutas finais o tempo mínimo de descanso é igual ao dobro do tempo regulamentar de luta de cada categoria.

1.5 As categorias obedecem aos limites de peso estabelecidos na tabela abaixo, sem margem de tolerância:

	PRE-MIRIM (4 E 5 ANOS)	MIRIM (6 E 7 ANOS)	INFANTIL A (8 E 9 ANOS)	INFANTIL B (10 E 11 ANOS)	INFANTO JUV. A (12 E 13 ANOS)	INFANTO JUV. B (14 E 15 ANOS)	JUVENIL MASC. (16 E 17 ANOS)	JUVENIL FEM. (16 E 17 ANOS)	ADULTO/MASTER MASC. (+18 ANOS)	ADULTO/MASTER FEM. (+18 ANOS)
GALO	-18,00kg	-20,00kg	-25,00kg	-31,00kg	-36,00kg	-42,00kg	-46,00kg	-48,00kg	-56,00kg	—
PLUMA	-20,00kg	-25,00kg	-31,00kg	-36,00kg	-42,00kg	-48,00kg	-50,00kg	-52,00kg	-62,00kg	-49,00kg
PENA	-25,00kg	-31,00kg	-36,00kg	-42,00kg	-48,00kg	-55,00kg	-55,00kg	-57,00kg	-69,00kg	-55,00kg
LEVE	-31,00kg	-36,00kg	-42,00kg	-48,00kg	-55,00kg	-60,00kg	-60,00kg	-63,00kg	-77,00kg	-62,00kg
MÉDIO	-36,00kg	-42,00kg	-48,00kg	-55,00kg	-60,00kg	-66,00kg	-66,00kg	-70,00kg	-85,00kg	-70,00kg
MEIO PESADO	-42,00kg	-48,00kg	-55,00kg	-60,00kg	-66,00kg	-73,00kg	-73,00kg	-82,00kg	-94,00kg	-85,00kg
PESADO	-48,00kg	-55,00kg	-60,00kg	-70,00kg	-73,00kg	-82,00kg	-81,00kg	-94,00kg	-120,00kg	-94,00kg
SUPER PESADO	+48,01kg	+55,01kg	+60,01kg	+70,01kg	+73,01kg	-94,00kg	-94,00kg	—	—	—
PESADÍSSIMO	—	—	—	—	—	+94,01kg	+94,01kg	+94,01kg	+120,01kg	+94,01kg
Não existe absoluto nestas categorias.									Absoluto -77kg Absoluto +77kg	Peso livre para absoluto.

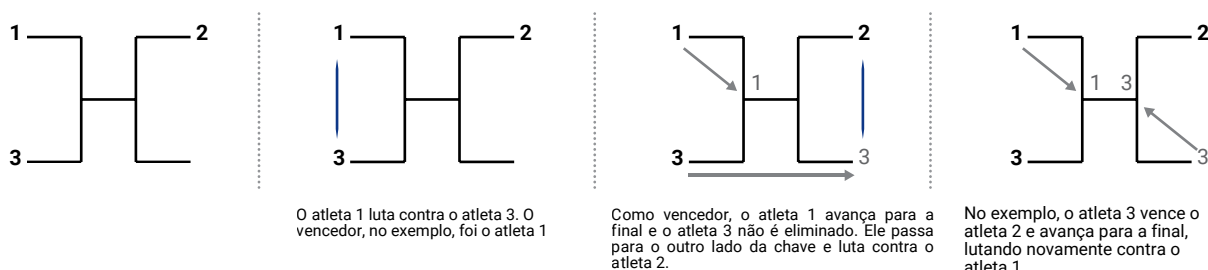
2 ARTIGO 2º – CHAVES

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 Na chave de três, após a primeira luta, o vencedor segue para a final e o perdedor segue para enfrentar o terceiro atleta da chave. O atleta que vencer a segunda luta, mesmo que seja o perdedor da primeira luta, segue então para a final com o vencedor da primeira luta.



2.3.2 Na chave de três, caso o atleta exceda o peso máximo permitido da categoria ou não compareça, ele estará eliminado da competição sem direito a fazer a outra semifinal. Em decorrência disso, os demais atletas farão duas lutas, sendo o primeiro colocado aquele que vencer a segunda luta.

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 três.

2.3.4 Em uma semifinal de chave de três, 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

- 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.
- 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 a final. O perdedor do sorteio será considerado o perdedor da luta.
- Caso ocorra 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.
- No caso de existir somente um atleta classificado para uma das semifinais da chave, porque todos os atletas das lutas classificatórias para a outra posição de semifinal foram previamente desclassificados, o perdedor da quarta de final onde houve luta desse mesmo lado da chave, será declarado terceiro lugar.
- Os dois perdedores em uma semifinal fazem a disputa de 3º.

2.4.2 Finais

- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta técnica, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar a 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.
- A desclassificação técnica dos dois atletas de uma final de chave de três fará com que o perdedor da segunda semifinal se torne o campeão. Os dois 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 ocorra uma desclassificação técnica e uma disciplinar em uma final, não haverá vencedor nessa 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 foram 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.

2.4.3

Caso um atleta for desclassificado pela FJJPR após o evento por violação das regras **5.5, 5.6, 5.8, 5.9, 5.10** ou **5.11**, descritas no **REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES**, seus adversários subirão uma posição para substituir os resultados do atleta desclassificado.

2.4.4

Caso um atleta seja desclassificado por falta disciplinar pela FJJPR após o término da luta durante o evento, o seu próximo adversário será declarado vencedor e os seus adversários subirão uma posição para substituir os resultados do atleta desclassificado.

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: 9 pontos
Vice-campeão: 3 pontos
Terceiro lugar: 1 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, é 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 sequência:

Adulto, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 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 sequência:

Adulto, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6, Juvenil, Infanto-Juvenil B, Infanto-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 contam pontos para a disputa por academias.

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

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.
- O terceiro colocado (vencedor da disputa de terceiro) recebe 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 à prática 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 dá em caso de o atleta já ter realizado pelo menos uma luta na categoria.

4.3 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.

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

4.4.1 Na categorias pesadíssimo o atleta que estiver sozinho na categoria precisa ter o uniforme 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 sujeita à aprovação da FJJPR.

5.2 Cada academia tem o direito a inscrever mais de um atleta 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 FJJPR 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.

**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 O atleta só poderá competir na faixa em que está registrado na FJJPR (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, no entanto, se um atleta for promovido a uma faixa para a qual não cumpre o pré-requisito de idade, ele poderá competir em sua categoria de faixa anterior até que o pré-requisito de idade seja cumprido.

5.11 **Competição esportiva no Sexo Designado no Nascimento**

- 5.11.1 A FJJPR tem o compromisso de proporcionar um ambiente seguro, equilibrado e justo para todos os atletas em nossas competições. Consequentemente para garantir uma estrutura que atenda esses requisitos, a organização necessita que os seguintes requerimentos sejam atendidos:
- 5.11.2 Os atletas que se inscreverem em nossas competições deverão fazê-lo na categoria que corresponda ao seu sexo biológico atribuído no nascimento, nomeadamente masculino ou feminino, constante da primeira certidão de nascimento expedida pelo Registro Civil de Pessoas Naturais. Original.
- 5.11.3 A FJJPR, a seu exclusivo critério, poderá exigir que o atleta forneça cópia de sua certidão de nascimento original ou documentação equivalente para fins de verificação. A FJJPR, reserva-se ao direito de solicitar qualquer documentação adicional que se julgar necessária ou solicitar que o atleta se submeta a exames quando houver dúvida razoável a respeito do seu sexo biológico.
- 5.11.4 Todas as informações pessoais e médicas compartilhadas com a organização serão mantidas estritamente confidenciais. Somente pessoal autorizado terá acesso a esta documentação, que será usada exclusivamente com a finalidade de verificar a elegibilidade de acordo com esta regra.
- 5.11.5 Caso um atleta se inscreva para competir em um gênero diferente daquele que corresponda ao sexo biológico de sua certidão de nascimento original, a FJJPR poderá, de acordo com seu critério e sem qualquer aviso prévio, encerrar a inscrição do atleta para o evento. Nesta circunstância, caso a inscrição do atleta seja cancelada, a FJJPR, se julgar necessário, poderá optar pelo reembolso da taxa de inscrição do atleta.
- * Caso um atleta tenha sido notificado por estar inscrito em categoria diferente daquela em que corresponda ao sexo biológico de sua certidão de nascimento original e continue a se registrar da mesma forma em competições futuras, estará sujeito a penalidades disciplinares e/ou suspensão das competições em eventos da FJJPR por tempo indeterminado.*
- 5.11.6 A FJJPR reserva-se o direito, a seu exclusivo critério, de alterar, modificar ou revisar esta política a qualquer momento e por qualquer motivo, sem aviso prévio.

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 calçados 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 neste item poderá receber punições administrativas a serem definidas segundo critério da FJJPR.

7 ARTIGO 7º – VANTAGEM E FORMAS DE DESEMPATE DE UMA LUTA

- 7.1** Vantagem vale um ponto.
- 7.2** Punção gera um ponto para o adversário.
- 7.3** Luta empatada com pontuação: Quem fez o último ponto vence.
- 7.4** Luta empatada com pontuação zerada ou progressão igual possui um minuto de golden score.
- 7.5** Luta empatada após o golden score: Decisão de arbitragem a favor de quem ofereceu mais risco.

8 ARTIGO 8º – OUTRAS DISPOSIÇÕES

- 8.1** O edital publicado de cada competição se sobrepõe a este Regulamento Geral de Competição quando necessário.
- 8.2** 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.
- 8.3** É proibido a qualquer pessoa que não seja parte da equipe de organização do evento falar com os mesários.



MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES

1 ARTIGO 1° – ÁREA DE COMPETIÇÃO

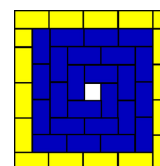
A área de competição será composta de uma ou mais áreas de luta, mesas de controle de pontuação, área de aquecimento, área de pesagem e checagem de kimonos, mesa central e área de premiação.

1.1 Áreas de luta

- 1.1.1 As áreas de lutas serão compostas de uma área de combate e uma área de segurança, demarcadas por cores diferentes.
- 1.1.2 O tamanho mínimo de uma área de luta será de 64 m², sendo 36 m² de área de combate e 28 m² de área de segurança ao redor da área de combate.
- 1.1.3 O tamanho máximo de uma área de luta será de 100 m², sendo 64 m² de área de combate e 36 m² de área de segurança ao redor da área de combate.
- 1.1.4 Para a montagem da área de luta de 81m² com placas individuais de 2 m de comprimento por 1 m de largura (placa de 1x1 se necessário), deve-se seguir a seguinte configuração:

- 23 placas na área de combate.
- 17 placas na área de segurança

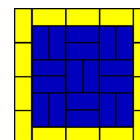
ÁREA DE 81m²



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

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

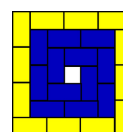
ÁREA DE 64m²



Para a montagem da área de luta de 49m² com placas individuais de 2 m de comprimento por 1 m de largura (placa de 1x1 se necessário), deve-se seguir a seguinte configuração:

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

ÁREA DE 49m²



1.2 Mesa de controle de pontuação

- 1.2.1 Será composta por uma mesa e uma ou duas cadeiras situadas em frente a cada área de luta.
- 1.2.2 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.
- 1.2.3 O placar terá a seguinte configuração:

4	3	2	1	1
MONTADA PEGADA PELAS COSTAS	PASSAGEM DE GUARDA	QUEDA RASPAGEM JOELHO NA BARRIGA	PONTO DE VANTAGEM/ PUNIÇÃO DO ADVERSÁRIO	PUNIÇÃO

- 1.2.4 O placar manual ficará posicionado na mesa de forma que a metade vermelha fique à direita do árbitro quando esse estiver de frente para a mesa de controle de pontuação.

1.3 Área de aquecimento

- 1.3.1 Será uma área fechada adjacente à área de competição destinada exclusivamente aos atletas.
- 1.3.2 Os atletas com permissão para acessar a área de aquecimento são aqueles que já possuem seu nome exibido no painel.
- 1.3.3 Será deste local e somente dele que os Coordenadores de Área chamarão os atletas para as áreas de luta.
- 1.3.4 Fica a critério da organização disponibilizar uma balança para os atletas verificarem seus pesos antes da pesagem oficial.

1.4 Área de pesagem e checagem de uniformes

- 1.4.1 Os atletas terão seus kimonos checados quanto ao tamanho, posição de patches, higiene, faixa e estado geral.
- 1.4.2 A área de pesagem conterà pelo menos uma balança para a aferição do peso dos atletas.

1.5 Pódio

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



DESDE 1998