



FEDERAÇÃO DE JIU-JITSU DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Órgão Oficial do Jiu-Jitsu no Estado do Rio de Janeiro.
<http://www.fjjrio.com.br>

REGRAS
(Últimas alterações feitas em 2006)

O jiu-jitsu é a arte marcial mais antiga, perfeita, completa e eficiente de Defesa Pessoal.

Sua origem apesar de contraditória é atribuída a China depois Índia, Japão e Brasil, onde se desenvolveu, aprimorou e tornou-se o centro mundial desta preciosa arte.

O jiu-jitsu desportivo é a parte competitiva, onde os atletas exibirão suas habilidades técnicas, físicas e psicológicas com o objetivo de alcançar a vitória sobre seus adversários.

Os golpes válidos são aqueles que procuram neutralizar, imobilizar, estrangular, pressionar, torcer articulações, como também lançar seu adversário ao solo através de quedas enquanto os golpes não válidos, considerados desleais, como morder, puxar cabelo, enfiar os dedos nos olhos, atingir os órgãos genitais, torcer dedos ou qualquer outro processo tendente a traumatizar com o uso das mãos, cotovelos, cabeça, joelhos e pés.

As competições são o marco do esporte, é o momento mais importante para os atletas, técnicos-professores e para todos aqueles que estão envolvidos direta ou indiretamente, não cabendo pôr tanto, a vitória a qualquer custo, ao contrário o fair play deve ser o principal norteador. O comportamento ético é o que dará ao esporte credibilidade e segurança, fatores indispensáveis ao nosso esporte, pois, pôr isso só, já conquistamos o espaço na sociedade, em seus aspectos de eficiência e de eficácia, tornando-o o esporte espetáculo.

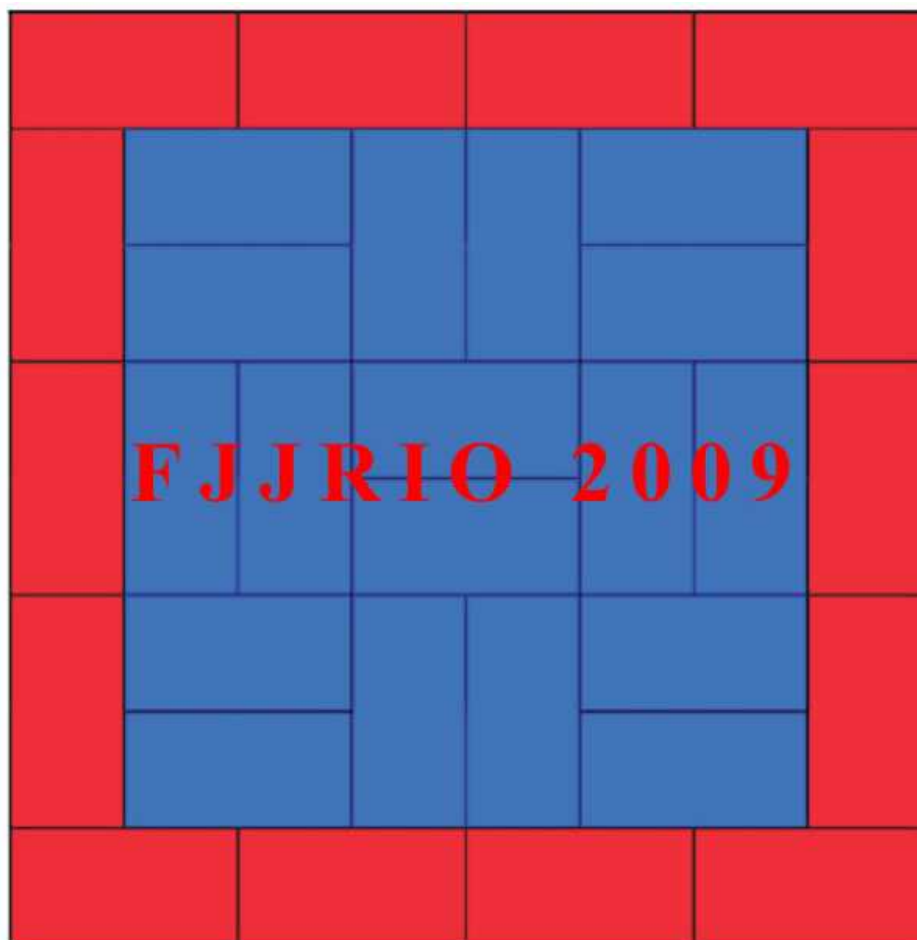
Assim sendo, para se almejar a participar do maior espetáculo do mundo, que é as Olimpíadas, devemos estar imbuídos deste objetivo, tornando o jiu-jitsu desportivo a nossa meta.

O regulamento é a carta magna do esporte, nesta consta os direitos e deveres, de todos aqueles envolvidos, como atletas, técnicos-professores, dirigentes, e até mesmo o público assistente. Pois teremos a responsabilidade de cumprir e fazer cumprir este regulamento, pois, só assim, poderemos conquistar os nossos objetivos.

Artigo 1º - Área de Competição

É toda a área que componha o palco da competição, que poderá ser composta de uma ou mais áreas de lutas, com todo pessoal de apoio: direção dos trabalhos, arbitragem, cronometristas, fiscais, segurança e um departamento disciplinar convocado pela diretoria que atuará no julgamento no decorrer do evento, com poderes de punir qualquer conduta antiesportiva ou ética de técnicos professores, atletas, árbitros e de qualquer assistente que se mantenha no recinto da competição que esteja atrapalhando o bom andamento do evento em questão.

ÁREA DE LUTAS: Cada área (ringue) será composta de no mínimo 64,00 m² e no máximo de 100 m². A área de 64 m² será assim dividida: Área interna, (Área de Combate) 36,00 m². Área de Segurança, composta de tatames em toda a volta da área de combate sendo que de cor diferente. Exemplo: tatames de 2x1: 18 placas na área de combate e 14 placas na área de segurança.



Artigo 2º - Equipamentos

MESA DIRETORA: Será a mesa de direção dos trabalhos da competição, onde ficará somente o locutor controlador das chaves e autoridades competentes; ficará ela, localizada à frente do ringue, devendo tanto quanto possível, ser uma mesa para cada área de luta.

Paralelamente à mesa diretora ficarão as cadeiras para os Árbitros e Anotadores e somente eles poderão ocupar as essas cadeiras. Ao lado das cadeiras dos árbitros ficará uma mesa, que será ocupada pelo Fiscal da arbitragem. Cabe ao Fiscal da arbitragem fiscalizar o bom andamento da arbitragem, também fiscalizará as credenciais dos atletas da competição.

A) Cadeiras e mesas

Haverá mesas laterais em posição estratégica para o assentamento de toda essa equipe de trabalho.

b) Placar Para cada área de combate haverá dois placares, indicando a contagem horizontalmente, situados fora da quadra de competição, onde possa ser facilmente visualizados pelos árbitros, membros da comissão, oficiais e espectadores.

c) Cronômetros

Serão necessários os seguintes cronômetros :

Duração de combate – um

Reserva – um

Artigo 3º- Arbitragem

O combate será conduzido por um árbitro central sob supervisão da comissão de arbitragem. O árbitro central será assistido pelos anotadores e cronometristas.

O árbitro central será a autoridade máxima dentro do ringue, não podendo ninguém mudar o seu resultado, a não ser o próprio, cabendo a ele unicamente o comando da luta e a possibilidade de desclassificação dos lutadores durante a luta.

Em casos especiais o Tribunal de Justiça Desportiva da CBJJ, poderá julgar e decidir no resultado, cumprindo os prazos legais.

Caso o árbitro mostre-se incapacitado de continuar a arbitrar pôr motivos de erros, os Fiscais do evento poderão troca-lo. Durante o combate o Árbitro Central, estará sempre dirigindo os lutadores para o centro da área de luta (ringue), caso perceba que os lutadores estão muito próximos à linha divisória conduzirá a luta para o centro, e dizendo energicamente a palavra "PAROU", seguido do gesto relativo a este comando, os lutadores não poderão se mexer até que determine a continuação da luta.

O mesmo ocorrerá quando os lutadores tenham até 2/3 (dois terços) do corpo para fora da área de luta. O Árbitro puxará os contendores para o meio, obedecendo à mesma posição em que estavam, caso o Árbitro tenha dificuldade de mover os atletas, o mesário e somente ele, ajudará o Árbitro ou poderá fazer com que os atletas se coloquem de pé e retornem para o centro da área de luta na mesma posição.

O Árbitro não permitirá a interferência de terceiros durante a luta, o médico, enfermeiro ou massagista, somente poderão dar assistência quando solicitados e autorizados pelo Árbitro.

Durante o transcorrer da luta, é rigorosamente proibido a quem quer que seja, exceto o Árbitro, conversar com o mesário, o qual também não pode dirigir a palavra a outras pessoas exceto ao Árbitro e este só poderá conversar com os lutadores, com o anotador e com a mesa Diretora.

Expirado o tempo determinado para o combate, o cronometristas notificará, imediatamente, o árbitro central, por um sinal claramente audível.

Após a mesa apitar o término do combate, o árbitro poderá dar uma vantagem para o atleta que estiver em posição que vale ponto e este não tiver sido dado ainda, ou no caso de uma posição de finalização que estiver encaixada, exceto para queda que deverá ser dado o ponto, pois esta não precisa de tempo para domínio.

O mesário deverá se certificar de que está completamente atualizado dos comandos e gestos atualmente usados para a marcação dos pontos.

As anotações nos placares serão de responsabilidade do mesário, não podendo quem quer que seja exceto o Árbitro Central, influir ou modificar as suas anotações.

OBS: Fica a critério da CBJJ a utilização de três árbitros por área, sendo que, quando os três estiverem em atuação os critérios são estes: Os dois árbitros laterais têm poderes iguais ao Central, ou seja, de validar os pontos, vantagens ou punições que árbitro central tenha marcado ou não, e discordar da pontuação validada pelo árbitro central.

Sempre teremos o critério de dois contra um, isto é, quando dois estiverem de acordo e um não concordar, fica valendo a pontuação dos dois que haviam concordado.

Caso os dois árbitros laterais marcarem pontos, vantagens ou punições e o Central não tiver marcado, este tem de acatar a marcação dos dois laterais e, caso os três tenham marcado pontuações diferentes fica valendo a pontuação intermediária. Ex: O central marca ponto de passagem de guarda, um lateral marca somente uma vantagem e o outro lateral não marca nada.

Ficará validada a pontuação de vantagem por ser a intermediária.

IMPORTANTE: Tudo e qualquer situação que possa acontecer que não estiver especificado neste manual de regras ficará a critério a decisão por conta do Árbitro central.

Posição e função do árbitro central, o árbitro central de modo geral deverá permanecer na área de combate.

Deverá dirigir o combate proferindo os resultados e certificando-se que suas decisões sejam corretamente registradas no placar.

O árbitro central colocará de frente para a mesa, e o primeiro atleta a ser chamado ocupará o lugar a sua direita e receberá a faixa verde e amarela de identificação da arbitragem, caso os atletas estejam com kimonos da mesma cor, o outro atleta ocupará a sua esquerda, caso estejam de kimonos de cor diferente o atleta de kimono azul ficará do lado direito do árbitro e os atletas de kimono preto ou branco do lado esquerdo, e caso um dos atletas esteja de kimono branco e o outro de preto, o de preto ficará do lado direito, e após as recomendações e cumprimento de praxe, ordenará o início da luta, dizendo combate.

Os lances técnicos das lutas, à ordem do Árbitro Central, serão anotados em placares ou papeletas próprias pelo anotador de acordo com os pontos correspondentes. Caso haja empate nos pontos ou vantagens determinados pelo Árbitro, ou não tendo havido pontos durante o combate, o Árbitro Central, após analisar qual dos lutadores desempenhou maior performance, de acordo com o regulamento, dá a vitória ao atleta que ele julgou com maior ímpeto e virilidade durante a luta.

Não haverá empate em hipótese alguma. Compete ao Árbitro Central determinar o vencedor da luta, sendo sua decisão soberana.

O árbitro central deverá assegurar-se de que tudo esta correto; por exemplo: área de combate, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais, etc., antes de iniciar o combate.

O árbitro deve se certificar de que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em posições que possam incomodar ou provocar riscos e de ferir os competidores.

INTERPRETAÇÃO DO PLACAR:

O placar tem os seguintes pontos colocados horizontalmente lado a lado:

4 pontos – montada e pegada pelas costas.

3 pontos – passagem de guarda.

2 pontos – queda, raspagem e joelho na barriga.

-1, -2... – punições.

1, 2, 3... – vantagens.

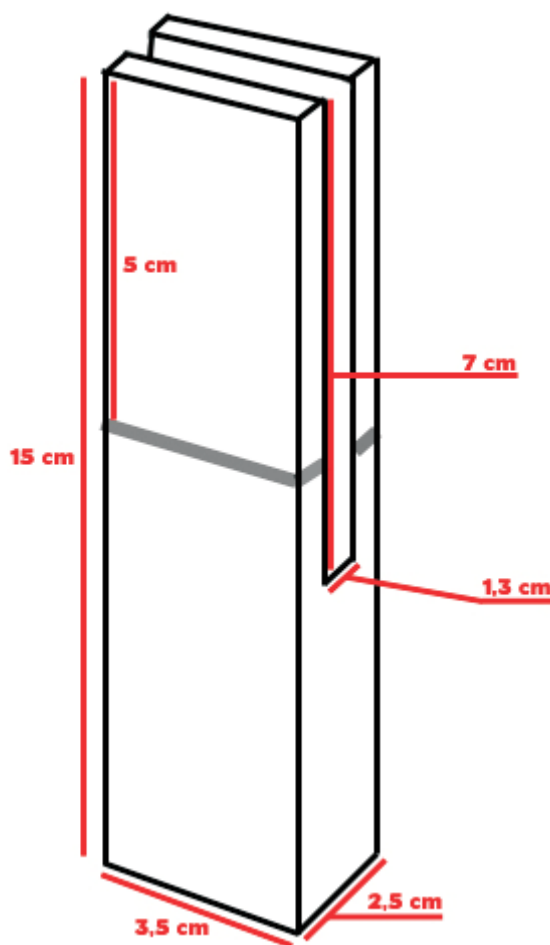
4	3	2	-1	1
Montada <hr/> Pegada pelas Costas	Passagem de Guarda	Queda <hr/> Raspagem <hr/> Joelho na Barriga	Punições	Vantagens

O árbitro tem que em primeiro lugar olhar para os pontos, vence o atleta que tiver o maior somatório de pontos, caso estejam empatados, o árbitro olhará para as vantagens, ganhando quem tiver maior número, caso continuem empatados, perderá aquele que tiver o maior número de punições, porem se com todos estes critérios a luta terminar empatada em pontos vantagens e punições, caberá ao árbitro decidir quem será o vencedor pois nenhuma luta pode ter no final um empate.

MEDIDORES:

O medidor verificará antes da luta, o comprimento das unhas dos atletas, cor e estado da faixa e o estado do kimono (deverá passar pelo padrão exigido pelo medidor oficial da CBJJ)

Tamanho do medidor: Altura total do medidor:.....15,0



cm

Largura do medidor:.....3,5 cm

Tamanho da gola:.....5,0 cm

Largura da gola:.....1,5 cm

Largura da manga em todo seu comprimento: 7,0 cm

ARTIGO 4º - GESTOS

O árbitro central fará os gestos abaixo, indicados de acordo com as ações seguintes: Queda, raspagem e joelho na barriga: o árbitro levantará a mão referente ao atleta que esteja com a faixa ou o kimono de identificação sinalizando 2 pontos.

Passagem de guarda: o árbitro levantará a mão referente ao atleta que esteja com a faixa ou o kimono de identificação sinalizando três pontos.

Montada pela frente, montada pelas costas e pegada pelas costas: o árbitro levantará a mão referente ao atleta que esteja com a faixa ou com o kimono de identificação sinalizando 4 pontos.

Penalidades: o árbitro com os punhos fechados dobrará seus braços na altura do peito fazendo movimento circulares com os antebraços e levantando o braço na altura do ombro com a mão fechada referente ao atleta punido em seguida dará uma vantagem ou dois pontos para o outro.

Vantagens: o árbitro estica o braço referente ao atleta que esteja com a faixa ou com o kimono de identificação na altura dos ombros.

Para interrupção da luta: O árbitro abrirá os dois braços ao mesmo tempo, na altura dos ombros.

Para interrupção do tempo de luta: O árbitro colocará uma mão em baixo da outra em forma de "T", determinando assim que o mesário interrompa o tempo durante o período determinado pelo árbitro.

Para desclassificação: O árbitro cruzará os dois braços no alto e após apontará para o atleta desclassificado.

Para retirar um ponto atribuído: O árbitro levanta o braço esticado no alto referente ao atleta dado o ponto e balança o braço.

Para amarração da luta: O árbitro coloca as mãos em cima dos antebraços na altura do peito sendo que para a punição verbal ele somente fará o gesto sem punir o infrator, do segundo gesto em diante ele irá punir de acordo com a regra pertinente a amarração.

Para começar a luta: O árbitro posiciona os atletas um de frente para o outro e colocará um dos braços esticado a frente na altura dos ombros entre eles e abaixará o braço falando ao mesmo tempo a palavra "combate".

ARTIGO 5º - DECISÃO DAS LUTAS

Não haverá empate, as lutas serão decididas por:

I – Desistência

II- Desclassificação

III- Perdas dos sentidos

IV- Pontos

V- vantagens (combatividade)

I- DESISTÊNCIA

Desistência é a superioridade técnica que um dos atletas impõe ao adversário decretando sua derrota. Ela pode ocorrer nas seguintes hipóteses:

1- Ao atleta que dá duas batidas com a palma da mão no adversário, ou no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível;

2- Ao atleta que estando com as mãos e os braços presos desiste com duas batidas com os pés no chão;

3- Ao atleta estando com as mãos, braços e pernas presas, pedindo ao Árbitro que pare a luta;

4- Ao atleta que se acidentando ou sentindo-se sem condições técnicas ou físicas, desiste pedindo ao Árbitro que pare a luta;

5- Em todas as categorias o Árbitro, verificando um golpe perfeitamente encaixado e na certeza que poderá expor o atleta a sérios danos físicos, interrompe parando a luta e dando vitória a quem deu o golpe;

6- Quando o professor e técnico de um dos atletas, reconhecendo a derrota, pedem a sua desistência, dirigindo-se ao Árbitro em voz alta e firme, pedindo para parar a luta ou ainda jogando a toalha na área de luta;

7- Ao atleta que, com um golpe encaixado, fala ou grita "Ai", será o mesmo que bater.

8- Ao atleta que alega estar sentindo câimbras será o mesmo que bater.

Quando o Árbitro, verificando que um dos atletas acidentando-se ou ainda por determinação do médico da competição, ficando comprovada a impossibilidade de continuar a luta ou sangrando sem parar, tendo direito a dois pedidos médicos, caso não pare o sangramento após o 2º pedido, dá a vitória ao adversário, desde que não tenha havido falta intencional de desclassificação.

II - DESCLASSIFICAÇÃO

FALTAS GRAVES:

1º) São as que acarretam desclassificação imediata pelo Árbitro, são elas:

a) Proferir palavras obscenas, de baixo calão, ou atitudes acintosas de imoralidade, ou desrespeito à mesa, ao Árbitro, ao público e ao adversário.

b) Morder, puxar cabelos, golpes nos órgãos genitais, nos olhos, golpes traumáticos (socos, cotoveladas, joelhadas, cabeçadas, pontapé e etc.), aplicar chave de calcanhar ou chave que torça o joelho, bate-estaca, tesoura e cervical.

c) Quando o lutador tem seu kimono inutilizado e não o troque no prazo máximo determinado pelo árbitro, a fim de se evitar a interrupção excessiva da luta.

d) É obrigatório o uso de sunga ou cuecas pôr baixo da calça do kimono, tendo em vista o risco de rasgar ou descosturar a calça, caso ocorra algumas destas hipóteses, o atleta terá um tempo determinado pelo Árbitro para vestir outra calça. Não o fazendo neste prazo, será desclassificado imediatamente.

e) Quando o atleta tendo um golpe encaixado e para evitar bater e assim perder o combate, foge deliberadamente para fora da área de combate.

Neste caso será desclassificado imediatamente.

Neste caso específico por ser uma falta técnica e não disciplinar o atleta pode voltar a lutar no caso de chave de 3 ou absoluto, inclusive em relação a sua colocação na chave.

f) Quando o atleta infringir qualquer das restrições do artigo 6º.

FALTAS NÃO CONSIDERADAS GRAVES:

2º) Punição:

Na 1ª advertência o atleta será chamado a atenção, na 2ª advertência o atleta recebe a punição com 1 vantagem para o adversário.

Na 3ª advertência o atleta recebe a 2ª punição com 2 pontos para o adversário excessivamente até a desclassificação.

Após a 3ª advertência o Árbitro poderá desclassificar a qualquer outra falta

a) O atleta só poderá ajoelhar-se quando já estiver segurado no kimono do adversário.

b) Quando o atleta ou ambos os atletas, em pé foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate, ou quando na luta de chão, foge arrastando se para fora do ringue, ou quando na luta de chão, foge do combate ficando em pé evitando luta no chão, ou propositadamente pisa fora da área de luta para ganhar tempo.

c) Quando o atleta foge do combate retirando, ou propiciando a retirada do próprio kimono, a fim de paralisar a luta para descanso ou evitar os ataques do adversário.

d) Quando o atleta segura na boca das mangas com os dedos virados para a parte interior das mangas, ou das calças, ou com as duas mãos na faixa do adversário.

e) Quando o atleta procura evitar o combate (amarrar a luta) segurando seu adversário sem procurar combater ou finalizar a luta, estando na guarda pôr cima ou pôr baixo, nas imobilizações, em pé ou em qualquer posição que esteja nítida a falta de combatividade, terá depois de estabilizada a posição 20 segundos marcada à solicitação do Árbitro que dará uma advertência dizendo a palavra "LUTE" seguido do gesto de amarração.

Após este tempo, se o atleta não estiver tentado um ataque ou mudado de posição, o árbitro falará novamente a palavra "LUTE" seguido do gesto de amarração e o atleta será punido com uma vantagem para o adversário e, permanecendo na posição, o árbitro interromperá a luta e o atleta será punido novamente com dois pontos para o adversário e a luta se reiniciará em pé, podendo ser desclassificado na terceira advertência.

f) Obs: Punição c/ perda direta de 2 pontos:

1. Quando o atleta foge deliberadamente do ringue evitando uma raspagem, que o árbitro considere que ia ser concretizada, ou quando o atleta sai do ringue evitando um golpe que ainda não estava encaixado e desta forma não se enquadra no artigo "e" de Desclassificação.

III – PERDA DOS SENTIDOS

Parágrafo Único: Um dos 2 é derrotado quando perde os sentidos por golpes permitidos, como pressão, estrangulamento, quedas, ou em casos de acidentes, em que o adversário não tenha cometido falta intencional de desclassificação.

IV – PONTOS

1º - Pontos positivos

A competição pôr sua natureza impõe aos atletas a usarem suas habilidades técnicas, tentando finalizar ou neutralizar as do seu adversário, o ponto é a superioridade técnica que os atletas conquistam durante a competição através de colocações e pontos negativos do adversário. Para o atleta receber o ponto, é necessário que ele domine por 3 segundos a posição.

IMPORTANTE

Não ganhará novos pontos o atleta que estando em posição de domínio, já tendo conseguido os pontos daquela posição, abandona voluntariamente a posição para conseguir novos pontos. Exemplos: Estando fazendo joelho na barriga gira para o outro lado, não marcará novos pontos.

A luta deve seguir uma condição crescente de desenvolvimento técnico, visando o domínio de um dos adversários, levando-o à desistência da luta, pôr aplicação de golpes de finalização.

Não será computado ponto a favor de um atleta que esteja aplicando um golpe, ou esteja em posição de contagem de ponto, mas que esteja preso a outro golpe dado pôr seu adversário. Somente ao se libertar do golpe é que a contagem será positiva.

Exemplo: Um atleta montado no adversário, mas tem a cabeça presa em uma gravata. Os pontos da montada, somente serão contados quando ele se libertar da gravata. Colocações: (a ordem do Árbitro) São posições conquistadas tecnicamente, e que se apresentam como as importantes em termos de estratégia de luta e finalização em golpes. Não havendo finalização, estas posições são assinaladas e convertidas em pontos através dos seguintes critérios:

a) Projeção: (quedas) É todo ou qualquer desequilíbrio do adversário, sendo este projetado ao solo de costas e lado, 2 pontos. Caso o atleta A der uma queda e o atleta B cair de joelhos e o atleta A dominar pelas costas são 2 pontos. Caso o atleta A derrube o atleta B que não seja de costas ou de lado, terá que mantelo no solo, ou pelas costas por trás durante 3 segundos para ganhar os pontos da queda.

Obs.1: Na luta em pé, será válida a queda do adversário para fora da área de luta, ou seja, na área de segurança, desde que o atleta que aplicou tenha começado a dinâmica do movimento com os dois pés dentro da área de luta.

Tudo que acontecer em seguida não deve ser considerado pelo árbitro.

Obs.2: Se o atleta estiver ajoelhado com uma das pernas em pé e sofrer uma queda, quem deu a queda receberá os 2 pontos desde que estivesse em pé no momento da queda. Caso o atleta esteja com os dois joelhos no solo e o que está em pé, derruba-lo e passar para o lado mantendo a posição, contará como vantagem.

Obs.3: Quando o atleta tenta dar uma Baiana (queda que agarra nas pernas e leva o adversário para o chão) ou single-leg e o oponente senta dando uma raspagem e é bem sucedido nesta raspagem, é ele que recebe os pontos, não sendo computado os pontos da Baiana.

Obs.4: Quando um dos atletas consegue dar uma queda no outro, e caindo ao solo o que foi projetado pela queda consegue rolar e ir para cima. Conta os dois pontos de quem deu a queda e vantagem para o que foi para cima. Desde que o que deu a queda não caia na guarda, que contará como raspagem e valerá 2 pontos.

b) Passagem de guarda: É quando o atleta estiver pôr cima do adversário, estando entre as pernas deste, preso ou não. Podendo, no entanto estar pôr cima de uma das pernas e sendo preso pela outra perna, ai consideramos a posição de meia guarda, a passagem de guarda, é quando o atleta pôr cima passa para o lado do adversário, ficando na posição transversal ou longitudinal, do tronco e mantendo-o dominado, segurando o braço, a cabeça ou mesmo o tronco do adversário, e este sem meio de sair deste domínio estando de lado ou de costas no solo. 3 pontos.

OBS: O atleta que estiver pôr baixo que não permitir este domínio, no decorrer da movimentação, emborcar, isto é, ficar de joelhos ou mesmo em pé, não será considerado passagem, e sim uma vantagem.

c) Joelho na barriga: É quando o atleta estiver pôr cima do lado e colocar o joelho na barriga do adversário que está pôr baixo, segurando o braço, a gola ou mesmo a faixa, dominando-o e a outra perna semiflexionada com o pé apoiado no solo. 2 pontos.

Obs.: Se o atleta que estiver pôr baixo, não permitir a colocação do joelho na barriga e se o de cima também não estiver com o pé apoiado no solo, não será considerado ponto, e sim uma vantagem.

Não será considerado nada, nem vantagem quando o atleta coloca o joelho que esta próximo da cabeça na barriga e não o joelho que esta próximo das pernas, isto é: ele fica de frente para as pernas do adversário e não de frente para a cabeça.

d) Montada: É quando o atleta estiver pôr cima e montar em seu adversário com os joelhos e pés no solo, podendo este estar de frente, de lado ou até mesmo de costas.

A montada poderá estar pôr cima de um dos braços do adversário, mas nunca pôr cima dos dois braços, neste caso não será considerada montada, não será considerada montada também a montada invertida, onde o atleta fica virado de frente para as pernas do adversário.

Poderá também ser considerada montada colocando um dos pés no solo e a outra perna ajoelhada. 4 pontos. Obs: Não será computado ponto, quando os joelhos e os pés não estiverem no solo, e sim sobre a perna do adversário.

Caso o atleta A der um triângulo na guarda no atleta B e cair montado no Triângulo é considerado raspagem e não montada.

f) Raspagem: É quando o atleta estiver por baixo, com o adversário dentro de sua guarda (dentro das pernas) ou até mesmo meia guarda (prendendo uma das pernas do adversário com suas pernas) e consiga ir para cima do adversário, invertendo a posição, isto é, desequilibrando para o lado, para cima ou para trás. 2 pontos. Obs 1: Não será considerada raspagem todo o movimento de inversão (capotagem) sem que seja partindo (iniciado) de dentro da guarda ou meia guarda do atleta que está pôr baixo.

Obs 2: Quando o atleta é raspado e vira de costas para o que raspou não consolidar a posição, mas o que raspou consegue segura-lo indo para cima e se mantendo nas costas mesmo sem os ganchos, caracteriza a raspagem, desde que o adversário esteja com pelo menos um joelho no chão.

Obs 3: Se o atleta partir da guarda para a posição em pé derrubando o adversário será considerado raspagem, portanto o atleta deverá estabilizar a posição por cima para ganhar os 2 pontos.

Pontos Cumulativos

Pontos Cumulativos são os pontos que são somados porque são feitos em seguida um ao outro, como: raspagem e montada seguidamente, será marcado 6 pontos, sendo primeiro 2 da raspagem e em seguida 4 da montada; passagem de guarda por dentro das pernas e montada em seguida, serão marcados 7 pontos, sendo primeiro 3 da passagem de guarda e em seguida 4 da montada.

2º - Pontos Negativos: (penalidades)

São pontos que um atleta perde na 3º advertência de fuga; pôr impossibilitar propositadamente a luta (amarrar a luta); pôr imobilizar além de 20 segundos sem procurar finalizar a luta.

Imobilização: caso de imobilização clássica no sentido lateral, longitudinal sem iniciativa de finalização.

Assim que o Árbitro perceber que a imobilização foi consolidada e que o atleta não está procurando a finalização e somente se limita a segurar o adversário, o Árbitro começará a contagem de 20 segundos marcada à solicitação do Árbitro que dará uma advertência dizendo a palavra "LUTE" seguido do gesto de amarração.

Após este tempo, se o atleta não estiver tentado um ataque ou mudado de posição, o árbitro falará novamente a palavra "LUTE" seguido do gesto de amarração e o atleta será punido com uma vantagem para o adversário e, permanecendo na posição, o árbitro interromperá a luta e o atleta será punido novamente com dois pontos para o adversário e a luta se reiniciará em pé, podendo ser desclassificado na terceira advertência.

V – VANTAGENS

É considerada vantagem quando o atleta não conseguir conquistar as posições fundamentais da luta como: Raspagem, Queda, etc; e também, todas as iniciativas impostas ao seu adversário; tanto em pé como no chão:

Vantagem na queda: Quando existe um desequilíbrio visível no qual o adversário quase completa a queda.

Vantagem no caso da guarda dentro das pernas:

a. O que está por cima fará jus a esta vantagem se estiver em ofensiva, tentando dominar a guarda de seu adversário (passar), para que o Árbitro considere a vantagem o atleta que está por cima tem que chegar em posições de quase passagem, obrigando o adversário a gastar grande energia para repor a posição.

Ex: (meia guarda, quase conseguir a imobilização, conseguir emborcar e manter a posição por 3 segundos, etc...).

b. O que está por baixo, fará jus a esta vantagem, se quase conseguir raspar, não conseguindo consolidar a raspagem, mas colocando o adversário em posição de perigo, também quando conseguir encaixar um golpe que leve perigo de finalização ao adversário.

Obs. Para que a tentativa de raspagem possa valer como vantagem o atleta de baixo terá que abrir a perna tentando ir para cima do adversário.

Em caso de placar empatado o árbitro deve considerar os seguintes critérios para o desempate: Quando um dos atletas demonstra tanto na luta em pé como na luta de chão tentativa de golpes, colocações iniciativas técnicas, levando o oponente a uma situação de defesa, então caberá ao Árbitro, a decisão da luta a favor daquele atleta que superou em vantagem seu adversário, o qual mostrou evidência de domínio durante o combate.

Vantagem, no caso da luta em pé, será dada àquele atleta que procurar com maior ímpeto e virilidade e iniciativas de quedas ou de ataques de finalização durante a luta em pé.

Vantagem no caso de luta no chão, será dada aquele atleta que com maior ímpeto, virilidade e técnica procurar levar seu adversário à atitude de defesa.

ARTIGO 6º - RESTRIÇÕES

Em todas as categorias o Árbitro Central poderá interromper o combate quando perceber que um golpe está perfeitamente encaixado e na certeza que poderá expor o atleta a sérios danos físicos, interferindo parando a luta e dando vitória a quem aplicou o golpe – que o fez tomar esta atitude.

A chave de cervical pelo risco que oferece, não vale para nenhuma categoria (desclassificação imediata), com exceção para os estrangulamentos nas categorias juvenis e adultos em todas as faixas.

Atleta menor de idade no caso Juvenil, só será permitido participar do absoluto quando for acima do peso Médio.

Não será permitido uso de sapatilhas, protetores de orelhas nem outros protetores que possam prejudicar o bom andamento das lutas, bem como o uso de qualquer tipo de camisa por baixo do kimono.

No caso do triângulo encaixado se o atleta ficar de pé retirando o oponente do chão o árbitro deverá se colocar de modo a proteger a coluna cervical do atleta que estiver aplicando o golpe, nas categorias de pré-mirim até infanto-juvenil.

RESTRIÇÕES:

De 04 a 12 anos:

Bate Estaca.

Chave de Bíceps.

Mão de Vaca.

Triângulo Puxando a Cabeça.

Chave de Pé (todas as formas).

Chave de joelho, Leg-Lock

Cervical.

Mata Leão de frente

Ezequiel

Chave de Panturrilha

Omoplata

Gravata técnica de frente

Kanibasami (tesoura)

Chave de calcanhar

RESTRICÇÕES:

De 13 a 15 anos:

- Bate Estaca.
- Chave de Bíceps.
- Mão de Vaca.
- Triângulo Puxando a Cabeça.
- Chave de Pé (todas as formas).
- Chave de joelho, Leg-Lock
- Cervical.
- Mata Leão de frente
- Ezequiel.
- Chave de Panturrilha
- Kanibasami (tesoura)
- Chave de calcanhar

RESTRICÇÕES:

De 16 a 17 anos e adulto faixa branca:

- Bate estaca,
- Leg lock
- Cervical
- Chave de bíceps
- Chave de panturrilha
- Mão de Vaca
- Mata leão no pé
- Kanibasami (tesoura)
- Chave de calcanhar

RESTRICÇÕES:

De Adulto a Sênior 5 (faixas azul e roxa):

- Mata leão no pé
- Bate Estaca
- Leg lock
- Cervical
- Chave de Bíceps
- Chave de Panturrilha
- Kanibasami (tesoura)
- Chave de calcanhar

Adulto à Sênior 5 (faixas marrom e preta):

- Bate Estaca
- Cervical
- Kanibasami (tesoura)
- Chave de calcanhar

ARTIGO 7º - HIGIENE

- a. O Kimono deverá estar limpo, seco e sem odores desagradáveis.**
- b. As unhas dos pés e das mãos devem estar cortadas e curtas.**
- c. Cabelos longos deverão ser presos de modo a não causar incômodo ao outro competidor.**
- d. O atleta não poderá pintar o cabelo com spray, caso isto aconteça e o árbitro veja, será desclassificado.**

ARTIGO 8º - KIMONO

Os competidores deverão usar os kimonos atendendo as seguintes condições:

- a. Tecido resistente em algodão ou material similar, em boas condições (sem remendos ou rasgos).**

O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente possa fazer a pegada, é obrigatório o uso de kimono trançado para as categorias juvenil e adulto.

- b. Cor preta, azul ou branca, não podendo ser misturado, nada: calça azul e paletó branco, gola de uma cor e paletó de outra.**

c. O paletó será suficientemente longo devendo ir até as coxas e, no mínimo alcançar a altura dos punhos, estando os braços completamente estendidos a frente do corpo. A manga deverá ter uma folga de acordo com a medida oficial da CBJJ entre a manga e o braço em toda a extensão do braço.

d. Uma faixa resistente de 4 a 5cm de largura, cuja a cor corresponda a graduação com a ponta preta, deverá ser usada sobre o paletó, na altura da cintura e amarrada com um nó duplo, suficientemente apertada para impedir que o paletó se solte.

e. É proibido ao atleta iniciar o combate com kimono rasgado, descosturado, camisa pôr baixo do kimono (com exceção da categoria feminina), ou ainda fora dos padrões exigidos, ou seja, manga apertada, ou curta no comprimento da manga, da saia e da calça.

f. É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador.

Obs: A qualquer competidor que deixar de cumprir os requisitos do artigo 7º e 8º, será negado o direito de participação nas lutas, devendo o seu oponente ser declarado vencedor.

ARTIGO 9º CATEGORIAS POR FAIXA ETÁRIA:

PRÉ-MIRIM: 4, 5 e 6 anos

MIRIM: 7, 8 e 9 anos

INFANTIL: 10, 11 e 12 anos

INFANTO-JUVENIL: 13, 14 e 15 anos

JUVENIL: 16 e 17 anos

ADULTO: 18 a 29 anos

MASTER: 30 a 35 anos

SENIOR: 36 a 45 anos

SUPER SENIOR: 46 anos em diante

ARTIGO 10º - DURAÇÃO DAS LUTAS:

Para os campeonatos o tempo de duração das lutas serão:

O PRÉ-MIRIM – 2 min

O MIRIM – 3 min

O INFANTIL – 4 min

O INFANTO-JUVENIL – 4 min

O JUVENIL – 5 min

O ADULTO:

a. BRANCA – 5 min

b. AZUL – 6 min

c. ROXA – 7 min

d. MARROM – 8 min

e. PRETA – 10 min

O MASTER:

a. AZUL – 5min

b. ROXA – 6min

c. MARROM – 6 min

d. PRETA – 6 min

O SENIOR:

a. AZUL – 5min

b. ROXA - 5 min

c. MARROM – 5min

d. PRETA – 5min

ARTIGO 11º - PONTOS ATRIBUÍDOS PARA OS ATLETAS DE ACORDO COM A COLOCAÇÃO.

a) Campeão – 9 pontos

b) Vice-campeão – 3 pontos

c) Terceiro lugar – 1 ponto

Obs: Havendo somente um atleta para competir na categoria, este receberá medalha de campeão; havendo ainda dois atletas da mesma academia ou clube na mesma categoria, estes lutarão entre si, recebendo as medalhas correspondentes do resultado da luta, e em ambos os casos não estarão marcando pontos para suas academias ou clubes.

ARTIGO 12º - CRITÉRIOS PARA DESEMPATE DE UM CAMPEONATO EM CASO DE ACADEMIAS COM O MESMO NÚMERO DE PONTOS

Maior número de medalhas de ouro.

Maior número de medalhas de prata.

Campeão mais graduado.

Campeão mais pesado.

ARTIGO 13º - DIREÇÃO E DECISÃO DAS LUTAS

01) Todos aqueles que estiverem em função oficial na competição, comotécnicos, professores, diretores, árbitros, anotadores, mesários cronometristas, estarão sujeitos a punições caso resolvam dar instruções aos lutadores dentro da área demarcada de competição.

02) No caso dos dois atletas se acidentarem durante a luta final e ambos não tiverem condições de voltar, o resultado final será.

a) se existir pontos ou vantagens já confirmadas no placar, prevalecem estas pontuações.

b) não existindo ponto ou vantagem confirmada no placar será através de sorteio.

03) Quando os dois atletas saírem da posição do chão ou em qualquer situação, se os dois levantarem o julgamento passa a ser igual ao da luta em pé.

04) Para as lutas finais o descanso será no máximo duas vezes o tempo de luta referente a categoria de graduação, quando requerido por um dos atletas.

05) A pesagem oficial será somente uma vez, não podendo o atleta sair e voltar para a balança.

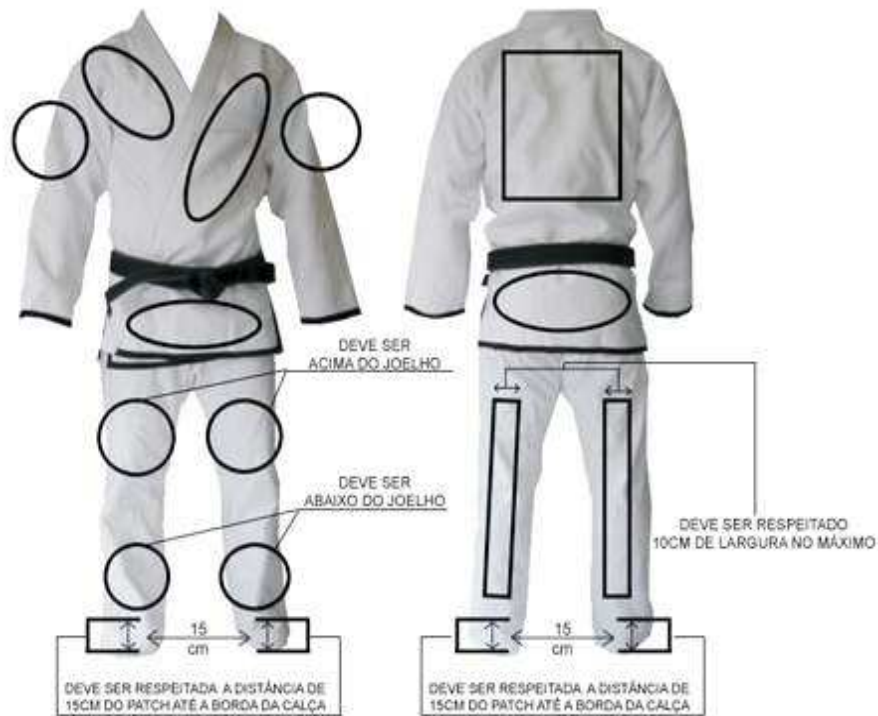
06) No caso de, em uma categoria, somente foram inscritos dois atletas e um deles não comparecer na área de luta, este não poderá ser premiado como vice-campeão, pois é W.O.

07) Caso o atleta esteja passando a guarda e o mesmo tente uma chave de pé, não conseguindo concluir e o adversário vem para cima, recebe dois pontos aquele que veio para cima e consegue permanecer por 3 segundos após liberar o pé, e quem aplicou a chave de pé, recebe uma vantagem se o golpe estiver encaixado com real perigo de finalização, caso contrário, só receberá dois pontos aquele que veio para cima.

08) Caso o atleta pese com um kimono e após a pesagem ou após a 1ª luta troque de kimono, o atleta será desclassificado; exceto no caso do kimono rasgar quando deverá ser autorizado pelo árbitro ou diretor de arbitragem para a troca.

09) Os locais para colocação dos patches devem seguir uma regra conforme o desenho e deverão ser de tecido de algodão e deverão estar devidamente costurados, caso estejam soltos ou em lugares não permitidos serão retirados pelos medidores ou diretor de arbitragem, caso se recusem, estes não poderão lutar.

LOCAIS PERMITIDOS PARA OS PATCHS:



**FEDERAÇÃO DE JIU-JITSU DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO.
O ORGÃO OFICIAL DO JIU-JITSU NO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**

<http://www.fjjrio.com.br>