

MANUAL REGRAS 2021

**REGRAS
ARBITRAGEM
CBJJE**



CBJJJE ® (@CBJJJE)

FOTOS E VÍDEOS DO INSTAGRAM



HISTÓRICO

As regras de Arbitragem no Brasil foram a principio, baseadas nos acordos e regras pré-estabelecidas em desafios, encontros e disputas entre academias. Eram muitas vezes realizadas por Mestres Japoneses: Conde Koma, Geo Omori, irmãos Ono e outros. Em 25 de Abril de 1967, Hélio Gracie fundou a primeira Federação de Jiu-Jítsu do Brasil, a Federação Guanabara de jiu-jítsu.

A partir desse momento, com as regras fundamentadas, passa a existir uma maior interação das diversas academias, assim como dos discípulos dos orientais nipônicos, da família Gracie e do Mestre Fadda. Ao longo dos anos, a regra teve inúmeras alterações, fundamentando-se na evolução técnica e diversidade dos golpes que os brasileiros, por sua criatividade, em muito enriqueceram o jiu-jítsu. Com o tempo, a regulamentação das regras tornou-se necessária para preservar os praticantes das lesões graves, consequência de golpes letais, possibilitando assim que a modalidade se tornasse uma prática esportiva, saudável e acessível a todos.

A evolução da regra

Pontuação e Vantagem

A primeira regra era baseada na pontuação clássica:

- queda 2 pontos
- passagem 2 pontos
- joelho no abdômen 3 pontos
- montada 4 pontos

*nota - no desenvolver dos anos, houve a revisão , no qual a passagem passou a 3 pontos e o joelho no abdômen a 2 pontos e quando esta não era concluída, se atribuía o numero correspondente de vantagens (exemplo: se o atleta “quase” montasse, receberia 4 vantagens).

Regra da Combatividade:

Foi retirado as vantagens e se aplicou a “combatividade”, quando os atletas empatavam na pontuação, se aplicava para o desempate, baseado em qual atleta buscava mais a iniciativa de luta. Época famosa onde se utilizavam 3 bandeiras para possíveis decisões.

Regra Moderna

Retornou a expressão e aplicação da vantagem e com uma grande importância na disputa evolutiva da luta, pois foi imposta mais punições e faltas, fazendo com que o atleta busque dinamizar as lutas, aumentando assim as “vantagens”, quando não se conquista a posição ou golpe efetivo! Codificando os gestos dos árbitros para melhor visualização do mesário e público em geral.

Filiação, Atletas, Professores, Academias:

As Entidades Oficiais executam o cadastramento destes, respeitando e normalizando a Faixa de Graduação e Categorias dos Atletas, com critérios de carência e observância em cada estágio do competidor. O Professor também é registrado Oficialmente, baseado em seu histórico e currículo de dedicação ao nosso esporte; evitando que falsos professores sejam vinculados a academias, agremiações e clubes.

Campeonatos e Torneios:

São encontros esportivos entre atletas de diversas equipes e academias, que visam confrontos baseados em regras, para a evolução técnica dos mesmos.

Inscrição em Competição:

O Professor ou atleta, devidamente filiado, poderá se inscrever no referido campeonato em questão.

Para isso deverá atender os seguintes itens:

1) Estar devidamente filiado em sua faixa de graduação e comprovada faixa etária, conforme requisitos exigidos para filiação no site da entidade **www.cbjje.com.br**

2) O Professor ou seu técnico , deverá orientar o aluno/atleta , física e mentalmente para participar das competições, assim como , avaliar se este está preparado ou não para a competição. Além disso, deverá providenciar o exame médico para atestar que está apto e em boa saúde para as disputas.

3) É de inteira responsabilidade dos Atletas e Professores observar:

- Data do Evento, data limite para realizar as inscrições, conferir as categorias de peso, idade e faixa do inscrito.

- Local do evento.

- Data do Evento, data limite para realizar as inscrições, conferir as categorias de peso, idade e faixa do inscrito.
- Local do evento.
- A chegada com pelo menos 40 minutos de antecedência ao horário de luta divulgado no cronograma do evento.
- Checagem – A Organização disponibiliza alguns dias para que o inscrito confirme se a sua inscrição foi divulgada da maneira como foi enviada. É importante que o inscrito faça a verificação na checagem para acompanhar sua inscrição e minimizar possíveis contra tempos.
- Chaveamento – é caracterizado por disputa de vitória simples, ou seja, os vencedores permanecem e os perdedores são eliminados, não voltando a lutas, (com exceção da chave de 3). Os primeiros Atletas da chave , receberão premiação de medalhas,
- Regras;

Disposição e função do árbitro

A primeira pessoa a ingressar na área de luta é o árbitro.

Atletas em disputa

Os chamadores deverão direcionar os 2 atletas que irão se enfrentar para uma determinada área, na qual serão averiguadas sua identificação de faixa e pesagem oficial , realizada por especializados oficiais . Ao serem direcionados para a área de luta, o primeiro atleta da chave será colocado á direita do árbitro e o segundo á esquerda.

É de suma importância que a inscrição seja realizada adequadamente na categoria, pois o excesso de peso, no momento da pesagem , desclassificará o atleta, impedindo-o de lutar.

Artigo 1º - Categorias por faixa etária e duração de lutas.

I – As categorias de idade são consideradas pela idade que o atleta completou ou irá completar no ano da competição.

Por exemplo, um atleta que tem dezessete anos e completará dezoito anos em dezembro é considerado adulto.

II – Nas categorias adulto à máster não há limite máximo de idade, apenas limite mínimo, sendo assim, um atleta que seja máster poderá lutar na categoria adulto, porém, o atleta adulto não poderá lutar na categoria máster, por não ter a idade mínima.

III – Os atletas terão o tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso entre uma luta e outra, até a semifinal. Nas lutas finais, os atletas terão o dobro do tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso.

IV – Só poderão participar do absoluto juvenil azul atletas das categorias juvenil azul médio, meio-pesado, pesado, superpesado e pesadíssimo.

V – O atleta disputará na categoria conforme comprovação de documento oficial.

VI – O tempo de luta é igual para categorias masculinas e femininas.

VII – Segue as categorias de idade juntamente com os tempos de luta:

| | |
|---|-----------|
| Artigo 1º - Categorias por faixa etária e duração das lutas..... | 8 |
| Artigo 2º - Chaves e chaveamento..... | 11 |
| Artigo 3º - Premiação..... | 14 |
| Artigo 4º - Disputa por Academias..... | 14 |
| Artigo 5º - Cursos de arbitragem e formação de árbitros..... | 15 |
| Artigo 6º - Modelo olímpico..... | 16 |
| Artigo 7º - Área de Competição..... | 16 |
| 7.1 - Área de Luta..... | 17 |
| 7.2 - Mesas de controle de pontuação..... | 17 |
| 7.3 - Mesa Central..... | 18 |
| Artigo 8º - Kimonos, higiene e demais exigências..... | 19 |
| Artigo 9º - Exame Antidoping..... | 24 |
| Artigo 10º - Arbitragem..... | 25 |
| 10.1 Autoridade durante a luta..... | 25 |
| 10.2 Composição da arbitragem..... | 25 |
| 10.3 Posicionamento e função do árbitro..... | 26 |
| 10.4 Alterações de resultado..... | 29 |
| 10.5 Gestos e comando verbal..... | 30 |
| Artigo 11º - Decisão das lutas..... | 37 |
| 11.1 Desistência..... | 37 |
| 11.2 Interrupção..... | 38 |
| 11.3 Desclassificação..... | 39 |
| 11.4 Perda dos sentidos..... | 39 |
| 11.5 Contagem do placar..... | 40 |
| 11.6 Decisão do Árbitro..... | 40 |
| 11.7 Sorteio..... | 40 |
| 11.8 W.O..... | 41 |
| 11.9 Decisão Médica..... | 41 |
| Artigo 12º - Pontuação..... | 42 |
| Artigo 13º - Posições de Pontuação..... | 43 |
| 13.2 - Passagem de Guarda - 3 (três) pontos..... | 45 |
| 13.3 - Joelho no Abdome - 2 (dois) pontos..... | 46 |
| 13.4 - Montada e Montada pelas Costas - 4 (quatro) pontos..... | 47 |
| 13.5 - Pegada pelas Costas - 4 (quatro) pontos..... | 47 |
| 13.6 - Raspagem - 2 (dois) pontos..... | 47 |
| Artigo 14º - Vantagens..... | 48 |
| Artigo 15º - Faltas..... | 50 |
| 15.1 Faltas Desclassificadoras Imediatas..... | 51 |
| 15.2 - Faltas Técnicas (fases)..... | 50 |

I – As categorias de idade são consideradas pela idade que o atleta completou ou irá completar no ano da competição.

Por exemplo, um atleta que tem dezessete anos e completará dezoito anos em dezembro é considerado adulto.

II – Nas categorias adulto à máster não há limite máximo de idade, apenas limite mínimo, sendo assim, um atleta que seja máster poderá lutar na categoria adulto, porém, o atleta adulto não poderá lutar na categoria máster, por não ter a idade mínima.

III – Os atletas terão o tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso entre uma luta e outra, até a semifinal. Nas lutas finais, os atletas terão o dobro do tempo de luta da sua categoria como tempo de descanso.

IV – Só poderão participar do absoluto juvenil azul atletas das categorias juvenil azul médio, meio-pesado, pesado, superpesado e pesadíssimo.

V – O atleta disputará na categoria conforme comprovação de documento oficial.

VI – O tempo de luta é igual para categorias masculinas e femininas.

VII – Segue as categorias de idade juntamente com os tempos de luta:

| CATEGORIA | IDADE | TEMPO DE LUTA |
|---------------------|------------------|---|
| *PRÉ-MIRIM | 4 e 5 anos | 2 - Branca e Cinza (só eventos específicos) |
| MIRIM | 6 e 7 anos | 2 minutos – Branca, Cinza, Amarela |
| INFANTIL "A" | 8 e 9 anos | 3 minutos - Branca, Cinza, Amarela, Laranja |
| INFANTIL "B" | 10 e 11 anos | 3 minutos - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde |
| INFANTO-JUVENIL "A" | 12 e 13 anos | 3 minutos e meio - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde |
| INFANTO-JUVENIL "B" | 14 e 15 anos | 4 minutos - Branca, Cinza, Amarela, Laranja, Verde |
| JUVENIL | 16 e 17 anos | 4 minutos – Branca 5 minutos - Azul |
| ADULTO | 18 a 29 anos | 5 minutos - Branca 6 minutos - Azul 7 minutos - Roxa 8 minutos - Marrom 8 minutos – Preta (NOVA ALTERAÇÃO) |
| MÁSTER 1 | 30 a 35 anos | 4 minutos - Branca 5 minutos – Azul e Roxa 6 minutos - Marrom e Preta |
| MÁSTER 2 | 36 a 40 anos | |
| MÁSTER 3 | 41 a 45 anos | 4 minutos – Branca e Azul |
| MÁSTER 4 | 46 a 50 anos | 5 minutos - Roxa, Marrom e Preta |
| MÁSTER 5 | 51 a 55 anos | |
| MÁSTER 6 | Acima de 56 anos | |

A categoria Pré-Mirim será aceita em alguns eventos de acordo com o edital.

****MUDANÇA DAS CATEGORIAS:**

Máster passa a ser MÁSTER 1
Sênior 1 passa a ser MÁSTER 2
Sênior 2 passa a ser MÁSTER 3
Sênior 3 passa a ser MÁSTER 4
Sênior 4 passa a ser MÁSTER 5
Sênior 5 passa a ser MÁSTER 6

As categorias* Pré-Mirim, Mirim, Infantil “A” e “B” e Infanto-Juvenil “A” e B”, serão separadas em três categorias: (de acordo com a idade mínima para cada faixa)

- Faixa Branca;
- Faixa Cinza/Amarela;
- Faixa Laranja/Verde.

Sistema de Graduação de Faixas

Branca ponta Preta: iniciantes, à partir de 4 anos. Branca infantil pode ser ponta Preta ou ponta Cinza. Branca ponta Cinza: Compreende as idades de 4 á 15 anos Cinza ponta Preta: Compreende as idades de 5 á 15 anos; Cinza ponta Amarela: Compreende as idades de 5 á 15 anos; Amarela ponta Preta: Compreende as idades de 6 á 15 anos; Amarela ponta Laranja: Compreende as idades de 8 á 15 anos Laranja ponta Preta: Compreende as idades de 9 á 15 anos; Laranja ponta Verde: Compreende as idades de 10 á 15 anos Verde ponta Preta: Compreende as idades de 10 á 15 anos Verde ponta Azul: Compreende as idades de 11 á 15 anos

***Obs. Nas categorias até 15 anos os professores poderão usar o critério de graduação iniciando faixa branca ponta preta, após acrescentar os graus, passar para Branca ponta Cinza, após Cinza ponta Preta, Cinza ponta Amarela (usando depois de ponta preta a ponta correspondente à próxima cor de faixa). No momento da luta o atleta irá competir na categoria correspondente à cor da faixa, e não à cor da ponta.**

Azul: Usada á partir dos 16 anos

Roxa: Usada á partir dos 18 anos

Marrom: Permitida a partir dos 19 anos

Preta ponta Branca: Permitida a partir dos 20 anos

Preta ponta Vermelha Professor: Somente após completar 21 anos

Coral - Vermelha e Preta (Mestre): Mérito por tempo e habilidade na modalidade - VIIº grau.

Coral - Vermelha e Branca (Mestre): Mérito por tempo e habilidade na modalidade - VIIIº grau.

Vermelha (Grão Mestre): Mérito por competência e tempo na modalidade - IXº grau.

Vermelha ponta Dourada (Grão Mestre): Mérito por competência e tempo na modalidade - Xº grau.

***Até a faixa marrom, o Professor poderá usar o critério de graduar até 4 graus cada faixa, antes de conceder a próxima faixa, desde que respeite a carência da CBJE.**

Artigo 2º - Chaves e chaveamento.

I - O chaveamento é de eliminatória simples, ou seja, o atleta derrotado está eliminado da disputa e o vencedor passará para a próxima fase da chave.

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

III - As equipes são responsáveis pelo envio das inscrições dos eventos, sendo que a C.B.J.J.E. digitará no sorteio de chaves os dados fielmente enviados e caso estejam errados o atleta será sumariamente desclassificado, sem direito a alteração para outra categoria no dia do evento e sem a devolução do valor de inscrição que foi anteriormente pago.

IV - Caso o técnico responsável pela equipe queira que seus atletas se encontrem apenas na fase final da chave, deverá inscrever somente dois atletas por categoria. Caso o técnico inscreva mais atletas de sua equipe na mesma categoria, no sorteio de chaves, os mesmo poderão se enfrentar antes da fase final e a organização do evento não poderá modificar a chave.

V - Equipes grandes poderão usar o critério de inscreverem seus atletas os dividindo em Equipe A, Equipe B e Equipe C, e assim sucessivamente, em caso de inscrever inúmeros atletas numa mesma categoria, pois deste modo os atletas da mesma "letra" só se enfrentarão na fase final, todavia, atletas de letras diferentes poderão se enfrentar em outras fases da chave.

VI - O W.O. ou a desclassificação de um atleta não alterará a estrutura da chave, sendo assim, numa chave de quatro atletas, se ocorrer um W.O, ela não funcionará como chave de três, funcionará como uma chave de quatro atletas. **A chave de luta que tiver 50% ou mais de atletas com W.O a chave será refeita.**

VII - O mesmo atleta não poderá inscrever-se em duas ou mais categorias de peso ou idade, somente uma categoria e um absoluto.

VIII - Atletas que forem faixas pretas comprovados de judô não poderão se inscreverem como faixas brancas.

IX - As inscrições enviadas que chegarem de atletas Juvenil, Adulto e Máster de Cinza, Amarela, Laranja ou Verde serão automaticamente inscritas de Azul.

X - Na categoria Juvenil, somente serão aceitas inscrições de atletas na faixa Branca ou Azul. Caso seja enviada inscrição com qualquer outra coloração de faixa, a organização o inscreverá na categoria azul.

XI - Nas categorias de Adulto a Máster somente serão aceitas inscrições nas faixas compreendidas nas seguintes faixas: branca, azul, roxa, marrom e preta.

Observação: o atleta faixa coral e faixa vermelha, que se inscreverem lutaram na categoria de faixas pretas. Caso a organização decida criar uma categoria específica para essas faixas de mestres, isto será antecipadamente informado.

XII - Absolutos:

XIII - A organização não aceita inscrições de faixas brancas para estas categorias. Atletas da categoria Juvenil Azul, só poderão se inscrever no absoluto as categorias de peso médio, meio-pesado, pesado, superpesado e pesadíssimo.

XIV - A organização poderá relacionar a lista de inscritos no dia do evento e confirmará em horário pré-estipulado no cronograma com a presença do atleta para a definição do chaveamento destas categorias. O atleta que chegar após a chamada de confirmação dos absolutos, mesmo que tenha se inscrito devidamente para o evento, será desclassificado mesmo que a disputa das chaves não tenha sido iniciada.

Observação: a confirmação deverá ser: de corpo presente e apresentação de documentação com foto (carteira CBJJE). XV - Para gerar chave do absoluto, deverá ter no mínimo 4 atletas inscritos.

XVI - Em alguns campeonatos, será aceita a inscrição do Absoluto no dia do evento, para atletas que já estiverem inscritos na categoria de peso. (Valores e eventos serão estipulados nos Editais Oficiais divulgados em nosso site).

Artigo 3º - Premiação.

I - Os 4 (quatro) primeiros colocados de cada categoria receberão uma medalha no pódio oficial do campeonato. O campeão receberá medalha de ouro, o vice-campeão receberá medalha de prata e os dois terceiros receberão medalha de bronze.

II - Atletas que sofrerem W.O. ou forem desclassificados não receberão premiação e o nome de ambos não constará no resultado final a ser divulgado pela C.B.J.J.E.

III - Em caso de haver apenas um atleta inscrito em uma categoria, o mesmo deverá ter seu kimono checado, ser pesado e aprovado para que possa receber a devida premiação. No caso da categoria pesadíssimo, o mesmo atleta deve ter seu kimono checado e aprovado para que possa receber a devida premiação.

Artigo 4º - Disputa por Academias.

I - As disputas por academias funcionam da seguinte forma, cada atleta campeão receberá 10 (dez) pontos por sua vitória, vice-campeão receberá 5 (cinco) pontos e cada terceiro colocado receberá 2 (dois) pontos, esses pontos serão computados no final do evento para a equipe que o atleta defende. No final, depois de somados os pontos, haverá o resultado oficial por equipe.

II - Fica a critério da C.B.J.J.E. a entrega de troféus por equipe e quantas equipes receberão o troféu.

III - Em caso de empate será considerada campeã a equipe que obtiver: a) maior número de medalhas de ouro; b) maior número de medalhas de prata; c) maior número de campeões graduados; e d) maior número de campeões pesados (categorias acima de 79 kg).

IV - Havendo somente um atleta para competir na categoria, este receberá medalha de campeão, e a pontuação normal de 10 pontos.

VI - O W.O. ou a desclassificação de um atleta não alterará a contagem de pontos da chave.

VII - O atleta que sofreu W.O. ou o atleta desclassificado não receberá pontos para sua equipe. O atleta que receber W.O. após ter feito uma luta terá seus pontos computados, caso esteja classificado entre os quatro finalistas.

VIII - Nos absolutos; é extremamente proibida a disputa da categoria faixa branca.

IX - Nas outras categorias, para haver o resultado final ou mesmo ranking, deve se ter 4 (quatro) atletas.

Artigo 5º - Cursos de arbitragem e formação de árbitros.

- Somente poderão realizar cursos nacionais e internacionais em nome da CBJJE, diretores denominados oficialmente pela entidade.

II - As federações estaduais, e as entidades afiliadas a CBJJE poderão dar cursos em nome de suas instituições, desde que o palestrante ou diretor de arbitragem esteja atualizado e certificado em cursos oficiais da CBJJE. Estes cursos serão válidos em seus específicos estados do ano vigente.

III - A argumentação arbitral, somente poderá ser efetuada a um diretor de arbitragem presente no evento, desde que este reivindicante tenha feito um curso de arbitragem nos últimos 12 (doze) meses. Esta norma é imprescindível ser considerada de caráter relevância, devido ao enorme desencontro de articulação verbal que muitos reclamantes não conseguem acompanhar a interpretação arbitral, mesmo sendo professores ou mestres, pois o tema arbitragem é anualmente revisado e modificado para a melhor atuação dos atletas, árbitros e todos envolvidos no evento.

Artigo 6º - Modelo olímpico.

I - Considerando a intenção de divulgar a modalidade internacionalmente e possivelmente tornar-se olímpico ou ainda considerar alterações e ajustes nas categorias, regras e tempo de luta para estas participações ou festivais com esta finalidade.

II - Podemos exercer o mesmo critério na chamada de um evento profissional, o qual haja interesse da mídia televisiva e outros que levem a organização especificar quais serão as categorias, regras e tempo de luta propício para esse tipo de evento.

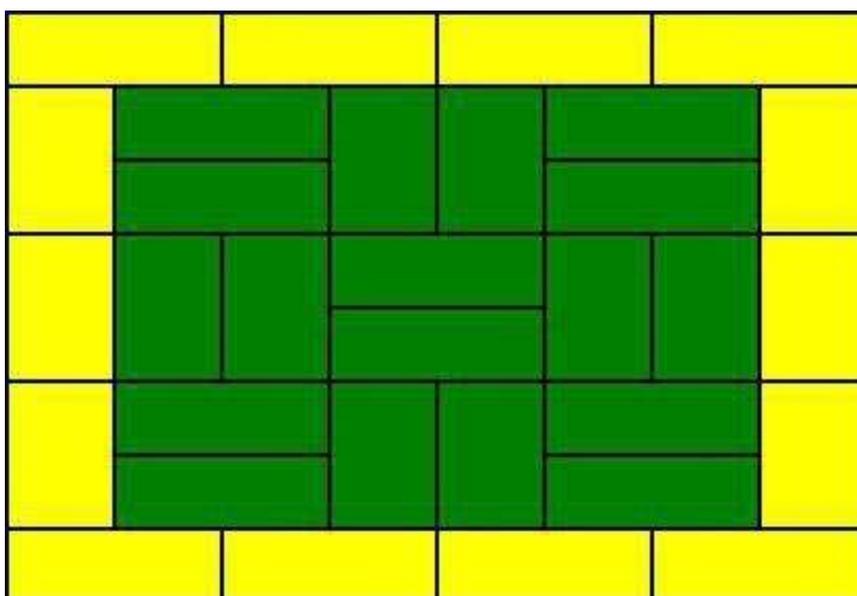
III - Neste tipo de evento específico, a organização deverá solicitar a utilização de dois kimonos pelo atleta, sendo um de cor branca e outro colorido (de cores que sejam autorizados pela arbitragem).

IV - Especificar o tempo de luta para que sejam dinâmicas e de apreciação pública pela internet e TVs.

Artigo 7º - Área de Competição.

7.1 - Área de Luta:

Cada área (ringue) será composta de no mínimo 64m² e no máximo de 100m². A área de 64m² será dividida da seguinte forma: área interna (área de luta) com 36m²; área de segurança, composta na área de placas de tatames em volta da área de luta, sendo de cor diferente. Por exemplo, no caso de placas de tatames 2m x 1m, serão dezoito placas na área de luta e catorze placas na área de segurança, conforme desenho abaixo: (a organização poderá modificar o tamanho da área, principalmente nas categorias menores ou ainda em modelos olímpicos, de maneira que nunca prejudique o bom andamento do combate).



7.2 - Mesas de controle de pontuação:

I - Para cada área haverá uma mesa com dois placares manuais ou um placar para dois atletas, podendo ser manual ou eletrônico e um cronômetro manual (e um reserva) ou eletrônico. O placar poderá ser visualizado pelo árbitro, mesários, organização e público.

II - A pontuação do placar seguirá de acordo com o artigo 4º, sendo o tempo atualizado a cada minuto, o placar será apresentado da seguinte forma horizontal:

| | 4 | 3 | 2 | 1 | -1 |
|-----------------|---------------------|--------------------|-------------------|-----------|-----------|
| TEMPO | | | | | |
| Minutos de luta | Montada | Passagem de guarda | Queda | Vantagens | Punições |
| | Pegada pelas costas | | Joelho no Abdômen | | |
| | | | Raspagem | | |

7.3 – Mesa Central:

I – Será a mesa de direção dos trabalhos da competição, onde ficará somente o controlador das chaves e autoridades competentes; ficará ela localizada à frente das áreas de luta. Paralelamente à mesa central ficarão as cadeiras para os árbitros e anotadores e somente eles poderão ocupar essas cadeiras. Ao lado das cadeiras dos árbitros ficará uma mesa que será ocupada pelo fiscal da arbitragem. Cabe ao fiscal de arbitragem fiscalizar o bom andamento da arbitragem, também fiscalizará as credenciais dos atletas da competição. Excepcionalmente a organização poderá modificar a localização destas mesas, conforme a arquitetura e composição do ginásio esportivo.

II – Haverá cadeiras laterais em posições estratégicas para o assentamento apenas da equipe de trabalho.

III – Todos aqueles que estiverem em função oficial na competição, como técnicos, professores, diretores, árbitros, anotadores e mesários, estarão sujeitos a punições caso resolvam dar instruções aos lutadores dentro da área demarcada de competição.

IV – É proibido falar com os mesários qualquer pessoa que não faça parte da organização do evento.

Artigo 8º - Kimonos, higiene e demais exigências.

I – Os kimonos deverão ser de tecido resistente em 70% (mínimo) de algodão e 30% de material similar, em boas condições. 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, adulto, máster e sênior.

Obs: Caso o kimono esteja sem etiqueta, para comprovar o material, será avaliado pelo árbitro ou diretor de arbitragem, ficando a critério de aprovação.

II – Os kimonos deverão ser nas cores preta, azul, branca ou rosa, não podendo ser misturado, por exemplo, paletó azul e calça preta.

III – O paletó deverá ser suficientemente longo devendo ir até as coxas e no mínimo alcançar a altura dos punhos, estando os braços completamente estendidos à frente do corpo, num ângulo de 90° com o corpo. A manga deverá ter uma folga de acordo com a medida oficial da C.B.J.J.E. entre a manga e o braço em toda a extensão do braço.

IV – A faixa deverá ser resistente de 4 a 5 cm de largura, deverá ser usada sobre o paletó, na altura da cintura e amarrada com um nó duplo, suficientemente apertado para impedir que o paletó se solte. A faixa deverá, ainda, estar em bom estado.

A cor da faixa correspondente à graduação, com a ponta preta, até a faixa Marrom. Para atletas faixas Preta deverão ter a ponta branca ou vermelha.

V – É proibido ao atleta iniciar o combate com kimono rasgados ou com remendos, kimonos molhados, sujos ou apresentar odores fortes ou desagradáveis ou ainda fora dos padrões exigidos, ou seja, manga apertada ou curta no comprimento da saia ou da calça.

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

VII - Caso seja solicitado à troca de kimono, o tempo ficará a critério da arbitragem.

VIII - Casos específicos serão estudados e avaliados antes da inscrição. Nestes casos, os atletas devem entrar em contato antes para avaliação do departamento técnico.

IX - Os atletas deverão apresentar unhas das mãos e dos pés cortadas, cabelos longos deverão estar devidamente presos (sem o uso de tinturas que possam manchar o kimono do oponente).

X - O árbitro verificará antes da luta o comprimento das unhas das mãos e dos pés, cor e estado da faixa, o estado do kimono (que deverá passar pelo padrão exigido pelo medidor oficial da CBJJE). Tamanho do medidor:

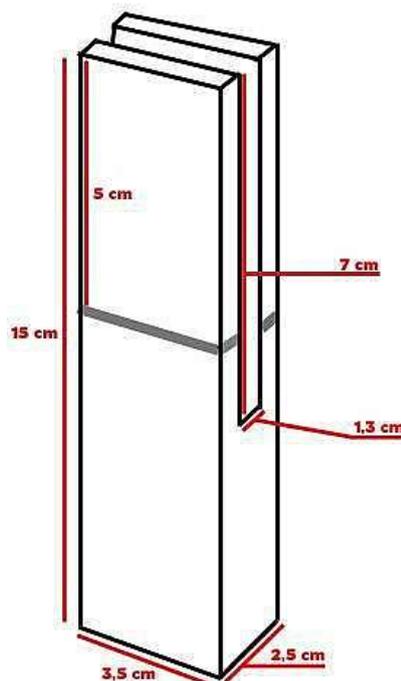
Altura total do medidor: 15 cm

Largura do medidor: 3,5 cm

Tamanho da gola: 5 cm

Largura da gola: 1,3 cm

Largura da manda em todo o seu comprimento: 7 cm

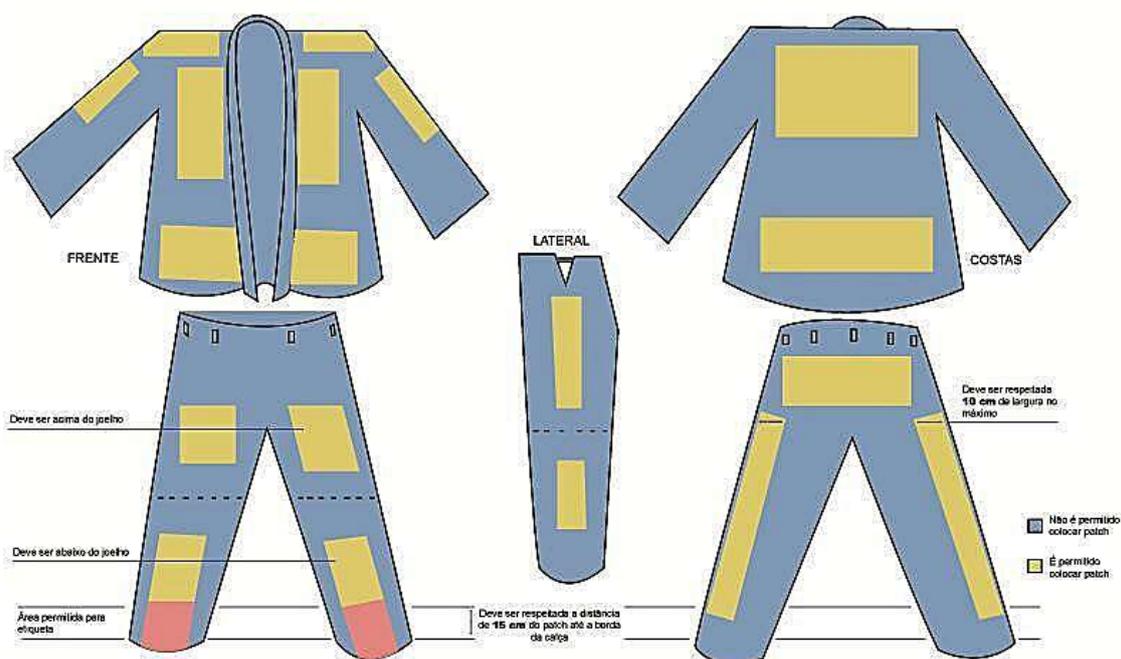


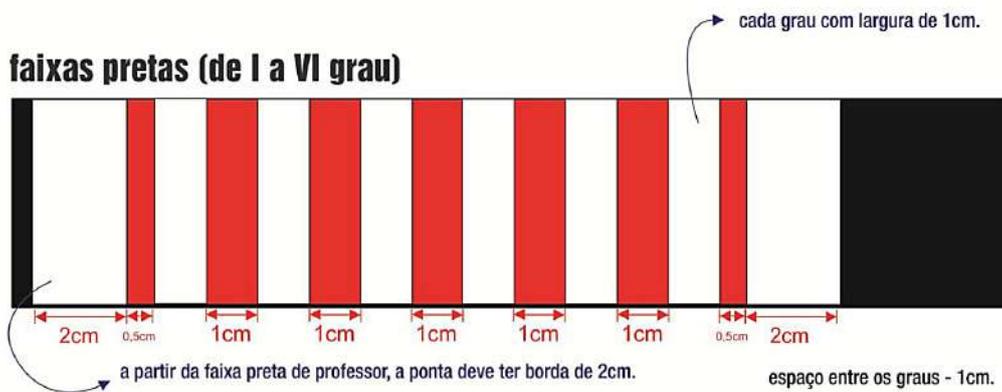
XI - A pesagem oficial será somente uma vez, não podendo o atleta sair e voltar à balança.

XII - Caso o atleta pese com um kimono e após a pesagem ou após a primeira luta troque de kimono, o atleta será desclassificado. No caso do kimono rasgar, o atleta deverá trocá-lo com autorização do árbitro ou diretor de arbitragem dentro do prazo determinado por estes.

XIII - Os locais para a colocação dos patches devem seguir a regra de acordo com o desenho abaixo e deverão ser de tecido de algodão ou tecido que não dificulte a pegada de seu oponente e deverão estar devidamente costurados, caso estejam descosturados ou em lugares não permitidos serão retirados pelos medidores ou diretor de arbitragem. O atleta que se recusar a retirar um descosturado ou não permitido ou solto não poderá lutar.

XIV - Nas disputas sem kimono é necessário vestimenta específica como: camisetas em tecido elástico (rashguard), short (sem zíper, bolso, etc), ou calça de tecido elástico/sintético. É proibido o uso de sunga. XV - Não é permitido nenhum tipo de calçado.







VESTIMENTAS DE UTILIZAÇÃO POR BAIXO DO KIMONO

-Rash guard manga curta: será obrigado pela categoria "feminino". A mesma deve ser elástica e aderente ao corpo (próprio para luta). Para a categoria "masculina" poderá utilizar por baixo do kimono, obrigatoriamente de manga curta.

-Calça elástica ou térmica: proibido para usar embaixo do kimono (com exceção de campeonatos de submission e no-gi);

-Shorts: os shorts poderão ser utilizados embaixo do kimono, desde que não ultrapasse a linha dos joelhos.

-Uso de roupa íntima: os atletas deverão utilizar sempre vestimenta abaixo da calça para se prevenir de possível rasgo do kimono.

-Sungão de praia (curto): proibido para lutar no submission.

Artigo 9º - Exame Antidoping.

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

II - Caso o evento sorteie ou escolha determinado atleta, estes deverão se submeter a teste solicitado pela C.B.J.J.E.

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

IV – A organização do evento deverá estudar junto à diretoria da C.B.J.J.E. se deixará o resultado indeferido ou se remanejará as posições do resultado.

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

Artigo 10º - Arbitragem.

10.1 Autoridade durante a luta:

I - No exercício de execução das regras e sua interpretação, cabe ao árbitro definir o resultado da luta e suas pontuações, vantagens, advertências, faltas e até desclassificações. II - Sendo autoridade máxima da luta, os atletas e marcadores do placar têm que acatar sua decisão.

10.2 Composição da arbitragem:

I - O comando das áreas de luta poderá ser com 1 (um) ou 3 (três) árbitros conforme definição da comissão técnica.

II – No caso de serem 3 (três) árbitros, sendo 2 (dois) árbitros laterais, ambos permanecerão sentados em cadeira e o árbitro central deverá ficar em pé.

III – Os 3 (três) árbitros têm poderes iguais e toda marcação dada ou retirada deverá ter predominância de 2/3 (dois terços) dos árbitros e assim aceitos, incluindo a desclassificação.

IV - No caso de haver finalização não observada pelo árbitro central, os laterais poderão interromper a luta para que haja um consenso do ocorrido.

V - Concordando com o árbitro central, os árbitros em pé assinalarão se concordam utilizando gestos, conforme a regra. VI- Discordando do árbitro central, os árbitros laterais em pé assinalarão a marcação que acham correta, utilizando gestos conforme a regra.

VII - A marcação intermediária será considerada, caso haja três definições diferentes na interpretação dos árbitros. Mesmo assim os árbitros laterais deverão levantar interagindo na arbitragem.

(Exemplo: O primeiro árbitro marca passagem de guarda, o segundo marca vantagem e o terceiro observa em pé, então a marcação intermediária é a vantagem).

VIII - No empate da luta o resultado será definido pelos três árbitros, ou seja, o árbitro central gesticula a preparação dando um passo para trás gesticulando ambos os braços em supinação (conforme Figura 1), no segundo passo para trás os três levantam simultaneamente o braço correspondente ao vencedor (conforme Figura 2).



figura 1

figura 2

10.3 Posicionamento e função do árbitro:

I - O árbitro se posicionará em pé de frente para o placar no centro da área (caso haja mais 2 [dois] árbitros os mesmos permanecerão sentados nas laterais);

II - Os árbitros deverão portar o uniforme oficial da organização, cronometro e no braço direito uma identificação verde/amarela (braçadeira) e no braço esquerdo uma identificação branca (braçadeira) - * opcional.

III - Chamar os atletas para o centro da área de luta e posicioná-los de maneira correta conforme a cor do kimono que utilizam para a facilidade de pontuação do marcador;

IV - Kimonos brancos: caso os 2 (dois) atletas estejam de kimono branco o 1º (primeiro) da chave de luta permanecerá à direita do árbitro e amarrará a faixa verde-amarela de identificação sobre a sua faixa;

V - Kimono branco e colorido: O colorido ficará a direita do árbitro.

VI - Kimonos coloridos: O azul prevalece permanecendo à direita do árbitro e na sequência preto e rosa.

VII - Chamar os atletas para o combate posicioná-los e não explicar as regras, pois os atletas devem saber a regra previamente, para isso, mostrar neutralidade e está proibido de dar explicação de sua atuação antes, durante e ao término da luta.

VIII - Deverá exigir que o atleta cumpra as exigências das regras, como vestimenta, higiene e outras em tempo hábil para não prejudicar o evento. O atleta não poderá se apresentar com odor forte que possa irritar o adversário, por exemplo, cigarro, álcool, pomadas e sprays analgésicos, entre outros.

IX - Dar início, término e interromper a luta.

X - Interromper quando a luta (corpos) em pé ou no solo, passarem 2/3 (dois terços) da linha limítrofe da área de luta o árbitro interromperá e reiniciará o combate em posição idêntica na área central, isso quando a luta estiver em movimento.

XI - Solicitar a entrada da equipe médica para atendimento e permiti-la caso também seja solicitado pelo diretor de arbitragem ou comissão técnica.

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

XIII - Encerrar a luta, assim que for informado do término de tempo do combate, proclamar o vencedor e levantar seu braço mesmo que sejam finalistas atletas da mesma equipe, pois só haverá um vencedor perante o marcador e público em geral.

XIV - Quando houver o golpe encaixado na área de segurança, o árbitro observará a consequência deste, caso a dinâmica do movimento esteja se direcionando para fora da área de segurança com uma saída legal, ele não poderá parar a dinâmica da luta.

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

XVI - Proibido finalização (brancas e coloridas) nas categorias; pré mirim, mirim, infantil A e B (branca e cinza). É liberado a finalização à partir da categoria infantil A e B (colorida) e todas subsequentes, brancas e coloridas.

XVII - proibido pular na guarda fechando o cadeado, nas seguintes categorias; pré mirim, mirim (todas as faixas) e de infantil, infanto juvenil, juvenil, adulto master (branca)

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

XIX - No cruzamento da perna quando o adversário se defende de uma chave de joelho (leg lock) ou passagem de guarda, involuntariamente cai na posição de pé cruzado de fora para dentro ultrapassando a linha da virilha do adversário, posição de desclassificação, este atleta terá 3 (três) segundos para descruzar após a posição estabilizada, caso isso não ocorra ele será desclassificado, caso o pé esteja preso o árbitro solicitará o descruzamento da perna e a luta continuará a partir daí.

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

10.4 Alterações de resultado:

I - Alterações de resultados só poderão ser realizadas nos seguintes casos:

-Se o placar não apontar corretamente a pontuação do árbitro;

-Caso o vencedor tenha utilizado golpe proibido na categoria;

-O árbitro levantando o braço do derrotado ao invés do vencedor;

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

II - Caso haja alteração do resultado, considera-se:

-O árbitro como autoridade máxima da luta pode definir a alteração e pode também solicitar orientação do diretor de arbitragem.

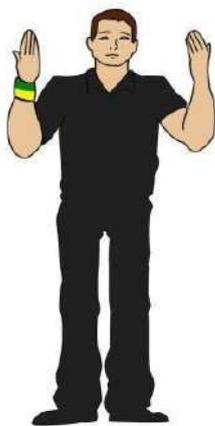
-A chave de luta só é avançada com o resultado definitivo do árbitro.

-Caso haja erro no chaveamento, o atleta mesmo tendo vencido a luta terá que refazer a luta com o adversário correto, obedecendo ao critério de descanso.

-Se o atleta tiver sido desclassificado por ter aplicado golpe permitido, caracterizado por erro do árbitro, 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 2 (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.

10.5 Gestos e comando verbal:

O árbitro através de sua postura, gestos, comando verbal, de interpretação internacional da modalidade. Facilitando assim a comunicação com atletas, marcadores, socorristas e público que poderá acompanhar melhor o ocorrido no combate.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Chamar os atletas para dentro da área de luta.

GESTO: Braço flexionado em um ângulo de 90° fazendo movimentos de flexão em direção ao seu corpo.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Início da luta.

GESTO: Braço estendido à frente seguido de movimento vertical do braço em direção ao solo.

ORDEM VERBAL: Combate!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Interrupção da luta e do cronômetro e encerramento da luta.

GESTO: Braços abertos e elevados até a altura dos ombros.

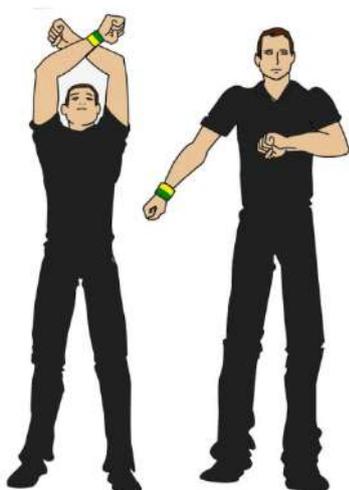
ORDEM VERBAL: Parou!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Punição para todas as faltas.

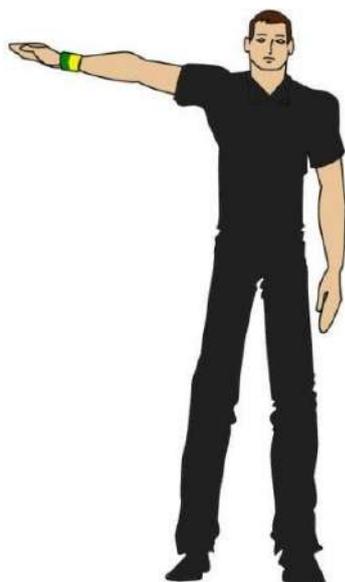
GESTO: Braço referente ao atleta a ser punido elevado à altura do ombro com o punho fechado.



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.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Vantagem.

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

Dois pontos: Queda, raspagem ou joelho no abdome.

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

Três pontos: passagem de guarda.

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

Quatro pontos: montada e pegada pelas costas.

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



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.



SITUAÇÃO DE LUTA:

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

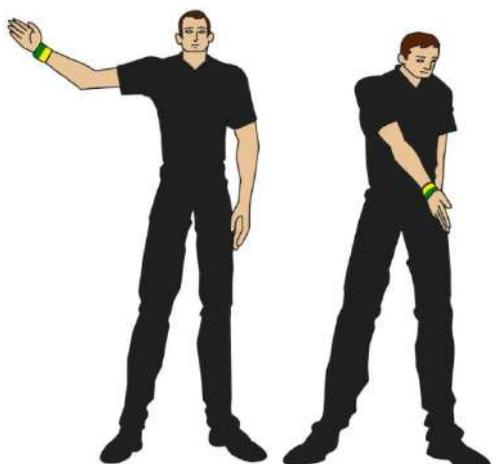
GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura do ombro com dedo indicador estendido e fazendo movimento circulares



SITUAÇÃO DE LUTA:

Sinalizar que o atleta deve ficar em pé.

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

Sinalizar que o atleta deve voltar à posição no solo determinada pelo árbitro após interrupção da luta.

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

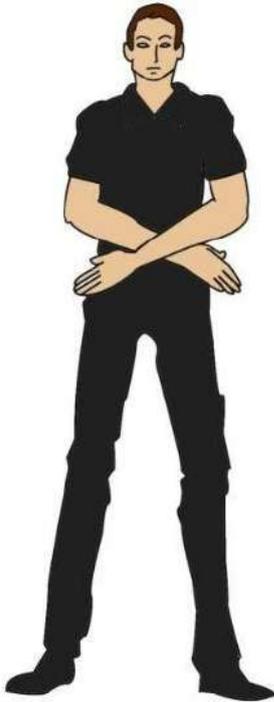
Declaração do resultado da luta.

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



CBJJE ® (@CBJJE)

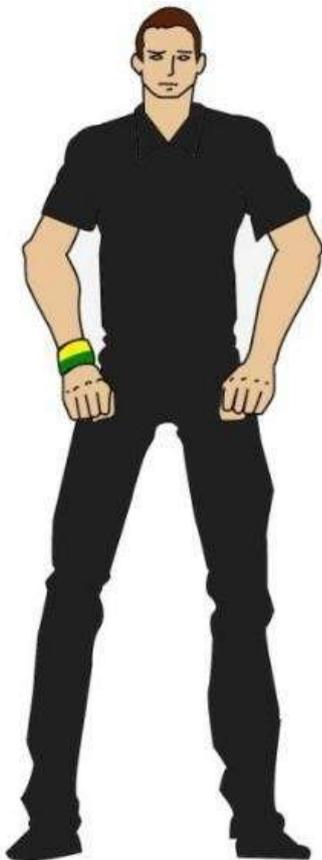
FOTOS E VÍDEOS DO INSTAGRAM



SITUAÇÃO DE LUTA:

Arrumação do kimono pelo atleta.

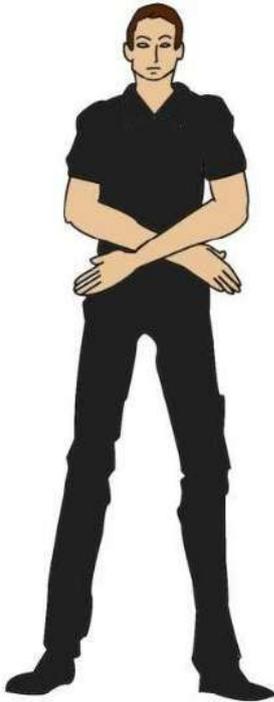
GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, cruza os braços em direção ao solo na altura da cintura



SITUAÇÃO DE LUTA:

Arrumação da faixa pelo atleta.

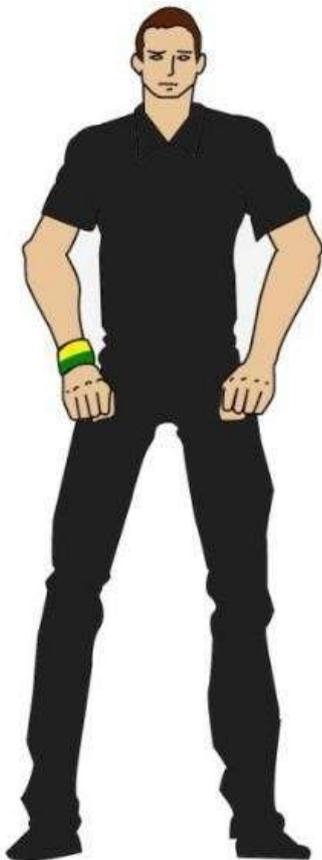
GESTO: Após indicar o atleta com o braço estendido em direção à cintura do mesmo, mãos na altura da cintura simulando o aperto de um nó em uma faixa imaginária.



SITUAÇÃO DE LUTA:

Arrumação do kimono 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



SITUAÇÃO DE LUTA:

Arrumação da faixa pelo atleta.

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

Artigo 11º - Decisão das lutas.

As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

- 11.1 - Desistência;
- 11.2 - Interrupção;
- 11.3 - Desclassificação;
- 11.4 - Perda dos sentidos;
- 11.5 - Contagem do placar;
- 11.6 - Decisão do Árbitro;
- 11.7 - Sorteio;
- 11.8 - W.O.;
- 11.9 - Decisão médica.

11.1 Desistência:

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

I - Quando o atleta dá duas batidas com as palmas da mão no adversário, no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível.

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

III - Quando o atleta anuncia sua desistência verbalmente ao árbitro, pedindo ao mesmo que interrompa a luta. IV - Quando o atleta grita ou emite som que expressar dor ao ser vítima de um golpe encaixado.

11.2 Interrupção:

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

II – Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos. III – Quando médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.

IV – Quando um atleta apresenta sangramento que não é possível ser estancado mesmo após os dois atendimentos médicos que cada atleta tem direito, que devem ser solicitados segundo avaliação do árbitro (este para preservação dos atletas). Se o árbitro achar que o atleta não tem condição física ou mental de continuar deverá interromper a luta.

V – Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresentado micção ou evacuação involuntária.

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

VII – O médico não poderá utilizar pomadas e sprays analgésicos na interrupção do combate e durante todas as lutas subsequentes.

11.3 Desclassificação:

I – Quando um ou dois atletas cometerem faltas desclassificadoras previstas no artigo 6º.

11.4 Perda dos sentidos:

I – 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 um trauma não poderá retornar a lutar na mesma competição e será encaminhado para atendimento médico.

11.5 Contagem do placar:

I – 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.

II – O árbitro concederá pontos para cada atleta de acordo com o posicionamento técnico aplicado, como mostra a tabela:

| QUATRO PONTOS (4) | TRÊS PONTOS (3) | DOIS PONTOS (2) |
|--|--------------------|--|
| Montada Montada pelas costas Pegada pelas costas | Passagem de guarda | Queda Raspagem Joelho no abdômen |

11.3 Desclassificação:

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

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

11.6 Decisão do Árbitro:

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

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

11.7 Sorteio:

I - Caso os dois atletas se acidentem numa luta semifinal ou final de categoria com a luta empatada no momento do acidente e nenhum dos dois atletas tenha condição de continuar no combate, a mesma será decidida por sorteio. Nota: O sorteio poderá ser no papel, na moeda, diante dos representantes da equipe.

11.8 W.O.:

I – O atleta será declarado perdedor quando não se apresentar no horário da categoria para pesagem e devida checagem de documento e kimono.

11.9 Decisão Médica:

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

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

Artigo 12º - Pontuação.

I - A pontuação será confirmada pelo árbitro, após estabilização de 3 (três) segundos. Com exceção da “Projeção emPé”, onde ocorre a queda perfeita (o árbitro, neste caso, imediatamente, sinaliza os 2 [dois] pontos).

II – Quando ocorrer a saída da área de competição, com o golpe encaixado, pela defesa natural do oponente, receberá 2 (dois) pontos o atleta que aplicou o golpe de finalização. (Não haverá ponto quando, o atleta que aplicou o golpe, forçar a saída da área de luta).

III – A luta de jiu-jitsu tem por característica uma movimentação progressiva em busca de finalização. Sendo assim, o atleta que já pontuou uma devida posição não poderá abandonar deliberadamente (voluntariamente) a posição para repeti-la com propósito de nova pontuação

IV – Quando o atleta chegar em uma posição de pontuação e estiver sendo atacado com um golpe de finalização do seu oponente só receberá os pontos referentes a posição quando se livrar do golpe e estabilizar a posição por 3 (três) segundos. No caso de ser uma queda, quando o oponente cair de costas ou de lado no solo após a saída do golpe os pontos serão marcados imediatamente sem a necessidade da estabilização. Caso nestas condições termine o tempo, o atleta que estava com golpe encaixado recebe 1 (uma) vantagem. O atleta que realizou um ou mais movimentos de pontuação também será valorizado com 1 (uma) ou mais vantagens conforme a análise do árbitro.

V – Quando o atleta se defende de uma raspagem e projeta o oponente ao solo de costas ou de lado não recebe pontos referentes à queda.

VI – Serão marcados 2 (dois) pontos ou vantagem referentes ao movimento de queda quando o atleta se movimentar para derrubar seu oponente e o mesmo o puxar para guarda. (similar ao item V do Artigo 4º)

VII – Quando o atleta estiver fazendo pegada na calça do oponente e o mesmo puxar para guarda, o atleta que fez a pegada receberá 2 (dois) pontos referentes à queda se o oponente cair com as costas no solo.

- Se o oponente cair sentado, os pontos somente serão marcados após 3 (três) segundos de estabilização.

- Se o oponente puxar para guarda fechada e ficar suspenso no ar, o atleta deverá colocá-lo de costas no chão

em 3 (três) segundos para receber os pontos referentes à queda (exceto atletas até 13 anos que são proibidos de puxar para guarda fechada e ficar suspensos).

VIII - 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 juiz contará apenas 3 (três) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos. (Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos).

IX - Quando o atleta passar da montada pelas costas para a montada pela frente ou vice-versa deverá receber 4 (quatro) pontos pela primeira montada e mais 4 (quatro) pontos pela segunda, por serem posições diferentes. Se o atleta colocar os dois ganchos será considerada pegada pelas costas somando mais 4 (quatro) pontos, lembrando que há necessidade de estabilização de 3 (três) segundos entre as posições.

X - Caso o atleta esteja passando a guarda e o mesmo tente uma chave de pé, não conseguindo concluir o oponente vem pra cima, recebe os 2 (dois) pontos aquele que veio para cima e consegue permanecer por 3 (três) segundos após liberar o pé, e quem aplicou a chave de pé, recebe 1 (uma) vantagem se o golpe estiver encaixado com real perigo de finalização, caso contrário, só receberá 2 (dois) pontos aquele que veio para cima.

XI - Quando os dois atletas chamarem para a guarda, se posicionando ao mesmo tempo no chão. O primeiro que subir, permanecendo por cima por 3 (três) segundos receberá 2 (dois) pontos.

Artigo 13º - Posições de Pontuação.

13.1 - Queda - 2 (dois) pontos:

I - O atleta (que está com um ou dois pés no chão) projeta seu oponente (que deverá estar com um ou dois pés no chão) ao solo de costas ou de lado.

II – No caso do atleta projetar seu oponente e fizer o mesmo cair sentado, o atleta que fez a projeção deverá estabilizar o oponente no chão por 3 (três) segundos para receber os 2 (dois) pontos referentes à queda.

III – No caso do atleta projetar seu oponente e fizer o mesmo cair de quatro apoios ou com abdome no chão, o atleta que fez a projeção deverá estabilizar por 3 (três) segundos o oponente com um ou os dois joelhos no chão, estando ao seu lado ou nas costas, caso contrário, na posição norte-sul só valerá vantagem (sem necessidade de colocar os ganchos), para receber os 2 (dois) pontos referentes à queda.

IV – O atleta que projeta o oponente para a área de segurança só receberá os 2 (dois) pontos referentes à queda se estiver com os dois pés dentro da área de luta. Se os atletas caírem na área de segurança em posição estabilizada, a luta será reiniciada na posição do momento da interrupção no centro da área de luta.

V – O atleta que projeta o oponente utilizando a baiana ou single leg e é contra golpeado (com outra queda) e cai no chão não recebe os pontos da baiana ou single leg e somente o atleta que contra golpeou (numa queda ou raspagem bem sucedida) recebe os 2 (dois) pontos referentes ao contragolpe.

VI – O atleta que projeta o oponente utilizando qualquer técnica e cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente é raspado pelo oponente receberá os 2 (dois) pontos referentes à queda e o oponente receberá os 2 (dois) pontos da raspagem.

VII – Não receberá a pontuação referente ao movimento de queda o atleta que se movimentar para projetar o oponente após ter sido puxado para a guarda (similar ao item VII do Artigo 3º).

I13.2 – Passagem de Guarda - 3 (três) pontos:

I - Quando o atleta que está por cima passa (da guarda ou da meia-guarda) para o lado do oponente, ficando na posição transversal ou longitudinal, do tronco, mantendo o seu oponente dominado, segurando o braço, a cabeça ou mesmo o tronco do oponente e este sem sair deste domínio estando de lado ou de costas no solo, estabilizando esta posição por três segundos.

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, configurando a vantagem.

13.2 – Passagem de Guarda - 3 (três) pontos:

I - Quando o atleta que está por cima passa (da guarda ou da meia-guarda) para o lado do oponente, ficando na posição transversal ou longitudinal, do tronco, mantendo o seu oponente dominado, segurando o braço, a cabeça ou mesmo o tronco do oponente e este sem sair deste domínio estando de lado ou de costas no solo, estabilizando esta posição por três segundos.

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, configurando a vantagem.

13.3 – Joelho no Abdômen - 2 (dois) pontos:

I – O atleta que está por cima tem o controle transversal do oponente que está por baixo e coloca o joelho no abdome, peito ou sobre as costelas e mantém a outra perna semi flexionada transversal ao corpo do oponente com a sola do pé no chão e o corpo virado para a cabeça do oponente, estabilizando com o auxílio das mãos segurando o braço, a gola ou até mesmo a faixa por 3 (três) segundos.

II – Não há pontuação ou vantagem quando o atleta que está por cima coloca o joelho no abdome, peito ou sobre as costelas e mantém o outro joelho no solo ou quando o atleta mantém o corpo virado com a cabeça em direção as pernas do oponente.

13.4 – Montada e Montada pelas Costas - 4 (quatro) pontos:

I – O atleta que está por cima senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos no solo ou um pé e um joelho no solo, podendo prender até um dos braços com a montada e o corpo virado para a cabeça do oponente, estabilizando desta forma por 3 (três) segundos.

II – Quando um dos braços do atleta que está por baixo fica preso nas pernas do atleta que está por cima, o atleta que está por cima deverá estar com os joelhos no chão sem ultrapassar a linha do ombro do atleta que está por baixo.

III – No caso do atleta cair por cima do oponente com triângulo encaixado no mesmo não há pontuação. Obs. Montada ou montada invertida com os dois braços presos vale apenas 1 (uma) vantagem.

13.5 – Pegada pelas Costas – 4 (quatro) pontos:

I – O atleta coloca seus calcanhares na parte interna das coxas do oponente com até um dos braços do oponente presos com o uso da perna do mesmo lado do braço, mantendo o atleta nesta posição por 3 (três) segundos.

II – Não há pontuação quando o atleta cruza as pernas após colocá-las na parte interna das coxas do oponente ou quando os dois braços do oponente ficam presos pelas pernas do atleta que domina as costas ou quando o atleta que domina as costas fecha as pernas sobre a barriga do adversário formando o triângulo (vantagem).

13.6 – Raspagem - 2 (dois) pontos:

I – O atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou meia-guarda consegue inverter a posição de forma que seu oponente fique por baixo e o estabiliza nesta posição por 3 (três) segundos.

II – O atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou meia-guarda em pé consegue inverter a posição com ou sem o uso de pegadas de forma que o oponente fique por baixo e o estabiliza nesta posição por 3 (três) segundos.

III – No caso do atleta que está por baixo com o oponente em sua guarda ou meia-guarda conseguir inverter a posição e o seu oponente virar de quatro apoios, o atleta que iniciou a raspagem só receberá os pontos da raspagem se conseguir controlar as costas do oponente (de lado ou nas costas, sem a necessidade de colocar os ganchos) e mantê-lo com um ou dois joelhos no chão por 3 (três) segundos.

IV – No caso do atleta executar uma raspagem e o oponente ficar de quatro apoios o atleta que executou a raspagem pegar as costas, será pontuação acumulativa: 2 (dois) pontos para raspagem, 4 (quatro) pontos para pegada pelas costas após 3 (três) segundos de estabilização da última posição.

V – No caso do atleta executar uma raspagem e o atleta que sofreu a raspagem ficar em pé, será computado somente 4 (quatro) pontos da pegada pelas costas após a colocação dos dois ganchos e estabilização de 3 (três) segundos.

Artigo 14º - Vantagens.

I – A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição que há pontuação e não consegue estabilizar o oponente na posição por no mínimo 3 (três) segundos.

II – Caracteriza-se vantagem quando o atleta não consegue completar uma movimentação de uma posição passível de pontuação, neste caso, cabe ao árbitro decidir se o atleta deve receber a vantagem avaliando se o mesmo chegou realmente próximo a conseguir a posição.

III – A vantagem se caracteriza quando o atleta encaixa um golpe/finalização que oferece perigo ao oponente e não a completa, neste caso, cabe o árbitro decidir se o atleta deve receber a vantagem avaliando se o mesmo chegou realmente próximo à finalização.

IV – A vantagem pode ser assinalada ao final da luta ou após o término da mesma desde que seja antes do árbitro declarar o resultado.

V – A vantagem deverá ser assinalada quando não houver chance do atleta conseguir a posição de pontuação.

VI – Se o atleta chegar a uma posição onde há pontuação e estiver sendo atacado por um golpe de finalização e não conseguir sair do mesmo até o final da luta receberá uma vantagem.

VII - Vantagem de queda:

- O atleta projeta o seu oponente e o mesmo não cai de lado ou costas e levanta antes dos 3 (três) segundos necessários.
- Quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do oponente e leva-o ao solo e este fugir para fora da área de luta para evitar ser derrubado, obrigando o árbitro a interromper o combate.

VIII - Vantagem de passagem de guarda:

- O atleta tenta a passagem de guarda e seu oponente se vira ficando de quatro apoios.

- O atleta conquista e domina a meia-guarda. (Não há pontuação para meia-guarda invertida).
- IX - Vantagem da montada:

- O atleta que está por cima senta sobre o tronco do oponente e mantém os dois joelhos no solo ou um pé e um joelho no solo e os dois braços do oponente preso pelas pernas, abaixo da linha do ombro.

- O atleta coloca seus calcanhares na parte interna das coxas do oponente e prende os dois braços do oponente presos com o uso da própria perna.

- O atleta cruza as pernas após colocá-las na parte interna das coxas do oponente ou fecha um triângulo.

- O atleta coloca apenas um dos calcanhares na parte interna das coxas do oponente.

- O atleta desequilibra o oponente e no momento de terminar o movimento para a raspagem leva o oponente para fora da área de luta.
- O atleta tenta a raspagem da guarda fechada, derruba o oponente e abre sua guarda para tentar ir para cima, mas não consegue completar o movimento de raspagem.

XII – Casos em que não há vantagem:

- O atleta que estiver montado ou em posição de imobilização e repor a meia-guarda não receberá vantagem, visto que a luta não pode regredir.
- O atleta que sofre uma queda do oponente e consegue dar um rolamento terminando o movimento por cima.
- O atleta que iniciar uma raspagem, mas não completá-la para se preservar numa posição de defesa.

Artigo 15º - Faltas.

Faltas são infrações, técnica ou disciplinar, que os atletas podem cometer antes, durante ou depois das lutas. São divididas em:

6.1 - Faltas Desclassificadoras Imediatas: técnicas e disciplinares;

6.2 - Faltas Técnicas (4 fases);

15.1 Falta Desclassificatórias Imediatas:

Faltas desclassificatórias imediatas, técnicas ou disciplinares quando acontecerem à punição será desclassificar o atleta imediatamente.

Faltas Técnicas:

I – O atleta que usar um kimono inutilizado ou com o odor explícito e não efetuar a troca por um kimono novo no prazo determinado pelo árbitro, afim, de se evitar a interrupção excessiva da luta.

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

III – Quando o verificador/árbitro notar que o atleta que não está usando cueca, sunga, calcinha ou short por baixo da calça do kimono.

IV – Em disputas de submission (disputas sem kimono), será considerada falta técnica o uso de qualquer produto em qualquer parte do corpo que deixe a pele escorregadia, exemplo, hidratantes, óleos, gel, entre outros.

V – O atleta que fizer uso de produtos que aumente a aderência em qualquer parte do corpo. VI – O atleta que fizer uso de produtos que deixem o kimono escorregadio.

VII – Quando o atleta se defende da pegada pelas costas projetando seu oponente que tem um ou dois ganchos encaixados e não tem nenhum dos pés no solo não recebe os pontos referentes à queda. No caso do atleta atacante estar com dois ganchos encaixados, o defensor não poderá se jogar ao solo.

VIII - Quando o adversário estiver com os pés cruzados (pegada pelas costas) o defensor aplicar a chave nos pés (válido também para os faixas-brancas a partir dos 12 anos). Caso a chave evolua para aplicação em um só pé será caracterizado como uma chave de joelho que é proibida, devendo ser desclassificado (quando abrir o cadeado).

IX - O atleta pode girar o corpo para dentro do adversário na De La Riva com a pegada laçada no pé com a finalidade de raspar, porém, o movimento se torna uma falta desclassificatória quando o atleta força o joelho.

X - Haverá desclassificação imediata na posição que o atleta atravessar o pé na linha da crista ilíaca do adversário, provocando torção no joelho.

XI - Quando o atleta aplicar algum dos golpes abaixo de acordo com a sua faixa etária, (Golpes Proibidos).

XII - Será solicitada a retirada do técnico ou atleta que estiver orientando seus companheiros ou alunos, com palavras obscenas, intimidação verbal aos árbitros e coordenadores, ou qualquer ato que seja interpretado como ofensivo à organização. Este deverá se retirar do ginásio que se realiza o evento conforme orientação da coordenação arbitral.

TABELA DE GOLPES PROIBIDOS

| CBJJE | Adulto e Master Marrom e Preta | Adulto e Master Azul e Roxa | Adulto e Master Branca | Juvenil Azul | Juvenil Branca | Infantil e infante Juvenil Branca A e B - Coloridas | Infante Juvenil Branca | Pré mirim, mirim, infantil A e B Branca |
|--|-----------------------------------|--------------------------------|---------------------------|-----------------|-------------------|---|---------------------------|---|
| CHAVE DE VIRILIA | | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE CERVICAL | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE PÉ RETA | | | X | | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| EZEQUIEL | | | | | | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| GRAVATA FRONTAL | | | | | | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| PULAR NA GUARDA | | | X | | X | | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| TRIÂNGULO PUXANDO A CABEÇA | | | | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE RINS | | | | | | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE PUNHO | | | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE BÍCEPS | | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE PANTURRILHA | | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE JOLEHO RETA | | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE PÉ (TORÇÃO P/ DENTRO) | | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| BATE ESTACA | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE CALCANHAR | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE QUE TORCE O JOELHO (P/ FORA) | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| PROJEÇÃO TESOURA | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| TORCER OS DEDOS P/ TRÁS | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CHAVE DE PÉ EM DIREÇÃO CONTRÁRIA A DO PÉ ATACADO | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| TORÇO DE COLUNA (TWISTER) | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| PROJETAR DE CABEÇA NA VERTICAL | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| CONTRA GOLPE | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |
| ENTERRADA VERTICAL | X | X | X | X | X | X | X | NÃO VALE FINALIZAÇÃO E PULAR NA GUARDA |



Acompanhe atualizações nas regras via site
www.cbjje.com.br

Facebook e Instagram: @CBJJE

53

Golpes proibidos até 11 anos

(*Pré-Mirim, Mirim, Infantil “A” e Infantil “B”):

Não vale nenhum tipo de finalização, caso o atleta encaixe alguma posição, o árbitro orientara para que o mesmo movimente-se para outra posição. Pois nestas categorias a entidade, baseada nos preceitos da iniciação esportiva e na recomendação médica. Evitará qualquer trauma articular, muscular e outros que possam prejudicar as categorias citadas.

Saltar na cintura do adversário com a intenção de fechar o cadeado.

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

Infantil A e B - Branca não vale nenhuma finalização.

Atleta Infantil A e B acima da faixa cinza poderão finalizar com as mesmas proibições do infanto -juvenil.

Faltas Disciplinares:

I – O atleta que proferir palavras obscenas, de baixo calão, gestos obscenos ou atitudes acintosas de imoralidade ou desrespeito em direção ao oponente, à mesa central, aos mesários, ao árbitro, aos organizadores ou ao público, antes, durante ou após o combate. No caso do atleta se expressar de forma ofensiva ao comemorar sua vitória também será considerado falta disciplinar.

II – O atleta que fizer uso de violência/agressão ao oponente, árbitro, organizadores ou ao público.

III – O atleta que morder, puxar cabelos, aplicar golpes nos órgãos genitais, olhos ou qualquer outro golpe traumático intencional, como soco, cotovelada, joelhada, cabeçada, entre outros.

15.2 – Faltas Técnicas (fases):

Estas são as faltas cometidas durante a luta, que irão progredir em fases e serão assim punidas:

- Para as categorias a partir de Juvenil (16 anos em diante) 4 fases: 1º Falta – Punição no placar; 2º Falta – Punição no placar + 1 (uma) vantagem para o oponente; 3º Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente; 4º Falta – Desclassificação.

- Para as categorias *Pré-Mirim, Mirim, Infantil e Infanto-Juvenil (até 15 anos) 5 fases: 1º Falta – Punição no placar; 2º Falta – Punição no placar + 1 (uma) vantagem para o oponente; 3º Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente; 4º Falta – Punição no placar + 2 (dois) pontos para o oponente; 5º Falta – Desclassificação.

I – O atleta que se senta ou se ajoelha na luta sem fazer qualquer tipo de pegada.

II – O atleta que em pé foge da área de luta para evitar o combate com o oponente.

III – O atleta que empurrar seu adversário para fora da área de luta sem intenção de finalizar ou pontuar.

IV – O atleta que estiver no chão fugir (se arrastando) ou se levantar e sair da área de luta para evitar o combate com o oponente.

V – O atleta que tira a pegada do oponente que o puxa para a guarda e evita a luta no chão.

VI – O atleta que retira seu kimono ou faixa para causar interrupção da luta.

VII – O atleta que faz pegada na boca da calça ou nas mangas do paletó do oponente (mesmo que seja para fazer algum tipo de movimentação).

VIII – O atleta que desobedece ao árbitro.

IX – O atleta que sai da área de luta antes da proclamação do resultado pelo árbitro, mesmo que seja para comemorar. Neste caso, não haverá punição gestual, porém, o árbitro deverá conceder uma punição ao atleta que saiu da área de luta e pelo menos 1 (uma) vantagem ao oponente de acordo com a sequência de punições previstas no item 7.2.

X – O atleta que fugir da área de luta para evitar que seja raspado pelo oponente. Neste caso, o atleta que fugiu da raspagem receberá uma punição e o oponente receberá 2 (dois) pontos.

IXII – Em disputas de submission (disputas sem kimono), será considerada falta grave, o atleta que fizer pegada em sua vestimenta ou na vestimenta do seu oponente.

XIII – O atleta que coloca a mão ou pé no rosto do oponente.

XIV – O atleta que prende seu pé na faixa do adversário de propósito.

XV – O atleta que coloca o pé na lapela do oponente sem pegada na mesma.

XVI – O atleta que utilizar a própria faixa ou a do oponente quando desamarrada para auxiliar durante a luta.

XVII – O atleta que estrangular o oponente sem o uso do kimono, circundando o pescoço do oponente com ambas as mãos ou ainda o atleta que pressionar a cartilagem tireoide (pomo de adão), com o polegar, o famoso esganamento.

XVIII – O atleta que tapa o nariz ou a boca do oponente com alguma parte do seu corpo (exceto quando o adversário se defende causando o próprio aprisionamento respiratório).

XIX – O atleta que demora mais de vinte segundos para amarrar a faixa durante uma interrupção.

XX – O atleta que se dirige a fala ao árbitro durante o combate.

XXI – O atleta que corre em volta da área ou em outras direções fugindo do contato com o oponente.

XXII - Faltas de combatividade são consideradas quando o atleta não demonstra desejo de progredir suas posições na luta e que também impede que o oponente a faça ou quando ambos os atletas demonstram falta de combatividade ao mesmo tempo em qualquer posição da luta. Não será considerada falta de combatividade quando o atleta estiver se defendendo de ataques do seu oponente a partir da montada, pegada nas costas, em pé, guarda, meia-guarda ou imobilizações (lateral ou norte-sul). Exemplos de falta de combatividade:

- O atleta que após dominar e estabilizar o oponente em qualquer posição de imobilização não busca a progressão da posição.
- O atleta que estiver na guarda fechada do oponente não buscar a passagem e evitar que o oponente busque progressão a partir da guarda.
- O atleta que fechar a guarda no seu oponente e puxar o mesmo para baixo, de modo que fiquem com o peito colado, sem a intenção de finalizar ou pontuar.
- O atleta que em pé segura a faixa do oponente (por mais de 20 [vinte] segundos) sem atacar de modo que impeça o oponente de completar o movimento de queda.
- Qualquer ato que tenha objetivo de causar a “amarração”, ou seja, de maneira desportiva um atleta tente bloquear uma luta durante a competição.

XXIII - Cadeado: Raspagem com os braços por dentro.

XXIV - Na abertura da guarda fechada ou triângulo, o atleta não poderá passar a perna por cima do tronco e sentar sobre a coluna do oponente sem o mesmo abrir guarda ou o triângulo. O árbitro interromperá a ação, voltará a luta em pé e seguirá a sequência de punições para o atleta que realizou a ação.

XXV - Qualquer acessório observado durante a luta o atleta será punido com 1 falta.

FALTAS DISCIPLINARES

- 1- Chave de pé reta proibida
- 2- Ezequiel (permitido a partir do juvenil)
- 3- Gravata técnica de frente
- 4- Chave que pressione a costela ou os rins dentro da guarda fechada (permitido a partir do juvenil)
- 5- Chave de Biceps
- 6- Chave de panturrilha (permitido para faixa marrom e preta)
- 7- Triângulo puxado a cabeça (permitido a partir do adulto após o golpe estar encaixado)
- 8- Leg lock (chave de joelho reta) (permitido para faixa marrom e preta)
- 9 - Mata-leão no pé (permitido para faixa marrom e preta)
- 10- Chave de cervical proibida
- 11- Chave de calcanhar proibida
- 12- Na chave de pé reta, girar na direção do pé que está sendo atacado (correto)
- 13- No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé (proibido)
- 14- Torcer os dedos da mão
- 15- Kanbasami (tesoura)
- 16- Bate estaca
- 17- Chave que torça o joelho

