

LIVRO DE REGRAS

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES
MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjff.com

SUMÁRIO

PÁGINA 3

LIVRO DE REGRAS

PÁGINA 33

REGULAMENTO GERAL DE COMPETIÇÕES

PÁGINA 39

MANUAL DE FORMATAÇÃO DE COMPETIÇÕES

LIVRO DE REGRAS

1 ARTIGO 1º – ARBITRAGEM

1.1 Autoridade do árbitro

1.1.1 O árbitro é a autoridade máxima de cada luta.

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

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

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

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

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

- O árbitro poderá consultar o diretor de arbitragem do evento, mas caberá ao árbitro a decisão final de alterar ou não o resultado proclamado.
- O diretor de arbitragem deverá consultar a mesa central do evento sobre o andamento da chave e só poderá autorizar a alteração do resultado caso a chave não tenha avançado para a fase posterior.

1.2 Formatação da arbitragem

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

- Nesse caso, dois árbitros laterais ficarão sentados em cadeiras posicionadas em cantos opostos da área de luta.
- Os árbitros laterais terão poderes iguais ao do árbitro central e toda e qualquer marcação ou retirada de pontos, vantagens ou punições deverão ser confirmadas por pelo menos dois dos três árbitros.
- Em caso de concordância com o árbitro central, os árbitros laterais permanecerão sentados nas cadeiras nos cantos da área de luta.
- Em caso de discordância com o árbitro central, os árbitros laterais deverão levantar das cadeiras nos cantos da área de luta e assinalar a marcação de pontos, vantagens, punições ou a retirada das mesmas utilizando os gestos previstos nesta regra.
- No caso dos árbitros marcarem três pontuações diferentes para um mesmo movimento, valerá a marcação intermediária (Ex. Quando um árbitro marca passagem de guarda, o segundo marca vantagem e o terceiro pede a retirada dos pontos, será assinalada no placar uma vantagem).
- Em caso do árbitro central decidir desclassificar um atleta por acúmulo de quatro punições (faltas graves ou de amarração), ele fará o gesto referente à punição grave antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de punição, e só então o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.
- Em caso do árbitro central decidir desclassificar um dos atletas por falta gravíssima, ele fará o gesto referente à desclassificação antes de paralisar a luta. A decisão deve ser confirmada por pelo menos um dos árbitros laterais, que fará o mesmo gesto de desclassificação, e só então o árbitro central estará autorizado a paralisar a luta.

- Em caso de empate em pontos, vantagens e punições ao final da luta, o árbitro central posicionará os dois atletas em pé no local que iniciaram a luta, virados de frente para a mesa. O árbitro dará dois passos para trás e com gesto pedirá para que os árbitros laterais fiquem de pé. Após os árbitros laterais se posicionarem de pé, o árbitro central dará um passo à frente com a perna direita, sinalizando o momento em que os três árbitros levantam seus braços declarando o atleta que consideram vencedor. O árbitro então confere a escolha dos árbitros laterais e declara vencedor o atleta escolhido pela maioria dos árbitros.

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

- A correção de qualquer pontuação ou punição assinalada pelo árbitro central só acontecerá em caso de concordância entre os dois árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay.
- Após concordarem que uma correção de pontuação ou punição deve ser realizada, os árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay comunicarão a mudança ao árbitro central por sistema de rádio.
- O árbitro central e os árbitros laterais não poderão contestar a decisão dos dois árbitros com acesso a recurso de vídeo e replay.

1.3 Funções do árbitro

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

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

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

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

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

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

1.3.5 Caberá ao árbitro dar início à luta.

1.3.6 Caberá ao árbitro interromper a luta quando achar necessário.

Obs: Quando o árbitro central interromper a luta por qualquer motivo, os atletas devem sempre que possível manter a posição e aguardar instrução do árbitro.

Caberá ao árbitro fazer com que os atletas cumpram a obrigação de lutar no centro da área de combate.

- Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, em posição no solo estabilizada, o árbitro interromperá a luta e, observando a posição de cada atleta, reiniciará o combate no centro com os atletas em posições idênticas as do momento da interrupção.

- 1.3.7**
- Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, em pé ou em posição no solo mas não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate.
 - Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá o combate.
 - Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado e no movimento de defesa do adversário os dois atletas forem para fora da área de segurança, o árbitro interromperá o combate e recomeçará a luta no centro com os atletas em pé. Nesse caso, quando o árbitro tiver clareza que o movimento que levou à saída da área de combate foi iniciado pelo atleta que estava sob o ataque da finalização, ele assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que tinha o golpe de finalização encaixado, como previsto no ítem 3.1.1.
 - Quando um dos atletas leva seu adversário para a área de segurança enquanto busca estabilização de uma posição de pontuação, o árbitro deverá sempre que possível aguardar a estabilidade da posição por 3 segundos para então parar a luta, dar os pontos e então reiniciar o combate no centro da área de luta.
 - Toda movimentação que ultrapassa a área de segurança deve ser paralisada e a luta retornada em pé no centro da área de combate.
 - Quando a saída da área de combate é motivada pelo movimento do atleta atacando a finalização, o árbitro não assinalará os 2 (dois) pontos após interromper a luta. O árbitro deve apenas dar a vantagem pela quase finalização, respeitando as regras da vantagem (Artigo 5º).
- 1.3.8** Caberá ao árbitro nas categorias de idade até 12 anos proteger a cervical do atleta se posicionando atrás deste quando ele é retirado do solo pelo adversário em caso de triângulo ou guarda fechada.
- 1.3.9** Caberá ao árbitro assinalar toda e qualquer punição, vantagem ou pontuação referente a cada atleta.
- 1.3.10** Caberá ao árbitro advertir e desclassificar os atletas.
- Quando ocorrer a situação prevista no ítem 6.4.22, sem posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro interromper a luta e recolocar os atletas em posição regular. O árbitro então irá reiniciar o combate, punindo o infrator.
 - Quando ocorrer a situação prevista no ítem 6.4.22, com posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro aplicar a punição sem interromper a luta.
 - Quando ocorrer a situação prevista na foto de número 11 do ítem 6.3.2, seja por tentativa de queda ou qualquer outra posição vinda do chão, com os atletas de joelhos ou em meio a um movimento de raspagem, o árbitro deverá agir da seguinte forma:

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

Nas demais categorias o árbitro não interferirá na luta.
- 1.3.11** Caberá ao árbitro solicitar a entrada do atendimento médico na área de luta.
- 1.3.12** Caberá ao árbitro encerrar a luta ao final do tempo regulamentar.
- 1.3.13** Caberá ao árbitro proclamar o resultado da luta.
- 1.3.14** Caberá ao árbitro levantar o braço do vencedor da luta e somente do vencedor, mesmo em caso de acordo entre dois atletas da mesma academia.

1.4 Gestos e ordens verbais do árbitro

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

SITUAÇÃO DE LUTA:

Chamar os atletas para dentro da área de luta

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

Início da luta.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

Combate!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Interrupção da luta e do cronômetro ou encerramento da luta.

GESTO:

Braços abertos e elevados até a altura dos ombros.

ORDEM VERBAL:

Parou!



SITUAÇÃO DE LUTA:

Punição por falta de combatividade ou por falta grave.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

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

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



SITUAÇÃO DE LUTA:

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

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

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

Falta! (no momento em que tocar o ombro do atleta a ser punido em situação de falta grave)



SITUAÇÃO DE LUTA:

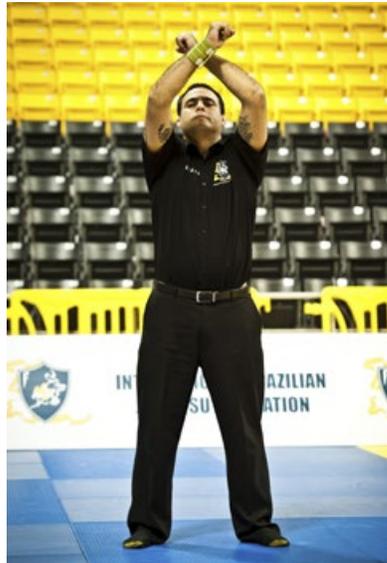
Desclassificação.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



SITUAÇÃO DE LUTA:

Vantagem.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



SITUAÇÃO DE LUTA:

2 (dois) pontos:

Queda, raspagem e joelho na barriga.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



SITUAÇÃO DE LUTA:

3 (três) pontos: passagem de guarda.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

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

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

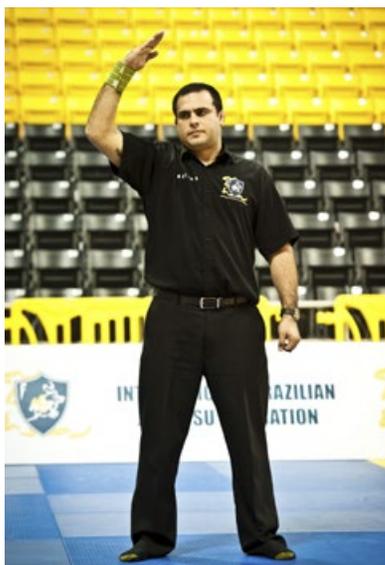
Retirada de pontos.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

Declaração do resultado da luta.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

Arrumação do kimono pelo atleta.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

Recolocação da faixa.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

—



SITUAÇÃO DE LUTA:

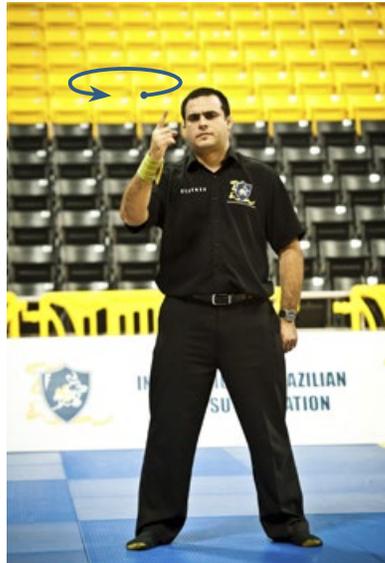
Sinalizar que o atleta deve se manter dentro da área de luta.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



SITUAÇÃO DE LUTA:

Sinalizar que o atleta deve ficar de pé.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



SITUAÇÃO DE LUTA:

Sinalizar que o atleta deve retornar à luta no solo.

GESTO:

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

ORDEM VERBAL:

–



2 ARTIGO 2º – DECISÃO DAS LUTAS

2.1 As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

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

2.2 Desistência

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

2.3 Interrupção

- 2.3.1 Quando um dos atletas alega estar sentindo câimbras, este será declarado perdedor da luta.
- 2.3.2 Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos.
- 2.3.3 Quando o médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.
- 2.3.4 Quando um atleta apresenta sangramento que não é possível ser estancado mesmo após os dois atendimentos médicos a que cada atleta tem direito para cada contusão, que devem ser solicitados segundo avaliação do árbitro.
- 2.3.5 Quando um dos atletas vomita ou perde o controle de suas necessidades fisiológicas, apresentando micção ou evacuação involuntária.

2.4 Desclassificação

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

2.5 Perda dos sentidos

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

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

2.6 Contagem do placar

- 2.6.1 Será declarado vencedor da luta o atleta que tiver mais pontos que o adversário ao término do tempo regulamentar de combate ou em caso de interrupção do combate por contusão dos dois atletas.
- 2.6.2 O árbitro concederá pontos a cada atleta de acordo com o golpe aplicado como mostra a tabela abaixo.

04 PONTOS	03 PONTOS	02 PONTOS
Montada Montada pelas costas Pegada pelas costas	Passagem de guarda	Queda Raspagem Joelho na barriga

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

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

2.7 Decisão do árbitro

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

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

2.8 Sorteio

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

ANOTAÇÕES

3 ARTIGO 3º – PONTUAÇÃO

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

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

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

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

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

3.4 O atleta que estiver se defendendo de uma raspagem e projetar o adversário ao solo de costas ou de lado não receberá os dois pontos ou a vantagem referente à queda.

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

3.6 O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário puxar para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento, respeitando as regras de queda.

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

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

3.8 O atleta poderá receber pontos cumulativos quando evoluir a movimentação através de diversas posições de pontuação no caso do domínio de três segundos da última posição de pontuação representar também o domínio das posições de pontuação anteriores alcançadas na sequência. Nesse caso, o árbitro contará apenas 3 (três) segundos de domínio ao final da sequência para assinalar os pontos. (Exemplo: Passagem seguida de montada valerá 7 (sete) pontos).

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

4 ARTIGO 4º – POSIÇÕES DE PONTUAÇÃO*

4.1 Queda (2 pontos)



- Quando o atleta projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou o faz cair sentado tendo em algum momento do movimento os dois pés no chão, mantendo a luta no chão e estabelecendo posição por cima por 3 (três) segundos.



- Quando o atleta projeta o adversário e o faz cair de quatro apoios ou com o abdome no solo os pontos só serão assinalados quando o atleta que fez a projeção controlar as costas do adversário sem necessidade de colocar os ganchos, mas mantendo o adversário com pelo menos um dos joelhos no solo por 3 (três) segundos.
- Quando o atleta projeta seu adversário para a área de segurança, tendo iniciado seu golpe com os dois pés dentro da área de luta e terminando em posição estabilizada, o árbitro só deverá parar a luta após a contagem dos 3 segundos de estabilização para então assinalar os pontos e reiniciar o combate na mesma posição no centro da área de luta.
- Quando o atleta projeta o adversário que está com um ou dois joelhos no chão, os pontos só serão assinalados se o atleta que fez a projeção estiver em pé no momento da projeção, com exceção da situação prevista no ítem 3.4 e respeitando os 3 (três) segundos de estabilidade.
- Quando o atleta projeta o adversário numa baiana ou single leg e o oponente senta no solo aplicando um contragolpe (outra queda) bem sucedido, apenas o atleta que contragolpeou receberá os dois pontos, caso estabilize a posição por 3 (três) segundos.
- Em qualquer técnica de queda em que o atleta projeta o adversário ao solo de costas, de lado ou sentado, cai na guarda ou na meia-guarda e imediatamente sofre uma raspagem bem sucedida do adversário, ele receberá uma vantagem referente à queda e o adversário receberá os dois pontos da raspagem.
- O atleta que entrar em movimento de queda após o adversário puxar para a guarda não receberá os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento.

4.2 Passagem de guarda (3 pontos)

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



CONTROLE TRANSVERSAL



CONTROLE LONGITUDINAL



ADVERSÁRIO DE LADO

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

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

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



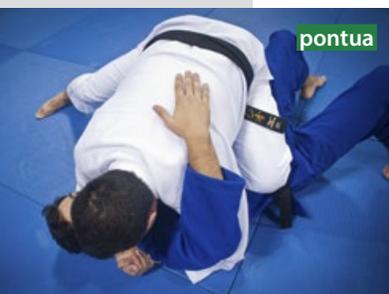
EX. 1: Na meia-guarda, quando o atleta tem a perna direita aprisionada, a sua perna esquerda deve estar ao lado da perna direita do oponente que faz a guarda.



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

4.3 Joelho na barriga (2 pontos)

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



4.4 Montada e Montada pelas costas (4 pontos)

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

Pontua:

MONTADA CLÁSSICA



MONTADA SEM OS PÉS NO CHÃO



MONTADA LATERAL



MONTADA COM UM BRAÇO PRESO



MONTADA PELAS COSTAS



MONTADA TÉCNICA

Vantagem



MONTADA COM OS DOIS BRAÇOS PRESOS

Não pontua



MONTADA INVERTIDA

- No caso de o atleta manter um dos braços do adversário preso sob sua perna, o atleta só receberá os pontos da montada caso o joelho da perna que aprisiona o braço do oponente não ultrapasse a linha do ombro do adversário.
- Quando o atleta cai por cima com o triângulo encaixado no adversário que está por baixo não serão assinalados os pontos da montada.

4.5 Pegada pelas costas (4 pontos)

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

Pontua:



PEGADA CLÁSSICA PELAS COSTAS



PEGADA PELAS COSTAS COM UM BRAÇO PRESO

Vantagem

PEGADA PELAS COSTAS COM TRIÂNGULO



PEGADA PELAS COSTAS COM PÉS CRUZADOS



PEGADA PELAS COSTAS COM DOIS BRAÇOS PRESOS

4.6 Raspagem (2 pontos)

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



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



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

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

ANOTAÇÕES

5 ARTIGO 5º – VANTAGENS

- 5.1** A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição passível de pontuação que exige domínio sobre o adversário pelo tempo mínimo de 3 (três) segundos, mas não consegue manter tal domínio.
- 5.2** A vantagem se caracteriza pela movimentação incompleta de uma posição passível de pontuação. O árbitro deverá avaliar se o atleta levou real perigo ao adversário, chegando muito próximo de atingir a posição passível de pontuação.
- 5.3** O atleta também terá uma vantagem assinalada quando aplicar uma tentativa de finalização que venha a expor o adversário ao perigo real de desistência. Mais uma vez cabe ao árbitro avaliar a proximidade da finalização.



SEM PERIGO REAL



COM PERIGO REAL

- 5.4** A vantagem poderá ser assinalada pelo árbitro mesmo após o término do tempo de luta e antes da proclamação do resultado.
- 5.5** O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.
- 5.6** O atleta que chegar a uma ou várias posições de pontuação mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário terá apenas uma vantagem assinalada se não se livrar do ataque até o término da luta.
- 5.7** Exemplos de vantagens*

5.7.1 Vantagem de queda

- Quando o atleta projeta o adversário de costas, de lado ou sentado e o adversário se levanta em menos de 3 (três) segundos.
- Quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do adversário e leva o adversário a andar para fora da área de luta para evitar ser derrubado, obrigando o árbitro a interromper o combate.

5.7.2 Vantagem de passagem de guarda

- Quando o atleta tenta a passagem de guarda e o seu adversário em um movimento de defesa da passagem, vira com as costas para cima, ficando no quatro apoios.
- Quando o atleta conquista a posição de meia-guarda, com exceção da meia-guarda invertida.

5.7.3 Vantagem do joelho na barriga

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

5.7.4 Vantagem da montada

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

5.7.5 Vantagem da pegada pelas costas

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

5.7.6 Vantagem da raspagem

- Quando o atleta após conseguir um desequilíbrio claro do adversário na tentativa de completar o movimento de raspagem, conduzir o adversário para fora da área de luta .
- Quando o atleta tentar a raspagem da guarda fechada, desequilibrar o adversário e abrir a guarda na tentativa de ir para cima, mas não conseguir completar o movimento de raspagem.
- Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que for para cima primeiro ganha a vantagem.

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

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

5.8 Casos específicos em que não serão mais concedidas vantagens

- 5.8.1 A reposição para a meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que estava montado ou que estava em posição de imobilização.
- 5.8.2 O atleta que sofrer uma queda do adversário e conseguir rolar terminando o movimento por cima não mais terá uma vantagem assinalada pelo árbitro.
- 5.8.3 O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente não buscar completar a movimentação para preservar sua posição de defesa não receberá a vantagem referente à raspagem.
- 5.8.4 Não haverá vantagem de raspagens que comecem e terminem em situação de guarda 50/50.

6 ARTIGO 6º – FALTAS

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

6.2 Classificação das faltas

6.2.1 Faltas gravíssimas

6.2.2 Faltas graves

6.2.3 Falta de Combatividade

6.3 Faltas gravíssimas

6.3.1 São divididas em faltas técnicas e faltas disciplinares.

6.3.2 Faltas Técnicas

- Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.
- Quando o atleta fugir deliberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.
- Quando um atleta intencionalmente tentar a desqualificação de seu oponente fazendo movimentação que coloque o oponente em posição ilegal.
- Quando o atleta não estiver usando roupas de baixo ou estiver utilizando peças de vestuário em desacordo com o item 8.3.9 deste livro de regras e esse fato for percebido pelo árbitro.
- Quando o atleta utilizar cremes, óleos, gels ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.
- Quando o atleta utilizar qualquer substância que aumente a aderência em qualquer parte do corpo.
- Quando o atleta utilizar qualquer substância que deixe o kimono escorregadio.
- Quando o atleta sem o auxílio do kimono estrangula o adversário circundando o pescoço do mesmo com uma ou as duas mãos ou utiliza o polegar para pressionar a “glote” do adversário.
- Quando o atleta tapa o nariz e a boca do adversário com as mãos.
- Quando o atleta, ao se defender de uma situação de single leg em que o atleta que ataca esteja com a cabeça virada para fora, intencionalmente projetar o adversário ao chão segurando na faixa do oponente, para que o mesmo atinja o solo com a cabeça (Foto 25).
- Realizar a técnica de queda suplex jogando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

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

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

Golpes Proibidos

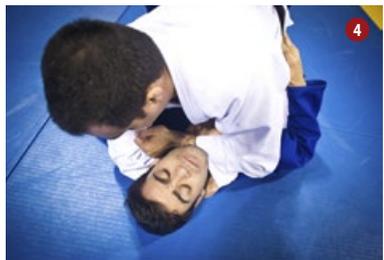


TABELA - Golpes Proibidos

	4 anos a 12 anos	13 anos a 15 anos	16 a 17 anos e Adulto a Master 6 (branca)	Adulto a Master 6 (azul e roxa)	Adulto a Master 6 (marrom e preta)	
1	●					Posição de finalização forçando a abertura da virilha
2	●	●				Estrangulamento que force a cervical
3	●	●				Chave de pé reta
4	●	●				Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel)
5	●	●				Gravata técnica de frente
6	●	●				Omoplata
7	●	●				Triângulo (Puxando a cabeça)
8	●	●				Triângulo de mão
9	●	●	●			Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada
10	●	●	●			Mão de Vaca
11	●	●	●			Single leg com a cabeça para fora
12	●	●	●	●		Chave de bíceps
13	●	●	●	●		Chave de panturrilha
14	●	●	●	●		Leg lock (chave de joelho reta)
15	●	●	●	●		Mata-leão no pé
16	●	●	●	●	●	Bate estaca
17	●	●	●	●	●	Chave de cervical
18	●	●	●	●	●	Chave de calcanhar
19	●	●	●	●	●	Chave que torça o joelho
20	●	●	●	●	●	Cruzada de perna (ver página 26)
21	●	●	●	●	●	Queda-tesoura
22	●	●	●	●	●	Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado
23	●	●	●	●	●	No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé
24	●	●	●	●	●	Torcer os dedos para trás
25	●	●	●	●	●	Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.
26	●	●	●	●	●	Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.

Golpes Proibidos



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

Golpes Proibidos



23



Golpes Proibidos

20 Cruzada de Perna

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

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

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

Falta Gravíssima

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

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



Falta Grave

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



Posições normais

que não devem ser consideradas faltas:



6.3.3 Faltas Disciplinares

- Quando o atleta proferir palavras de baixo calão ou gestos obscenos em direção ao adversário, à mesa central, aos mesários, ao árbitro ou ao público.
- Quando o atleta agredir o adversário, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público.
- Quando o atleta morder, puxar cabelos, aplicar golpes nos órgãos genitais, nos olhos, ou qualquer golpe traumático intencional, tal como soco, cotovelada, joelhada, cabeçada, pontapé, etc.
- Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar a vitória age de forma ofensiva ou desrespeitosa ao adversário ou ao público utilizando palavras ou gestos.
- Quando um ou os dois atletas desrespeitam a seriedade da competição ao realizarem ato de simulação de combate ao fechar uma categoria.

6.4 Faltas Graves

- 6.4.1 Quando o atleta ajoelha-se ou senta-se sem ter qualquer pegada no adversário.
- 6.4.2 Quando o atleta em pé foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate com o adversário.
- 6.4.3 Quando o atleta em pé empurra o adversário para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.
- 6.4.4 Quando o atleta no chão foge do combate arrastando-se para fora da área de luta.
- 6.4.5 Quando o atleta no chão fica em pé fugindo da luta e não retorna ao combate no chão.
- 6.4.6 Quando o atleta quebra a pegada do oponente que está puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.
- 6.4.7 Quando o atleta retira propositalmente o próprio kimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.
- 6.4.8 Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro mesmo que seja para efetuar uma raspagem ou qualquer outro movimento de luta.
- 6.4.9 Quando o atleta faz uma pegada no lado interno do paletó ou da calça do kimono do adversário, quando ele pisa na parte interna do paletó do kimono e quando ele passa a mão por dentro do kimono do adversário para fazer uma pegada na parte externa do mesmo.
- 6.4.10 Quando o atleta se comunicar com o árbitro através da fala ou de gestos durante o combate, com exceção dos casos em que o atleta esteja comunicando um problema médico ou para informar um problema com o seu uniforme.
- 6.4.11 Quando o atleta desobedece uma ordem do árbitro.
- 6.4.12 Quando o atleta sai da área de luta ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.
- 6.4.13 Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar que uma raspagem ou queda do adversário seja consolidada.*

** Nesse caso e apenas nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos diretos para o adversário do atleta que fugiu da área de luta e marcar no placar uma punição para o atleta que fugiu da área de luta.*
- 6.4.14 Na modalidade Jiu-Jitsu sem kimono, quando o atleta faz qualquer pegada no seu próprio uniforme ou no uniforme do adversário.

- 6.4.15** Quando o atleta coloca a mão ou pé sobre a parte frontal do rosto do adversário.
- 6.4.16** Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do adversário.
- 6.4.17** Quando o atleta coloca propositalmente o pé na lapela do kimono do adversário sem ter uma pegada feita com a mão para proporcionar tração ao pé.
- 6.4.18** Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário com ou sem pegada na mesma.
- 6.4.19** Quando o atleta utiliza a própria faixa ou a faixa do adversário como auxílio em estrangulamento ou qualquer outra situação de luta quando a mesma estiver desamarrada.
- 6.4.20** Quando o atleta demora mais de 20 segundos para amarrar cada faixa (caso esteja utilizando também a faixa de identificação) durante uma interrupção da luta.
- 6.4.21** Quando o atleta corre em volta da área de luta e não busca contato com o adversário.
- 6.4.22** Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização.
- 6.4.23** Nas categorias de faixa branca é proibida a movimentação em que o atleta pula para colocar o adversário que está em pé na guarda fechada. Quando tal movimentação ocorrer, o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.



6.5 Falta de Combatividade

- 6.5.1** A falta de combatividade se configura quando um atleta claramente não busca evoluir suas posições dentro da luta e também impede que o adversário o faça.
- 6.5.2** Quando os dois atletas demonstram simultânea falta de combatividade em qualquer posição de luta.
- 6.5.3** Quando os dois atletas puxarem para guarda ao mesmo tempo, será iniciada a contagem de 20 segundos e, mesmo que os atletas estejam se movimentando, se ao final desses 20 segundos um dos atletas não tiver ido para cima, não estiver com finalização encaixada ou na iminência de completar movimento passível de pontuação, a luta será paralisada, os dois atletas punidos e, apenas neste caso, a luta será reiniciada em pé.
- 6.5.4** Não será configurada falta de combatividade quando o atleta estiver defendendo ataques do adversário a partir da montada, da pegada das costas e das imobilizações.
- 6.5.5** Não será configurada falta de combatividade quando um dos atletas possuir domínio em posição de montada ou pegada pelas costas, desde que se mantenham as características técnicas das posições.

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

- Quando o atleta após dominar o adversário na imobilização lateral, não busca a evolução da posição.
- Quando o atleta na guarda fechada do adversário não busca a passagem e ao mesmo tempo evita que o adversário busque a evolução da luta a partir da guarda.
- Quando o atleta por baixo na guarda fechada abraça as costas ou usa qualquer outro movimento de controle para manter o adversário que está por cima colado ao seu peito sem o intuito de finalizar ou pontuar.
- Quando o atleta em pé segura e mantém a mão na faixa do adversário impedindo que o adversário complete os movimentos de queda sem ele mesmo tentar qualquer ataque.

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

7 ARTIGO 7º – PUNIÇÕES

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

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

7.2 Faltas gravíssimas

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

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

7.3 Faltas graves

7.3.1 O árbitro seguirá a seguinte sequência de punições.

- 1ª FALTA

Marcação no placar da primeira punição para o atleta.

- 2ª FALTA

Concessão de uma vantagem para o adversário do atleta punido e marcação no placar da segunda punição para o atleta.

- 3ª FALTA

Concessão de dois pontos para o adversário do atleta punido e marcação no placar da terceira punição para o atleta.

- 4ª FALTA

Desclassificação do atleta.*

7.3.2 As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na sequência crescente de punições prevista no inciso 7.3.1.

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

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

7.4 Punições por falta de combatividade

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

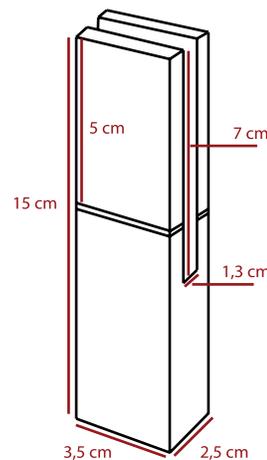
- O árbitro contará 20 (vinte) segundos consecutivos e fará o gesto referente à punição por falta de combatividade (de acordo com tabela no item 1.4.1), dará a ordem verbal “Lute” e fará o gesto referente à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a sequência prevista no item 7.3.1.

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

8 ARTIGO 8º – OBRIGAÇÕES, PROIBIÇÕES E EXIGÊNCIAS

8.1 Kimonos e uniformes

- 8.1.1** Devem ser confeccionados em algodão ou tecido similar. O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente faça a pegada. Nas categorias juvenil, adulto, máster e sênior, é obrigatório o uso de kimono trançado.
- 8.1.2** É permitido o uso de kimono com EVA ou material similar dentro da gola, desde que sejam respeitadas as medidas de tamanho e rigidez regulamentares previstas neste Livro de Regras.
- 8.1.3** Os kimonos devem ser inteiramente das cores branco, azul royal ou preto. Não são aceitos kimonos com paletós e calças de cores diferentes, assim como não serão aceitos kimonos com golas de cores diferentes. Não é permitido o uso de camisas por baixo do kimono (com exceção do feminino, que deve respeitar o item 8.1.4).
- 8.1.4** Na categoria feminino, é obrigatório o uso de camisa de tecido elástico colada ao corpo por debaixo do kimono, com mangas curtas ou compridas, sem a necessidade de respeitar as exigências em relação a cor da faixa de graduação. Também é permitido o uso de roupa de banho em peça única (maiô) ou top de ginástica.
- 8.1.5** Nas categorias da faixa-preta (masculino e feminino) adulto, a organização do evento pode exigir que os atletas tenham dois kimonos de cores diferentes (um azul royal e outro branco) para que nas lutas das categorias citadas acima cada atleta utilize um kimono de cor diferente do adversário.
- 8.1.6** Os kimonos não podem apresentar remendos, rasgos, estar molhados, sujos ou apresentar odores desagradáveis.
- 8.1.7** O paletó deve ir até as coxas do atleta e o comprimento mínimo das mangas deve alcançar até 5 cm da articulação dos pulsos dos atletas quando os braços estiverem esticados para frente, em ângulo de 90º com o corpo.
- 8.1.8** A calça do kimono deve ter comprimento mínimo de 5 cm acima do maléolo tibial (osso do tornozelo). Para a categoria masculino fica proibido utilizar qualquer tipo de calça por baixo da calça do kimono. Para a categoria feminino, fica permitido o uso de calça de material elástico colada ao corpo por debaixo da calça do kimono, desde que seja de comprimento menor do que a calça do kimono.
- 8.1.9** O atleta deve utilizar uma faixa resistente de 4 a 5 cm de largura, cuja a cor corresponda à graduação com a ponta preta, exceto faixas pretas, que terá a ponta branca ou vermelha. Essa deve ser usada sobre o paletó, dando duas voltas na altura da cintura e sendo amarrada com um nó duplo, suficientemente apertada para impedir que o paletó se solte. Após o nó duplo, cada ponta da faixa deve ter entre 20cm e 30cm de comprimento.
- 8.1.10** É proibido o uso de kimonos pintados em qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador e apenas nos mesmos locais permitidos para os “patches” e, mesmos nos casos permitidos, o atleta será obrigado a trocar de kimono caso a tinta manche o kimono do adversário.
- 8.1.11** Antes da pesagem, o Fiscal de Kimonos vai verificar as medidas do kimono de acordo com o medidor oficial da IBJJF.
- A checagem vai verificar se estão dentro do padrão exigido, as seguintes medidas: espessura máxima da gola do kimono (1,3 cm); largura máxima da gola do kimono (5 cm); folga mínima da manga do kimono em toda a sua extensão (7 cm).
 - Cada atleta tem direito a um total de mais 2 (duas) medições do kimono em caso de reprovação na primeira medição.
 - O Fiscal de Kimono deve verificar também o estado geral da faixa de cada atleta.
- 8.1.12** O medidor tem as medidas regulamentares abaixo:
- Altura total do medidor: 15,0 cm
 - Largura do medidor: 3,5 cm
 - Largura da gola do kimono: 5,0 cm
 - Espessura da gola do kimono: 1,3 cm
 - Folga da manga do kimono em toda a sua extensão: 7,0 cm



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

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

8.1.14 Na modalidade Jiu-Jitsu sem-kimono, os atletas devem seguir as seguintes exigências de vestuário:

• **Homens:**

Bermuda nas cores preta, branca ou preta com branca, com até 50% na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

Camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda, de cor preta, branca ou preta e branca, e com pelo menos 10% na cor referente à graduação (faixa) a que o atleta pertence. Camisas 100% na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence também são aceitas.

• **Mulheres:**

Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) ou bermuda nas cores preta, branca ou preta com branca, com até 50% na cor da graduação (faixa) a que a atleta pertence, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco a adversária, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa e no máximo até o joelho.

Camisa de tecido elástico (colado ao corpo) com comprimento que cubra a linha da cintura da bermuda, de cor preta, branca ou preta e branca, e com pelo menos 10% na cor referente à graduação (faixa) a que o atleta pertence. Camisas 100% na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence também são aceitas.

8.2 Higiene

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

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

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

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

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

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

8.3 Outras exigências

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

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

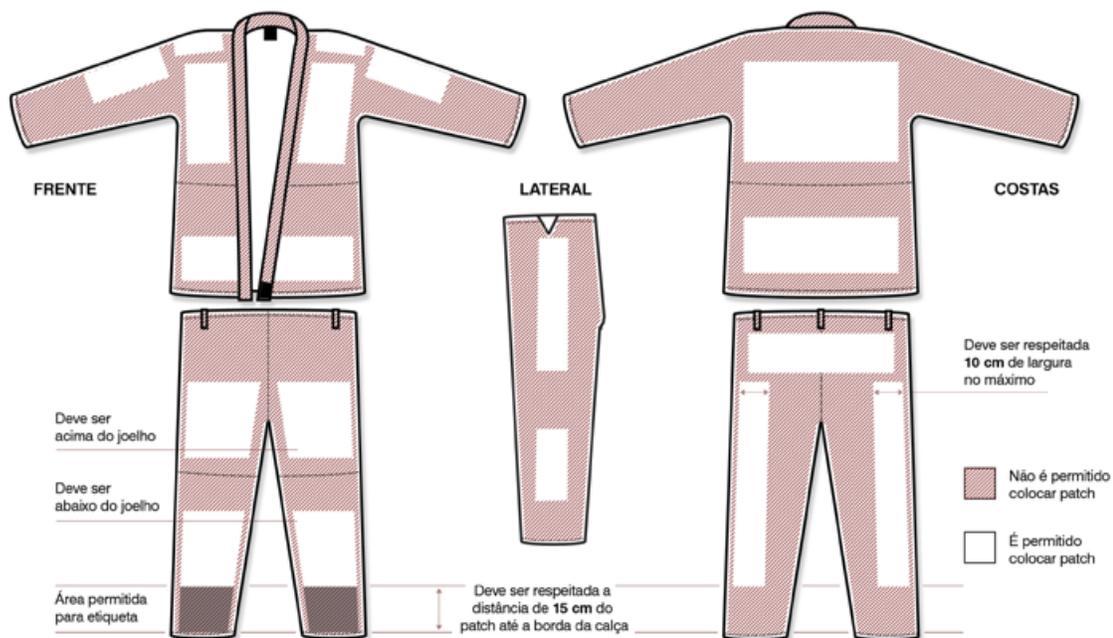
8.3.3 O atleta não poderá subir na balança de calçado ou qualquer outro item que não faça parte do uniforme de luta ou da lista de equipamentos de uso permitido na luta.

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

8.3.5 Proibições referentes a patches e inscrições presentes nos uniformes

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

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



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

8.3.8 Nas categorias do feminino, é permitida a utilização de touca cobrindo os cabelos.

A touca deve seguir as seguintes especificações:

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

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

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

1 ARTIGO 1º – CATEGORIAS E TEMPO REGULAMENTAR DE LUTA

- 1.1** As categorias de idade são definidas pela idade que o atleta completou ou completará no ano de realização da edição de cada campeonato.
- 1.2** Nas categorias adulto e master não há limite máximo de idade, mas apenas limite mínimo.
- 1.3** As categorias obedecem aos limites de idade e tempo regulamentar de luta estabelecidos na tabela abaixo:

CATEGORIA	FAIXA-ETÁRIA	TEMPO REGULAMENTAR DE LUTA
PRÉ-MIRIM I	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 4	02 minutos
PRÉ-MIRIM II	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 5	02 minutos
PRÉ-MIRIM III	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 6	02 minutos
MIRIM I	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 7	03 minutos
MIRIM II	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 8	03 minutos
MIRIM III	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 9	03 minutos
INFANTIL I	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 10	04 minutos
INFANTIL II	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 11	04 minutos
INFANTIL III	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 12	04 minutos
INFANTO-JUVENIL I	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 13	04 minutos
INFANTO-JUVENIL II	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 14	04 minutos
INFANTO-JUVENIL III	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 15	04 minutos
JUVENIL I	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 16	05 minutos
JUVENIL II	(Ano atual) - (ano de nascimento) = 17	05 minutos
ADULTO	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 18	05 minutos – Branca 06 minutos – Azul 07 minutos – Roxa 08 minutos – Marrom 10 minutos – Preta
MASTER 1	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 30	05 minutos – Branca / Azul 06 minutos – Roxa / Marrom / Preta
MASTER 2	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 36	05 minutos
MASTER 3	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 41	05 minutos
MASTER 4	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 46	05 minutos
MASTER 5	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 51	05 minutos
MASTER 6	(Ano atual) - (ano de nascimento) ≥ 56	05 minutos

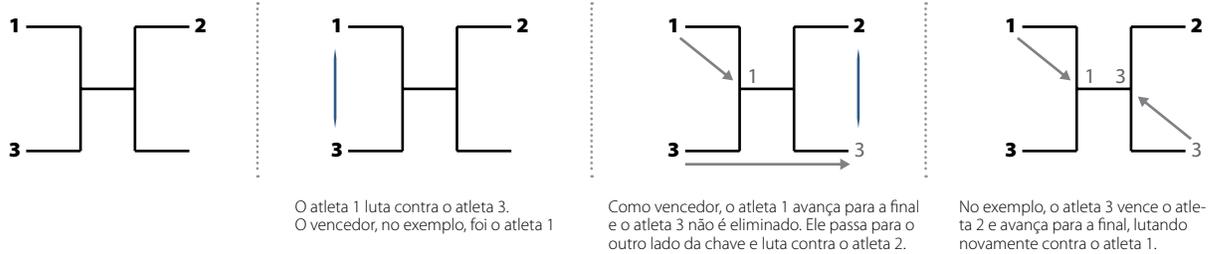
- 1.4** Os tempos mínimos de descanso entre cada luta são os definidos na tabela abaixo:

LUTAS ATÉ A SEMIFINAL	Igual ao tempo regulamentar de luta de cada categoria
LUTAS FINAIS	Dobro do tempo regulamentar de luta de cada categoria

2 ARTIGO 2º – CHAVES

- 2.1** Cada categoria terá os atletas distribuídos em chaves.
- 2.2** As chaves funcionam em sistema de eliminação simples, onde o atleta perdedor em cada luta é eliminado e o vencedor passa à próxima fase de disputa da chave.
- 2.3** A única exceção ao sistema de eliminação simples é a chave de três (composta por apenas três atletas).

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



- 2.3.2** Na chave de 3, caso o atleta exceda o peso máximo permitido da categoria, ele estará eliminado da competição sem direito a fazer a outra semifinal.
- 2.3.3** Em caso de WO ou desclassificação de um atleta em uma chave com quatro atletas, a mesma não adotará o método de funcionamento da chave de 3 (três).
- 2.3.4** Em uma semifinal de chave de 3, caso um atleta perca sua primeira luta por não comparecimento, ele perde o direito de fazer a outra semifinal.

2.4 Desclassificações em semifinais, finais e casos especiais

2.4.1 Semifinais

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

2.4.2 Finais

- Quando os dois atletas de uma final forem desclassificados por falta técnica, os atletas perdedores nas semifinais voltam para disputar a final. O vencedor da nova final será declarado campeão e o perdedor será declarado terceiro colocado. Nesse caso, os atletas desclassificados serão proclamados segundos colocados.
- Quando apenas um dos atletas for desclassificado na final por falta disciplinar, a medalha de prata será dada ao perdedor da semifinal para o atleta campeão.

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

3 ARTIGO 3º – DISPUTA POR ACADEMIAS

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

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

- Campeão – 9 pontos
- Vice-campeão – 3 pontos
- Terceiro lugar – 1 ponto

3.3 Desempate

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

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

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

- A academia com o maior número de medalhas de ouro é a vencedora.
- Em caso de empate no número de campeões, é vencedora a academia com o maior número de medalhas de prata.
- Em caso de empate no número de medalhas de ouro e de prata, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa-preta das categorias de idade seguindo a seguinte sequência: adulto, master 1, master 2, master 3, master 4, master 5, master 6.
- Em caso de empate no número de campeões na faixa-preta em todas as categorias de idade, é vencedora a academia com o maior número de campeões na faixa de maior graduação das categorias de idade seguindo a seguinte sequência: adulto, master 1, master 2, master 3, master 4, master 5, master 6, juvenil II, Juvenil I, Infanto-juvenil III, Infanto-juvenil II, infanto-juvenil I, Infantil III, Infantil II, Infantil I, Mirim III, Mirim II, Mirim I, pré-mirim III, pré-mirim II, pré-mirim I.
- Em caso de empate em todos os casos previstos acima, é realizado sorteio.

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

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

3.6 Campeonatos por equipes

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

4 ARTIGO 4º – PREMIAÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5 ARTIGO 5º – INSCRIÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6 ARTIGO 6º – REGRAS DE CONDUTA DO ATLETA E PUNIÇÕES ADMINISTRATIVAS

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

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

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

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

7 ARTIGO 7º – OUTRAS DISPOSIÇÕES

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

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

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

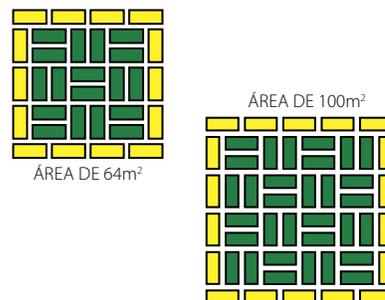
ANOTAÇÕES

1 ARTIGO 1º – ÁREA DE COMPETIÇÃO

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

1.2 Áreas de luta

- 1.2.1 As áreas de lutas serão compostas de uma área de combate e uma área de segurança, demarcadas por cores diferentes.
- 1.2.2 O tamanho mínimo de uma área de luta será de 64m², sendo 36m² de área de combate e 28m² de área de segurança ao redor da área de combate.
- 1.2.3 O tamanho máximo de uma área de luta será de 100m², sendo 64m² de área de combate e 36m² de área de segurança ao redor da área de combate.
- 1.2.4 Para a montagem da área de luta de 64m² com placas individuais de 2m de comprimento por 1m de largura, deve-se seguir a configuração ao lado.
- 18 placas na área de combate.
 - 14 placas na área de segurança.
- 1.2.5 Para a montagem da área de luta de 100m² com placas individuais de 2m de comprimento por 1m de comprimento, deve-se seguir a configuração ao lado.
- 32 placas na área de combate.
 - 18 placas na área de segurança.



1.3 Mesas de controle de pontuação

- 1.3.1 Será composta por uma mesa e uma ou duas cadeiras situadas em frente a cada área de luta.
- 1.3.2 Cada mesa deve trazer visível o número da área de luta correspondente e conter dois placares de pontuação e um cronômetro. Em casos especiais, poderá ser usado um placar eletrônico que substituirá os placares manuais e o cronômetro.
- 1.3.3 O placar terá a seguinte configuração:

4	3	2	1	1
MONTADA PEGADA PELAS COSTAS	PASSAGEM DE GUARDA	QUEDA RASPAGEM JOELHO NA BARRIGA	PUNIÇÕES	VANTAGENS

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

1.4 Área de aquecimento

- 1.4.1 Será uma área fechada adjacente à área de competição destinada exclusivamente aos atletas.
- 1.4.2 A organização do campeonato convocará à Área de Aquecimento os atletas de cada categoria de acordo com o cronograma do evento.
- 1.4.3 Será deste local e somente dele que os Coordenadores de Ringue chamarão os atletas para as áreas de luta.
- 1.4.4 Fica a critério da organização disponibilizar uma balança na Área de Aquecimento para os atletas verificarem seus pesos antes da pesagem oficial.

1.5 Área de pesagem e checagem de kimonos

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

1.6 Mesa central

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

1.7 Pódio

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

2 ARTIGO 2º – EQUIPE DE TRABALHO E FUNÇÕES

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

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

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

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

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

2.6 Árbitro: media cada combate.

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

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

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

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

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

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION (IBJJF)

RIO DE JANEIRO, BRASIL
FEVEREIRO 2015

Fotos: ©Dan Rod/Ivan Trindade
Design e ilustração: ©Victor Gruzman

VERSÃO 4.0



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjjf.com

