

Sumário

| | |
|---|----|
| Artigo 1º - Cursos de Regras e Formação de árbitros..... | 2 |
| Artigo 2º -Modelo Olímpico | 2 |
| Artigo 3º -Categorias por faixa etária e duração das lutas..... | 3 |
| Artigo 4º - Área de Competição | 3 |
| 4.1 Áreas de Luta..... | 3 |
| 4.2 –Placar de pontuação..... | 4 |
| 4.3 – Mesa Central | 4 |
| Artigo 5º - Kimonos, higiene e demais exigências..... | 5 |
| 5.1 Kimonos..... | 5 |
| 5.2 Higiene | 7 |
| 5.3 Outras exigências | 8 |
| Artigo 6º - Arbitragem..... | 9 |
| 6.1 Autoridades do árbitro..... | 9 |
| 6.2 Composição da arbitragem | 9 |
| 6.3 Posicionamentos do Árbitro..... | 10 |
| 6.4 Funções do árbitro | 11 |
| 6.5 Alterações de Resultado | 13 |
| 6.7 Gestos e ordens verbais do árbitro..... | 14 |
| Artigo 8º - Pontuação..... | 20 |
| 8.1 Posições de Pontuação..... | 21 |
| 8.2 Vantagens..... | 23 |
| 8.3 Faltas | 25 |
| 8.4 Punições | 30 |



Artigo 1º - Cursos de Regra e Formação de árbitros.

Somente poderão realizar cursos nacionais em nome da CBJJO, diretores denominados oficialmente pela entidade.

As federações estaduais, e as entidades afiliadas a CBJJO poderão dar cursos em nome de suas instituições, desde que o palestrante ou diretor de arbitragem esteja atualizado e certificado em cursos oficiais da CBJJO.

Estes cursos serão válidos em seus específicos estados do ano vigente.

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.

Artigo 2º - Modelo Olímpico.

Considerando a intenção de divulgar a modalidade internacionalmente e possivelmente tornar-se olímpico a CBJJO considerou alterações e ajustes necessários nas categorias, regras e tempo de luta.

A chamada de um evento profissional, em moldes Olímpicos tem como principal objetivo chamar o interesse de mídia televisiva e outros.

Visando tornar as lutas mais dinâmicas para a preciação pública e das mídias, a organização especificou categoria de idade, regras e tempo de luta.

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



Artigo 3º -Categorias por faixa etária e duração das lutas.

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.

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.

Os atletas terão o tempo de lutada 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.

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

O atleta disputará na categoria conforme comprovação de documento oficial.

A seguir, as categorias de idade juntamente com os tempos de luta:

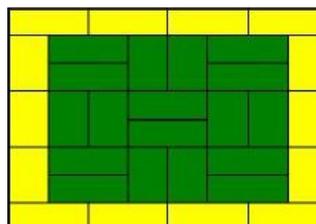
| Pré-Mirim - 4 e 5 | 2 min | Adulto | Tempo | Master 1 | Tempo | Master 2 | Master 3 | Master 4 | Master 5 | Tempo |
|-------------------------|-------|--------------|-------|---------------|-------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------|
| Mirim - 6 e 7 | 2 min | 18 à 29 Anos | | 30 à 35 Anos | | 36 à 40 Anos | 41 à 45 anos | 46 à 50 anos | 51 em diante | |
| Infantil (A) - 8 e 9 | 3 min | Ad. Branca | 4 min | Master Branca | 4 min | Branca | 4 min | 4 min | 4 min | 4 min |
| Infantil (B) - 10 e 11 | 3 min | Ad. Azul | 5 min | Master Azul | 5 min | Azul | 4 min | 4 min | 4 min | 4 min |
| Inf. Juv. (A) - 12 e 13 | 3 min | Ad. Roxa | 5 min | Master Roxa | 5 min | Roxa | 4 min | 4 min | 4 min | 4 min |
| Inf. Juv. (B) - 14 e 15 | 3 min | Ad. Marrom | 5 min | Master Marrom | 5 min | Marrom | 4 min | 4 min | 4 min | 4 min |
| Juvenil - 16 e 17 | 4 min | Ad. Preta | 5 min | Master Preta | 5 min | Preta | 4 min | 4 min | 4 min | 4 min |

Artigo 4º - Área de Competição.

4.1 Áreas 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 x1m, 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).



4.2 –Placar de pontuação:

Para cada área haverá um a 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.

A pontuação do placar seguirá de acordo com os pontos assinalados pelo árbitro e sendo o tempo atualizado a cada minuto de luta.

| TEMPO | 4 | 3 | 2 | 1 | -1 |
|-----------------|---------------------|--------------------|----------|-----------|----------|
| Minutos de luta | Montada | Passagem de guarda | Queda | Vantagens | Punições |
| | Pegada pelas costas | | Raspagem | | |

4.3 –Mesa Central:

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 anotador esse somente eles poderão ocupar essas cadeiras. Ao lado das cadeiras dos árbitros ficará uma mesa que será ocupada pelo coordenador da arbitragem. Cabe ao coordenador 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.

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

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.

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

Artigo 5º - Kimonos, higiene e demais exigências.

5.1 Kimonos

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 medidor ou diretor de arbitragem, ficando a critério de aprovação.

Os kimonos deverão ser nas cores preta, azul ou branco, não podendo ser misturado, por exemplo, paletó azul e calça preta.

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 90º com o corpo. A manga deverá ter uma folga de acordo com a medida oficial da CBJJO entre a manga e o braço em toda a extensão do braço.

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 ponta preta, até a faixa Marrom. Para atletas faixas Preta deverão ter a ponta branca ou vermelha.

É proibido ao atleta iniciar o combate com kimono rasgados ou com remendos, kimonos molhados, sujos ou apresentar odores fortes ou desagradáveis e vestir uma camisa por baixo do kimono (com exceção da categoria feminina) ou ainda fora dos padrões exigidos, ou seja, manga apertada ou curta no comprimento da manga, da saia ou da calça.

É proibido ou só de kimonos pintado sem qualquer parte a não ser que seja a logomarca de sua academia ou de seu patrocinador.

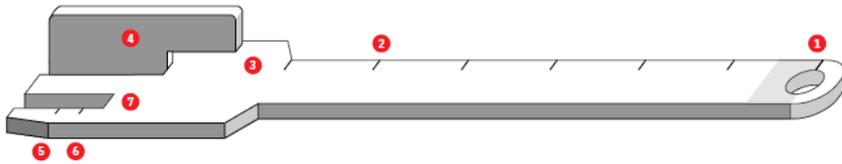
Caso seja solicitado à troca de kimono, o tempo ficará a critério da arbitragem.

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

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).

O medidor verificará antes da luta o comprimento das unhas das mãos e dos pés, cores da faixa, o estado do kimono (que deverá passar pelo padrão exigido pelo medidor oficial da CBJJO).

Tamanhomedidor:



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



Nas disputas sem kimono é necessário vestimenta específica como: camiseta sem tecido elástico(rashguard), short(sem zíper, bolso, etc), ou calça de tecido elástico/sintético. É proibido o uso de sunga.

Não é permitido nenhum tipo de calçado.

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.

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

- Camisas:

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

Obs: Para as categorias de faixa preta será tolerado uma pequena área na cor vermelha, mas sem descaracterizar a cor da graduação do atleta.

- Bermudas para homens:

Bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sem bolsos ou bolsos completamente fechados por costura, sem botões, cordões expostos, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa (menos que 15 cm do joelho) e no máximo até o joelho.

É permitido o uso de calça de tecido elástico (colado ao corpo) por de baixo da bermuda, nas cores preta, branca ou preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence.

- Bermudas, shorts e calças para mulheres:

Short, calça de tecido elástico (colado ao corpo) e/ou bermuda nas cores preta, branca, preta com branca e/ou na cor da graduação (faixa) a que o atleta pertence, sendo a bermuda sem bolsos ou com bolsos completamente fechados por costura, sem botões, fechos ou qualquer peça plástica ou metálica que apresente risco ao adversário, e com o comprimento que atinja no mínimo abaixo da metade da coxa (menos que 15 cm do joelho) e no máximo até o joelho.

5.2 Higiene

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

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

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

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

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

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



5.3 Outras exigências

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

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

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.

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.

Proibições referentes aos 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.

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

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

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

A touca deve seguir as seguintes especificações:

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

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.

É obrigatório que os atletas usem roupas debaixo 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 gravíssima.

Artigo 6º- Arbitragem

6.1 Autoridades do árbitro

O árbitro é a autoridade máxima de cada luta.

O resultado de cada luta proclamado pelo árbitro é soberano.

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

- 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. 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.

6.2 Composição da arbitragem:

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.

Quando considerar necessário, a CBJJO 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.

6.3 Posicionamentos do Árbitro:

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).

Os árbitros deverão portar o uniforme oficial da organização, relógio no braço direito e uma identificação verde/amarela (braçadeira).



6.4 Funções do árbitro:

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

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

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

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

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, o atleta de kimono azul ficará à direita do árbitro.
- Caso um atleta esteja de kimono preto e o outro atleta de kimono azul, o atleta de kimono azul 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.

Caberá ao árbitro dar início à luta.

Caberá ao árbitro interromper a luta quando achar necessário.

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

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

- Quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate, em posição no solo estabilizada, o árbitro interromperá a luta e, observando a posição de cada atleta, reiniciará o combate no centro com os atletas em posições idênticas às do momento da interrupção.
- Quando um dos atletas pisar na área de segurança na luta em pé (salvo quando já houver iniciado uma queda), ou quando os atletas estiverem com 2/3 do corpo fora da área de combate em luta no solo não estabilizada, o árbitro interromperá a luta e reiniciará o combate com os dois atletas em pé no centro da área de combate.
- Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado na área de segurança, o árbitro não interromperá o combate.

- Quando um atleta estiver com um golpe de finalização encaixado e no movimento de defesa do adversário os dois atletas forem para fora da área de segurança, o árbitro interromperá o combate e recomeçará a luta no centro com os atletas em pé. Nesse caso, quando o árbitro tiver clareza que o movimento que levou à saída da área de combate foi iniciado pelo atleta que estava sob o ataque da finalização, ele assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que tinha o golpe de finalização encaixado.

- 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. A avaliação de pontos ou vantagens será feita até a área de segurança e os movimentos que acontecem após o limite da área de segurança serão desconsiderados.

- Quando a saída da área de combate é motivada pelo movimento do atleta atacando a finalização, o árbitro não assinalará 2 (dois) pontos após interromper a luta. O árbitro deve apenas dar a vantagem pela quase finalização, respeitando as regras da vantagem.

Caberá ao árbitro nas categorias de idade até 12 anos proteger a cervical do atleta e posicionando atrás dele quando ele for retirado do solo pelo adversário em caso de triângulo ou guarda fechada.

Caberá ao árbitro assinalar toda e qualquer punição, vantagem ou pontuação referente a cada atleta.

Caberá ao árbitro advertir e desclassificar os atletas.

- Quando ocorrer a situação (**O atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização**), sem posição de finalização encaixada, caberá ao árbitro interromper a luta e recolocar os atletas em posição regular. O árbitro então irá reiniciar o combate, punindo o infrator.

- Quando ocorrer a situação (**Single leg com a cabeça para fora**), seja por tentativa de queda ou qualquer outra posição vinda do chão, com os atletas de joelhos ou em meio a um movimento de raspagem, o árbitro deverá agir da seguinte forma:

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

* Nas demais categorias o árbitro não interferirá na luta.

Caberá ao árbitro solicitar a entrada do atendimento médico na área de luta.

Caberá ao árbitro encerrar a luta ao final do tempo regulamentar.

Caberá ao árbitro proclamar o resultado da luta.

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.

6.5 Alterações de Resultado

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 o tempo correto, o resultado será mantido, considerando o tempo aplicado a mais.

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 como 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.

6.7 Gestos e ordens verbais do árbitro

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

SITUAÇÃO DE LUTA:

GESTO:

Chamar os atletas para dentro da área de luta
Braço dobrado em um ângulo de 90º 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:

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 uniforme pelo atleta.

GESTO:

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



ORDEM VERBAL:

SITUAÇÃO DE LUTA:

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.



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.



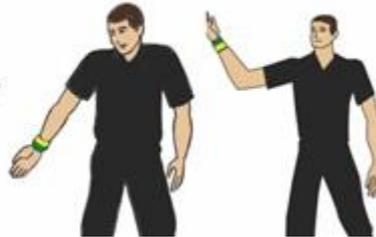
ORDEM VERBAL:

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:

Artigo 7º - Decisões e Lutas

As lutas serão decididas por uma das seguintes formas:

- **Desistência**

Quando o atleta dá duas batidas com a palma da mão no adversário, no chão, ou em si próprio, de forma manifesta e visível.

Quando o atleta bate duas vezes com os pés no chão quando tem os braços presos pelo adversário. Quando o atleta anuncia sua desistência verbalmente ao árbitro, pedindo ao mesmo que interrompa a luta. Quando o atleta grita ou emite som que expressa dor ao ser vítima de um golpe encaixado.

- **Interrupção**

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

Quando o árbitro percebe que um golpe encaixado pode expor o atleta a sérios danos físicos.

Quando o médico declara que um dos atletas não tem condições de continuar no combate.

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.

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

- **Desclassificação**

Quando um ou os dois atletas cometerem faltas acumulativas ou gravíssimas, o árbitro aplicará as punições de acordo com o manual de regras.

- **Perda dos sentidos**

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.

- **Contagem do placar**

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.

- **Decisão do árbitro**

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

- **Sorteio**

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

Artigo 8º - Pontuação

Os pontos serão assinalados pelo árbitro central da luta sempre que o atleta estabilizar por 3 (três) segundos a posição conquistada. (raspagem, joelho na barriga, montada e pegada nas costas).

Obs. Nas Quedas os pontos serão imediatos conforme a regra de Quedas.

Quando o movimento correto de defesa de um golpe de finalização a carregar na saída da área de luta, o árbitro assinalará 2 (dois) pontos para o atleta que estava aplicando a finalização.

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.

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

Caso o atleta conquiste posições de pontuação estando sob golpe de finalização encaixado, mas apenas se livre do golpe após não estar mais nessas posições, não receberá vantagem alguma por esta movimentação.

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

Quando isso acontecer, o atleta receberá uma vantagem para cada uma dessas posições que alcançou, mesmo que seu adversário não esteja mais nessas posições quando soltar o golpe ou se encerre o tempo de luta.

O atleta que chegar a uma ou várias posições (pontos cumulativos), mas que estiver sob o ataque de um golpe de finalização do adversário terá apenas uma vantagem assinalada se não se livrar do ataque até o término da luta.

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.

Ex: Passagem seguida de montada somará 7 (sete) pontos (3+4).

Quando os dois atletas puxam para a guarda ao mesmo tempo, o atleta que for para cima primeiro recebeu a vantagem.

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

8.1 Posições de Pontuação

Queda(2 pontos)

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, de lado ou sentado.

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, para receber os 2 (dois) pontos referentes à queda.

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.

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 singleleg e somente o atleta que contragolpeou(numa queda ou raspagem bem sucedida) recebe os 2 (dois) pontos referentes ao contragolpe.

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 após estabilização de 3 segundos.

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.

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

O atleta que entrar em movimento de queda antes do adversário iniciar a puxada para a guarda terá assinalados os dois pontos ou a vantagem referentes ao movimento.

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

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

Em uma movimentacao de raspagem, quando os dois atletas ficam de pé por menos de 3 segundos, e o atleta que estiver se defendendo projetar seu adversario ao solo de costas ou de lado, nao recebera os pontos ou a vantagem referentes a queda.

Na disputa de qualquer posição vinda da guarda, onde os atletas permanecam de pé por 3 segundos, o combate Passara a ser considerado como luta em pé.

Obs: Para iniciar a contagem desses 3 segundos, será necessário que um dos atletas esteja com os dois pés no chão e seu adversário com pelo menos um dos pés no chão e sem o joelho oposto no solo.

Quando o atleta projeta o adversário que está com um ou dois joelhos no chão, os pontos só serão assinalados se o atleta que fez a projeção estiver em pé no momento da projeção, com exceção da situação de defesa de raspagem, prevista neste artigo, e respeitando os 3 (três) segundos de estabilidade.

Obs: Não devem ser atribuídos pontos em situações em que o adversário é derrubado estando de joelhos, vindo da guarda ou de qualquer outra situação de luta de solo.

Passagem de guarda(3 pontos)

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

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:

Se durante a execução de um ataque por cima, como em uma chave de braço por exemplo, o atleta cai por baixo e não faz uso das pernas para impedir o adversário de chegar ao controle lateral, não devem ser atribuídos pontos ou vantagem pela passagem de guarda, conforme a definição de guarda.

Joelho na barriga(2 pontos)

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

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.

- No caso de o atleta manter um dos braços do adversário preso sob sua perna, o atleta só receberá os pontos da montada caso o joelho da perna que aprisiona o braço do oponente não ultrapasse a linha do ombro do adversário.
- Quando o atleta cai por cima com o triângulo encaixado no adversário que está por baixo não serão assinalados pontos referentes à montada.
- Quando houver transição direta da montada pelas costas para a montada pela frente ou vice-versa, por serem posições distintas, o atleta receberá quatro pontos pela primeira montada e mais quatro pontos pela montada seguinte, sempre respeitando os três segundos de estabilização para cada posição.

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 por 3 (três) segundos.

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, 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 por 3 (três) segundos.

8.2 Vantagens

A vantagem se caracteriza quando o atleta conquista uma posição passível de pontuação que exige domínio sobre o adversário pelo tempo mínimo de 3 (três) segundos, mas não consegue manter tal domínio.

A vantagem se caracteriza pela movimentação quase completa de uma posição passível de pontuação. O árbitro deve avaliar se o atleta levou real perigo ao adversário, chegando muito próximo de atingir a posição passível de pontuação.

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.

A vantagem poderá ser assinalada pelo árbitro mesmo após o término do tempo de luta e antes da proclamação do resultado.

O árbitro só poderá assinalar a vantagem para o atleta quando este não tiver mais possibilidade de chegar à posição de pontuação.

Exemplos de vantagens*

Vantagem de queda:

Quando o atleta projeta o adversário de 4 apoios e o adversário se levanta em menos de 3 (três) segundos.

Vantagem de passagem de guarda:

Quando o atleta que está na guarda do adversário emborça, ou permite que o adversário se emborque, controlando as costas do adversário na posição de 4 apoios e o mantendo com pelo menos um dos joelhos no chão, sem a necessidade de colocar os ganchos.

Quando iniciando da guarda (ou de uma puxada pra guarda) o atleta conquista o controle da meia guarda do adversário, mas não concretizando a passagem na sequência do movimento,

Vantagem do joelho na barriga:

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

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.

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.

Vantagem da raspagem:

- Quando o atleta desequilibra o adversário em uma tentativa de raspagem onde chega a ficar por cima, mas não consegue estabilizar a posição por 3 segundos.

Casos específico sem que não são mais concedidas vantagens:

A posição de meia-guarda não significará uma vantagem para o atleta que está por cima se não estiver vindo de uma tentativa de passagem de guarda.

O atleta que iniciar um movimento de raspagem, mas deliberadamente desistir de permanecer por cima para preservar sua posição de defesa não receberá a vantagem referente à raspagem.

Não haverá vantagem de raspagens que comecem e terminem em situação de guarda 50/50.

Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de um single-leg aprisiona uma perna do adversário e leva o adversário a andar para fora da área de luta, obrigando o árbitro a interromper o combate.

Não será mais concedida vantagem quando o atleta na tentativa de completar um movimento de raspagem, conduzir o adversário para fora da área de luta sem ter ficado por cima em algum momento do movimento.

8.3 Faltas

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

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, antes, durante ou após a luta.

Quando o atleta agredir o adversário, o árbitro ou qualquer outro membro da organização ou do público, antes, durante ou após a luta.

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 ou realizam ato desimulação de combate.

Quando o atleta tiver atitudes consideradas incompatíveis ao ambiente de competição, bem como a prática de qualquer delito, mesmo que antes do início ou após o encerramento do combate.

Faltas Técnicas

As faltas técnicas se dividem em:

- Falta de Combatividade
- Faltas Graves
- Faltas Gravíssimas
- Falta de Combatividade

Recebe classificação similar às faltas graves. A falta de combatividades e configura quando:

Um atleta claramente não buscar evoluir suas posições dentro da luta e também impedir que o adversário o faça.

Quando os dois atletas demonstrarem simultânea falta de combatividade em qualquer situação de luta.

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 a luta serão reiniciados em pé.

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.

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 buscar a evolução da posição.
 - Quando o atleta na guarda fechada do adversário não buscar a passagem e ao mesmo tempo evitar que o adversário busque a evolução da luta a partir da guarda.
 - Quando o atleta por baixo na guarda fechada abraçar as costas ou usar qualquer outro movimento de controle para manter o adversário que está por cima colado ao seu peito sem o intuito de finalizar ou pontuar.
 - Quando o atleta em pé segurar e mantiver a mão na faixa do adversário impedindo que o adversário complete os movimentos de queda, sem ele mesmo tentar qualquer ataque.
- * Os exemplos citados acima são apenas ilustrativos e não representam a totalidade das situações que podem ser caracterizadas como falta de combatividade.

Faltas Graves

Quando o atleta a joelhar ou sentar (permanecendo na posição) ou pular na guarda, sem que haja uma pegada estabelecida.

Quando o atleta, em pé, foge para as extremidades da área de luta, evitando o combate com o adversário.

Quando o atleta empurra o adversário para fora da área de luta sem a clara intenção de finalizar ou pontuar.

Quando o atleta no chão foge do combate arrastando-se para fora da área de luta.

Quando o atleta no chão fica em pé fugindo da luta e não retorna ao combate no chão.

Quando o atleta quebra a pegada do oponente que está puxando para a guarda e não retorna ao combate no chão.

Quando o atleta retira propositalmente o próprio kimono ou a própria faixa, causando a interrupção da luta.

Quando o atleta segura nas bocas das mangas do paletó ou bocas da calça do adversário com um ou mais dedos virados para dentro mesmo que seja para efetuar uma raspagem ou qualquer outro movimento de luta.

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.

Quando o atleta se comunica com qualquer pessoa, através da fala ou de gestos, de forma que conteste uma decisão do árbitro durante a luta.

Quando o atleta desobedece a uma ordem do árbitro.

Quando o atleta sai da área de tatames ao final do combate antes da proclamação do resultado pelo árbitro.

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.

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

Quando o atleta coloca a mão ou pés sobre a parte frontal do rosto do adversário.

Quando o atleta prende propositalmente o pé na faixa do adversário.

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.

Quando o atleta coloca o pé na lapela atrás do pescoço do adversário com ou sem pegada na mesma.

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.

Quando o atleta levar mais de 20 segundos para arrumar seu uniforme será punido de forma consecutiva (20 segundos para arrumar paletó e faixa, 20 segundos para faixa de identificação e 20 segundos para amarrar a calça, quando necessário).

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

Quando o atleta realiza movimento não intencional que coloca seu adversário em posição passível de penalização.

Quando, nas categorias de idade até 15anos(todas as faixas) e em todas as idades para a faixa branca, o atleta pular para colocar o adversário que está em pé na guarda fechada, incluindo todo e qualquer ataque que se inicie pulando na guarda, assim como, mas não apenas, Triângulo Voador e Armlock Voador. Quando tal movimentação ocorrer, o árbitro reiniciará a luta com os dois atletas em pé.

Obs: Caso um atleta esteja se defendendo de uma queda ou raspagem e pular na guarda, a punição será acompanhada por 2 pontos para o adversário.

Quando o atleta durante a luta ou ao comemorar vitória antes de ser proclamado o resultado tiver atitudes que não sejam adequadas ao ambiente da luta, mas que não se enquadrem em falta disciplinar.

Ex: Exercícios que possam sugerir superioridade física, danças ou atitudes de ridicularização dentro do contexto desportivo.

Quando o atleta foge deliberadamente da área de luta para evitar posição de inferioridade ou consolidação de pontuação do adversário.

* Exclusivamente nesse caso, o árbitro deve assinalar dois pontos para o adversário do atleta que fugiu da área de luta, bem como marcar para o infrator uma punição no placar. A punição marcada deve seguir a sequência de penalidades.

Faltas gravíssimas:

Quando o atleta tiver o kimono inutilizado e não conseguir trocar por um novo dentro do prazo determinado pelo árbitro.

Quando o atleta fugir de liberadamente da área de combate para evitar a desistência frente a um golpe de finalização aplicado pelo adversário.

Quando ao ser atacado por um golpe de finalização, o atleta cometer uma falta que obrigue o árbitro a interromper o combate.

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 livro de regras e esse fato for percebido pelo árbitro.

Quando o atleta utilizar cremes, óleos, géis ou qualquer substância escorregadia em qualquer parte do corpo.

Quando o atleta utilizar qualquer substância que aumenta 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 ou boca do adversário com as mãos.

Quando o atleta, ao se defender de uma situação desingle leg em queo atletaque 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.

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.*

Cruzada de Perna

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

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

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

Para os atletas até a Faixa Roxa:

Quando os dois atletas estiverem sentados com a perna cruzada mas em posição legal, e um dos atletas levanta, fazendo que o adversário por baixo fique em posição ilegal. Por que ao se levantar, o pé que estava solto e agora pisando no solo passa a ser considerado pé preso.

Nessa situação o árbitro deve interromper a luta, em seguida posicionar o atleta B sentado e o atleta A de pé em uma distância suficiente que possibilite novas pegadas e dar continuidade ao combate.

Será considerada Falta Gravíssima

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

Será considerada Falta Grave

Quando o atleta executa o movimento, 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.

TABELA DE RESTRIÇÕES por Idade, Faixa e Categorias;

| | 4 a 12 | 13 a 15 | Branca e Azul 16 e 17 Adulto ao Master Branca | Adulto Master Azul Roxa | Adulto Master Marrom Preta Kimono | Adulto Marrom Preta NO GI |
|--|--------|---------|---|-------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| Posição de finalização forçando a abertura da virilha | ⊘ | | | | | |
| Estrangulamento que force a cervical | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Chave de pé reta | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Estrangulamento utilizando a manga do kimono (Ezequiel) | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Gravata técnica de frente | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Omoplata | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Triângulo (puxando a cabeça) | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Triângulo de mão | ⊘ | ⊘ | | | | |
| Chave que pressione as costelas ou os rins dentro da guarda fechada | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | | |
| Mão de Vaca | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | | |
| Single leg com a cabeça para fora (**) | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | | |
| Chave de bíceps | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | |
| Chave de panturrilha | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | |
| Leg lock (chave de joelho reta) | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | |
| Mata-leão no pé | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | |
| Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | | |
| Chave de calcanhar | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | |
| Chave que torça o joelho | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | |
| Cruzada de perna | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | |
| No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | |
| Bate estaca | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |
| Chave de cervical | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |
| Queda-tesoura | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |
| Torcer os dedos para trás | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |
| Segurar na faixa do adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora. | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |
| Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo. | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ | ⊘ |



8.4 Punições

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

- Faltas gravíssimas
- Faltas graves
- Punição por falta de combatividade

Faltas gravíssimas

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

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

Faltas graves

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.

Obs: Nas situações em que os dois atletas forem punidos por falta de combatividade resultando na terceira falta para ambos, a luta será reiniciada em pé.

- 4ª FALTA – Desclassificação do atleta.

As faltas graves são cumulativas entre si e infrações diferentes incidirão na sequência crescente de punições previstas no manual.

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.

Punições por falta de combatividade

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.

- O árbitro contará 20 (vinte) segundos consecutivos e, de acordo com a regra, fará o gesto por falta de combatividade, como comando verbal “Lute”, fazendo referência à punição a ser aplicada ao atleta de acordo com a sequência prevista.

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

Caso o atleta esteja na guarda 50/50 e faça uma pegada na lapela ou na faixa do adversário, esse atleta terá 20 (vinte) segundos para buscar progredir suas posições dentro da luta antes de receber a penalidade por falta de combatividade, conforme descrito na regra 6.2.1. Se a progressão não for alcançada após 20 (vinte) segundos o atleta receberá uma penalidade.

